

Uno
Capítulo

Procesos de Diseño

Definición y objetivos del Diseño

Es importante establecer que este trabajo de investigación está enfocado hacia el diseño y su proceso, tomando al diseño en su amplio concepto, es decir, en todas sus áreas. Con la finalidad de explicar y dar a conocer el Diseño Experimental será necesario comenzar a definir el Diseño y sus objetivos.

Más adelante profundizaremos en el tema, sin embargo comenzaremos diciendo que el Diseño Experimental es un movimiento de los últimos años, que su principal característica es romper con las reglas establecidas del Diseño. Experimentar con materiales y con efectos que sólo la tecnología nos da.

Existe una confusión entre si éste en realidad es Diseño o no, o más bien es una forma de expresión casi como el arte. Primero debemos saber cuales son los objetivos que debe de cubrir un Diseño para ser Diseño. Y lo que el Diseño Experimental aporta a estos objetivos.

Definiciones de Diseño

Comenzaremos este capítulo con algunas definiciones acerca de lo que significa **Diseño**. Una de las más comunes es:

“*El diseño es aplicado a los productos de uso cotidiano a partir de un proyecto inicial, atendiendo a la utilidad y belleza del objeto.*” (Gran Enciclopedia Ilustrada Circulo, 1984)

Y otras definiciones de autores conocedores del tema son:

“*Encontrar los componentes físicos correctos de una estructura física.*” (Alexander, 1963)

“*Tomar decisiones, en la fase de indecisión, con fuertes castigos por error.*” (Asimow, 1962)

“*El factor condicionante de esas partes del producto por las cuales se tiene contacto con la gente.*” (Farr, 1966)

“*Relación entre producto y situación para dar satisfacción.*” (Gregory, 1966)

“*La solución óptima de la suma de las verdaderas necesidades de una serie particular de circunstancias.*” (Matchett, 1968)

“*Iniciación del cambio en la realización de las cosas.*” (Jones, 1967)

“*Proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales.*” (Frascara, 2000)

“*El diseño es en consecuencia una disciplina proyectual que se orienta hacia la resolución de problemas que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación según sus necesidades físicas y espirituales.*” (Vilchis 2002)

Objetivos del Diseño

Conviene señalar que dadas estas definiciones podemos enumerar los objetivos que tiene el diseño:

1. Comunicar de manera eficaz.
2. Atraer y retener la atención.
3. Combinar y contrastar los aspectos de forma, contenido y tema.
4. Transformar el entorno expresado en objetos que modifican al hombre mismo.
5. Seleccionar y organizar elementos de comunicación.
6. Solucionar problemas graves de interacción.
7. Encontrar los elementos necesarios para una comunicación correcta.
8. Tomar decisiones.
9. Satisfacer necesidades por medio de un producto o una situación.

Christopher Jones nos señala dos objetivos más en el Diseño: El primero nos lo señala como el objetivo del Diseño Tradicional y de las épocas anteriores cuando aun no existía el Diseño como tal, el cuál era:

“Producir dibujos aprobados por su cliente y por la instrucción de los manufactureros.”

Lo cual no lleva a pensar que el diseñar era un oficio casi artesanal, sin ningún proceso intelectual.

Otro objetivo que nos señala Jones es:

“Predecir los últimos efectos de sus propuestas de Diseño de igual manera que especificar las acciones que son necesarias para ocasionar estos efectos.”

Podemos concluir que el diseño es una actividad de carácter amplio, aplicable a la vida cotidiana en la que sus principales componentes son el hombre, su entorno y la interacción de ambos.



1. Enunciación del problema
2. Identificación del problema
3. Limitantes
4. Identificación de los elementos de proyectación
5. Disponibilidades tecnológicas
6. Creatividad
7. Modelos
8. Primera comprobación
9. Soluciones posibles
10. Programa de proyectación
11. Prototipo

1. Estructuración del problema
 - 1.1 Localización de una necesidad
 - 1.2 Valoración de la necesidad
 - 1.3 Análisis del problema proyectual respecto a su justificación
 - 1.4 Definición del problema proyectual en términos generales
 - 1.5 Precisión del problema proyectado
 - 1.6 Jerarquización de subproblemas
 - 1.7 Análisis de soluciones existentes

2. Diseño
 - 2.1 Desarrollo de alternativas o ideas básicas
 - 2.2 Examen de alternativas
 - 2.3 Selección de mejores alternativas
 - 2.4 Detallar alternativas seleccionadas
 - 2.5 Construcción del prototipo
 - 2.6 Evaluación de tu prototipo
 - 2.7 Introducir modificaciones eventuales
 - 2.8 Construcción de prototipo modificado
 - 2.9 Valoración de prototipo modificado
 - 2.10 Preparación de planos técnicos definitivos para la fabricación

Éstos son sólo algunos procesos de muchos otros que han seguido los Diseñadores a lo largo del tiempo de existencia de esta disciplina. A pesar de que en este capítulo sólo son mencionados, será importante regresar a ellos con el fin de un estudio más profundo en capítulos posteriores. Sin embargo, analizando los procesos y definiciones anteriores, la creatividad es un punto casi sin importancia. Es necesario, como veremos en el capítulo posterior que el Diseño debe de cumplir con otras especificaciones que tienen que ver con la estética y la Creatividad, pero ¿cómo llegamos a un producto Creativo?