

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL - 2025

La espacialidad requiere de percepciones,
de interpretaciones, de creatividad y de voluntad
para poder ser comprendida, imaginada y
operada, solo así es apropiable.

**Hacer uso del espacio,
transformarlo.**



JULIO QUINTEROS BAEZ

Espacialidad
EJERCICIO PROYECTUAL #1

ARTE

Relación sensible y expresiva del ser humano con la **REALIDAD**.

MORFOLOGÍA

Estudia las **FORMAS**.

OBJETIVO PRINCIPAL

Ofrecer herramientas conceptuales (teoría) y operativas (práctica) que favorezcan el desarrollo de un conocimiento espacial para **pensar y actuar en diseño desde la forma y el espacio**.

Pensar - Construir lógicas proyectuales.

Actuar - Acciones específicas en las etapas de analizar, concebir y proponer.

FORMAS ABSTRACTAS

Estudiar las diferentes posibilidades formales

Expresión

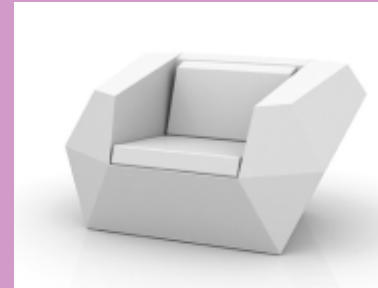


Lenguaje formal

FORMAS CONCRETAS (DE USO)

Estudiar las posibilidades formales en relación a una distribución más específica asociada a la **utilidad - usabilidad/productividad**

Significación entitativa



La forma como un todo estructurado

Significación contextual



La forma como un soporte de vivencias y conceptos

LOS ASPECTOS DE LA FORMA

en relación a las lógicas proyectuales

Semántico

Sintáctico

MATÉRICO

PRAGMÁTICO

LÓGICA DE LA FUNCIÓN

FUNCIÓN

LÓGICA DEL ESPACIO

Significación

Configuración

Simetría (G-O) - Color (MS)

MODOS DE APROPIAR

LÓGICA DE LA PRODUCCIÓN

CONFORMACIÓN

Modos de producir

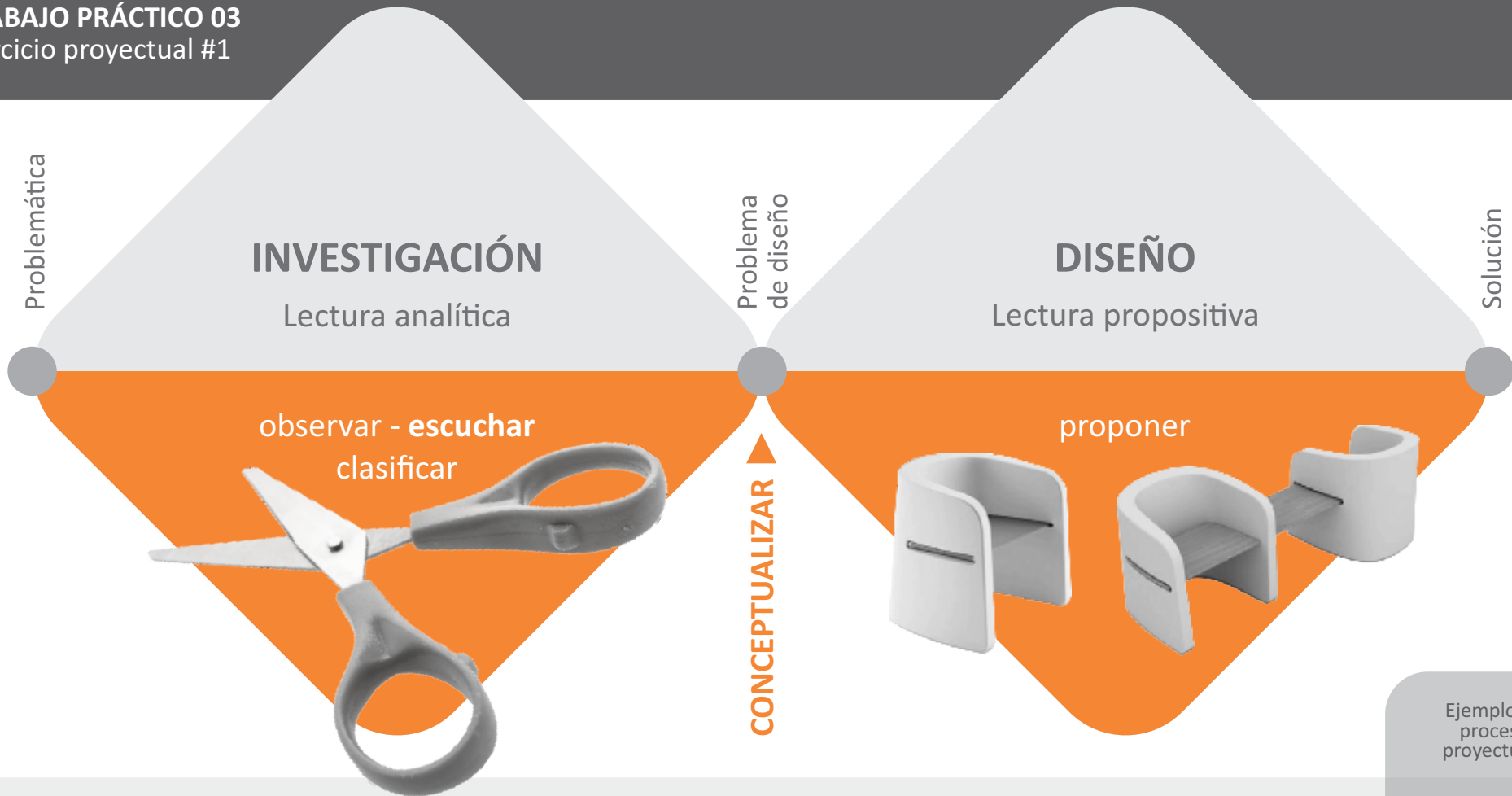
Plano de la producción

Plano del consumo - uso

Modos de consumir - usar

TRABAJO PRÁCTICO 03

Ejercicio proyectual #1



ETAPA 1

Realizar lecturas sobre tus propuestas finales de los prácticos anteriores para reconocer, en su totalidad o parcialidad, situaciones formales relacionadas a las acciones de contener, proteger y transportar "algo".

Dentro de la cultura del diseño...

click



... Buscar tres (3) ejemplos de antecedentes de cada una de esas acciones con ese algo (ejemplo: latas), teniendo en cuenta distintos contextos y/o usuarios.

... Seleccionar un subgrupo de tres (3) y analizarlos.

Todo este proceso se registra en una Bitácora.

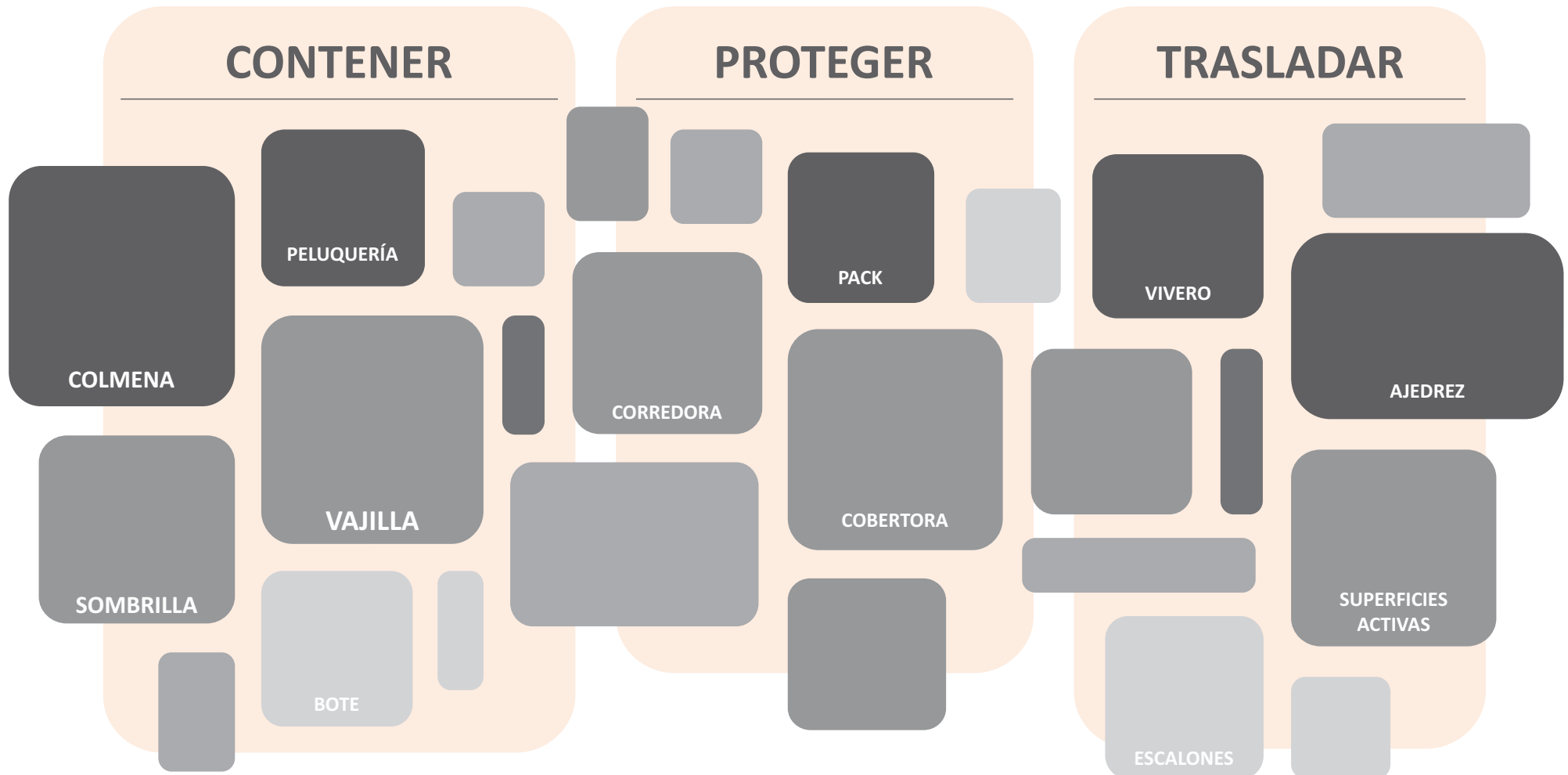
Ejemplos de procesos proyectuales



TRABAJO PRÁCTICO 03

Ejercicio proyectual #1

Ejemplos de antecedentes que nos proponen otras maneras o modos de pensar las acciones de contener, proteger y trasladar



Te recordamos que puedes utilizar como base la grilla de análisis empleadas con el ejercicio de las tijeras.

click 

Te recordamos los ejemplos de análisis de los atributos propios y los factores contextuales abordado en el cuadernillo de ingreso.

click 

TRABAJO PRÁCTICO 03

Ejercicio proyectual #1

ETAPA 2

Subir los tres subgrupos (uno por cada acción) a nuestra plataforma de **Pinterest**.
Cada subgrupo debe estar en su tablero (acción) y en su subtablero (profe) correspondiente.

E1 Buscar - seleccionar - analizar

CONTENER (3)

PROTEGER (2) + (1) analizado

TRASLADAR (3)

E2 Subir a Pinterest

▶ contener jero - juan - julio - juan

▶ proteger jero - juan - julio - juan

▶ trasladar jero - juan - julio - juan

El análisis debe ser realizada en la plataforma de tu preferencia y descargarla como JPG.

Crear perfil (apellido y nombre) para poder compartir en nuestros tableros

ETAPA 3

Junto a tu profesor, definir el problema a solucionar en relación al uso, al usuario y al contexto.
Además, definir el objeto a desarrollar y comenzar a diseñar / proponer una forma de uso (teniendo en cuenta las herramientas prácticas y operativas de las actividades realizadas sobre formas abstractas).

Considerar (a grandes rasgos) algunas características técnicas (por ej. si diseño una lámpara, saber qué componentes internos tiene). En el caso de los materiales, no es necesario saber su nombre, basta con establecer qué características debe tener (por ej. resistente, antideslizante, poroso, impermeable, etc...).

(IMÁGEN/ES)

FACTORES EXTERNOS
(significación contextual)

ANÁLISIS CONTEXTUAL.

ANÁLISIS DE USUARIO.

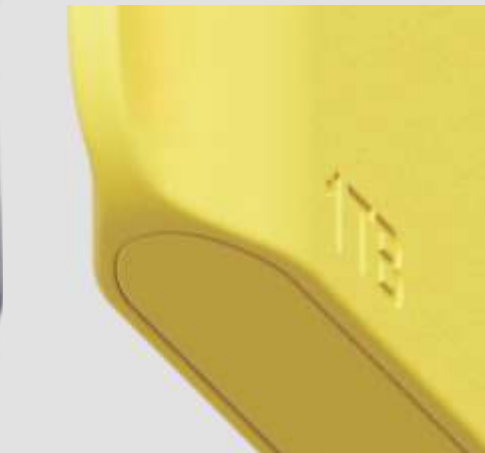
ANÁLISIS DE USO.

ATRIBUTOS PROPIOS
(significación entitativa)

ANÁLISIS FUNCIONAL.

ANÁLISIS CONFORMATIVO.

ANÁLISIS CONFIGURATIVO.



ATRIBUTOS PROPIOS
(significación entitativa)

FACTORES EXTERNOS
(significación contextual)

CONFIGURACIÓN

Su forma es un plano grueso, rectangular y de aristas redondeadas; de configuración simple. Su forma es icónica. Aunque se manifiesta en varios colores; el más importante es el amarillo.

CONFORMACIÓN

El material de la carcasa es plástico y su proceso productivo es inyección. Compuesto por dos componentes: una de ellas es hueca por dentro y la otra posee micropartes electrónicas; de conformación compuesta.

FUNCIÓN

Su fin útil es guardar y proteger información (necesidad primaria - función práctica) y además, ser un objeto coleccionable, divertido, popular, alegre (necesidad psíquica - función estética y simbólica).

Su arquitectura depende de dos piezas: la carcasa (pieza a) protege al componente técnico (pieza b). Presenta características que ofrecen información:

- Detalles estéticos y simbólicos generales que lo asemejan al icono carpetas de la computadora.
- Detalles prácticos que indican por dónde se podría conectar a otros dispositivos, cómo acceder al componente técnico y capacidad de almacenaje.

USO - USUARIO - CONTEXTO DE USO.

Sujeto estético, detallista, caprichoso, organizado, elegante, práctico, precavido, profesional, con dinero y asociado a la tecnología; su vínculo con el objeto se establece al necesitar trabajar con gran cantidad de información, guardar y trasladar archivos (uso práctico) pero, sobre todo, jugar con sus nuevos y envidiables juguetes (uso emotivo y significativo).

Se usa individualmente en la oficina: se selecciona según la información requerida, se conecta y desconecta a la laptop a través de un cable, se guarda en su estuche, se traslada en la mochila, se comparte y se exhibe ante otros sujetos, etc.