

22

#01

**REFLEXIONES SOBRE EL
MÉTODO EN EL DISEÑO**

Dra. Silvia Verónica Ariza Ampudia
*Universidad Autónoma Ciudad de Juárez,
Cd Juárez, Chih., México*

36

#02

**PROPUESTA METODOLÓGICA
PARA EL DESARROLLO DE
MATERIALES HÁPTICOS PARA
RECIBIR VISITANTES CON
DISCAPACIDAD VISUAL EN LOS
MUSEOS DE MÉXICO**

Dr. Jorge Eduardo Zarur Cortés
*Universidad Autónoma del Estado de
México, Ciudad de México, México*

46

#03

**FUNDAMENTOS
METODOLÓGICOS DEL DISEÑO
DESDE LA COMPLEJIDAD: EL
PENSAMIENTO COMPLEJO DE
EDGAR MORIN**

Dr. Francisco Platas López
*Universidad Autónoma del Estado de
México, Ciudad de México, México*

Reflexiones sobre el **MÉTODO EN EL DISEÑO**

Dra. Silvia Verónica Ariza Ampudia
*Universidad Autónoma Ciudad de Juárez
Cd Juárez, Chih., México*

Fecha de envío: 07/03/2020
Fecha de aceptación: 07/08/2020

54

#04

**LOS DESAFÍOS DEL DISEÑO
GRÁFICO: ENTRE EL GIRO
PICTORIAL Y LA UBERIZACIÓN
DEL TRABAJO CREATIVO**

Grupo de Investigación en
Problemáticas del Diseño Gráfico
Contemporáneo

Universidad de Flores
Ciudad Autónoma de Buenos Aires,
Argentina

64

#05

**DESIGN THINKING:
APRENDER DISEÑO HACIENDO
Y EXPERIMENTANDO**

Elena Abugauch

Universidad de Ciencias Empresariales
y Sociales

Buenos Aires, Argentina

Mg. Andrea Steiervalt

Universidad de San Andrés

Victoria, Provincia de Buenos Aires,
Argentina

23



School. School Management System. Recuperado de <https://www.atsi.in/school-information-management-system.html>

PALABRAS CLAVE

Diseño, método, metodología, proyecto, investigación.

En el diseño, como en otras disciplinas, el método resulta fundamental como parte de su corpus teórico y como medio para su configuración. La puesta en marcha del método se ha identificado desde siempre como un ejercicio activo, como la práctica misma del diseño, sin embargo, su origen como ejercicio de sistematización lo ha hecho entenderse en ocasiones como una simple serie de pasos con los que se llega a un producto, la famosa receta. Esto, de alguna manera, lo aleja de su razón de ser como aparato de pensamiento y lo hace ver como un trabajo meramente técnico a veces vacío de saberes, conocimientos y meditaciones. El objetivo de este texto es reflexionar sobre este tema.

REFLECTIONS ON THE METHOD OF DESIGN

KEY WORDS: Design, method, methodology, project, research.

In design, as in another disciplines, the method is essential as part of its theoretical corpus and as a tool for its configuration. The implementation of the method has always been identified as an active exercise, as the practice of design itself, however, its origin as a systematizing exercise has made it sometimes understood as a simple series of phases to create a product, the famous recipe. Somehow, this has distanced it from its reason to be as an apparatus of thought and makes it look like a merely technical work, sometimes devoid of concepts, knowledge and meditations. The objective of this paper is to reflect on this topic.

UN REPASO AL ORIGEN

No es posible generar una discusión actual sobre el método en el diseño si no volvemos al pasado, pues para entender en qué momento y cómo se comenzó a generar la disciplina que hoy conocemos, es fundamental entender los momentos clave de su ordenamiento. El método en el diseño tiene su propia historia, la metodología es de hecho una de las áreas más desarrolladas dentro de esta disciplina. Aunque muchos autores identifican el verdadero inicio y auge de los métodos en la década de los sesenta del siglo pasado, John Chris Jones, uno de los actores principales en el estudio del método en el diseño, explica que hay tres etapas antecedentes que influyeron en su desarrollo:

1. La era de la evolución artesanal -época anterior al Renacimiento-. Normas en el desarrollo de productos y herramientas usados y reconocidos por los artesanos, había una base de conocimiento colectiva. Ejercicios de prueba y error.
2. La era del diseño a través del dibujo -desde el Renacimiento hasta 1950-. Trabajo habitualmente individual -menos el de la construcción-, una lista de requerimientos producía una solución al problema mediante un método hoy reconocido como caja negra -el proceso o la llegada a la solución no son claros, a veces ni para el diseñador-, pero había un entendimiento técnico.

3. La era diseño de sistemas -a partir de 1950 y hasta la integración formal del Movimiento de métodos del diseño-. Primeros pasos para acercar el proceso de diseño hacia el trabajo consciente y en equipo. Comenzaron a utilizarse métodos tales como lluvia de ideas, eliminación de bloqueos mentales, análisis de decisión. El dibujo era solo una parte de todo el sistema y se requería el trabajo de más de una persona.
4. La era del cambio tecnológico -a partir del Movimiento de métodos del diseño-. Hay una preocupación por otros factores tanto del mercado, como del contexto social, económico y ecológico. La psicología del diseño y métodos como la prueba de comercialización de un concepto, los grupos focales, cambio de estrategia y especialmente estrategias de trabajo en equipo fueron utilizados (Jones, 1970 en Hileman, 1988, Context).

En lo referente al siglo XX, todo inició cuando el diseño ya establecía su divorcio formal del arte, luego de la Segunda Guerra Mundial los países industrializados iniciaron un cambio económico importante y el diseño tuvo que adaptarse a estos cambios “no pudo seguir poniendo en práctica métodos creativos subjetivos y emocionales que procedían de la tradición del diseño artístico, en tanto que la industria empezó a racionalizar a cada vez más el proyecto, la construcción y la producción” (Bürdek, 2007, p. 118). Esto dio pie a que varios diseñadores tomaran de la ciencia

métodos para conseguir un espacio en este nuevo cambio. Se buscaba el pensamiento lógico y sistemático, hacer más transparente algo que no quedaba del todo claro, reducir la complejidad que se veía venir por la gran cantidad de parámetros que intervienen en el ejercicio proyectual. Las propuestas que se hicieron entonces, tuvieron que ver con procedimientos racionalistas, con la teoría de los sistemas y el pensamiento cartesiano, lo que acercaba al diseñador a un trabajo casi científico. En 1960 comenzó el llamado movimiento de métodos de diseño, el DMM -por sus siglas en inglés *Design Methods Movement*- fue “el resultado de un optimismo post guerra y la creencia de que, hacer del diseño algo más científico ayudaría a producir un mundo mejor” (Langrish, 2016, párr.2). Se generó la idea de que el diseño debía ser mejor definido, que era posible establecer principios básicos para explicarlo.

Personajes reconocidos como Morris Asimow, Bruce Archer, John Alger, Carl Hays, Christopher Alexander, Hans Gugelot y Bernhard Bürdek se unieron a este ejercicio de acercamiento al método científico en un intento por encontrar la racionalidad y aproximarse a otras áreas de conocimiento con una mayor tradición de uso de marcos de pensamiento lógico o de estructuras metodológicas más asentadas -como la ergonomía, la psicología, la sociología, la economía-. Se creía que “el modo de profundizar en el conocimiento del diseño era situarlo en un marco de investigación de naturaleza científica” (Margolin, 2005, p. 340). Los procedimientos desarrollados se orientaban hacia una investigación sistemática en el proceso proyectual y a estudiar las bases del proceso de diseño. Como explicó Alexander en 1964, las características y dificultades de los proyectos se habían vuelto “demasiado complejas para afrontarlas de forma puramente intuitiva” (Alexander, 1964 como se cita en Bürdek, 2007, p. 155), en conclusión, se estaban realizando intentos por establecer

fundamentos concretos y más sólidos para una actividad en búsqueda de reconocimiento como disciplina especializada.

En 1967 se dio en Inglaterra uno de los simposios con mayor impacto en los estudios de los métodos de diseño hasta el momento, se confrontaron dos grupos: el *conductista* y el *existencialista/fenomenologista*, los primeros se identificaron “por el intento de encontrar técnicas neutrales para la medición de la conducta humana... [los otros] por el intento de promover una individualidad singular en cada persona” (Margolin, 2005, p. 338). Esto llevó a una polarización de los defensores de los métodos. En 1966 se había publicado la compilación en Springer: *The Design Method* (S.A. Gregory, ed.) y en 1970 John Chris Jones, sacaba a la luz su famoso trabajo *Design Methods: seeds of human futures* que ordena y clasifica una gran cantidad de métodos que se pueden utilizar en el proceso de diseño.

Luego de este gran auge del movimiento sobre métodos de diseño varios de los diseñadores y teóricos que lo impulsaron, como el mismo John Chris Jones o Christopher Alexander, se separaron de la idea del método científico por considerarlo rígido, una receta cuadrada. En la versión en español de su libro publicada en su primera edición en 1977, Jones explica:

En lugar de ser los medios que permitiesen a la práctica profesional en diseño y otros campos desprenderse de su carácter especializado y mostrarse más sensibles ante las necesidades humanas, los nuevos métodos se han convertido en instrumentos convenientes para una planificación más amplia y más rígida, y también en medio para hacer del Diseño un árido tema académico alejado de la vida y de las vidas de aquellos para cuyo beneficio se supone que existe, es decir,...consumidores y usuarios (1982, p. IX).

Sin embargo, se siguió trabajando en ello y de alguna forma se conformó una segunda generación dentro del movimiento de métodos de diseño. Aunque se criticaban los intentos de la primera generación de hacer del diseño una ciencia y se argumentaba que el diseño debía ser participativo, casi democrático, entendiendo la disciplina como un ejercicio más plural, se mantuvo el ímpetu y el desarrollo de ideas. Los estudios sobre el método y la gran cantidad de congresos y agrupaciones que entonces se fundaron, tuvieron un efecto significativo y ayudaron a entender que los problemas que atiende el diseño son complejos, que la sistematización y la aplicación de técnicas y herramientas favorece el progreso de las soluciones con reflexiones sobre el contexto y no solamente sobre la forma. El movimiento permitió, además:

postular un conjunto de metas y objetivos valiosos...
establecer un espacio autónomo en el que los diseñadores pudiesen reflexionar sobre su propio quehacer...
crear una comunidad de investigadores que diera cabida a las diversas formas de la práctica, desde la arquitectura y el diseño industrial hasta la planeación, el diseño gráfico y la cibernética (Margolin, 2005, p. 341).

La proliferación de nuevas propuestas no se dejó esperar, la idea era establecer que “las nuevas metodologías, aparentemente aburridas y despiadadas, deben reconocerse por lo que realmente son: meras estrategias simbólicas” (Jones, 1982, p. 63). Se avanza hacia el pensamiento de que la tecnología y los procedimientos no tienen razón de ser o una validez real si no se atiende el más importante de todos los aspectos dentro del diseño que es el estudio de la sociedad, que finalmente es quien recibe el diseño. Así, se estableció que los métodos no son algo inamovible, que deben ser constantemente

revisados en función de todo lo que puede hacerse con ellos, pero también a partir del impacto real que tienen.

Todas estas búsquedas y encuentros nos heredan una serie de principios sobre la importancia del método como sistema rector de una actividad en crecimiento y en constante reformulación; el conocimiento cotidiano al que se enfrenta el diseñador al tratar de llenar los problemas de su práctica, tiene una mayor posibilidad de ser útil al evidenciarlo desde y a través del método. Todo lo que parece intuitivo y espontáneo en la experiencia de diseñar, puede sumarse al ejercicio de pensamiento y reflexión crítica que supone y no solo a lo sistemático de su organización.

ENTENDER Y USAR EL MÉTODO

Para concebir el método es importante hacer una precisión sobre los conceptos. Tanto método como metodología y proceso, son términos que se han utilizado de forma indistinta por diseñadores y estudiosos del área para referirse a lo mismo, lo cual no es algo que pueda resolverse de forma fácil, lo hemos vivido con el mismo concepto de diseño, que ha sido reflexionado en cientos de definiciones tanto como disciplina, acción, habilidad, estrategia o producto y no hay forma de llegar a un acuerdo pues como también se sabe, la multivocidad es una de sus características. Sin embargo, cabe precisar algunas diferencias importantes que permitan establecer un punto de partida y pensar que quizás, es más un asunto de forma que de fondo porque en su uso, no importa tanto el nombre como el resultado.

En su acepción más básica el método es el modo de decir o hacer algo con orden, en las ciencias se entiende como un procedimiento que se sigue para encontrar verdades. Para algunos estudiosos del diseño el método es un camino, una trayectoria, en este sentido se acerca a una concepción gene-

ral desde la investigación social: “serie de pasos coherentes, operaciones, reglas y procedimientos fijados de antemano de manera analítica y reflexiva, para alcanzar un propósito final” (Maldonado, 2007, p. 32). Para otros diseñadores, especialmente de habla inglesa, los métodos son herramientas que intervienen en cualquier fase del proyecto de diseño para apoyar la resolución puntual mediante acciones específicas; comienzan y terminan en sí mismos, aunque colaboren informando las etapas del proceso, este concepto se acerca más al que en español se entiende como técnica.¹

En el primer caso encontraríamos a Simón Sol (2009), quien en *La trama del diseño* describe los métodos como “conjuntos estructurados de conceptos y operaciones... íntimamente ligados al conocimiento, implican cuestiones de lógica y estrategia... procesos sistematizados relativos a la transformación que el sujeto hace de un objeto en particular” (p. 26). En este sentido el método incluye un posicionamiento teórico que tiene el objetivo de explicar claramente la razón de las fases del proceso de diseño, al mismo tiempo que delinea su estructura.

En el segundo acercamiento un buen ejemplo sería Esteve de Quesada (2001) quien en *Creación y Proyecto* indica que el método “hace referencia a las técnicas o habilidades para desarrollar el pensamiento o la acción” (p. 22), explica que no hay un solo tipo de método sino varios porque “no es lo mismo un método procesual, que proyectual, productivo o comunicativo. Con el primero se formula el proyecto, con el segundo se formaliza, con el tercero se ejecuta y, por último, con el cuarto se distribuye y comercializa” (p. 16). El au-

tor explica que los métodos no son acumulativos, se pueden dividir de forma particular y participar en cualquier etapa del proyecto sin que esto afecte necesariamente el conjunto. En resumen, los métodos se complementan unos a otros en un proceso de diseño.

Todos los métodos son operativos ciertamente pero además descansan en una base de tipo cognoscitivo, igual que sucede en la metodología de la investigación en general donde el método es la “explicación del modelo de investigación que sustentará el desarrollo del proyecto” (Vilchis, 2019, p. 59), el método en el diseño es un ejercicio de razonamiento, de atención a los recursos con los que se cuenta, de imaginación; esto incluye a su vez las técnicas² que se van a utilizar en la práctica.

Por su parte la metodología, que “constituye un capítulo de la epistemología relativo a las distintas maneras de investigar... es la teoría del método... orienta y ordena el conocimiento con sus propios recursos” (Vilchis, 2002, p. 15), ha sido definida desde el diseño también como:

el conjunto de recomendaciones para actuar en un campo específico del problem-solving...[ayuda] a determinar la secuencia de las acciones (cuándo hacer qué), el contenido de las acciones (qué hacer) y los procedimientos específicos, las técnicas (cómo hacerlo)... [es] una serie de guías de navegación, que sirven para la orientación del diseñador durante el proceso proyectual. (Bonsiepe, 1975 en Esteve, 2001, p. 15)

1 Son métodos-técnicas los que menciona Jones (1982): análisis de valores, investigación de los límites, entrevistas con usuarios, brainstorming, sinestesia, cuestionarios, red de interacciones, clasificación, por mencionar algunos. O los que reúne Vijay Kumar (2013): mapa de oportunidades, discusiones de grupo, cinco factores humanos, entrevista etnográfica, perfil semántico, juegos de ideación o red de valores, ejemplos de los 101 métodos de los que hace recuento.

2 Aunque no tratamos el concepto de técnica profundamente, como ya vimos se considera como el conjunto de recursos que se relacionan con la puesta en práctica del proceso. El método es la estrategia y las técnicas apoyarían el método como conjunto de conocimientos prácticos o habilidades que tienen la función de alimentar cada fase del proceso y ayudarán a reconocer las necesidades del usuario, las características del contexto y las formas y mecanismos del proceso para crear y valorar objetos.

No debe confundírsele con una receta porque no se trata de una rutina, sino que justifica su existencia justamente en su carácter operativo atendiendo situaciones reconocidas como problemas, es decir no es un camino preestablecido para alcanzar una meta pues de procesos proyectuales similares no surgen resultados similares, son tantos factores los factores que intervienen, que no es posible controlarlos. Esta definición se acerca al primer concepto de método que vimos, sin embargo, la metodología es como su origen lo indica: la ciencia, estudio o tratado de los métodos, en este sentido se conforma más como una filosofía del proyecto que como el camino a seguir.

Bernhard Bürdek (2007) explica que “la teoría y la metodología del diseño... apuntan... a la optimización de métodos, reglamentos y criterios, con cuya ayuda se debe estudiar objetivamente, valorar y mejorar la práctica de esta disciplina” (p. 117). La metodología es prácticamente lo que fundamenta una disciplina como el diseño, la teoría la estudia, pero además se ve alimentada por ella:

Dado que la metodología determina los universos particulares de conocimiento, el análisis de los fundamentos teóricos del diseño implica tanto el acercamiento a sus modelos metodológicos... como los principios generales de la metodología y los supuestos conceptuales en que descansan. Asimismo, establece la relación indisoluble entre teoría, método y técnica que presentan el pensar y el hacer en su unidad necesaria (Vilchis, 2002, p. 9).

Así pues, la relación indisoluble entre teoría y metodología permite comprender la importancia del componente epistémico regulador que subyace en el ejercicio proyectual.

La metodología como parte de la lógica “estudia los procedimientos utilizados en la adquisición, exposición y aplicación del conocimiento... [es un] conjunto de recomendaciones para accionar y actuar en el campo específico de la resolución de problemas que pueden ser abordados mediante el diseño” (Simón, 2009, p. 26). Esto implica que no existen varias metodologías, como a veces se suele llamar a los métodos, sino una sola que estudia o incluye un conjunto de ellos.

Cuando hablamos de proceso, la variedad de aportaciones no es necesariamente para definirlo, pues se trata de la naturaleza propia del proyecto, el diseño es como tal un proceso. La puesta en marcha del diseño se da a través de las reflexiones, los actos, las operaciones y cada actividad que se sucede durante el ejercicio de atender una problemática que concluye en una propuesta o solución. Como explica Bürdek (2007): “El diseño de productos u objetos no tiene lugar en el vacío... todo objeto de diseño se ha de entender como resultado de un proceso de desarrollo, cuyo rumbo está marcado por diversas condiciones –no solo creativas-, así como por decisiones” (p. 117).

Esto que podría ser una simple cadena o sucesión de actos, debe ser alimentado por los métodos y ser ejercido desde una metodología concreta, es decir desde una posición teórica específica que va a generar las acciones, para no sólo saber qué hacer y cuándo hacerlo, sino también para qué y por qué hacerlo (Simón, 2009). Esto también tiene mucho que ver con el conocimiento pero también con la experiencia e intuición del diseñador, mucho se ha dicho sobre los procesos conscientes e inconscientes, pero lo que es cierto, es que la intuición y la experiencia siguen formando parte fundamental del ejercicio proyectual, aunque conscientemente se elaboren modelos operativos para realizar un proceso de diseño se trabaja también intuitivamente

porque no siempre es posible la verificación previa la producción, un proceso no deja de ser consciente por emplear métodos aleatorios e irracionales (Esteve, 2001). Un proceso de creación es consciente en la etapa de ideación, después se experimenta una iluminación y con la aparición de esa idea viene la solución, pero “la iluminación o la comprensión necesita procesos de pensamiento previos” (Boden, 2004 en Botella, Zenasni y Lubart, 2018). Esto comprueba que pensar, imaginar y hacer son parte de un mismo complejo sistema que mueve los procesos de trabajo del diseñador.

Aunque el diseño se divida en fases o etapas, estas no siempre son lineales y finitas, es decir no debe acabar una primera etapa para que la otra pueda iniciar, esto convierte al diseño en un proceso iterativo; esta característica también se refiere a que una vez se ha atendido una etapa no se da por agotada, es posible volver a visitarla para repensar, reacomodar y a poner en marcha nuevos mecanismos que aseguren el éxito del proyecto:

El diseño es un proceso iterativo, requiere una serie de exploraciones, un conjunto de ideas y refinamientos constantes... el proceso de diseño se trata sobre entrar a lo desconocido y tener la flexibilidad para reaccionar a cualquier cantidad de consideraciones de organización o sobre los receptores (Holston, 2011, pp. 13-14).

En la actualidad, estudiosos coinciden cada vez más en que el proceso de diseño es cíclico en lugar de ser secuencial y directo (Press y Cooper, 2009; Kumar, 2013), que luego de establecer requerimientos, conceptualizar, desarrollar y evaluar, se puede volver a pasar por las mismas facetas para analizar, explorar o corregir partes del proceso con el fin de tener un resultado más exitoso o simplemente porque el tamaño y complejidad del proyecto así lo exige.

También es importante acotar que en el uso de los métodos si han destacado dos modelos principales uno lineal y otro sistémico, se trata de “dos importantes rutas epistemológicas generales, una que sigue efectos causales y otra desde una postura compleja más amplia e incluyente, donde se destacan las ventajas que la episteme y la práctica del diseño adquieren al desenvolverse desde los sistemas complejos” (Morales y Gonzalez, 2020, p. 36). Los procesos lineales no contemplan del todo las dinámicas que surgen de los diversos componentes y variables que influyen en las decisiones sobre el proyecto, ni consideran que el diseño no trata problemas simples que parten “de especificaciones y detalles, hasta definir, de manera secuencial el objeto final” (Rodríguez, 2005, p. 62) sino que al contrario “parte de conceptos globales, hasta definir los detalles pertinentes” (Rodríguez, 2005, p. 62). Así pues, por más sencillo que parezca un problema u oportunidad de diseño, el método como sistema permite entender que no es necesariamente una problemática la que se atiende sino varias relacionadas, elementos que se influyen unos a otros y, además, que estudiar los diferentes factores de forma conjunta ayuda a que se integren mejor; si hay una sinergia entre ellos, habrá un mejor resultado.

LOS COMPONENTES ESENCIALES

El boom de los años sesenta sobre los métodos en diseño, que ya vimos al inicio de este texto, hace patente las relaciones entre diferentes áreas creativas y proyectuales en las que el diseño era considerado. Una de las publicaciones de la época indica:

[El método de diseño] implica el acercamiento general a un problema que puede conducirse a una solución

exitosa. Debe estar respaldado por cierta cantidad de imaginación e intuición y por menos o más investigación sistemática sobre el problema incluyendo el uso de técnicas o “trucos del oficio”. El modelo general en la ingeniería consiste en preparación (reunir información, etc.), incubación, verificación y finalmente comunicación. Investigaciones recientes muestran una marcada similitud en el método de diseño entre lo puramente artístico (como la escultura), lo artístico funcional (mobiliario, diseño industrial, etc.) y los campos de la ingeniería (Eder, 1966, p. 24).

Por supuesto llama la atención la forma en que se refiere a los diferentes campos disciplinares, pero lo interesante es ver cómo hay una parte de concepción muy inmateria y otra mucho más tangible. Los autores además explican que la diferencia entre estos acercamientos radicaba en el uso de la teoría, la aplicación de tecnología de manufactura y otras restricciones de trabajo.

Aunque parezca que el método sigue siendo el espacio en el que el diseño se acerca más a lo racional y menos a lo artístico por la ya conocida distancia entre ciencia y arte, que precisamente se basa en el método ya que es “el sello distintivo de la verdadera ciencia, mientras que su ausencia o evitación, o en realidad su subversión, es el sello distintivo del verdadero arte” (Boomgard, 2011, p. 58)³, la realidad indica que el diseño todavía coincide con ambas perspecti-

3 Cabe hacer un paréntesis para explicar que tampoco el arte está vacío de método, sino que tiene su propia lógica. Tortajada (2008) explica que el arte a lo largo de su historia, “ha elaborado sus propias creencias, ideas, conceptos, estrategias, métodos, perspectivas teóricas y teórico-prácticas, acercamientos al objeto de estudio, etcétera: su propio capital... La teoría sobre el arte, a su vez, genera su propia metodología y técnicas de investigación” (p. 170), como ya lo decíamos al principio, cada disciplina y área de conocimiento tiene su propio corpus teórico y metodológico y ambos atienden los problemas específicos del campo, así como los objetos de estudio y problemas particulares que le competen.

vas. En el estudio del proceso creativo existen teorías psicológicas⁴ que abarcan fenómenos que suceden en diferentes campos, el diseño empata con las teorías que describen tanto procesos cercanos a las ciencias donde se establecen “períodos de preparación, generación de ideas, descubrimiento y verificación” (Busse y Mansfield, 1984, p. 53), como con las perspectivas que se acercan más a áreas como el arte y la literatura donde la fase de inspiración, antes de la elaboración, es fundamental. En estas últimas teorías el preconsciente como fuente del pensamiento creador tiene un valor fundamental por su “libertad de reunir, ensamblar, comparar y barajar las ideas” (Kubie, 1958 en Busse y Mansfield, 1984, p. 48), usar de forma preconsciente imágenes y alegorías permite condensar experiencias “en un sencillo jeroglífico que expresa en un símbolo mucho más que lo que se puede decir lentamente y con precisión, palabra por palabra, a un nivel de conciencia completo” (Busse y Mansfield, 1984, p. 48), en otras palabras, se hacen síntesis y se proyectan significados antes de dar paso a la acción, nada más parecido al diseño.

El diseño requiere tanto de un acercamiento sistemático y verificable como de uno motivado por el estudio del contexto y los usuarios que conforman una fase no sólo inspiradora o motivadora, sino que son la verdadera razón de ser del diseño, además la síntesis antecede siempre al desarrollo. Así, ambas formas de operar tienen cabida en el diseño, una en la atención a lo sensible, a la prefiguración y la otra garantizando que las acciones tendrán de alguna forma un resultado que se contrasta con las razones establecidas para la creación, para la acción.

Los inicios del método en el diseño dieron vida al objetivo de sistematizar el pensamiento desde y para el proyecto, sin embargo, con el tiempo se fue defendiendo que el méto-

4 Busse y Mansfield (1980) perfilaban perspectivas desde el psicoanálisis, la Gestalt, teorías asociativas, una perspectiva perceptual, teorías humanistas, la teoría del desarrollo cognitivo y además teorías compuestas.

do no debe tener una concepción mecanicista “enfoque que no solo se debe al peso del modelo científico occidental sobre otras formas de hacer, sino también a la confusión derivada de aplicar métodos productivos a procesos de creación intuitiva” (Esteve, 2001, p. 8). Pero en realidad el problema no está solamente en la disputa entre dos modos de operar, por un lado, la forma racional y deductiva y por otro, una más intuitiva y sintética, sino en “la contradicción, y en ocasiones brecha o abismo, que se establece entre pensamiento y acción, reflexión y práctica proyectual” (Esteve, 2001, p. 8). Por tal razón, es necesario establecer que un proceso de diseño tiene dos componentes indivisibles: lo ideológico-conceptual y lo estratégico-operacional (Simón, 2009). El primero se refiere al porqué y para qué del método y a la estructura del conocimiento teórico que rige el proceso; el segundo a los modelos de procedimiento y las acciones prácticas que requiere. El primero orienta al segundo y este a su vez, materializa las metas determinadas.

Lo estratégico es un concepto que acompaña al diseño desde hace mucho tiempo, no se diga lo operativo, es justo este uno de los objetivos que vimos como primordiales del método, lograr que algo se realice, el procedimiento para alcanzarlo. Sin embargo, es la parte ideológica y conceptual la que a veces sale debiendo en los procesos de diseño:

un sinnúmero de soluciones dadas... son resultado del esfuerzo creativo de los diseñadores en un intento de innovación, pero a veces, las intenciones de la propuesta se quedan cortas o incompletas debido precisamente a la falta de un sustento teórico que le dé fuerza y razón de ser al proyecto (Morales, 2005, p. 69).

Propuestas integrales es la recomendación de los estudiosos, ejercicios de diseño completos, razonados, argumentados y con bases teórico metodológicas fuertes que

consideren una verdadera comprensión del mundo real, pues este entendimiento ayuda a lograr “el conocimiento objetivo de las metas a alcanzar antes de plantear los pasos para desarrollar la solución” (Simón, 2009, p. 103), el componente ideológico-conceptual es pues, aquello que guía las acciones esenciales del acto de diseñar; principios que conforman un “sistema predictivo de la realidad [que permite] la comprensión del mundo físico” (p. 103).

El componente estratégico-operacional como “la serie de modelos del procedimiento que regulan la aplicación de técnicas orientadas a acciones prácticas” (Simón, 2009, p. 104) surge del análisis y visión crítica del diseñador, la implementación de la estrategia requiere habilidades de planeación, de organización y por supuesto de todas las capacidades que definen el perfil del diseñador, desde el dominio técnico, las habilidades creativas, de gestión y comunicación, hasta la sensibilidad social y el la actitud colaborativa.

Así pues, lo estratégico-operacional se refiere a las acciones y procedimientos que fueron previamente ordenados por los principios de entendimiento de la realidad y también el conjunto de datos obtenidos de diversas fuentes para poder tomar decisiones. Se entiende de esto que, para poder plantear un diseño coherente con la situación, la problemática y la realidad que se pretenden atender, es fundamental que estos dos componentes se trabajen juntos.

CONCLUSIÓN

Este recorrido permite hacer una reflexión final sobre dónde radica la importancia del método, bien pues la respuesta es que, como en cualquier actividad que se considere en pro del desarrollo de la humanidad, el método en el diseño contribuye al pensamiento lógico y a organizar todos los insumos materiales e inmateriales con que se cuenta para llegar a un resultado de éxito.

El método permite al diseño ser “enseñable, asimilable y por tanto comunicable... tiene una mayor importancia didáctica” (Bürdek, 2007, p. 118). La complejidad de la realidad que vivimos invita a adoptar el uso de métodos de diseño para afrontar los problemas del mundo, desde los ambientales, de salud, económicos, sociales hasta aquellos que nos permiten estar en él, el espacio construido, los objetos que usamos todos los días, los mensajes que alimentan nuestro entendimiento. El método ayuda a afrontar los problemas que se le presentan al diseñador, le permite tener no sólo una guía, pero también herramientas para ejer-



Design. Alice Dietrich. Unsplash. Photos for everyone. Recuperado de https://unsplash.com/photos/FwF_RKistBo

LA AUTORA



SILVIA VERÓNICA ARIZA AMPUDIA

Docente investigadora del Instituto de Arquitectura Diseño y Arte en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (nivel I) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología en México. Es Doctora en Diseño y Comunicación (Universidad Politécnica de Valencia, España), Maestra en Artes Visuales (Universidad Nacional Autónoma de México) y Licenciada en Diseño Gráfico (UACJ, 1996). Ha coordinado los libros: La investigación en diseño: una visión desde los posgra-

dos en México, Objetos creados: estudios desde el arte, el diseño y la educación y Usuario-diseño-entorno, ha publicado su trabajo en diversas revistas de investigación nacionales e internacionales como la Universidad de Palermo, Politécnica de Valencia, ICESI de Cali y en México en: Economía creativa, Taller 24 Horas, Cuestión de Diseño, Hábitat más diseño, RDU UNAM.

cer su pensamiento y contribuir de forma consciente en la mejora de la vida cotidiana

Las herramientas metodológicas ayudan al desarrollo de las habilidades del diseñador, le permiten tener una visión global de cómo atender los problemas de diseño, desde el inicio del proyecto, la investigación, la conceptualización, la producción y desarrollo hasta los mejores medios para evaluar, volver si hay que mejorar algo y finalmente comunicar los resultados.

Los estudios sobre las metodologías en el diseño son parte también de un interés disciplinario fundamental dentro del diseño: la investigación. A pesar de que por sí sola la actividad del diseño no puede ser considerada investigación, el método lo acerca a ella “para que los estudios sobre la práctica sean reconocidos como estudios de investigación, deben emplear los métodos y coincidir con los principios del tipo de investigación a la que pertenecen” (Archer, 1995, p.11). La investigación en diseño, es un campo específico que ha sido estudiado por varios autores,⁵ sin embargo, la mayoría de ellos parte de la referencia ahora ya clásica del ex rector del Royal College of Art de Londres y ex presidente del Consejo de las Artes de Inglaterra: Christopher Fryling, quien en 1993 propuso una tipología de investigación: en, a través y para el arte y el diseño –*into, through, for art and design*–.

Finalmente, el uso del método en el diseño responde a la necesidad de ordenar y regular el proceso de acción, pues si el proceso creativo se sistematiza no sólo produce soluciones con registros precisos sobre su construcción, sino que los argumentos van surgiendo de forma lógica a partir de esta continua reflexión sobre la problemática que da paso a la ideación, la construcción y finalmente la toma de decisiones.

⁵ Ver Bayazit, 2004; Bonsiepe, 2007; Buchanan, 2007, 2001; Cross, 2007, 1982; Findeli 2008, 2001; Margolin 2005, 2001, 1989; entre otros, en La investigación en diseño. Una visión desde los posgrados en México (Ariza, 2012).

El método conforma uno de los objetivos primordiales del diseño, es a partir de él que se puede entender los problemas, visualizar las posibilidades, proyectar hacia el futuro, no perderse en el camino; es un aparato organizador que ayuda a optimizar el tiempo de trabajo, responder a las metas planteadas, generar argumentos coherentes, proponer soluciones competitivas, comunicar de forma clara. No es un opresor de la creatividad, al contrario, permite el desarrollo de ideas porque presenta una forma de observar, entender, abstraer y proponer nuevas salidas. Ya lo dijo Christopher Jones: “la metodología no debe ser un camino fijo hacia un destino concreto, sino una conversación sobre todas las cosas que podemos hacer que sucedan” (1982, p. X).

Design thinking. UX Indonesia. Unsplash. Photos for everyone. Recuperado de <https://unsplash.com/photos/qC2n6RQU4Vw>



BIBLIOGRAFÍA

- ARIZA, V.** (2012). *La investigación en diseño. Una visión desde los posgrados en México*. México: UACJ.
- BOOMGARD, J.** (2011). The Chimera of Method. En Wesseling, J. (ed.). *See it Again, Say it Again. The Artist as Researcher* (pp. 57-71). Amsterdam: Valiz.
- BOTELLA, M., ZENASNI, F. Y LUBART, T.** (2018). What Are the Stages of the Creative Process? What Visual Art Students Are Saying. *Front. Psychol.* 9:2266. doi: 10.3389/fpsyg.2018.02266
- BÜRDEK, B.** (2007). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: G. Gili.
- BUSSE, T. Y MANSFIELD, R.** (1984). Teorías del proceso creador: revisión y perspectiva. *Estudios de Psicología* (18), 47-57. Tomado del *Journal of Creative Behavior*, 14 (2), 91-103, 1980. Reproducido con autorización. *Estudios de Psicología*, 1984.
- EDER, W.** (1966). Definitions and methodologies. En S.A. Gregory (Ed.), *The design method* (pp. 19-33). New York: Springer Science + Business Media.
- ESTEVE, A.** (2001). *Creación y proyecto. El método en diseño y otras artes*. Valencia: Institució Alfons el Magnanim.
- HILEMAN, R.** (1998). *An introductory lecture for digital designers of Design Methods: seeds of human futures by John Chris Jones 1970*. [Documento PDF]. Recuperado de <http://www.smsys.com/pub/dsgnmeth.pdf>
- HOLSTON, D.** (2011). *The strategic designer. Tools and techniques for managing the design process*. EUA: HOW Books.
- JONES, CH.** (1982). *Métodos de diseño. 3ª edición ampliada*. Barcelona: G. Gili.
- KUMAR, V.** (2013). 101 Design Methods. A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. EUA: Wiley & Sons.
- LANGRISH, J.** (27-30 junio de 2016). The Design Methods Movement: From Optimism to Darwinism. *Design Research Society, 50th Anniversary Conference*. Trabajo presentado en Brighton, UK. [Documento PDF]. Recuperado de <https://static1.squarespace.com/static/55ca3eafe4b05bb65abd54ff/t/574f0971859fdo1f18ec63c1/1464797554420/222+Langrish.pdf>
- MALDONADO, J.** (2018). *Metodología de la Investigación Social. Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Bogotá: Ediciones de la U.
- MARGOLIN, V.** (2005). *Las políticas de lo artificial*. México: Editorial Designio.
- MORALES, E.** (2005). La metodología en la investigación del diseño y el diseño como método de investigación. En *Las rutas del diseño. Ensayos sobre teoría y práctica* (pp. 69-81). México: Designio.
- MORALES, A. Y GONZALEZ, E.** (2020). Enseñanza y uso de métodos de diseño en México. Percepciones del profesorado. *Formación Universitaria*, 13(1), 35-42. doi 10.4067/S0718-50062020000100035
- PRESS, M. Y COOPER, R.** (2009). *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: G. Gili.
- RODRÍGUEZ, L.** (2005). Los esquemas para la configuración de la forma en la modernidad. En *Las rutas del diseño. Ensayos sobre teoría y práctica* (pp. 51-67). México: Designio.
- SIMÓN, G.** (2009). *La trama del diseño. Por qué necesitamos métodos para diseñar*. México: Designio.
- TORTAJADA, M.** (2008). La investigación artística mexicana en el siglo xx: la experiencia oficial del Departamento de Bellas Artes y del Instituto Nacional de Bellas Artes. Contribuciones: El INBA en México, *Cultura y representaciones sociales*, (4) 169-196. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/crs/v2n4/v2n4a6.pdf>
- VILCHIS, L.** (2019). *Modelo TIME para la elaboración de Tesis de Posgrado en Artes y Diseño*. México: CEID.
- VILCHIS, L.** (2002). *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos*. México: Claves Latinoamericanas.