

Miguel Uribe Becerra



FORMULACIÓN DEL PROYECTO DE DISEÑO EN SISTEMAS SOCIALES COMPLEJOS



Programa  editorial

FORMULACIÓN DEL PROYECTO DE DISEÑO EN SISTEMAS SOCIALES COMPLEJOS



Colección Artes y Humanidades
Diseño

Uribe Becerra, Ángel Miguel
Formulación del proyecto de diseño en sistemas sociales
complejos / Ángel Miguel Uribe Becerra. -- Cali : Programa
Editorial Universidad del Valle, 2021.
120 páginas ; 24 cm. -- (Colección Artes y Humanidades -
Diseño)
1. Diseño - 2. Metodología - 3. Proyectos - 4. Diseño de
productos
745.2 cd 22 ed.
U76
Universidad del Valle - Biblioteca Mario Carvajal

Universidad del Valle

Programa Editorial

Título: Formulación del proyecto de diseño en sistemas sociales
complejos

Autor: Angel Miguel Uribe Becerra

ISBN: 978-958-5168-78-7

ISBN-PDF: 978-958-5168-79-4

DOI: 10.25100/peu.559

Colección: Artes y Humanidades-Diseño

Primera edición

© Universidad del Valle

© Angel Miguel Uribe Becerra

Diseño de carátula y diagramación: Sara Isabel Solarte

Imágenes: Angel Miguel Uribe Becerra

Corrección de estilo: G&G Editores

Este libro, o parte de él, no puede ser reproducido por ningún medio
sin autorización escrita de la Universidad del Valle.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión
del autor y no compromete el pensamiento institucional de la
Universidad del Valle, ni genera responsabilidad frente a terceros.
El autor es el responsable del respeto a los derechos de autor y
del material contenido en la publicación, razón por la cual la
Universidad no puede asumir ninguna responsabilidad en caso de
omisiones o errores.

Cali, Colombia, marzo de 2021

Miguel Uribe Becerra

FORMULACIÓN DEL PROYECTO DE DISEÑO EN SISTEMAS SOCIALES COMPLEJOS



Colección Artes y Humanidades
Diseño

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Postura en la apuesta metodológica 9

CAPÍTULO

1.

LA IMPOSIBILIDAD DE MÉTODOS O TÉCNICAS PRECISAS 15

Métodos lineales 16

La fundamentación teórica de un proyecto de diseño. . . 21

Observar el problema es pre-configurar
una solución 25

CAPÍTULO

2.

PROBLEMAS COMPLEJOS DE DISEÑO 31

Complejidad del problema 32

Imposibilidad de definir el problema. 37

Pensamiento proyectual 46

3.

CONCEPTOS PARA UN PROCESO METODOLÓGICO 49

Características de un método de diseño 50

Identificar y plantear el problema 52

Percepción de una dificultad 53

Ubicar el problema 57

Consideraciones en la selección de la situación problema 59

Investigación para hacer diseño: Recolección de información - Construcción de un marco teórico . . . 61

4.

ÁRBOL TEMÁTICO Y COMPLEJIDAD DEL PROBLEMA 69

Asumiendo la complejidad 70

Interpretando el árbol temático 75

5.

EL MÉTODO NO LINEAL 79

Identificación de la situación problema dentro del campo del diseño 81

Identificación de usuario, necesidad y contexto 82

Indagación previa 84

Identificación de elementos relacionados al problema . 84

Re-encuadre. 85

Re-definición de usuario(s), necesidad(es) y contextos. . 86

Elaboración del árbol temático 87

Análisis de las categorías y subcategorías identificadas 92

Respecto al usuario 93

Respecto a la necesidad. 95

Respecto al contexto 99

Documentación y definición de variables 101

Análisis del árbol temático: variables del problema y relaciones. 102

Definición del problema - Hipótesis de solución 103

6.

ALGUNOS EJERCICIOS DESARROLLADOS . . . 105

REFERENCIAS 115





INTRODUCCIÓN

Si el mundo está como está, tal vez se deba a que estamos viviendo un mundo que necesita ser comprendido, más que ser conocido. Pero nosotros insistimos en acumular más conocimiento sobre él y rehuimos todo esfuerzo por comprender. ¿Por qué digo que describir y explicar es distinto a comprender? El describir y explicar es parte del conocimiento, y el conocimiento es el reino de la ciencia. El comprender, en cambio, es algo mucho más profundo, y no tiene que ver con la ciencia, sino más bien con la percepción profunda, o sea, con la capacidad de iluminación. Max-Neef (2008)

POSTURA EN LA APUESTA METODOLÓGICA

Como se entenderá a través del presente texto, resulta imposible proponer apuestas metodológicas y técnicas para la práctica del diseño sin tomar una posición y sin comprometerse con una visión particular de lo que es el diseño, cuáles son sus competencias y cuál es la formación que se requiere para su práctica profesional. El diseño es entendido de múltiples maneras, algunas de ellas cercanas a las ciencias y otras más bien entienden su trabajo como una práctica artística aplicada a los elementos de producción seriada.

Los elementos que enmarcan el desarrollo teórico de la presente publicación reflejan las siguientes posturas conceptuales y teóricas:

- Este desarrollo metodológico y las reflexiones que la orientan están enmarcadas en la concepción del diseño industrial como disciplina a la que le compete el diseño de objetos, productos, sistemas y servicios, con el fin de lograr intervención¹ práctica en situaciones que se presentan en grupos sociales y que se identifican como adversas o susceptibles de ser modificadas y mejoradas.
- El diseño industrial es catalogado como un arte liberal aplicado y su dominio de acción es la determinación y el análisis de la forma del ambiente material construido en entornos y para usuarios determinados, con el fin de aportar a la solución de problemas identificados.
- El principal campo de aplicación de la publicación es la docencia de diseño en pregrado y su práctica profesional en proyectos de intervención del diseño en ambientes sociales complejos.
- Reconoce el abordaje de las situaciones dentro de la complejidad y el pensamiento complejo como base del desarrollo de la práctica del diseño.
- Renuncia a la visión de método lineal o definido y entiende el proceso de identificación de la problemática que se quiere intervenir y la definición de las variables que la afectan como parte de la definición de la propuesta de diseño (la respuesta de diseño define un problema y la definición de un problema enmarca una respuesta de diseño).
- Es compatible con el uso de herramientas de gestión de proyectos, pues reconoce el manejo del tiempo y de los recursos como esenciales en el desarrollo del proyecto.
- Es ante todo una reflexión de lo que compete al diseñador en tareas de investigación para la formulación de un proyecto de diseño, de modo que este pueda definir problemas que son pertinentes de ser resueltos por el diseño. Se trata de una reflexión sobre la investigación particular para hacer diseño y no sobre investigación teórica sobre el diseño².
- Orienta al diseñador en la primera etapa del proyecto para que este no “se pierda” en reflexiones sobre situaciones relacionadas

¹ Entendiendo el concepto, tal como lo expone Montero (2012), la intervención como praxis se orienta a generar cambios en la sociedad por sus modos de actuar en circunstancias adversas que requieran ser modificadas, en oposición a las prácticas de intervención de tipo paliativo asistencialistas, que van siempre a la zaga del problema. La praxis consiste en prácticas materiales con sustento teórico, orientado a la transformación de circunstancias sociales mediante la acción reflexionada, comprometida y participativa que incluye nuevos e insospechados actores sociales.

² Una investigación teórica sobre el diseño es, por ejemplo, la que se llevó a cabo para el presente desarrollo teórico; si bien se relaciona con aspectos fundamentales de la práctica del diseño, no está orientada a resolver problemas prácticos ni necesidades identificadas de grupos sociales; se realizó para la construcción de nuevo conocimiento.

con problemas de diseño pero que no son el problema de diseño, ni pueden ser abordados desde la formación y las competencias profesionales.

- “Saber qué debe saber” un diseñador para resolver un problema práctico permite al diseñador abordar una investigación con el propósito de hacer diseño. Este es en esencia el objetivo del presente desarrollo metodológico, apartando al diseñador de prácticas de investigación ajenas a su disciplina y a sus competencias adquiridas en su formación de pregrado.
- Se contrapone abiertamente a la visión del diseñador como un investigador que usa herramientas de otras disciplinas para generar nuevo conocimiento o produce reflexiones teóricas sin una orientación clara a la intervención. La síntesis del conocimiento de un problema por parte de un diseñador es la forma que define para la solución práctica al problema, la forma del objeto que responde a diversos aspectos del problema complejo, no un análisis teórico alrededor de una situación o problema.
- Al diseño le compete aplicar los conocimientos con finalidades prácticas (investigación aplicada), y no busca estudiar una situación social para diagnosticar necesidades y problemas o para obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social.
- Abordar la definición del problema de diseño desde otras disciplinas y orientar la investigación para el diseño en investigación social es un error fundamental, al no reconocer la particularidad de la práctica del diseño y sus competencias. Los aspectos culturales, antropológicos, psicológicos, técnico-productivos, físicos, sociales, ambientales, entre otros, de la investigación, son considerados como criterios para la definición de la forma.
- El diseño, visto como proceso de creación, es parte fundamental del proceso de cognición.
- Entiende que un diseñador en etapas de formulación de un proyecto no hace investigación formal, más bien se dedica a entender situaciones complejas mediante recolección de información y análisis de componentes, variables y relaciones de las situaciones observadas³.

³ Entonces, en el texto, cuando se haga referencia a investigación en las etapas de diseño, no se está refiriendo a procesos formales de investigación, sino a la fundamentación teórica del proyecto, incluso sin referirse a esta como una etapa definida y determinada.

- La complejidad es inherente a los problemas que aborda el diseño; no se trata, entonces, de recrearse en esta complejidad, sino de tratar de entenderla hasta donde sea posible, registrarla, explicarla y, ante todo, dar respuestas prácticas.

Esta orientación metodológica para los proyectos de diseño brinda herramientas para la identificación de problemas susceptibles de ser abordados por el diseño y para la estructuración del proceso de identificación de variables relacionadas con el problema que se va a abordar con fines de su entendimiento e intervención. Está acotada en la práctica del diseño como disciplina que más allá de resolver problemas, busca respuestas prácticas a situaciones reales en entornos y para usuarios determinados.

Aunque esta propuesta metodológica parte de la experiencia sobre proyectos de intervención social en diseño industrial, ante todo en entornos académicos y de formación disciplinar, el método puede ser adaptado del diseño industrial a través de la configuración de materia, signo y función, para su uso en diversos campos de aplicación como proyectos de diseño tradicional como el diseño gráfico a través de signos, símbolos e imágenes; diseño de interacción y diseño de experiencias, diseño de servicios y el diseño estratégico para generar propuestas de valor para la sociedad y para las organizaciones.

El método que ocupa esta publicación (que podría incluso no ser catalogado como método por su falta de estructura), está orientado al proceso de identificación y definición del problema de diseño, lo que es un elemento no suficientemente considerado en la enseñanza y práctica del diseño, a veces simplificándose mediante métodos intuitivos de análisis de problemas o considerando que la función y práctica del diseño inicia en etapas posteriores a la determinación del problema. Esta visión metodológica compromete al diseñador en la formulación del problema que va a abordar, pero no de la manera tradicional en que se realiza investigación, de modo que la visión secuencial de un proceso donde se identifica una necesidad y posteriormente se define la respuesta a esta necesidad es cuestionada. Como se explicará más adelante, se trata de un proceso variable y complejo donde el diseñador, al observar la realidad y comprender la situación problema, ya está comprometiéndose con la definición de la respuesta de diseño, y al mismo tiempo,