

GUÍA DE APOYO AL APRENDIZAJE

Curso:	5° Año A
Asignatura:	Tecnología
Docente:	Patricia Soto Moena
Semana:	N°5
Objetivo de la clase:	Distinguen el diseño en diversos objetos tecnológicos de uso cotidiano.

Estimado Alumno:

- 1.- Lee esta información y copia en tu cuaderno el objetivo de la clase.
- 2.- Si puedes imprimir la guía responde en ella, de lo contrario en tu cuaderno de Tecnología.
- 3.- Cualquier consulta al siguiente correo **patricia_sotom@hotmail.com**
consultascolegioaugustodhalmar@gmail.com

❖ **En esta clase aprenderás sobre el diseño de ergonomía y estética.**

Lee atentamente el siguiente texto N°1:

Características generales del diseño

Diseño es uno de esos términos que utilizamos a diario y que tienen mas de una interpretación. Por ejemplo, cuando vemos un patrón para confeccionar una prenda de vestir y lo llamamos diseño, nuestra interpretación es correcta. un diseño es un dibujo esquemático que sirve como guía para elaborar un producto.

También es correcta la interpretación del termino cuando alguien ve nuestra ropa y nos dice que le gusta el diseño.

En este sentido, se refiere a que le parece agradable la manera en que el diseñador armonizo los colores, las texturas

y las formas de esas prendas. Es decir, un diseño también es la idea básica que se encuentra detrás de todo producto o servicio manufacturado y que se usa para darle forma.

El termino diseño tiene un significado muy amplio. Es el aspecto exterior de un objeto que ha sido ideado por un ser humano y a la vez, es la idea que guía un proceso hasta ese aspecto exterior.

Esta última acepción tiene una especial importancia en el ámbito tecnológico, en el que diseño es el conjunto de ideas, normas y políticas que rigen las operaciones de un sistema técnico, y también es el conjunto de documentos (gráficos o textuales), que se elaboran como guía para llevar a cabo los procedimientos que permiten la fabricación de un artefacto o la prestación de un servicio.



Lee atentamente el siguiente texto N°2:

El Diseño de un producto: Ergonomía y Estética

Los primeros ratones, también conocidos como mouse, que sirvieron como interfaz de una computadora eran muy simples, parecían una pelota ovalada cortada por la mitad. En cambio, en la actualidad, la oferta de estos artefactos es muy amplia: Los hay desde los que tiene forma de auto, por ejemplo, hasta los que presumen de un diseño ergonómico (figura 5,8).



En sentido estricto, todos los ratones tienen la misma función y satisfacen la misma necesidad: controlar procesos específicos dentro de los programas computacionales, sin embargo, cuando necesitamos comprar un nuevo ratón, tomamos en cuenta varios factores.

Cuando una empresa planea el lanzamiento de un producto, dos de los factores que orientan el diseño de este son el aspecto y la facilidad de uso; es decir, la estética y la ergonomía.

La estética alude al aspecto exterior de algo, aunque suele relacionarse más con su atractivo visual, de modos que el adjetivo estético se emplea para considerar que algo es bello, en comparación con lo antiestético, que es sinónimo de feo o desagradable. En realidad, el término tiene su origen en la filosofía y la teoría del arte y se refiere a la esencia y la percepción de la belleza.

Por otra parte, al diseñador el ratón también se toma en cuenta que este debe cumplir su función.

De allí que la parte, al diseñar el ratón que este debe cumplir su función.

De allí que la parte izquierda, por ejemplo, casi siempre tenga una depresión que se amolde a la manera en que el pulgar hará presión sobre el para manipularlo.

A esta característica del diseño se le denomina ergonomía, que es el campo del conocimiento que se encarga de estudiar las características fisiológicas, anatómicas y psicológicas de las personas para diseñar ambientes, medios instrumentales o productos adecuados a sus necesidades (figura 5,9).

La importancia de la estética y la ergonomía en el diseño de un producto radica en las posibilidades de satisfacer mejor la necesidad o el interés directo de un grupo social. Por ello, ambos aspectos deben tomarse en cuenta siempre que se piense en el desarrollo de un proyecto de diseño.



Responde las siguientes preguntas:

1.- Escribe tres ejemplos de significado de la palabra diseño y explica porque es correcto usarlas de la manera que lo indicas.

2.- Define con tus palabras el concepto de diseño desde el ámbito tecnológico:

3.- Escribe un ejemplo de un objeto tecnológico que en su diseño se pueda apreciar el uso de la ergonomía y la estética.

4.- Dibuja el diseño de un objeto tecnológico con detalles que permitan observar ambas características.

--