



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



EL BOCETO EN EL DISEÑO INDUSTRIAL: APROXIMACIONES DE VALOR ENTRE LAS REPRESENTACIONES ANALÓGICAS Y DIGITALES

Autor: María Cristina Ascuntar Rivera

Resumen:

El presente proyecto de investigación, tiene como objetivo general examinar el valor fundamental del boceto como herramienta de conocimiento dentro del marco del desarrollo proyectual del diseño industrial. Bajo esta perspectiva, se requiere identificar la incidencia de la acción de bocetar en la capacidad del diseñador para generar y expresar sus ideas, así mismo, reconocer las aproximaciones existentes en las formas de representación analógicas y digitales como canales de expresión comunicativa y, finalmente, interpretar la configuración de las actuales formas de interacción de los estudiantes de diseño industrial con los soportes del boceto.

El alcance de la investigación es concordante con el interés técnico práctico del proyecto, que se fundamenta en el boceto analógico y digital, considerando que son formas de representación cambiantes y por tanto, han transformado las prácticas de representación en el diseño industrial; por lo anterior, se pretende lograr una reflexión dentro de la comunidad académica de la disciplina que contribuya al enriquecimiento de la temática. Para el logro de las metas propuestas y el beneficio del proyecto, se aborda desde una perspectiva cualitativa encaminada a comprender y profundizar en el acto de bocetar, con un enfoque exploratorio descriptivo que se desarrollará en dos instancias: la primera, de recopilación, análisis e interpretación de referentes y la segunda con la observación, experimentación e indagación de las percepciones de los actores en los entornos pedagógicos de la bocetación. Finalmente, los resultados descritos surgen como derivación de los procesos de observación, de la aplicación de un taller experimental, de las sesiones de grupo focal y las entrevistas realizadas a estudiantes y docentes del área. Como conclusión general de este proyecto, se comprende que el boceto es una herramienta de conocimiento sustancial dentro del proceso proyectual en el diseño industrial, la cual favorece la representación de las

ideas y el fortalecimiento de la capacidad de expresión del diseñador, con lo cual los bocetos tanto analógicos como digitales, asumen un rol fundamental en cada etapa del proceso de diseño, pero realizando una actuación subsecuente a las necesidades proyectuales del mismo, donde hay una palpable evolución contextual del boceto asociada al desarrollo tecnológico que incide en los soportes para la representación.

Palabras Clave: Boceto analógico, representación digital, ideación, diseño industrial.