

LA EXPRESIÓN Y LA REPRESENTACIÓN COMO LENGUAJE DEL DISEÑO

The background of the cover features a close-up of a hand holding a pen, positioned as if about to draw or write. The hand and pen are rendered in a semi-transparent, ethereal style. Below the hand, a complex wireframe architectural drawing is visible, showing various structural elements like beams, columns, and stairs. The entire scene is set against a background of soft, blended colors in shades of blue, red, and pink, creating a modern and artistic atmosphere.

Compiladores:
Cristóbal Eduardo Maciel Carvajal
Rosalba Orozco Villaseñor
Clarissa Adriana Vega Maciel

LA EXPRESIÓN Y LA REPRESENTACIÓN COMO LENGUAJE DEL DISEÑO

Universidad de Guadalajara

Dr. Miguel Ángel Navarro Navarro / Rector General

Dra. Carmen Enequina Rodríguez Armenta / Vicerrector Ejecutivo

Mtro. José Alfredo Peña Ramos / Secretario General

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Mtro. Arq. Ernesto Flores Gallo / Rector del CUAAD

Mtra. María Dolores Del Río López / Secretario Académico

Mtra. Eva Guadalupe Osuna Ruiz / Secretario Administrativo

Mtro. Juan Ramón Hernández Padilla / Jefe del Departamento de Representación

1ª. edición: diciembre de 2018

Tiraje: nacional

Impresión: offset

D. R. © Universidad de Guadalajara, 2018

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Comité Editorial UDG CA-922

Comité Editorial 2018-2019 del Departamento de Representación

Calzada Independencia Norte 5075, C. P. 44250

Huentitán El Bajo, Guadalajara, Jalisco, México

Tels. / fax 01 (33) 1202 3000, 1378 8600

www.cuaad.udg.mx / editorial@cuaad.udg.mx

ISBN: 978-607-547-412-0

Compiladores y cuidado de la edición:

Cristóbal Eduardo Maciel Carbajal

Rosalba Orozco Villaseñor

Clarissa Adriana Vega Maciel

Las opiniones vertidas en los artículos son responsabilidad de sus autores y no reflejan necesariamente los puntos de vista del Departamento de Representación ni del Cuerpo Académico UDG CA-922 de la Universidad de Guadalajara.

Esta obra no puede ser reproducida ni en todo ni en parte, por ningún medio conocido o por conocer, sin la autorización previa y por escrito del titular del copyright.

Impreso y hecho en México / Printed and made in México.

Contenido

Prólogo	15
Introducción	19
1. LA EXPRESIÓN Y LA REPRESENTACIÓN COMO LENGUAJE DEL DISEÑO EN EL ARTE	21
1.1 La intervención artística, un medio de representación social de la ciudad <i>José Gustavo Vázquez Macedo</i>	23
2. LA EXPRESIÓN Y LA REPRESENTACIÓN COMO LENGUAJE DEL DISEÑO EN LA DOCENCIA	37
2.1 Expresión y representación, medios que impulsan la conceptualización en el proceso de diseño <i>Katia Ariadna Morales Vega</i> <i>Gabriel Illescas Nájera</i>	39
2.2 Imaginar y representar el proyecto. Inicio del proceso de enseñanza aprendizaje <i>Marcela De La Asunción Cervantes Guerra</i> <i>Francisco Javier Orozco Rodríguez</i>	53
2.3 Las nuevas tecnologías. Salvación o condena de la profesión arquitectónica <i>Miguel Ángel López Veloz</i>	67
2.4 Procedimientos técnicos en la representación <i>Ernesto Lara López</i> <i>Clarissa Adriana Vega Maciel</i>	79
2.5 Ver, pensar, dibujar <i>Fernando Saldana Córdoba</i>	91

3. LA EXPRESIÓN Y LA REPRESENTACIÓN COMO LENGUAJE DEL DISEÑO EN EL EJERCICIO PROFESIONAL	107
3.1 La habilidad de bocetar, comunicación de ideas para el diseño de producto <i>Armando Martínez de la Torre</i>	109
3.2 Representación y expresión arquitectónica dirigida al usuario <i>Karla Noemí Nuño Márquez</i>	117
4. LA EXPRESIÓN Y LA REPRESENTACIÓN COMO LENGUAJE DEL DISEÑO EN LA INVESTIGACIÓN	129
4.1 Diseño inclusivo y adecuación antropométrica (con base en datos de población latinoamericana, aplicación en: habitación principal para dos personas) <i>Laura Edith Ibarra Gutiérrez</i> <i>Jessica López Sánchez</i>	131
4.2 Percepción visual y creatividad. Una propuesta pedagógica <i>Cristóbal Eduardo Maciel Carbajal</i> <i>Rosalba Orozco Villaseñor</i> <i>María Elena Rodríguez Pérez</i>	147
5. LA EXPRESIÓN Y LA REPRESENTACIÓN COMO LENGUAJE DEL DISEÑO EN LA TECNOLOGÍA	173
5.1 Implementación de Kahoot como herramienta de gamificación para incrementar el aprendizaje <i>José Luis Chávez Velázquez</i> <i>Alexandro Vicente Alvirde Sucilla</i>	175
5.2 La creatividad en la formación del arquitecto: procesos, herramientas y estrategias <i>Luis Manuel Franco Cárdenas</i> <i>Raúl Isidro Gutiérrez Ruiz</i> <i>Miguel Navarro Velázquez</i>	189
Directorios	214

Introducción

Nuevamente tenemos la satisfacción de presentar reflexiones, avances de investigaciones y posturas abordadas por profesores e investigadores en diferentes temas, en las áreas de la expresión y la representación como lenguaje del diseño.

En esta edición se exponen temas que nos hablan de la actividad que desempeñan los diseñadores como gestores de la comunicación, como generadores de nuevos paradigmas educativos, como transformadores de situaciones sociales, como empresarios, como creativos de productos y como constructores de nuestro entorno.

El autor de *La intervención artística, un medio de representación social en la ciudad*, nos muestra cómo las intervenciones artísticas con gráficos y visuales: la pintura, el texto o la ilustración, se presentan en el espacio urbano como un medio de representación y expresión de la sociedad.

En *Expresión y representación, medios que impulsan la conceptualización en el proceso de diseño*, se muestra la importancia del dibujo a mano alzada y modelado en el pensamiento tridimensional para la construcción geométrica del producto.

Se presenta en *Imaginar y representar el proyecto. Inicio del proceso de enseñanza aprendizaje*, un análisis del desarrollo de la imaginación y la representación del espacio en etapas tempranas de la docencia del proyecto arquitectónico.

La revolución tecnológica, la estandarización y la excesiva regulación de la construcción origina una interesante disertación en *Las nuevas tecnologías: salvación o condena de la profesión arquitectónica*, donde se cuestiona la necesidad de requerir, en un futuro, de los servicios de un arquitecto.

Un equipo interdisciplinario presenta el tema *Procedimientos técnicos en la representación*, que trata aspectos relacionados a la práctica técnica del dibujo en sus diferentes niveles de representación, ya sea digital o manual.

La propuesta de la reflexión: *Ver, pensar, dibujar*, trata sobre esta diferenciación desde el punto de vista arquitectónico, enfocándolo como un lenguaje necesario de aprender a través del dibujo manual y sus consideraciones ante el desarrollo de las nuevas TIC'S.

LA HABILIDAD DE BOCETAR, COMUNICACIÓN DE IDEAS PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO

Armando Martínez de la Torre

RESUMEN. Los diseñadores industriales son profesionistas a los que se les contrata y pagan honorarios como los creativos en un despacho o estudio de diseño. En su ejercicio profesional, una de las etapas del proceso de diseño que se considera como pilar para avanzar en el desarrollo de un nuevo producto, es la técnica y habilidad que tiene para bocetar ideas. Es importante tener el dominio de la geometría y las habilidades para bocetar a mano alzada y no necesariamente sobre un papel con un lápiz o bolígrafo. Actualmente, con las innovaciones tecnológicas, diseñan y bocetan sobre una tablet o pantalla digital, logrando en ambos casos resultados satisfactorios en la selección de conceptos y/o alternativas de diseño de nuevos productos.

Sin importar el soporte que utilicen para comunicar las propuestas de diseño, ya sea a un profesor o a un cliente, los alumnos de diseño industrial, inclusive del penúltimo y último semestres de su carrera, no saben aún dibujar o tener las habilidades y técnicas para bocetar a mano libre, y esta *debilidad* la sustituyen dibujando la forma, sin explorarla directamente, en programas de AutoCAD®, Rhinoceros® o SolidWorks®. La problemática es que dichos programas no fueron pensados ni desarrollados para bocetar. La habilidad para bocetar a mano alzada se logra con la práctica constante, con el conocimiento de técnicas para dibujar y representar objetos y cómo éstos interactúan con las personas (ergonomía) en su uso y función.

Palabras clave: *Bocetaje, conceptualización, diseño, estética, habilidades.*