

Hacia el diseño centrado en el usuario

LUIS RODRÍGUEZ MORALES
DEPARTAMENTO DE TEORÍA Y PROCESOS DEL DISEÑO
UAM CUAJIMALPA
lrodriguez@correo.cua.uam.mx

PALABRAS CLAVE

Cambio paradigmático
Diseño moderno
Diseño centrado en la forma
Diseño centrado en el usuario

KEYWORDS

Paradigm shift
Modern design
Form centered design
User centered design

RESUMEN

Con el objetivo de diferenciar, al menos en cierta medida, aquellos aspectos que son centrales al diseño durante el actual periodo de cambio paradigmático, el presente texto hace una revisión, en primer lugar, histórica, para poder ubicar el origen y sentido del paradigma del diseño moderno; en segundo lugar, se hace una breve revisión de los cambios a los que se enfrenta dicho paradigma y se ofrece, finalmente, una síntesis que permite visualizar, bajo cierto orden, la situación actual del diseño, tanto en su dimensión profesional, como disciplinaria, y se señala el diseño centrado en el usuario como uno de los enfoques más relevantes en la actualidad en el campo del diseño.

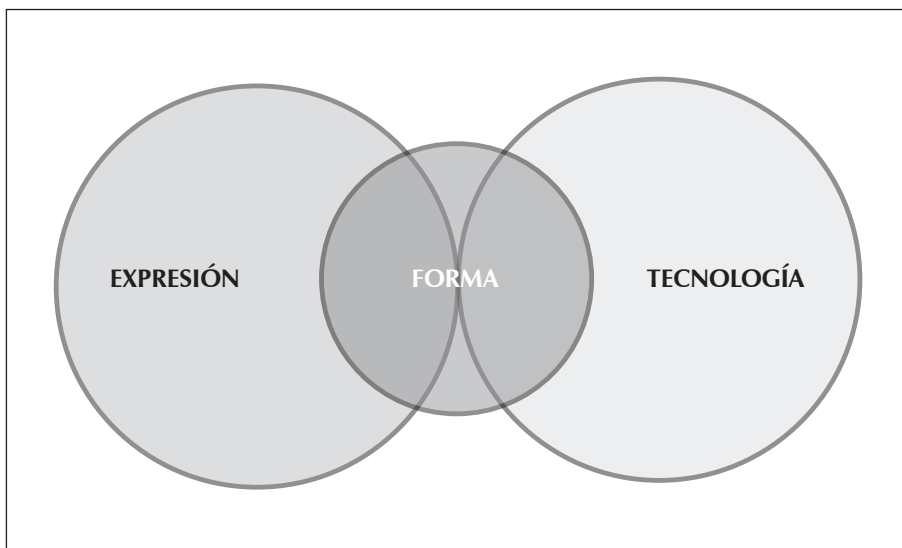
ABSTRACT

Our objective is to explore the differences of some of the issues that are relevant to design during the present state of paradigm shift. This text starts with a historical review, in order to establish the origins and sense of the modern design paradigm. Next we present the main aspects of the paradigm shift, and finally, we present a synthesis that helps to visualize, under a given structure, the contemporary situation of design, attending the fields of professional practice and the academic discipline. User centered design is underlined as the most relevant standpoint, nowadays, in the field of design.

DESDE LA HISTORIA

No es raro encontrar en muchos libros sobre diseño una “nueva” definición de esta profesión. Si bien muchas de estas “nuevas” definiciones son, en realidad, variaciones sobre temas centrales, es verdad que parece existir una cierta tendencia a redefinir constantemente al diseño (Simón, 2009). Las razones por las que esto ocurre son variadas; hay las que surgen de la confusión entre profesión y disciplina, pues las profesiones tienden más hacia la especificidad de las especialidades (en este caso diseño industrial, diseño gráfico, diseño textil, etcétera), mientras que las disciplinas buscan la generalidad del conocimiento. Otra fuente de cambio surge del cuestionamiento, natural en nuestros días, sobre el impacto de los cambios políticos, sociales y –de especial relevancia para el diseño– los tecnológicos; algunas más las encontramos en los orígenes mismos del diseño, que emerge de la confluencia de actividades antes disímiles, como la ingeniería y el arte, y que siempre serán objeto de revisión y puntualización, conforme estas disciplinas, por separado, también van cambiando. Ante esta variedad de factores que generan confusión en el concepto mismo de diseño, haremos una revisión, necesariamente breve por razones de espacio, del proceso histórico del desarrollo de la profesión a partir del siglo XIX.

Las raíces del diseño moderno las podemos ubicar en el siglo XIX (Pevsner, 1977) en la polémica que se da por la irrupción de las tecnologías de producción derivadas de la revolución industrial. Esta polémica, a grandes rasgos, presentaba dos polos o posturas; por un lado, las que podemos llamar de carácter tradicional-artesanal, que rechazaban el uso de la maquinaria industrial con base en el criterio de que las tecnologías industriales reducían al ser humano a nivel de esclavo de la máquina. El otro polo de la polémica se centraba en el pobre nivel estético de muchos de los objetos producidos en serie. Estas posturas se concretaron en dos movimientos: uno el de Artes y Oficios y en contraparte las propuestas de Henry Cole y su círculo. De la polémica mencionada se desprendieron varios elementos que han definido al diseño moderno; para nuestros propósitos, mencionaremos, en principio, a uno que, tal vez por obvio, es muchas veces ignorado: *el diseño se cen-*



Esquema 1. La forma es concebida como la síntesis entre sus características expresivas y la tecnología.

tra en la forma. Es decir, la preocupación fundamental es la de definir o configurar formas, tanto por razones de orden técnico-productivo como estético-expresivo, incluyendo en este último aspectos ideológicos y morales.

Lo anterior podemos sintetizarlo en el esquema 1, donde la forma es concebida como la síntesis entre sus características expresivas y la tecnología.

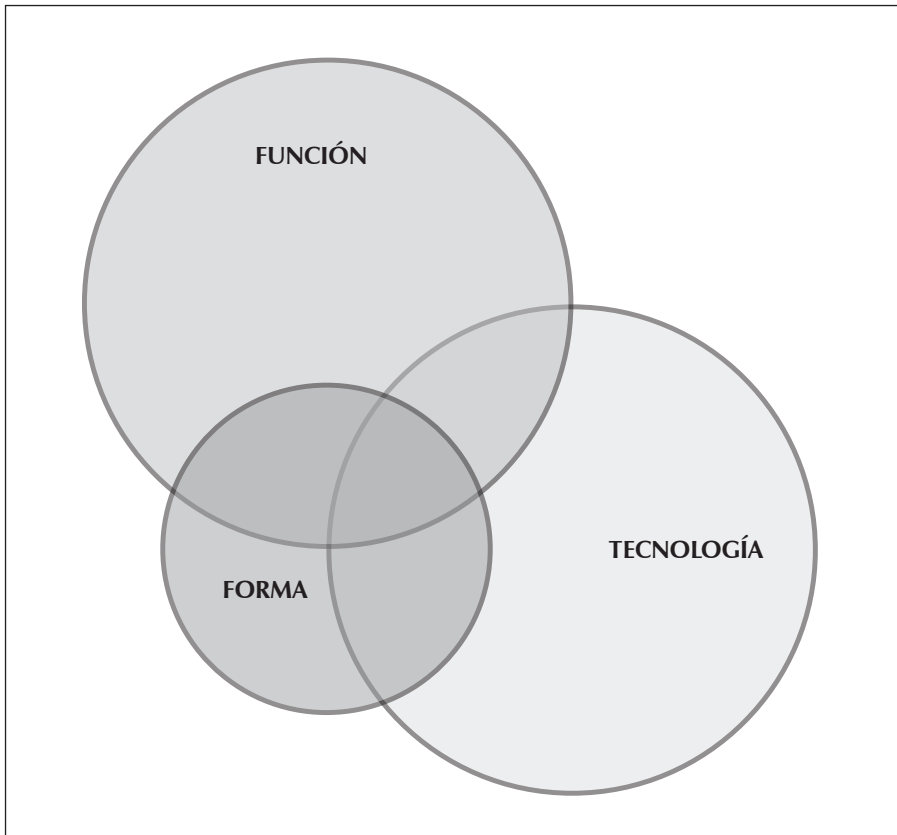
Otra vertiente que incide en la conformación del diseño moderno la encontramos en los productos diseñados y producidos en EEUU (algunos de ellos desde 1798), donde a partir de las condiciones particulares que impulsaron el crecimiento y desarrollo tecnológico y económico de esa nación, surge el llamado Sistema Americano de Producción, que se caracteriza por el uso de piezas estándar producidas industrialmente, lo que dio por consecuencia diseños cuyas formas surgían de los métodos de producción y buscaban atender, sobre todo, a aspectos funcionales (Pulos, 1983), dejando de lado o en un plano secundario las preocupaciones estéticas. Esta particular visión se centraba también en la forma, pero el énfasis se da en la relación entre tecnología y función. Su representación se muestra en el esquema 2.

Finalmente, el diseño moderno alcanza su configuración conceptual definitiva en la Bauhaus, particularmente en el documento que da inicio a las actividades de esta escuela en la ciudad de Dessau (1926), donde W. Gropius establece que:

Convencidos de que los artículos para el hogar y los accesorios deben relacionarse entre sí racionalmente, la Bauhaus busca –por medio de una investigación sistemática tanto teórica como práctica en los campos formal, técnico y económico– derivar la forma de un objeto a partir de sus funciones naturales y limitaciones [...] La naturaleza de un objeto está determinada por lo que hace. Para que un contenedor, una silla o una casa puedan funcionar apropiadamente se debe estudiar primero su naturaleza, puesto que deben servir perfectamente a su propósito: en otras palabras debe funcionar prácticamente (Whitford, 1991: 206).

En este documento, Gropius reafirma como centro de acción del diseño la configuración de la forma, ahora como una síntesis de tecnología, función y expresividad. De manera muy importante se introduce un nuevo factor que resulta determinante: la dimensión económica, que encuentra en la forma el vehículo para incentivar el crecimiento industrial. Con estos elementos, podemos afirmar que el paradigma del diseño moderno queda configurado como se muestra en el esquema 3.

Un elemento importante que reforzó estas posturas, fue el trabajo desarrollado desde la segunda mitad de la década de 1950 hasta 1968 (año en que es cerrada), por la HfG Ulm, en el sentido de formular los primeros métodos proyectuales. Destacan las propuestas de Hans Gugelot, (Bürdek, 2001), que ofrecen un cimiento sólido



Esquema 2. Los diseños cuyas formas surgían de los métodos de producción se centraban también en la forma, pero el énfasis estaba en la relación entre tecnología y función.

para el desarrollo de múltiples visiones sobre el proceso de diseño. Tomás Maldonado (Maldonado, 1993), quien formaba parte del grupo directivo de la HfG Ulm, propuso, en 1959, la primera definición internacionalmente aceptada de diseño industrial:¹

Un diseñador industrial es aquel que está calificado por su formación, conocimiento técnico, experiencia y sensibilidad visual, para determinar los materiales, mecanismos, figura, color, acabados de superficies y decoración de objetos, que son reproducidos en cantidad por procesos industriales. El diseñador industrial puede, en ocasiones, ocuparse de todos o tan sólo alguno de estos aspectos de un objeto producido industrialmente.

El diseñador industrial también puede ocuparse de problemas de empaque, publi-

cidad, exhibición y mercadotecnia, cuando la solución de dichos problemas requiere de apreciaciones visuales, además de conocimiento técnico y experiencia [...]

Una vez más resulta evidente que el eje de la actividad de diseñar se centra en la forma.

Los elementos característicos del diseño moderno (que se define a partir de la Bauhaus y alcanza su consolidación y orientación científica en la HfG Ulm) podemos resumirlos en los siguientes puntos:

Lo formal. O bien, diseño centrado en la forma; un aspecto fundamental, pues resume el eje central del trabajo del diseñador.

Lo moral. Desde sus inicios, el diseño moderno buscó una relación entre diseño y sociedad. Esta relación se ha explorado desde diversas perspectivas, dando por resultado criterios sobre “buen” diseño, y por tanto, principios de la “buena” forma.

Lo racional. Elemento distintivo de la modernidad, el diseño busca en la razón operativa el medio ideal para alcanzar sus propósitos.

LA CRISIS PARADIGMÁTICA DEL DISEÑO MODERNO

Si bien las renovaciones se dan de una manera paulatina y cotidiana, podemos decir que es a partir de la década de 1980 cuando el diseño se enfrenta a una serie de cambios en todos los órdenes, que evidencian que el proceso de cambio paradigmático ya es irreversible. Entre estos cambios podemos resaltar los siguientes:

El cambio tecnológico que, a grandes rasgos, se manifiesta en el campo del diseño en dos dimensiones; por un lado, la tecnología de producción empieza a desarrollar nuevos sistemas y enfatiza los procesos globalizados de fabricación, por otro, los procesos informáticos de digitalización, que obligan a los diseñadores a reformar los procesos proyectuales, pues las nuevas tecnologías cuestionan, incluso, aquellas habilidades que, como el dibujo, se consideraban representativas de la profesión.² A los cambios tecnológicos los acompañaron otros, igualmente importantes, de carácter político, como la desaparición del bloque de naciones socialistas, y algunos de tipo social como el enfrentamiento entre procesos de globalización y locales.

Para el diseño, estos cambios significan la revisión de muchos de los principios que se consideraban fundamentales. En este sentido, destaca la postura con respecto a los métodos. Desde tiempo atrás, algunos autores (Bonsiepe, 1979) ya habían señalado el error de considerar a los métodos como el centro distintivo de la madurez alcanzada por la disciplina (*metodología*). En realidad, esta llamada de atención se puede analizar actualmente desde la perspectiva de la complejidad: el diseño (al igual que muchos de los esfuerzos en las disciplinas técnico-científicas) intentó simplificar por medio de los métodos, no sólo procesos, sino incluso el concepto mismo de la disciplina, al reducirla a una variante del *problem-solving*. Al enfrentarse a problemas cada vez más complejos, resultó evidente que tanto los métodos, como las posturas multidisciplinarias del diseño, eran insuficientes.

¹ Esta definición fue adoptada por el ICSID (*International Council of Societies of Industrial Design*) y permaneció como una referencia durante varios años. Con base en ella se fundaron tanto sociedades profesionales como escuelas de diseño.

² Es claro que estos cambios obligaron a diferenciar entre aquellas habilidades propias de un oficio y otras distintivas de una profesión. De este proceso surge, hoy día, la diferencia entre habilidades de pensamiento y de visualización.

cientes. Esto dio pie a la crisis paradigmática que aún estamos tratando de aclarar. Esta crisis es evidente en los tres órdenes que señalamos como distintivos del diseño moderno: el moral, el racional y el formal (diseño centrado en la forma).

El diseño industrial está en crisis. Se reconozca o no, es una crisis de identidad, propósito, responsabilidad y significado [...] Esta crisis del diseño es, simplemente, que los diseñadores industriales no hacen lo que generalmente dicen hacer. Esto significa que tienen mucho menos control sobre el proceso de desarrollo de productos de lo que uno puede creer. Además, la manera como responden los usuarios y las culturas a los objetos que los diseñadores ayudan a crear, no se entiende aún con suficiente claridad... (Richardson, 1993: 34)

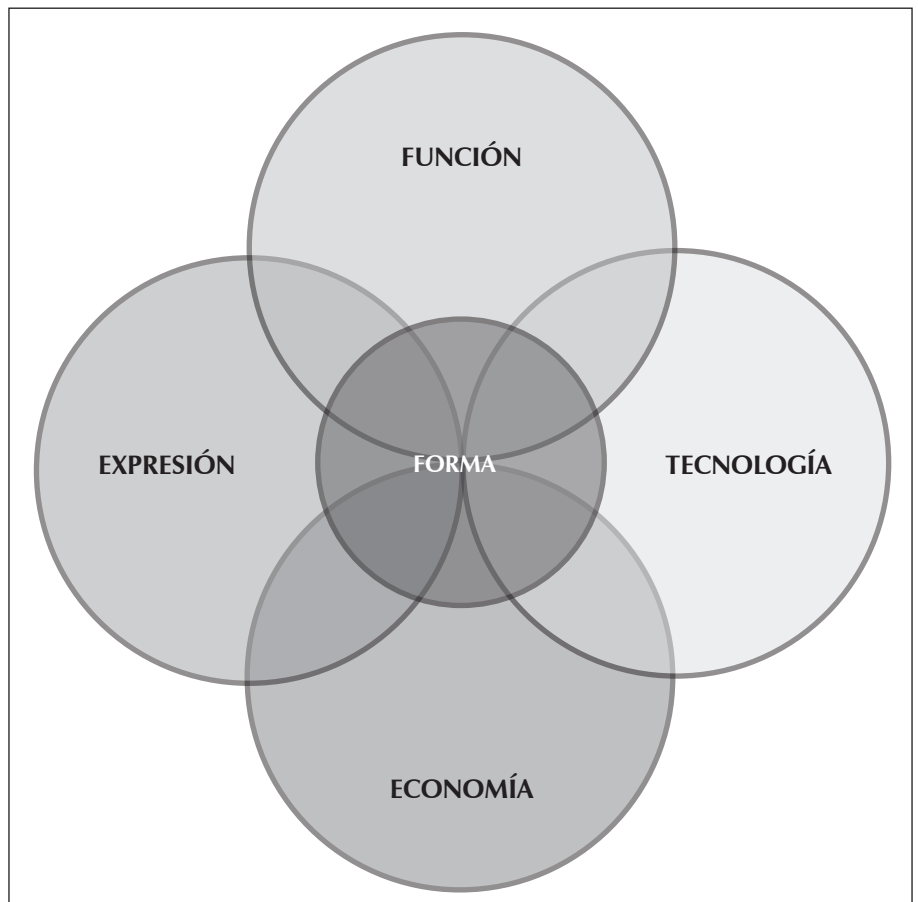
Para explorar posibles respuestas ante esta crisis, el diseño ha transitado por distintos caminos, tales como el enfoque semiótico, en los años ochenta; el énfasis en técnicas de estímulo a la creatividad (Rodríguez, 1997), o bien procedimientos centrados en los procesos de gestión (Boland, 2004). En este trayecto el diseño ha revisado tanto aspectos de índole proyectual, como conceptual, generando distintas visiones que se han concretado en definiciones diversas.

Una de las características de los periodos de crisis paradigmática (Kuhn, 2004) es precisamente la laxitud en la exploración, tanto de métodos, como de posturas que intentan explicar, desde otras perspectivas, el campo del conocimiento en crisis. Este proceso ha generado, en la actualidad, distintas definiciones de diseño que, es necesario reconocer, han ayudado en buena medida a crear confusión sobre los aspectos centrales de la profesión, sin embargo, por otro lado, nos han permitido abrirnos a la complejidad implícita en el ejercicio y la enseñanza del diseño.

EL PROBLEMA DE DEFINIR EL DISEÑO

Como se ha mencionado anteriormente, el diseño moderno, en sus inicios, es definido por lo que hace, en este caso (dicho *grosso modo*): definir las características formales de los objetos.

A partir de la crisis, se dan otras definiciones que parten fundamentalmente de tres perspectivas: por lo que el diseñador



Esquema 3. Configuración del paradigma del diseño moderno.

hace (resultados), por cómo lo hace (proceso) y para qué lo hace (efectos). Si bien es necesario observar que estas definiciones representan, aparentemente, tan sólo una cuestión de énfasis, en realidad son ejemplos de las distintas posturas que hoy dirigen, tanto la actividad profesional, como las reflexiones de carácter académico, a pesar de que en la mayoría de los casos, estas tres perspectivas se encuentran presentes en distintos grados, pues no son disyuntivas.

Definir al diseño por su proceso³

En este caso la visión sobre el diseño se centra en los aspectos tanto metodológicos como de interacción interdisciplinaria. Ejemplo de este caso es la definición que nos ofrece ICSID en su página web:

El diseño es la actividad creativa cuyo propósito es establecer las multifacéticas cua-

lidades de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas, dentro de todo su ciclo de vida. Por lo tanto, el diseño es el factor central de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crucial del intercambio económico y cultural.

Como es fácil observar, en este caso, la definición de diseño se aleja del problema de la configuración formal y su enfoque parte de los aspectos creativos. Por otro lado, se abre el mundo del diseño industrial a procesos y servicios.

Definir al diseño por lo que hace⁴

Ésta es la postura que asume, por ejemplo, el Consejo Británico de Diseño:

El diseño es aquello que liga la creatividad y la innovación. Modela ideas para que se conviertan en propuestas prácticas y atracti-

³ ¿Qué es el diseño? En este ejemplo, es una actividad creativa..., es decir, se define por un proceso mental.

⁴ ¿Qué es el diseño? En el ejemplo, es lo que une una actividad con otra..., es decir, se define por la acción que desempeña.



Figura 1. A&E Design, Silla de Duchay WC Clean.
Fuente: (Fiell, 2006: 72).

vas, para usuarios y consumidores. El diseño puede ser descrito como creatividad desplegada para un fin específico.

En este caso, la definición se centra en tender un puente entre creatividad e innovación y posteriormente se mencionan los resultados de dicha acción; finalmente se mencionan los resultados esperados.

Definir al diseño por sus efectos⁵

Si bien en ocasiones esta postura se resume en *slogans*⁶ o frases interesantes, en realidad refleja el foco de atención que un diseñador adopta al enfrentarse a un proyecto. Éste es el caso de Stefano Marzano (Zec, 2007: 54)

El aspecto primario del diseño no tiene que ver con la creación de objetos estéticamente placenteros o que funcionen con suavidad. El diseño, sobre todo, es para mejorar la calidad de vida de las personas.

⁵ ¿Qué es el diseño? Es lo que mejora la calidad de vida..., es decir, según este ejemplo, se define por sus efectos o resultados.

⁶ No es nuevo el uso de *slogans* en el campo del diseño. Basta recordar frases como "La forma sigue a la función" con la que Sullivan sintetizó en sus inicios al movimiento moderno, o *Less is more* con la que Mies van der Rohe ilustraba su postura al simplificar al máximo la solución a sus proyectos.

Para Marzano el diseño se define por los resultados o efectos que tiene, en este caso, respecto a la sociedad. Para otros autores, el centro está en los resultados económicos o en el cuidado del medio ambiente.

Por tanto, la definición de diseño no es, en este momento, algo establecido con claridad tal que sea aceptada por la totalidad –o por la mayoría representativa– de la comunidad académica o profesional. Como lo hemos mencionado en líneas anteriores, esta situación es un reflejo de la crisis paradigmática, sin embargo, sí existen líneas principales de acción que apuntan a una salida de esta crisis. Estas líneas las podemos englobar en dos grandes rubros: discursos y tesis del diseño.

LOS DISCURSOS Y LAS TESIS DEL DISEÑO EN LA POSMODERNIDAD

Entendemos por discurso, aquel argumento o reflexión que busca establecer enfoques proyectuales que reflejan ciertas posturas que, en la mayoría de los casos, llevan implícita una nueva visión del diseño de corto plazo. Debido a la inestabilidad natural de una disciplina durante un periodo de crisis, el futuro de los discursos es incierto, por lo que no se puede establecer si estas propuestas permanecerán a lo largo del tiempo; en ocasiones presentan un camino que si bien puede ser interesante, tal vez resulte en un callejón sin salida.

Ejemplos de discursos son el diseño entendido como signo (postura heredera de los enfoques semiológicos de la década de 1980, en esta postura, el signo nos lleva al análisis de la cultura simbólica), o el llamado diseño emocional (enfoque aún en estado de desarrollo con gran complejidad de tipo cultural y psicológico), o el enfoque de la llamada gestión del diseño (campo interdisciplinario, que bien puede dar lugar a una especialidad que vincula estrechamente al diseño con el ámbito de los negocios) y el diseño estratégico (que apunta al desarrollo de nuevas soluciones que rebasan el tradicional campo del diseño ligado a la forma).

Por otro lado, entendemos por tesis aquellas propuestas que ofrecen posturas sólidas, pero que no llegan a conformar una teoría completa. Por tanto, las tesis son aspectos en los que la comunidad de diseñadores puede estar de acuerdo, pero por sí solas no ofrecen suficientes elementos

para salir de la crisis epistemológica. En términos generales podemos considerar que las tesis permanecerán un periodo relativamente largo y eventualmente podrán llegar a generar una sinergia que, a su vez, dé lugar a un nuevo paradigma, sin embargo en estos momentos no presentan, por sí solas, una salida a la crisis epistemológica, por lo que pueden parecer, en algunos casos, una extensión del paradigma moderno.

Ejemplos de tesis son el diseño sustentable, el diseño incluyente (o universal), el diseño para la base de la pirámide, y sobre todo el diseño centrado en el usuario. Todo parece indicar que la comunidad de diseñadores concuerda en los planteamientos que estas tesis sustentan, por lo que es en ellas donde podemos encontrar argumentos más sólidos para guiarnos al final del túnel.

Sin duda la tesis del diseño centrado en el usuario ha recibido una gran atención en los últimos años, debido a su capacidad de reunir no sólo los aspectos humanísticos tradicionales en el diseño, sino también los objetivos de las empresas, junto con visiones renovadoras en cuanto a procesos y actitudes (Vredenburg, 2005). Por este motivo, a continuación nos detendremos a observar algunos de los aspectos más relevantes de esta tesis.

EL DISEÑO CENTRADO EN LA FORMA Y EL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

En primera instancia, puede ser útil un cuadro para comparar algunos de los aspectos más relevantes entre el diseño centrado en la forma y el centrado en el usuario:

Cada uno de los aspectos señalados en el cuadro 1, apunta a cambios que están modificando la manera en la que se practica y enseña el diseño. Revisemos, si bien rápidamente, los elementos que la componen.

1. Fase exploratoria e investigaciones iniciales

Se refiere a los estudios y análisis que se desarrollan a lo largo del proyecto para orientar su desarrollo.

1.1 Inicio del proceso. En el caso del diseño centrado en la forma, la definición del *briefing*⁷ es central a todo el proceso;

⁷ La palabra *briefing* puede traducirse como "definición del problema". Debido a su uso corriente en el ámbito profesional se mantiene la palabra en inglés.

Cuadro 1			
		Diseño centrado en la forma	Diseño centrado en el usuario
Fase exploratoria e investigaciones iniciales	Inicio del proceso	Con el <i>briefing</i>	Exploración de <i>wicked problems</i> *
	Ejes rectores	Enfatiza la función	Enfatiza la experiencia
	Indicadores	Aspectos cuantitativos	Aspectos cualitativos
	Estudio del mercado	Demografía de oportunidades	Actitudes de tribus
Enfoques de desarrollo	Proceso	Métodos proyectuales	<i>Design thinking</i> **
	Propósito	Creativo	Innovador
	Tecnológico	Estandarización	Personalización
	De trabajo	Multidisciplinario	Interdisciplinario
Articulaciones	Apoyos para el desarrollo	Fuerte relación con la Ingeniería	Fuerte relación con la Antropología

* La noción de *wicked problems*, desarrollada por H. Rittel, presenta una difícil traducción, por lo que se ha decidido conservar su expresión en inglés (Protzen, 2010).

** La corriente del *design thinking* engloba distintas visiones. Para mantener esta visión, se conserva su expresión en inglés (Cross, 2011).

más aún, para muchos no es posible iniciar el proceso de diseño si no se tiene un buen *brief* (Phillips, 2005). Para el caso del diseño centrado en el usuario, el inicio se da a partir de analizar y discutir los llamados *wicked problems*. Desde esta óptica, el problema sólo queda bien definido cuando se termina el proceso, por lo que desarrollar un *brief exhaustivo* carece de sentido (Rittel y Weber, 1973). Esta postura lleva a procesos de carácter dialógico, en los que la participación del usuario gana cada día mayor relevancia.

1.2 Ejes rectores. Coherente con los principios que le dieron origen y bases sólidas, el diseño centrado en la forma considera que la función del objeto es el eje rector del proyecto;⁸ muchos autores, desde hace tiempo, han abundado sobre el problema de concretar y limitar el concepto de función (Rodríguez, 1988), debido –entre otras causas– a la dificultad de establecer las fronteras funcionales de los objetos; el diseño centrado en el usuario establece como eje rector la experiencia del usuario, con lo que, entre otras cosas, se expande el campo

de acción del diseñador, adentrándose en estrategias empresariales y de desarrollo de organizaciones. Otro efecto de adoptar esta postura, es el incursionar en territorios cercanos a la psicología y la antropología.

1.3 Indicadores. Nos referimos a aquellos datos o aspectos que señalan lo adecuado y pertinente de una solución de diseño. En el caso del diseño centrado en la forma, se prefieren los datos cuantitativos basados en estadísticas o estudios que ofrezcan datos “duros”, mientras que en el caso del diseño centrado en el usuario se favorecen datos y análisis de tipo cualitativo, que señalen no tanto lo correcto de una solución, sino más bien su pertinencia y coherencia.

1.4 Respecto a los estudios del mercado, para diseñar formas se prefieren aquellos que con la mayor claridad posible señalan una oportunidad o nicho definido (apoyado en indicadores cuantitativos), mientras que al centrarnos en el usuario, se busca el estudio (muchas veces basado en análisis de tipo etnográfico) de las llamadas “tribus” o grupos que muestran ritos, mitos, historias y jerarquías sociales.

2. Enfoques de desarrollo

Se refiere tanto a actitudes que marcan el desarrollo del proyecto, como al uso de métodos o técnicas específicas para guiar al diseñador durante las distintas fases.

2.1 Proceso. Nos referimos a aquellas es-

tructuras mentales que ofrecen guías rectoras. El diseño formal tradicionalmente se ha apoyado en el desarrollo y aplicación de los llamados métodos proyectuales, mientras que al centrarnos en el usuario, se requiere del auxilio de otro modo de guiar el proceso. En este caso, el llamado *design thinking* sintetiza diversos enfoques que, por su amplitud y flexibilidad, se alejan de algunos de los preceptos del racionalismo operativo de la modernidad.

2.2 Propósito. Una de las características implícitas en cualquier proceso de diseño es la búsqueda de soluciones que contengan un cierto grado de novedad. En el caso del diseño centrado en la forma se busca lo creativo, es decir aquello que –de una manera u otra– ofrece un cierto grado de novedad, mientras que el centrado en el usuario busca la innovación, que se identifica por la búsqueda de soluciones que ofrezcan ventajas competitivas y valor al consumidor.

2.3 Tecnológico. Debido al estado de desarrollo de las tecnologías de producción, durante el auge del diseño moderno, el enfoque de ellas se dirigía a la producción masiva y estandarizada. Con los cambios que se dan a partir de la introducción a gran escala de las tecnologías digitales, la producción puede orientarse a lotes más pequeños y, por tanto, propensos a la personalización (incluso a la individualización). Es claro cómo esta tendencia apoya las orientaciones

⁸ Al centrarse en la forma, ésta debe entenderse desde sus múltiples facetas: el uso y la percepción de la misma, que es lo que comunica el modo como se entiende la función, por lo que ésta se percibe sensiblemente y los aspectos compositivos juegan un papel importante.

de estudios del mercado centradas en el concepto de tribus.

2.4 De trabajo. Se refiere al modo como se desarrolla el proyecto de diseño. En el caso del diseño centrado en la forma, se acentúa el trabajo multidisciplinario, en el que el avance a lo largo del desarrollo del producto se da –en la mayoría de los casos– por medio de secuencias lineales entre un departamento (mercadotecnia, por ejemplo) y otro. En el enfoque centrado en el usuario, el desempeño es horizontal y con el concurso fusionado de diversas disciplinas.

3. Articulaciones

Se refiere a aquellos campos con los que el diseño busca relacionarse (de manera preferente, pero no exclusiva).⁹

3.1 El diseño centrado en la forma gravita hacia el concurso con las ingenierías,¹⁰ mientras que en el caso del enfoque centrado en el usuario, y su particular interés en los aspectos culturales, se gravita hacia una fuerte articulación con disciplinas humanísticas, particularmente la antropología.

Con base en estas descripciones, podemos ver que los cambios a que se enfrenta el diseño son de gran trascendencia. A continuación se mencionan, sin pretender ser exhaustivos, algunos de los aspectos que requieren de un gran trabajo, tanto por parte de la academia, como por la actividad profesional para consolidar estos enfoques.

Desde la teoría. Por naturaleza este campo resulta de gran importancia; no sólo es necesario explicar, también lo es proponer rutas y profundizar en los aspectos centrales para ordenarlos y proveerlos de un marco epistemológico adecuado.

Desde la metodología. Éste es otro campo en el que, en primera instancia, se debe reflexionar tanto a partir de posturas teóricas como

⁹ Esta relación puede ser multidisciplinaria, o bien interdisciplinaria.

¹⁰ El acercamiento hacia las ingenierías se debe a que el diseñador, al centrarse en la forma, busca apoyo en esas disciplinas, para poder resolver los esquemas técnico-productivos y concentrarse prioritariamente en aspectos expresivos y/o compositivos.



Figura 2. Trabajo multidisciplinario, en el que el avance a lo largo del desarrollo del producto se da por medio de secuencias lineales entre un departamento y otro. Fuente: <http://www.openideo.com/open/connected/concepting/the-great-exchange/>, consultado en noviembre de 2011.

de evidencias surgidas de la práctica, lo que implica establecer un verdadero diálogo entre empresas, diseñadores y usuarios, para poder generar instrumentos de análisis y acción coherentes con los nuevos paradigmas y los objetivos que los cambios presentan.

Desde la práctica profesional. Es necesario establecer nuevos modos de ejercer el diseño, sobre todo a partir de una perspectiva verdaderamente interdisciplinaria, que enriquezca verdaderamente a la disciplina por medio de un diálogo constante con la academia.

Desde el entorno social y económico. El diseño encuentra su razón de ser en el seno de la sociedad. El impacto de la actividad de los diseñadores rebasa los marcos meramente mercadológicos y tiene efectos en nuestra forma de vivir y actuar. El desempeño del diseño dentro de la generación de la llamada cultura material y simbólica es de gran importancia para la sociedad en su conjunto.

Nuestro propósito ha sido presentar los elementos más sobresalientes de un cambio paradigmático en el campo del diseño, que fue evidente desde la década de 1980, y que desde entonces ha explorado diversas perspectivas para encontrar una manera adecuada de enfrentar los cambios que la sociedad, los negocios y la tecnología presentan. Son necesarias visiones frescas que ayuden y guíen en este cambio, de un pensamiento reducido al positivismo técnico-científico, a otro, complejo y divergente, más acorde con las problemáticas que hoy nos plantean retos y demandan soluciones.

La configuración de acuerdos paradigmáticos se dará, probablemente, con base en las tesis mencionadas, mientras que los discursos tendrán siempre una característica emergente, y en su dinámica alimentarán y dinamizarán estas tesis y otras que, al generar una sinergia entre ellas, formarán un conjunto coherente de pensamiento, estrategias y métodos que definan a la disciplina y, por tanto, al ejercicio profesional del diseño.



Figura 3. Premios a! diseño 2011. Fuente: <http://www.a.com.mx/tema.php?id=11>, consultado en 2012.

FUENTES DE CONSULTA

- Atkin, Brian (1998). *Benchmarking Best Practice: Briefing and Design*. Boston: Construct IT Centre of Excellence.
- Boland, Richard (2004). *Managing as Designing*. California: Stanford University Press.
- Bonsiepe, Gui (1979). *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bürdek, Bernhard (2001). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cross, Nigel (2011). *Design Thinking. Understanding How Designers Think and Work*. Nueva York: Berg Publishers.
- Fiell, Charlotte y Peter (2006). *Design Handbook. Concepto, materiales-estilos*. Italia: Taschen.
- Kuhn, T. S. (2004). *La estructura de las revoluciones científicas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Maldonado, Tomás (1993). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pevsner, Nikolaus (1977). *Pioneros del diseño moderno*. Buenos Aires: Infinito.
- Phillips, Peter (2005). *Cómo crear el brief de diseño perfecto*. Madrid: Divine Egg Publicaciones.
- Protzen, Jean-Pierre (2010). *The Universe of Design: Horst Rittel's Theories of Design and Planning*. Boston: Routledge.
- Pulos, Arthur (1983). *American Design Ethic. A History of Industrial Design*. Massachusetts: MIT Press.
- Richardson, Adam (1993). *The Death of the Designer*. Design Issues: MIT Press, 1(2): 34-43.
- Rittel, Horst y Melvin Webber (1973). *Dilemmas in a General Theory of Planning*, Policy Sciences, 4, Nueva York: Elsevier Pub. Co.
- Rodríguez, Luis (1988). *Para una teoría del diseño*. México: Tilde/UAM.
- Rodríguez, Luis (1997). *Técnicas de estímulo a la creatividad*. México: Universidad Iberoamericana.
- Simón, Gabriel (2009). *+ de 100 definiciones de diseño. Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores*. México: UAM-Xochimilco.
- Vredenburg, Karel (2005). *User-Centered Design: An Integrated Approach*. Nueva York: Prentice Hall.
- Wingler, Hans (1979). *The Bauhaus. Weimar, Dessau, Berlin, Chicago*. Boston: MIT Press.
- Whitford, Frank (1991). *Bauhaus*. Londres: Thames and Hudson.
- Zec, Peter (comp.) (2007). *Hall of Fame. Design for a Better Quality of Life, 2*. Singapur: Red Dot Edition.