



Alumno: Fabiola Bermúdez García

Catedrático: Carlos Andrés Pérez

Materia: Diseño Multimedia

Cuatrimestre: 9

Fecha: 10 de mayo del 2020

RESUMEN

GUI BONSIPE

Bonsiepe nos explica como el diseño fue evolucionando con el paso del tiempo, desde los años 50's, donde el propósito de diseñar productos solo era para un fin sin cuestionar lo estético, hasta llegar a un punto que el diseño de los productos le da un plus a las empresas que los comercializan, generando un status social mayor a las personas que adquirirían estas piezas de stock limitado.

Para diseñar un producto nos dice que debe de haber 3 agentes para resolver un problema: usuario que quiera cumplir una acción, una tarea a realizar y un artefacto que necesito para llevar a cabo la acción. Estos tres interactuar para solucionar un problema resuelto en la interfase. Es sorprendente que a veces algo tan simple resuelva un problema tan complicado, un diseñador tiene la habilidad de ver más allá de lo estético, llevarlo a lo funcional.

Nos deja estos siete pilares del diseño para reflexionar y saber si estamos diseñando algo realmente bueno y fundamentado:

- Es un dominio que se puede manifestar en todos los campos de la actividad humana.
- Está orientado hacia el futuro.
- Hace referencia a la innovación, el acto proyectual trae al mundo algo nuevo.
- Está referido al cuerpo y al espacio, sobretodo al espacio visual.
- Apunta a la acción eficaz.
- Lingüísticamente esta anclado en el ámbito de los juicios.
- Se dirige hacia la interacción entre el usuario y el artefacto. El dominio del diseño es el dominio de la interfaz.

BOCETO

- Tabla para picar alimentos
- Problemática: Que contenga un espacio para almacenar los desperdicios de los alimentos

