

TIEMPOS

TIEMPOS

PRODUCCIÓN

FUNCIÓN

ÉTICA

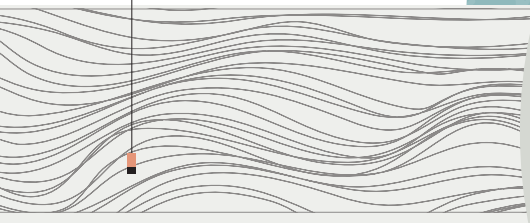
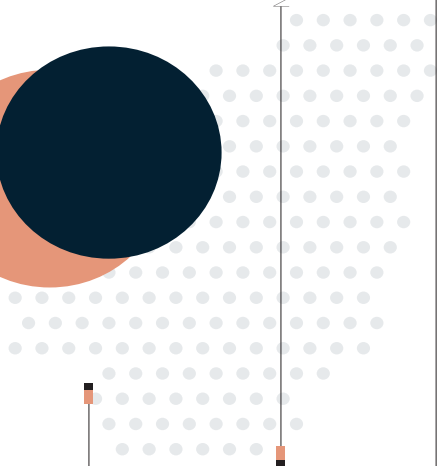
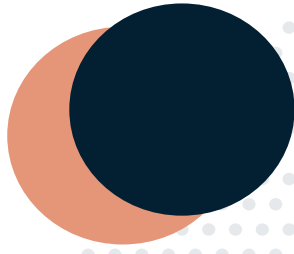
ALIMENTACIÓN

DISEÑO

ARTESANÍA

CONSUMO

MUJER



TEORÍAS DEL DISEÑO INDUSTRIAL II

2020-1

PÁGINA LEGAL

Editorial

Cristián Lagos Burgos

Diseño y Diagramación

Miyerlandi Cristancho Fajardo
Adrián Riveros Fajardo

Ilustraciones

Daniela Rolón
David Felipe Chavarría Forero

Diseño de portada y contraportada

María Isabella Lesmes
Angie Galvis Hincapié

Autores

Miyerlandi Cristancho Fajardo
Adrián Riveros Fajardo
Cristián Lagos Burgos
Daniela Rolón
David Felipe Chavarría Forero
María Isabella Lesmes
Angie Galvis Hincapié
Daniel Oviedo Sandoval

Agradecimiento a

Johanna Zarate Hernandez

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogota D.C

Mayo 2020

CONTENIDO



1 Editorial
Introducción al desarrollo del contenido de nuestra revista con un enfoque hacia el diseño.

2 Perfiles
Se expone una muestra concreta del perfil de cada autor participante de esta editorial.

3 Artículos
Desarrollo de un texto a partir del futuro del diseño en el siglo XX

4 Cuartilla
Análisis sobre un producto, empresa o diseñador

5 Red Neuronal
Conexión de conceptos estudiados alrededor de la historia del diseño.



El diseño industrial es una disciplina estratégica enfocada en convertir aquellos problemas en oportunidades a través de mediadores, usando herramientas como la innovación dentro de una realidad ambiental, social, económica, cultural y tecnológica, brindando solución a las necesidades de las personas; las cuales pueden abordarse desde diferentes perspectivas. Actualmente, se plantean varias metodologías y enfoques para el desarrollo de proyectos apostando a un diseño incluyente, donde el usuario sea el foco central.

La asignatura de Teorías del diseño industrial II, busca centrar su interés en el estudio de las estructuras teóricas e históricas que puedan plantearse como fundadoras de la amplia configuración de conocimiento del Diseño Industrial y en particular de su condición disciplinar.

Esta revista contiene contextos, argumentos y conceptos de los estudiantes de la asignatura, dejando en evidencia el proceso abordado durante el semestre. Busca otorgar a través de esta herramienta teórica una nueva mirada crítica y constructiva a los lectores, permitiendo la localización conceptual y argumental de su disciplina con relación al amplio universo del conocimiento y su desarrollo.

PERFILES



Miyerlandi Cristancho Fajardo

Soy estudiante de último semestre de Diseño Industrial. Entre mis áreas favoritas de diseño se encuentran el trabajo con comunidad y el desarrollo de productos para el aprendizaje didáctico. Soy apasionada en todo lo que hago, principalmente por mi trabajo y por conocer otras culturas. Sueño con diseñar para transformar el mundo, generando gran impacto con cada una de las cosas que hago. Mi meta es lograr que las personas puedan cambiar y evolucionar a través de mis diseños.



Adrián Riveros Fajardo

Actualmente, finalizando el proceso de formación de Diseño Industrial, mi propósito es aplicar las herramientas adquiridas en la academia para potenciar los procesos en la industria. Enfocado a solucionar falencias en áreas de trabajo que están impidiendo el funcionamiento eficiente de un operador. Habilidades en manejo de softwares 3D, para realizar simulaciones que permitan acortar tiempos del desarrollo de un producto.



Angie Galvis Hincapié

Soy estudiante de séptimo semestre de Diseño industrial en la universidad Jorge Tadeo Lozano. Mis intereses se centran en aportar al arte y la cultura factores humanos inmersos en el diseño teniendo en cuenta los avances tecnológicos, pero sin perder el trabajo manual con lo cual me identifico. Así mismo, me ha permitido tener una conexión en el contexto de la expresión artística creativa manual y también con los software especializados proyectados en un competitivo y dinámico campo del diseño industrial.



Daniela Rolón Alvarado

Soy estudiante de Diseño Industrial, curso actualmente séptimo semestre, considero que el diseño me ha permitido comprender el mundo de una forma diferente, donde generar oportunidades para proyectos y nuevas ideas están dadas de la forma en que las logro comprender e innovar. Considero que el diseño objetual y de espacios son lo que más me gusta y me inspira.



Daniel Oviedo Sandoval

Diseñador industrial en formación, enfocado en el modelado 3d y la ilustración análoga y digital. Habilidades en desarrollo de productos enfocados en el cliente con consciencia ambiental y social. Con conocimientos y experiencia en procesos productivos, proyectos sociales y diseño crítico.



María Isabella Lesmes

Actualmente, soy estudiante de séptimo semestre de Diseño industrial, mi aspiración profesional es generar propuestas que contribuyan a la optimización de la calidad cultural, ambiental, social y humana, tengo mayor experiencia académica en el área de diseño de producto, sin embargo, últimamente un área de trabajo que ha sido muy importante para mí es el desarrollo de estrategias sostenibles a nivel ambiental y social.



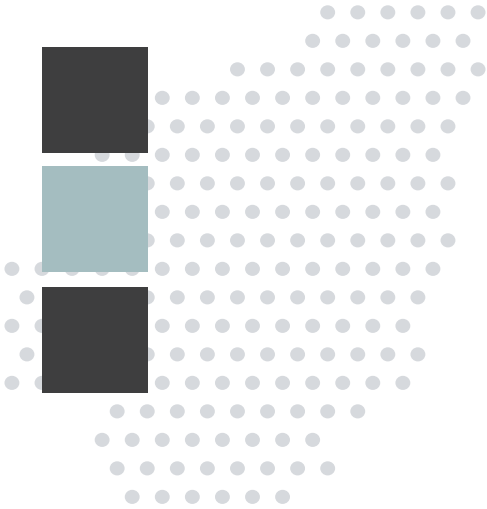
David Chavarría Forero

Soy estudiante de octavo semestre de diseño industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, a lo largo de mi carrera he recorrido las diferentes ramas de la disciplina y lo que más resalta de lo que he aprendido es el rápido avance de la tecnología y el alcance que tenemos como diseñadores para obtenerla, apropiarla y ayudar a seguirla desarrollando siempre con el fin de ayudar al planeta (Humanos, ecosistemas y animales).



Cristián Lagos Burgos

Diseñador industrial y arquitecto en proceso de formación de la universidad Jorge Tadeo Lozano con capacidades y formación para el desarrollo de proyectos de diseño, enfocados en la satisfacción del cliente y el aprovechamiento de la capacidad productiva de la empresa. Líder comprometido con las metas proyectadas y un gran apoyo con los compañeros de trabajo, emprendedor y responsable. Con mentalidad abierta y analítica que me permite enfrentar los cambios de un sistema altamente dinámico. Tengo destrezas en identificar nuevas oportunidades de negocios y un buen dominio de relación con las personas.



DISEÑO: ESTÉTICO Y FUNCIONAL

Escrito por:
Adrián Riveros Fajardo

A través de la historia, el diseño ha ido evolucionando conforme a las transformaciones y exigencias de la sociedad universal. En su origen, podemos encontrar tres etapas significativas que han permitido asentar las bases de lo que conocemos hoy en día sobre este campo. En primera instancia, el Diseño Funcional, fundamentado en la creación objetual de productos, se consolida como el punto de partida de esta actividad. Más adelante, en la historia surge una evolución que permite dar paso al Diseño Estético, el cual les añade el toque atractivo a las piezas. Y, por último, aparece el Diseño Disciplinar el cual permitió fundamentar las bases teóricas y profesionalizar esta actividad.



Es importante tener en cuenta que, si bien el diseño ha sufrido cambios como el resto de las actividades humanas, su proceso evolutivo se ha presentado de forma menos radical, al adherir exponencialmente nuevas características, las cuales son las que realmente determinan su progreso. “Todos los productos pueden ser definidos desde aspectos técnicos, comerciales, funcionales, formales estéticos, etc., por lo que resulta claro entender que, en el proceso de diseño, cada enfoque de aproximación a la materialización del objeto producto aporte un número de características necesarias a ser “incorporadas” en la solución final; estas características (llamadas generalmente determinantes y requerimientos)”. (Becerra, 2013, p. 47)

Previo a la profundización en el origen se hace necesaria una definición de los conceptos que argumenta la hipótesis de que un objeto de calidad se consolida cuando la estética cumple su función y la función (eficiente) influye en la estética. En este sentido, cuando Hegel habla de estética excluye la belleza natural y enfatiza en la belleza artística. Esta última es algo superior “porque es del espíritu,

lo bello natural será un reflejo de lo bello del espíritu, algo incompleto e imperfecto. El arte se basa en que lo bello tiene su vida en la apariencia”. (Imaginario, 2019) Así bien, el planteamiento de Hegel sobre la estética en el ámbito artístico lo podemos adoptar al mundo del diseño porque de cierto modo cuando se crea un producto, también se está mostrando un reflejo de la persona, de sus pensamientos, de su interior materializado a través del objeto, y en este sentido, también se hace posible determinar qué tipo de persona se es.

“
Se denomina un objeto de calidad cuando la estética cumple su función y la función (eficiente) influye en la estética
”

Independientemente de si es incompleto e imperfecto, el producto nos da diferentes puntos de vista bastante valiosos para satisfacer necesidades y deseos de la sociedad.

En el ámbito funcional podemos resumir que es la capacidad del producto de cumplir con los requerimientos exigidos por parte del consumidor, la que permite realizar la actividad o acción de manera eficiente. Dentro de este término es imprescindible agregar el concepto de usabilidad ya que es el soporte para que un objeto tenga una funcionalidad óptima. “La usabilidad, como atributo de calidad y fuente de satisfacción y aceptación social de los productos y servicios interactivos que creamos, cuenta con un recorrido histórico que ha ido aportando solidez y consistencia a su definición.” (Santamaria, s.f p. 8)

Retomando el origen, la primera etapa del diseño, que tuvo énfasis en el perfeccionamiento funcional de los objetos, se enfocó como única alternativa en el impulso y creación de estos elementos en donde cumplieran estrictamente con un correcto desarrollo funcional que permitiera suplir la necesidad para la que se había

realizado. Sin tomar en cuenta aspectos estéticos se desarrollaban productos donde su función eficiente y eficaz era el principal requisito para que fueran aprobados y presentados al consumidor.

Si bien el desarrollo funcional es un aspecto esencial al momento de producir un objeto, el aspecto estético formal es la principal motivación que acerca al consumidor a interesarse por un producto como primera medida. Es por eso por lo que el Diseño adoptó este aspecto en su segunda fase de evolución para atraer a más usuarios y consumidores al momento de ofrecer un producto. “El espacio retínico adquiere una posición predominante, pues los hombres son sobre todo seres vivientes dotados de ojos. Con respecto a los instrumentos, ya sean materiales como inmateriales (programas software), el objeto del diseño consiste exactamente en conectar los artefactos al cuerpo humano.” (Bonsiepe, 1995, p. 22). Con lo anteriormente mencionado por bonseipe, se reafirma la tesis del aspecto estético como posición predominante al momento de dejarse atraer por un producto. Como se dice coloquialmente, todo entra por los ojos.

El último de los tres aspectos que convierten al Diseño en una actividad completamente posicionada se dió con el origen del Diseño Disciplinar. Este referente dio paso a escuelas y facultades para la enseñanza de esta disciplina, dándole el respaldo teórico que le faltaba para argumentar los diseños que a su vez permitió profesionalizar este ejercicio de la creación.

La mezcla de desarrollo funcional

correcto y del estético formal atraente es el resultado que se espera encontrar en todo producto. Sin embargo, muchas veces resulta complicado lograr esa alineación correcta en un mismo producto por las múltiples variantes que se presentan al momento de diseñar y a las innumerables exigencias que demanda cada desarrollo. Uribe Becerra (2013) afirma: “Muchas veces -y dada su diversidad- dos o más características esperadas en un producto se encuentran en contraposición o apuntan en sentidos contrarios, modo que el cumplimiento de una parece ser solo factible por el incumplimiento de otra. Esta contradicción en la orientación entre requerimientos o determinantes se entiende como normal y forma parte de la dinámica propia del proceso de desarrollo de nuevos productos, donde el diseñador debe actuar como mediador y encontrar respuestas lo más acertadas posibles” (p.48.).

Un concepto clave dentro del diseño es la “interfase”. Este es el punto de partida y lo más importante al momento de crear, ya que este concepto sirve como mediador entre el objeto y el usuario. Es el lenguaje mediante el cual el interesado logra utilizar de manera correcta dicho producto. La interfase debe brindar todos los beneficios en pro de la persona para tener una experiencia satisfactoria con el artefacto. La mezcla entre lo estético y lo funcional debe adaptarse a la interfase. Lograr este cometido, mientras se desarrolle un producto estéticamente llamativo y que funcione correctamente podríamos decir que se logró un correcto diseño. “La interfase como categoría central del diseño nos permite conectar a

el cuerpo humano, el objetivo de una acción, un artefacto o una información en el ámbito de acción comunicativa”. (Bonsiepe, p.17)

Partiendo de la tal conexión es donde se logra llegar a obtener la mejor aproximación del desarrollo de un producto que cuente con una muestra de oleada estética y funcional, ya que se logra dimensionar la verdadera necesidad del usuario y que lo motivaría a adquirir el hipotético producto.

En consecuencia, la creación y desarrollo de un producto logrará su éxito cuando cumpla con los requerimientos anteriores, ya que, si el producto responde a la función para la que fue diseñada, eso a su vez facilitará la actividad y acción al usuario. La persona obtendrá un alto grado de satisfacción, que, sumado a las cualidades estético-formales, enriquecerá al producto de un alto grado de valor que permitirá una creciente motivación al usuario para continuar con su uso y crear una fidelidad con la marca.

“

**La usabilidad,
como atributo de
calidad y fuente
de satisfacción y
aceptación
social de los
productos y
servicios.**

”

“

La interfase como categoría central del diseño nos permite conectar a el cuerpo humano, el objetivo de una acción, un artefacto o una información en el ámbito de acción comunicativa

”

En el mundo contemporáneo podemos encontrar referentes que dan muestra de una gran aproximación de la relación y mezcla de lo estético-formal y la funcionalidad, lo cual les ha permitido obtener gran reconocimiento en el gremio industrial, y por supuesto, una inmensa aceptación dentro de los consumidores. James Dyson, por ejemplo, es un inventor, diseñador industrial y empresario británico, que se ha destacado por idear y concebir tecnologías y aplicarlos a artefactos ya conocidos. Esto ha permitido potencializar su usabilidad a un nivel exponencial y transformar creaciones obsoletas a innovadoras, eficientes y seguras.

Dentro de sus más reconocidos inventos está el uso de separación ciclónica en una aspiradora sin necesidad de utilizar bolsas para filtrar los desechos. El uso de tecnología eficiente lo acompaña con un desarrollo formal bastante atractivo dentro de toda la gama de sus productos. En conclusión, el ideal del diseño de productos es lograr materializar creaciones donde haya una clara interfase que permita una comunicación óptima entre el objeto y el ser humano. Cuando el usuario logra entender de manera intuitiva como funciona el producto, podremos afirmar que la interfase está haciendo correctamente su tarea. Ahora bien, una vez logrado este enlace, si el artefacto

cuenta con características funcionales convenientes, que permitan llevar a cabo la labor para la que se diseñó y acompañado de esto el producto logra atraer de manera positiva al consumidor por sus cualidades formales, podría decirse que el objeto cuenta con un alto grado de valor. Sin embargo, vale aclarar que el producto perfecto nunca podrá existir ya que las exigencias varían de acuerdo con el contexto y tarea específica, así como por la aparición de contraposiciones en las características que demanda un producto en donde muchas veces toca decidir cuál resaltar. El trabajo del diseñador es actuar como mediador y encontrar las respuestas más acertadas.



BIBLIOGRAFÍA



El diseño desde su función: Producto de tiempos líquidos

- TODO LO SÓLIDO SE DESVANECE EN EL AIRE: La experiencia de la modernidad. Marshall Berman (2010) Capítulo: Todo lo sólido se desvanece en el aire: Marx, el modernismo y la modernización.
- Modernidad líquida, Zygmunt Bauman () Prologo pág. 7 - 20. Capítulo 1: Emancipación pág. 21 - 58.
- Valdes de Leon, Gustavo. (2010) Tierra de nadie. Una molesta introducción al estudio del diseño. Capitulo XI, pan. 209 - 2015.
- Buitrago, Juan Camilo (compilador), 2015 DISEÑO Y PRODUCTO, Cap. Diseño, consumo e individualidad

Diseño : Estético y Funcional

- Augusto Solorzano, M. U. (s.f.). Diseño y Producto . Coleccion Artes y Humanidades.
- Becerra, M. U. (s.f.). Diseño, consumo e individualidad. Universidad del Valle.
- Bonsiepe. (s.f.). Mutaciones del Diseño .
- Dyson, J. (s.f.). Wikipedia. Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/James_Dyson
- Imaginario, A. (s.f.). Significados. Obtenido de <https://www.significados.com/estetica/>
- Santamaria, S. O. (s.f.). Introduccion a la usabilidad y su evaluacion .

Diseño y Artesanía

Libros

- Berman, M. (2013). Todo lo sólido se desvanece en el aire. Barcelona: Anthropos.
- Duran, O., 2015. Del Objeto A Los Objetos Del Diseño Industrial.
- Grisales Vargas, A. (2015) Artesanía, arte y diseño.
- LA ARTESANÍA COMO INDUSTRIA CULTURAL: DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES. (2020). [Ebook]
- Solórzano, A., Uribe, M., González, M. and Buitrago Trujillo, J., n.d. Diseño Y Producto.

Revista

- (2020). Retrieved from <https://www.eltiempo.com/cultura/arte-y-teatro/la-artesania-es-la-industria-creativa-semilla-dice-jimena-puyo-de-artesantias-de-colombia-427194>

Referencias de internet

- Artesanía y Diseño | Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). Retrieved 3 April 2020, from <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/creativity/creative-industries/crafts-and-design/>
- Mateo, J., 2020. 04 El ICSID Y El Diseño Industrial Web Sobre Diseño Industrial - José Manuel Mateo. [online] Xn–diseadorindustrial-q0b.es. Available at: <http://www.xn–diseadorindustrial-q0b.es/queeseldisenio/04-el-icsid-y-el-diseno-industrial/> [Accessed 3 May 2020].
- SIART, A. (2020). Artesanías de Colombia - Artesanías de Colombia. Retrieved 3 April 2020, from niasdecolombia.com.co/PortalAC/Contenido/ListaTag.jsf?tag=%20Dise%C3%B1o%20Colombiahttp://artesa

El modelo de producción en serie y su contribución a democratizar el diseño

- ¿Del fordismo al postfordismo? El advenimiento de los nuevos modelos de organización industrial, Vicente Safon Cano
- Romero Moscoso, Alberto Carlos (2015) Hombre - León de los objetos. Revista La tadeo de arte. No. 1. Pág 100 - 113.
- Pagina oficial de Braun <https://es.braun.com/es-es>
- Pagina oficial de Ikea <https://www.ikea.com/es/es/this-is-ikea/about-us/vision-e-idea-de-negocio-pub9cd02291>

Alimentación 4.0: Intersección del diseño, tecnología y cambios sociales

- Red mundial por el derecho a la alimentación y a la nutrición, 2018 Alimentos inmateriales: Las contradicciones de una era digital (tomado de <https://www.righttofoodandnutrition.org>)
- Modernidad líquida, Zygmunt Bauman () Prologo pág. 7 - 20. Capítulo 1: Emancipación pág. 21 - 58.
- La Cultura en el mundo de la modernidad líquida, Zygmunt Bauman ,2011, Cap. I Algunas notas sobre las peregrinaciones históricas del concepto de “cultura”, Cap. II Sobre la moda, la identidad líquida y la utopía de hoy: algunas tendencias culturales del siglo XXI, pág 9- 32
- Diseño y Producto , Buitrago, Juan Camilo (compilador), 2015,Cap. Diseño, consumo e individualidad, pág 47 – 89
- La cuarta Revolución industrial, Schwab, Klaus. (2016) , Cap.1: La cuarta revolución industrial. Cap. 2: Impulsores. Pág. 6 - 28. Capítulo 3: Impacto 3.4 Sociedad Pág.100-103 Foro económico mundial. Casa editorial el Tiempo.
- High Tech: parcialidades, recortes, juicios y prejuicios. Urrego, Pablo (2015) LA HISTORIA DEL DISEÑO INDUSTRIAL RECONSIDERADA. Bernatene, María del Rosario (coordinadora), Universidad Nacional de la Plata.

El papel fundamental de la mujer dentro de la historia del diseño: Visto desde el genero.

- Canora, M., 2020. La Fuerza De Las Voces Del Feminismo En América Latina. [online] El Orden Mundial - EOM. Available at: <<https://elordenmundial.com/feminismo-en-america-latina/>> [Accessed 18 April 2020].
- Garone Gravier, M., 2009. Los designios de Eva: el género en la identidad del diseño latinoamericano. Revista 180, pp.Pag 32-35.
- López, N., 2016. Una aproximación al diseño desde la perspectiva del género. Festival internacional de la imagen
- Torrent Esclapés, R. (2008). Sobre diseño y género. Mujeres pioneras. Millars: espai i història, [en línia], 2008, Vol. 31, p. 221-3, <https://www.raco.cat/index.php/Millars/article/view/169300>
- Torrent, R. (1995). Mujeres y diseño industrial: la escuela de la Bauhaus.Asparckia. Investigación feminista, (5), 57-69
- Recio, C., 2012. LAS DESIGUALDADES DE GÉNERO EN EL MERCADO DE TRABAJO: ENTRE LA CONTINUIDAD Y LA TRANSFORMACIÓN. Revista economía crítica, (14).

El papel fundamental de la mujer dentro de la historia del diseño: Visto desde el genero.

- Modernidad líquida, Zygmunt Bauman, 1999.
- Todo lo solido se desvanece en el aire, Marshal Berman, 1982.
- 1984, George Orwell, 1949.

Filmografía

- They Live, Dir. John Carpenter, 1988.
- 1984, Dir. Michael Anderson, 156.
- Metrópolis, Fritz Lang ,1927.

CUARTILLAS DE OPINIÓN



SUBSISTIR AL SIGLO XXI



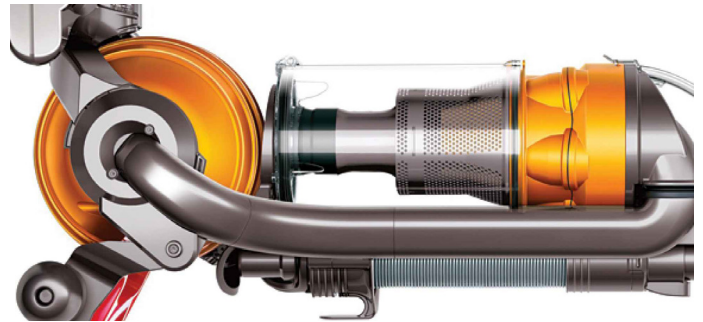
2020-1

ANÁLISIS SOBRE: JAMES DYSON

James Dyson es un inventor, diseñador industrial y empresario británico que fundó Dyson Ltda. Se ha destacado por inventar tecnologías y aplicarlos a artefactos ya conocidos, lo que ha permitido potencializar su usabilidad a un nivel exponencial y transformar creaciones antiguas a contemporáneas, eficientes y seguras. Dentro de sus más reconocidos inventos está el uso de separación ciclónica en una aspiradora sin necesidad de utilizar bolsas para filtrar los desechos. El uso de tecnología eficiente lo acompaña con un desarrollo formal bastante atractivo dentro de toda la gama de sus productos.



Lo interesante de este diseñador es que rompe con el pensamiento tradicional de seguir y basarse en metodologías y formas ya conocidas -que solo intentan mejorar diseños-, sino de transformarlos con nuevas tecnologías que sean más eficientes, pero con distintas propuestas formales. Por ejemplo, su creación del ventilador sin aspas que con el impulsor aspira aire y pasa a una rampa de 5 ° en forma de superficie de sustentación, con el principio de Bernoulli creando un área de baja presión. Esto induce aire detrás del ventilador, mientras que el aire circundante sigue el flujo de aire en un proceso conocido como arrastre, que amplifica el flujo de aire inicial hasta 15 veces. (Dyson).



Exponiendo ejemplos ya mencionados de James Dyson, quiero recalcar la capacidad de mezclar la funcionalidad eficiente junto a un desarrollo formal interesante y llamativo en donde lograr satisfacer los principales deseos del usuario, el cual es tener un artefacto bello y que cumpla con los requerimientos para lo que se necesita. Es por esto por lo que ha logrado mantenerse desde finales del siglo XX hasta el día de hoy. “Los consumidores de hoy ya sean individuos o empresas, no desean tener mas opciones. Desean tener exactamente (cuando, donde y como ellos lo quieren). Dado que la actitud y conocimiento de los consumidores es cada vez más exigente e informada, esta es una solicitud que debe ser atendida por las empresas que aspiren en un futuro conservar clientes”. (Diseño y Producto , pág. 74) Si bien lograr satisfacer y crear un producto especializado en cada uno de los individuos es complicado, es importante lograr abarcar a un gran número de la población atacando deseos comunes y de mayor demanda. Es por esto por lo que James Dyson y su empresa han logrado mantenerse a flote desde 1993 ya que ha logrado entender al consumidor proponiendo nuevas opciones, quizá estando un paso delante de lo que los usuarios tienen en mente, siendo este el detonador para que este diseñador haya y este teniendo éxito. “La misma concepción de innovación presupone la mayor jerarquía de la factibilidad comercial sobre el deseo individual y la necesidad particular. El objeto comercial fruto de la declinación de todos los requerimientos frente

a la viabilidad técnica-comercial, deviene en un producto que realmente no está diseñado para satisfacer las necesidades individuales, sino para atraer un grupo de usuarios promedio tan grande como sea posible”. (Diseño y Producto , pág. 48) La clave de Dyson para obtener nuevas y potentes propuestas es invertir en investigación, en enfocarse en pocos productos, pero que estos sean de gran valor. Impulsando el desarrollo cuidadoso de cada uno de sus productos, sin apresurarse para lograr obtener productos de gran alcance, con nuevas tecnologías. “Dyson gastó £7 millones por semana en investigación y desarrollo de nuevos productos. La compañía es el mayor inversor del Reino Unido en robótica e investigación de inteligencia artificial, emplea a más de 3.500 ingenieros y científicos, y participa en más de 40 programas universitarios de investigación”. (wikipedia). Me parece importante resaltar esta metodología porque para llevar a cabo un diseño de gran valor y con máxima calidad, es necesario tener un proceso de inmersión para empaparse totalmente del tema y siguiente labrar cada peldaño de forma precisa y segura, sin apresurarse a fabricar productos a gran cantidad para llenar el mercado, pero que no va a lograr obtener ese valor apreciativo por parte del usuario.

BIBLIOGRAFÍA

-Augusto Solorzano, M. U. (s.f.).
Diseño y Producto . Coleccion Artes y Humanidades.

-Dyson. (s.f.). Dyson. Obtenido de <https://www.dyson.com/fans-and-heaters/dyson-hot-cool-technology.html>

-wikipedia. (s.f.). Wikipedia . Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/James_Dyson

MIRADA
CRÍTICA
AL DISEÑO



2020-1



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO