

UNIVERSIDAD DEL SURESTE

LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO

VICTORIA NÀJERA BRAVO

NOVENO CUATRIMESTRE

DISEÑO MULTIMEDIA

En la realización de un diseño, algo muy importante es la búsqueda de información relevante y útil, para luego saber que decisiones tomar para resolver un problema, con buen criterio.

El método de Gui Bonsiepe es un método de proyección, en el que la base es la planificación de las actividades, dividiendo el problema en subproblemas jerarquizados, organizadamente para captar información de forma objetiva y no intuitiva.

El problema de Diseño: Este sitúa al diseñador frente a una posición estimulante y conflictiva. Bonsiepe plantea que la metodología debe de ser una guía para resolver el problema , para determinar su secuencia, contenido, procedimientos específicos, etc. En la manera en que las variables de nuestro problema sean abiertas o cerradas, influirán en como este definido nuestro problema, y así la rigurosidad de cada paso.

Etapas del proceso proyectual de Bonsiepe :

1. Estructuración del problema

2.Diseño

3.Realización

Esta metodología, esta organizada por una microestructura, cada etapa se subdivide en los siguientes pasos:

Operación y localización de una necesidad

Esta etapa consiste en buscar y encontrar una necesidad en la sociedad para la cual el producto a diseñar será destinado.

•Operación de valoración de la necesidad

Se compara la necesidad planteada con otras, teniendo en cuenta cuanta prioridad tiene esta.

•Operación: análisis del problema proyectual respecto a su justificación

Se tiene que comparar la función del producto a diseñar con la propuesta hecha por el patrocinador, ya que se puede descubrir eventualmente que un problema proyectual sea falso o no justificado.

Operación: Definición del problema proyectual en términos generales.

Se describe la función y los objetivos generales del proyecto

•Operación precisión del problema proyectual

Se establecen los requerimientos específicos del producto y sus subsistemas. Se formulan restricciones controlables y no controlables para el diseñador, las variables abiertas se transforman en cerradas, materiales a utilizar, procesos de fabricación y costos.



USO HUMANO:

Instrumento utilizado para la elaboración de pinturas, logrando con ellos mayor detalle.

PROBLEMATICA:

QUE LAS CERDAS NO SEAN ADECUADAS Y SE DESPRENDAN DEL PINCEL, QUE TENGA MUY POCAS CERDAS.