

# DISEÑO...



IMAGEN POR DANIEL JARDÓN

## ... de la Razón a la Pasión

## TEMARIO

Horas 1 y 2: Ponencia para el des-aprendizaje de los malos hábitos del acto creativo.

- a) Entendimiento del concepto Diseño.
- b) Los malos hábitos y tabúes del acto creativo.
- c) Resultados de la irresponsabilidad del diseño (anti-diseño).
- d) Diseñar: Mucho más que bocetar bonito:

Para diseñar primero hay que entender

Arquitectura del diseño: Tópico: Función – Uso - forma.

Requerimientos del diseño: Guías indispensables del diseño.

Resolviendo el diseño a través de entender el ritual humano.

f) Enfrentando problemas con el pie derecho. Diseñando desde la Ingeniería vs Arte.

D E S I G N A N S O

(10 minutos)

Horas 3 y 4:

- j) El diseño como acto colectivo: La unión multidisciplinaria nos da la ventaja.
- k) Resumen del taller.

ENTENDIENDO EL CONCEPTO DISEÑO...



¿Qué es diseñar?  
¿Qué entendemos por diseñar?  
¿Cómo diseñamos?





POR: JORGE RODZ JUN 2009\_WID



# DISEÑAR ELECTRODOMESTICOS



POR: JORGE RODZ JUN 2009 WID

"INVESTIGACION"



POR: JORGE RODRIGUEZ JUN 2009 WID







POR: JORGE RODZ JUN 2009 WID

*... una vez más...*

- ¿Qué entendemos por diseñar?
- ¿Cómo necesitamos diseñar?
- ¿Para que diseñamos?
- ¿Para quién diseñamos?



ENTENDIMIENTO: Confrontamiento con el problema

OBSERVACIÓN: Trabajo de campo

PLANTEAMIENTO: Se establecen RECS

VISUALIZACIÓN: Ideación profunda

PROTOTIPAJE: Refinamiento

IMPLEMENTACION: Comercialización



## LA IRRESPONSABILIDAD EN EL DISEÑO...

---

“El acto de crear solo por gusto o por satisfacer el ego, asumiendo resultados y siendo negligente con el proceso, es un acto de anti-diseño y se llama ARTE”



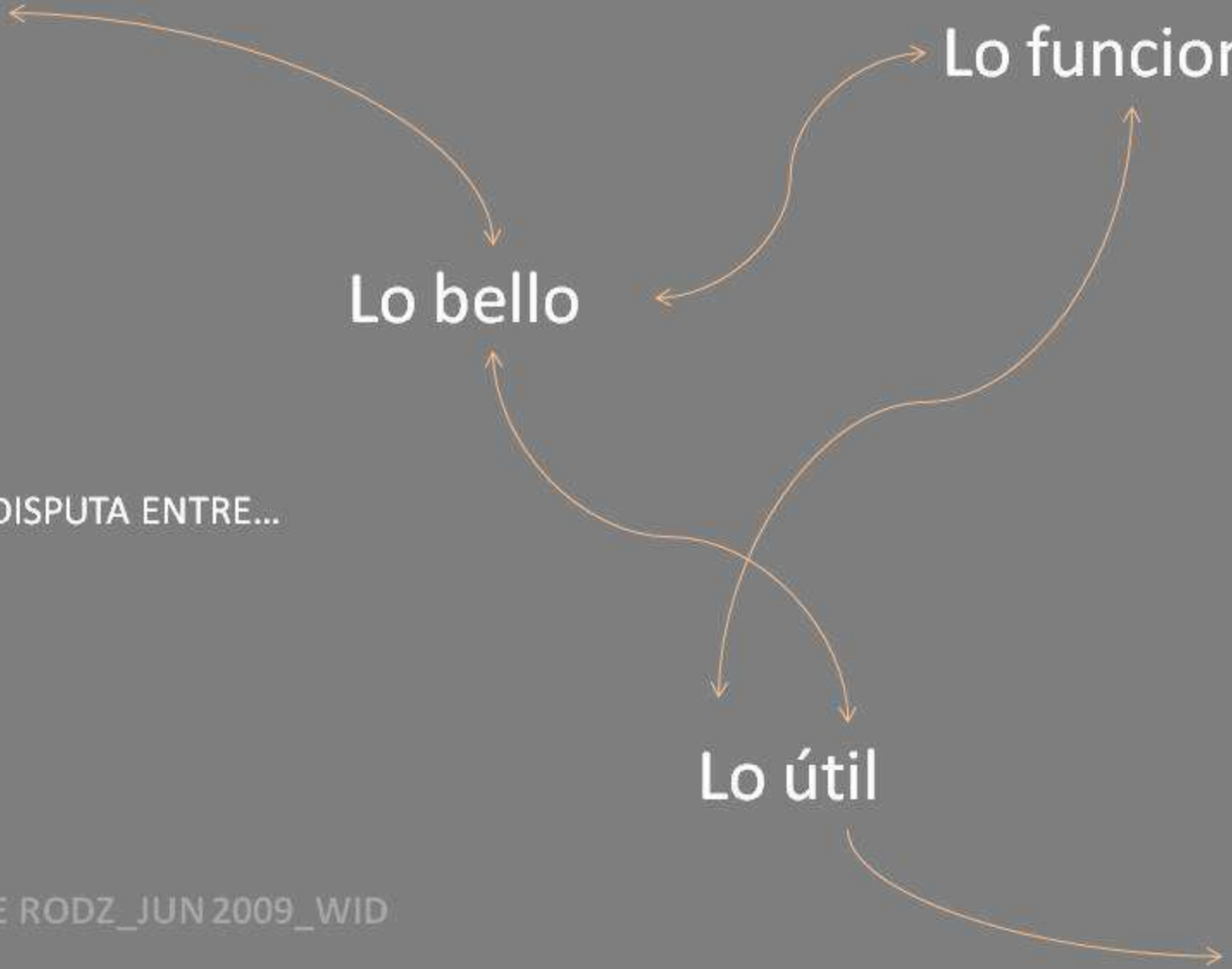
Lo bello

Lo funcional

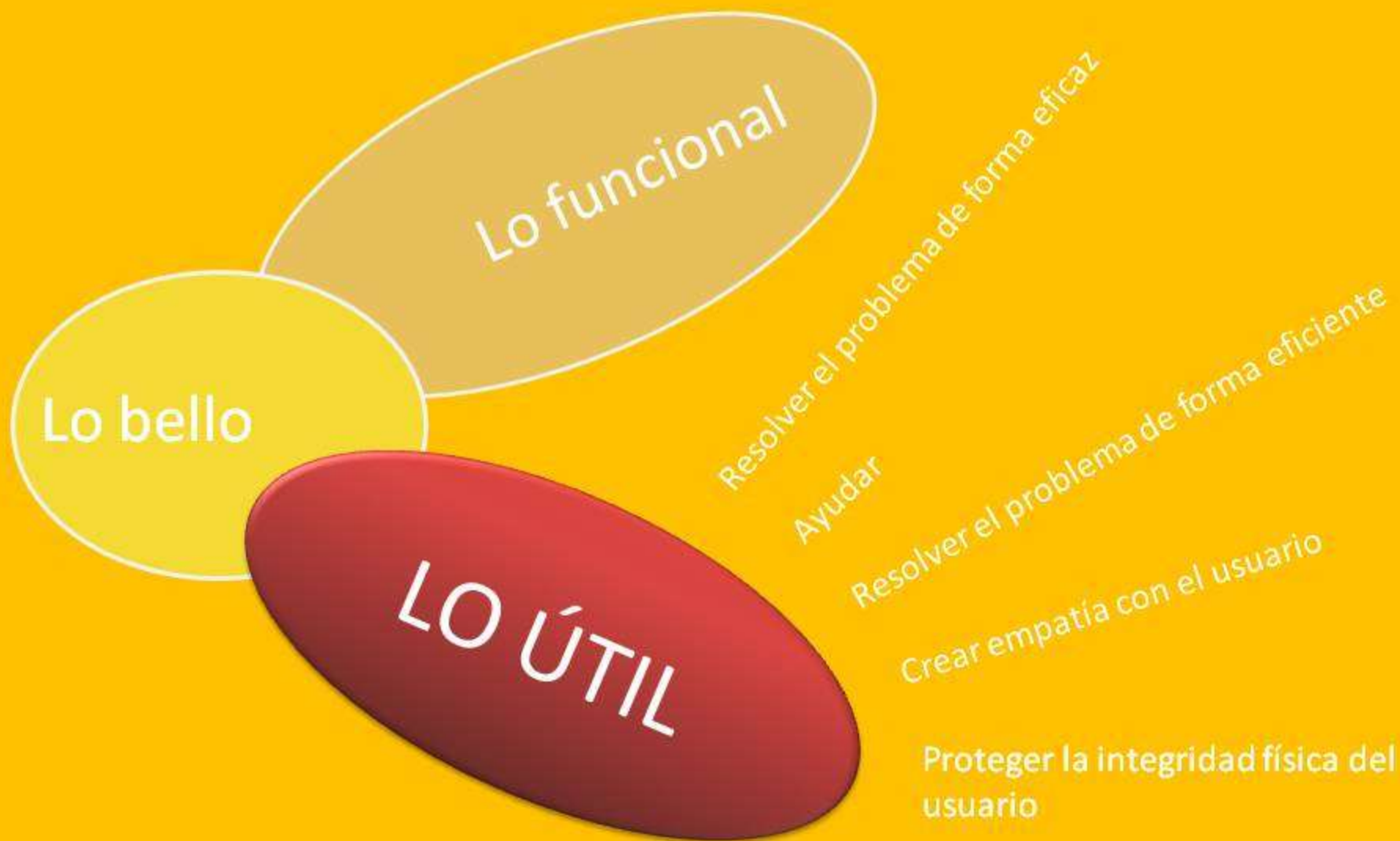
Lo útil

LA GRAN DISPUTA ENTRE...

POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID



FUNCIONAN PERO NO COMO UNO DESEA...



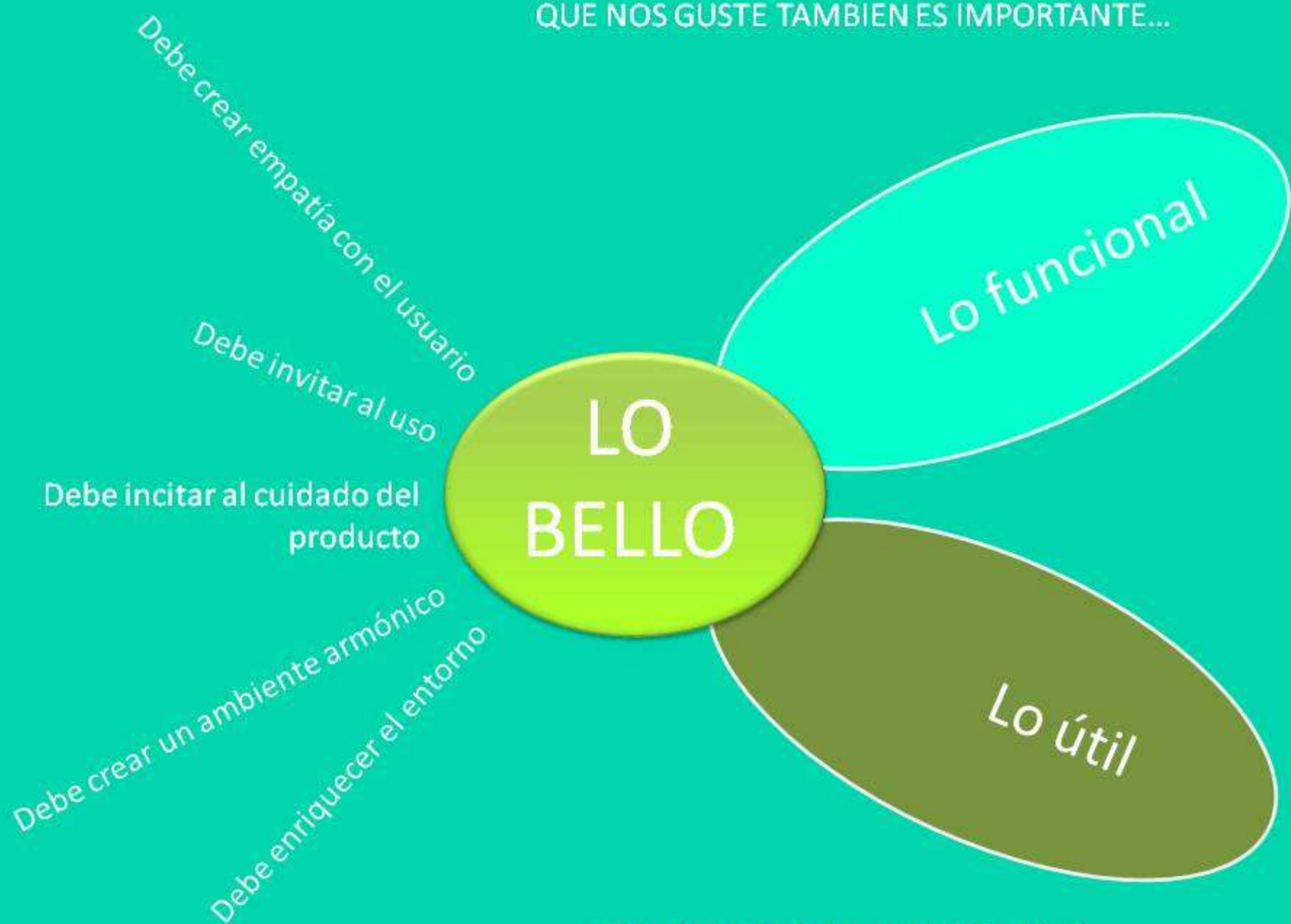
POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID

LA APARIENCIA NO LO ES TODO...



POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID

QUE NOS GUSTE TAMBIEN ES IMPORTANTE...



POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID



El objetivo primordial para la creación de productos, bienes y/o servicios es solucionar, resolver, motivar, potenciar y hacer más eficaz, eficiente y armónica la vida humana.

Todo producto que no cumpla con lo antes estipulado pone en duda su propia existencia, y puede generar más frustraciones y problemas que antes de su aparición.

POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID





Los productos Anti-diseñados pueden:

Comprometer la apariencia poniendo en riesgo su aceptación.

Comprometer el confort, causando frustración y estrés.

Comprometer la higiene, generando rechazo

Comprometer la seguridad, alterando la integridad humana en cualquier nivel.

Alterar la ecología.

Alterar la armonía

Causar más problemas de los que había antes de su aparición.

Ser Útil, Usable y Bello, deben ser las razones primordiales de existencia de todo objeto de D.I.

Manufacturable , competitivamente económico y ambientalmente responsable lo harían el producto ideal.

POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID

DISEÑAR ES MUCHO MÁS QUE BOCETAR BONITO...

---

**Para diseñar primero hay que entender**

**La arquitectura del diseño: Tópico: Función – Uso - forma.**

**Requerimientos del diseño: Guías indispensables del diseño.**

**Resolviendo el diseño a través de entender el ritual humano.**



**U**UTILIDAD DEL PRODUCTO

**F**UNCIÓN DEL PRODUCTO

**U**SO DEL PRODUCTO

**A**RQUITECTURA INICIAL DEL PRODUCTO  
FORMA

ORIGEN



UTILIDAD



FUNCIÓN



USO



ARQUITECTURA

FORMA

ORIGEN



Entender que debemos hacer es fundamental por lo que hacer una definición detallada de la utilidad, responsabilidad y razón de existencia de lo que queremos hacer, nos ayuda a tener el primer abandono de paradigma o mensaje preestablecido y nos ayuda a comenzar con la hoja en blanco e identificar de forma inmediata los posibles caminos para abordaje del área de oportunidad o problemática.

# TÓPICO



Esta fase nos pide realizar un exhaustivo análisis y entendimiento en entre la función que el producto o servicio va a ejecutar y el ritual humano o animal que se realiza a través de la utilización del producto en funcionamiento.



La forma debe ser el resultado armónico entre todos los elementos establecidos en los requerimientos de la "Arquitectura".

La "Forma" nunca debe transgredir los objetivos del tópico Función – Uso.

La "Forma" cuestiona si la resolución arquitectónica es óptima.



FORMA

ARQUITECTURA



REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO





FORMA

ARQUITECTURA

REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO

REQUERIMIENTOS ECONÓMICOS

Costos  
Mercado  
Ventas

REQUERIMIENTOS NATURALES

Antropometría  
Ergonomía



REQUERIMIENTOS FÍSICOS

Materiales  
Procesos de manufactura  
Región  
Contexto  
Clima

REQUERIMIENTOS PSICOLÓGICOS

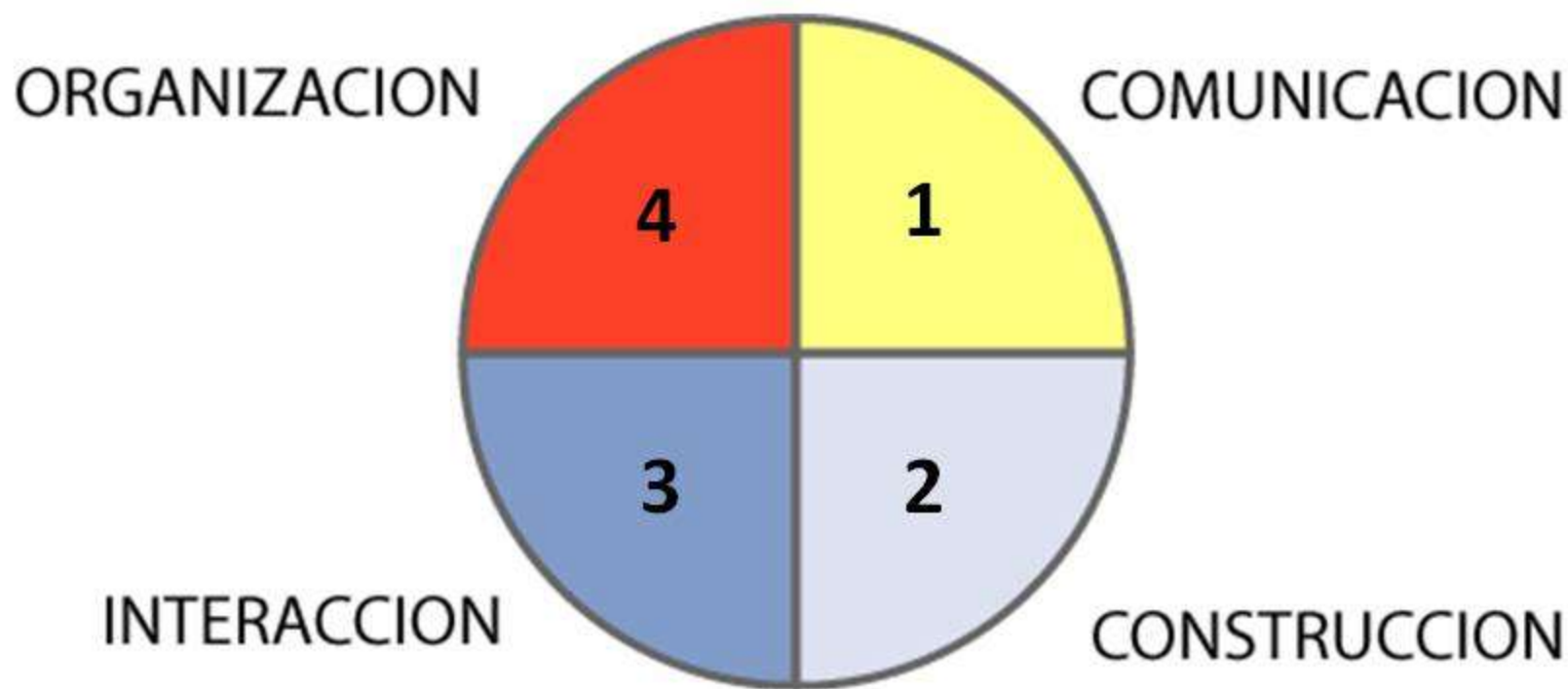
Percepción  
Empatía  
Comunicación  
Persuasión



UNA NUEVA MANERA DE CONCEBIR EL DISEÑO...

!Entender es la clave para avanzar!

# ORDENES DE CONCEPCION DEL DISEÑO

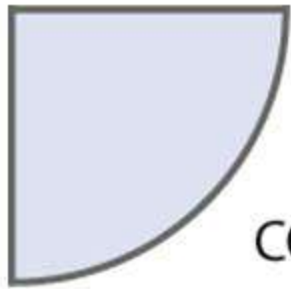


POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID

Investigación filosófica sobre el diseño, Richard Buchanan "The Design and the culture philosophy"







CONSTRUCCION



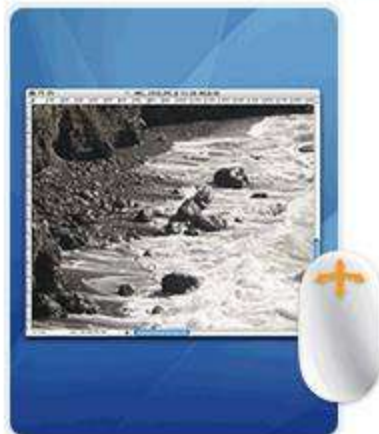
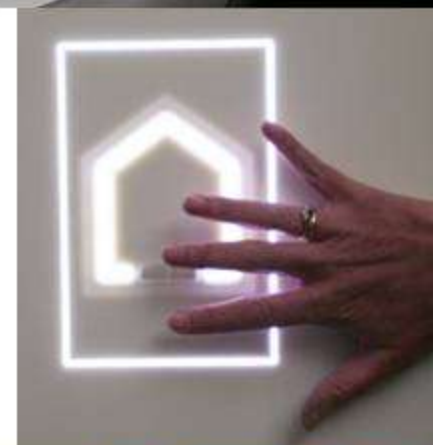
POR: JORGE RODRIGUEZ JUN 2009\_WFD





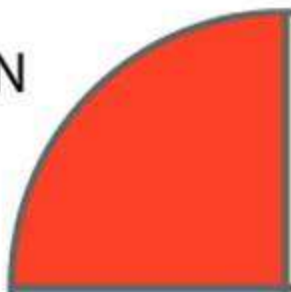


INTERACCION

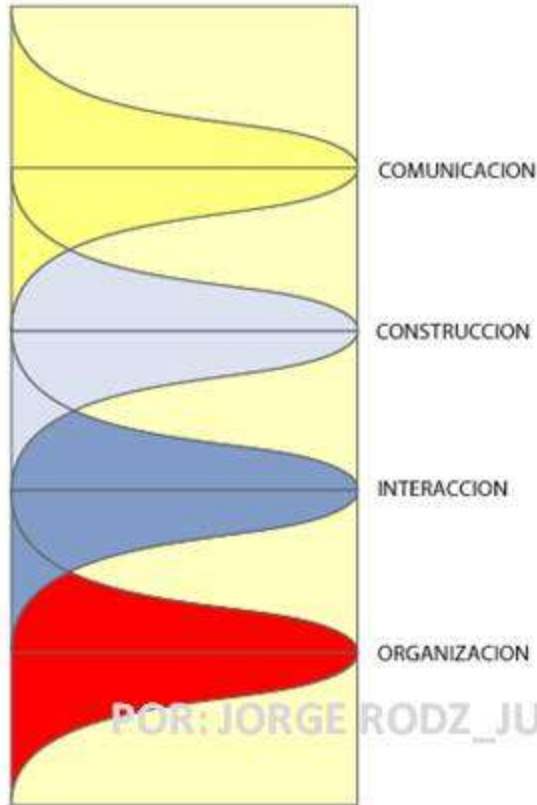




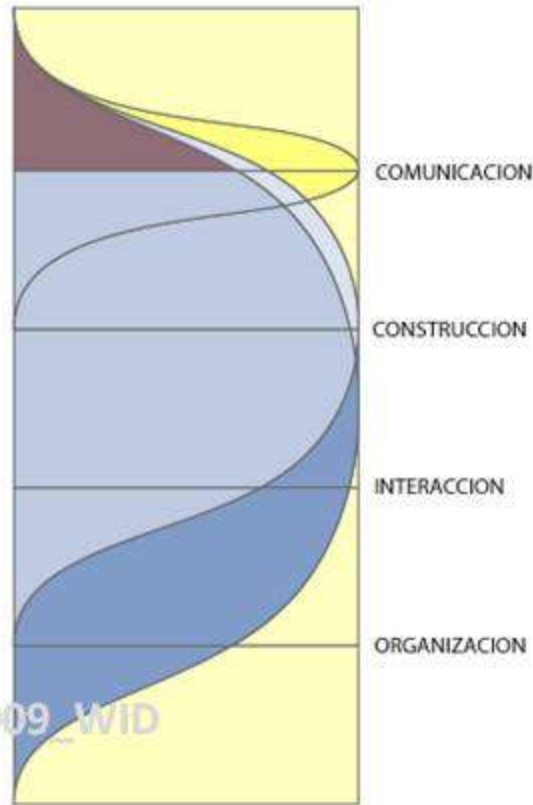
# ORGANIZACION



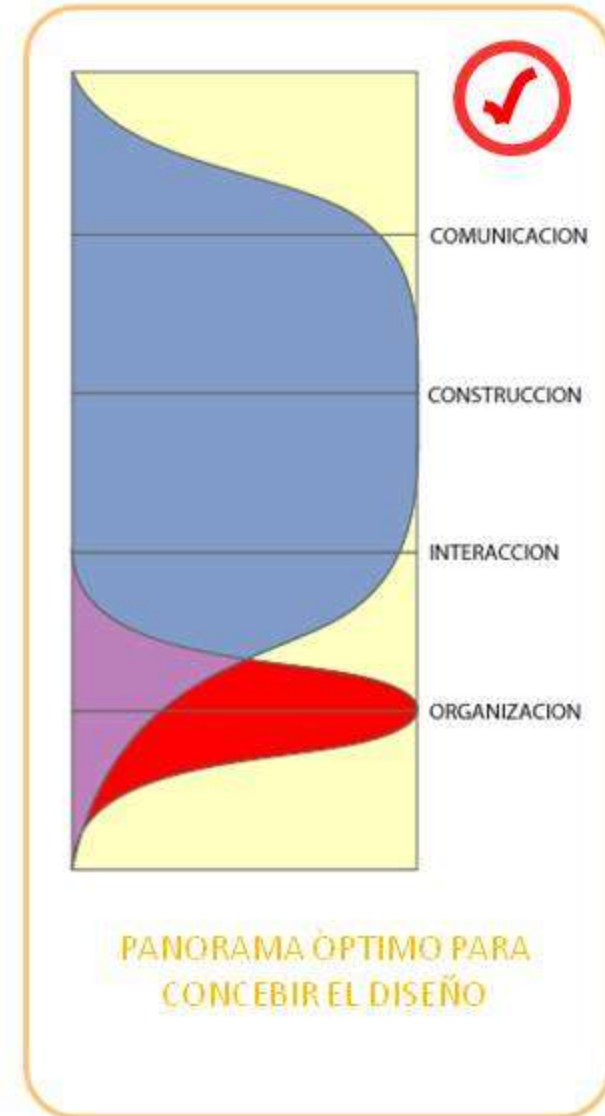
# EFFECTIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL DISEÑO DE ACUERDO A LOS ORDENES FILOSOFICOS



Panorama actual de cómo se concibe el diseño



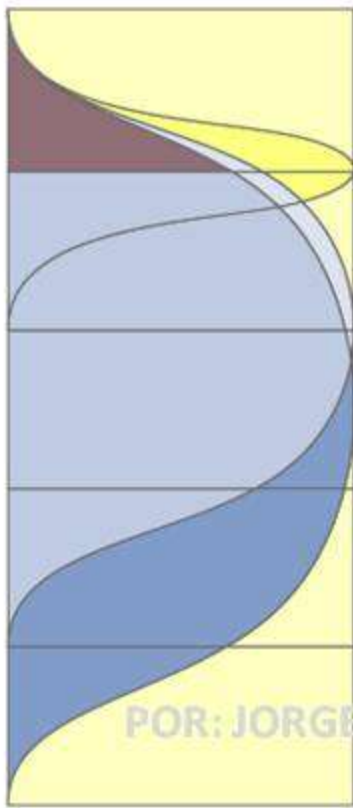
Panorama de cómo se concibe el diseño a nivel avanzado



PANORAMA ÓPTIMO PARA CONCEBIR EL DISEÑO

POR: JORGE RODZ JUN 2009 WID





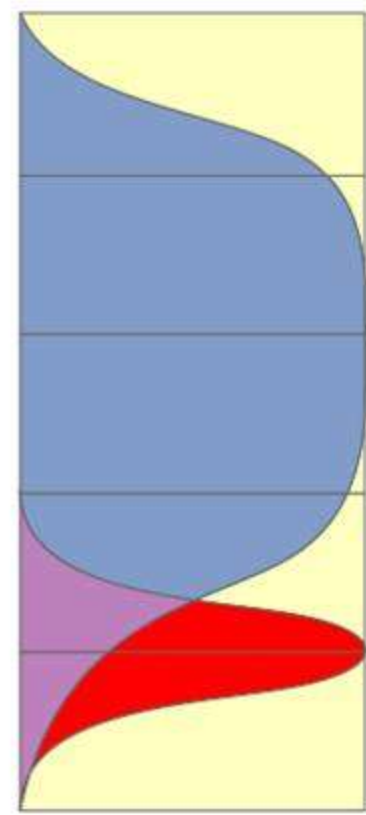
COMUNICACION

CONSTRUCCION

INTERACCION

ORGANIZACION

POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID



COMUNICACION

CONSTRUCCION

INTERACCION

ORGANIZACION

ENFRENTANDO EL DISEÑO CON EL PIE DERECHO...





# NIVEL DE CONCEPCION DEL DISEÑO



POR: JORGE RODRIGUEZ JUN 2009\_WID

APARIENCIA  
RECURSOS



APARIENCIA  
RECURSOS - FUNCION

APARIENCIA - FUNCION  
RECURSOS



FUNCION - APARIENCIA - RECURSOS

FUNCION - RECURSOS  
APARIENCIA

FUNCION - RECURSOS

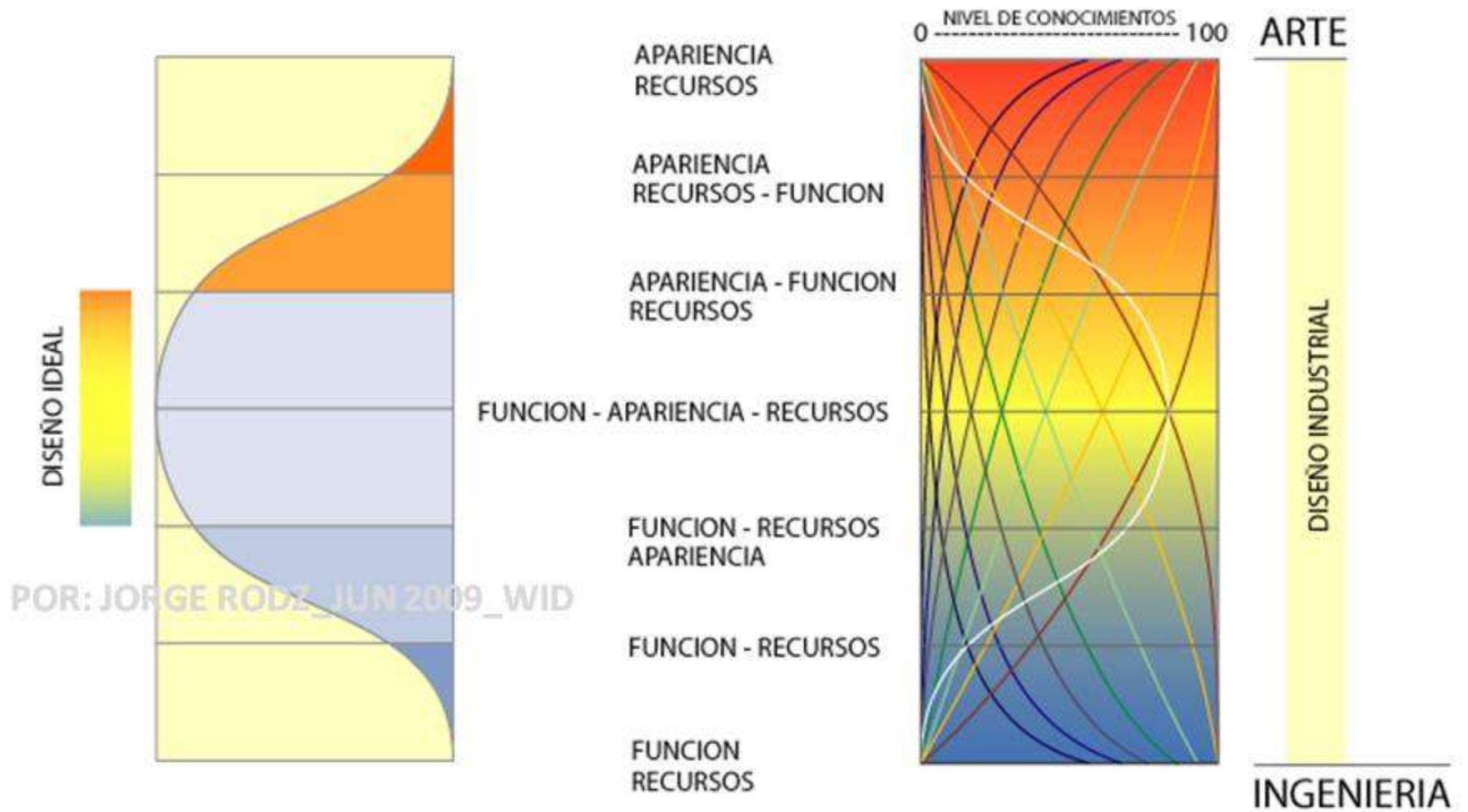
FUNCION  
RECURSOS

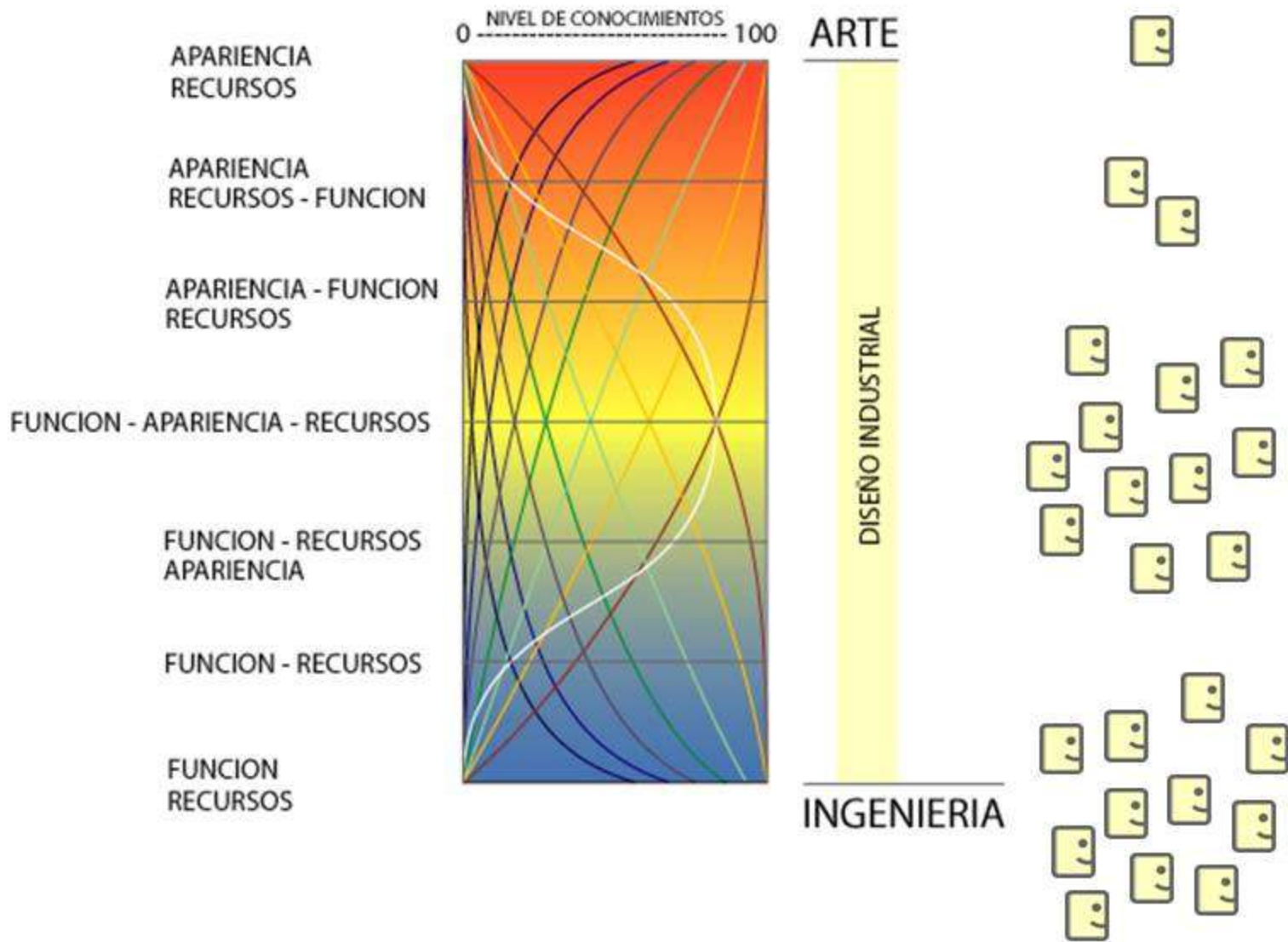


# NIVEL DE DESARROLLO PARA LA CONCEPCION DEL DISEÑO: PROFESIONAL EXPERTO vs ESTUDIANTE



# NIVEL DE CONCEPCION DEL DISEÑO





EL DISEÑO COMO ACTO COLECTIVO...

**La unión interdisciplinaria nos da la fuerza...**

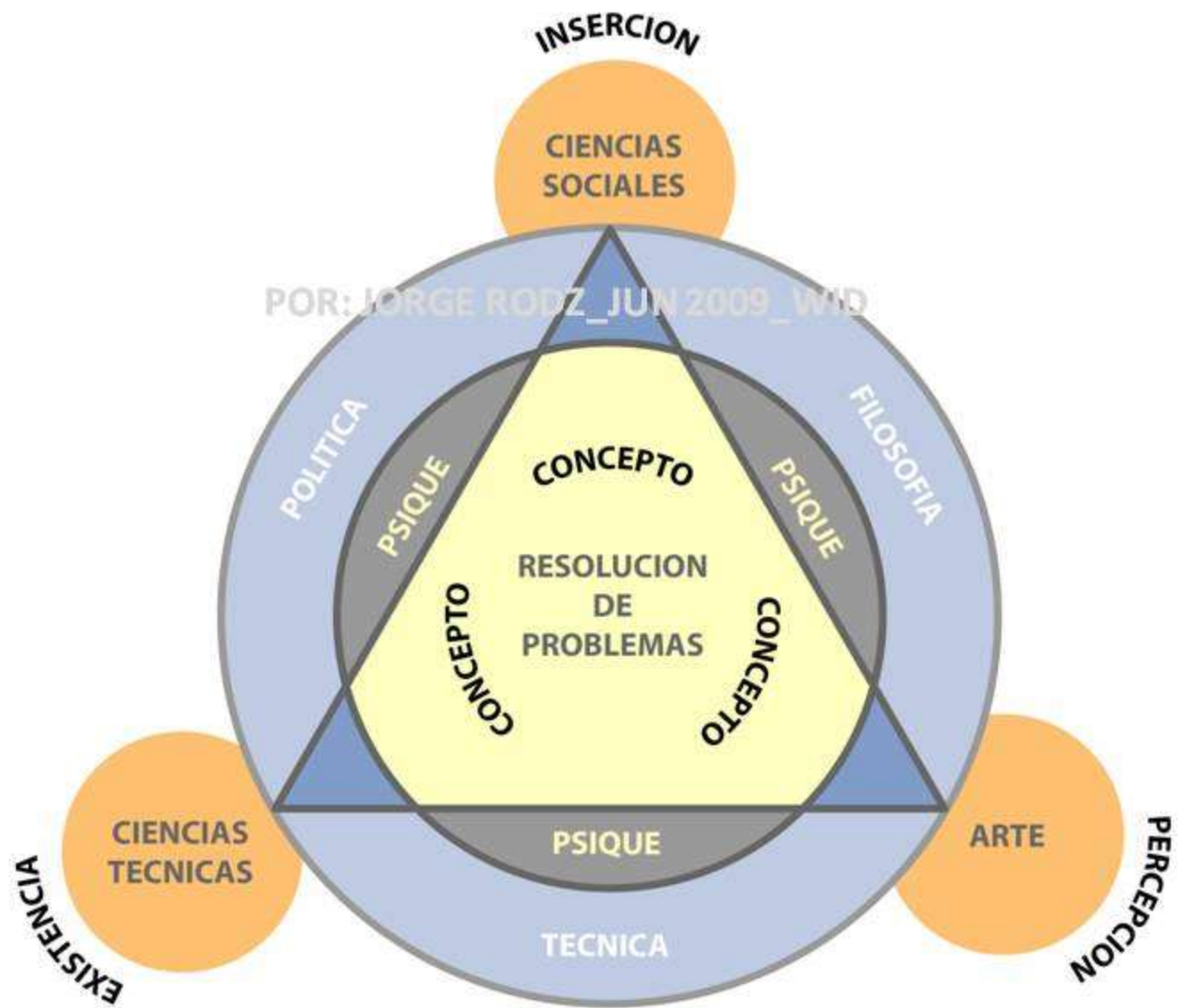




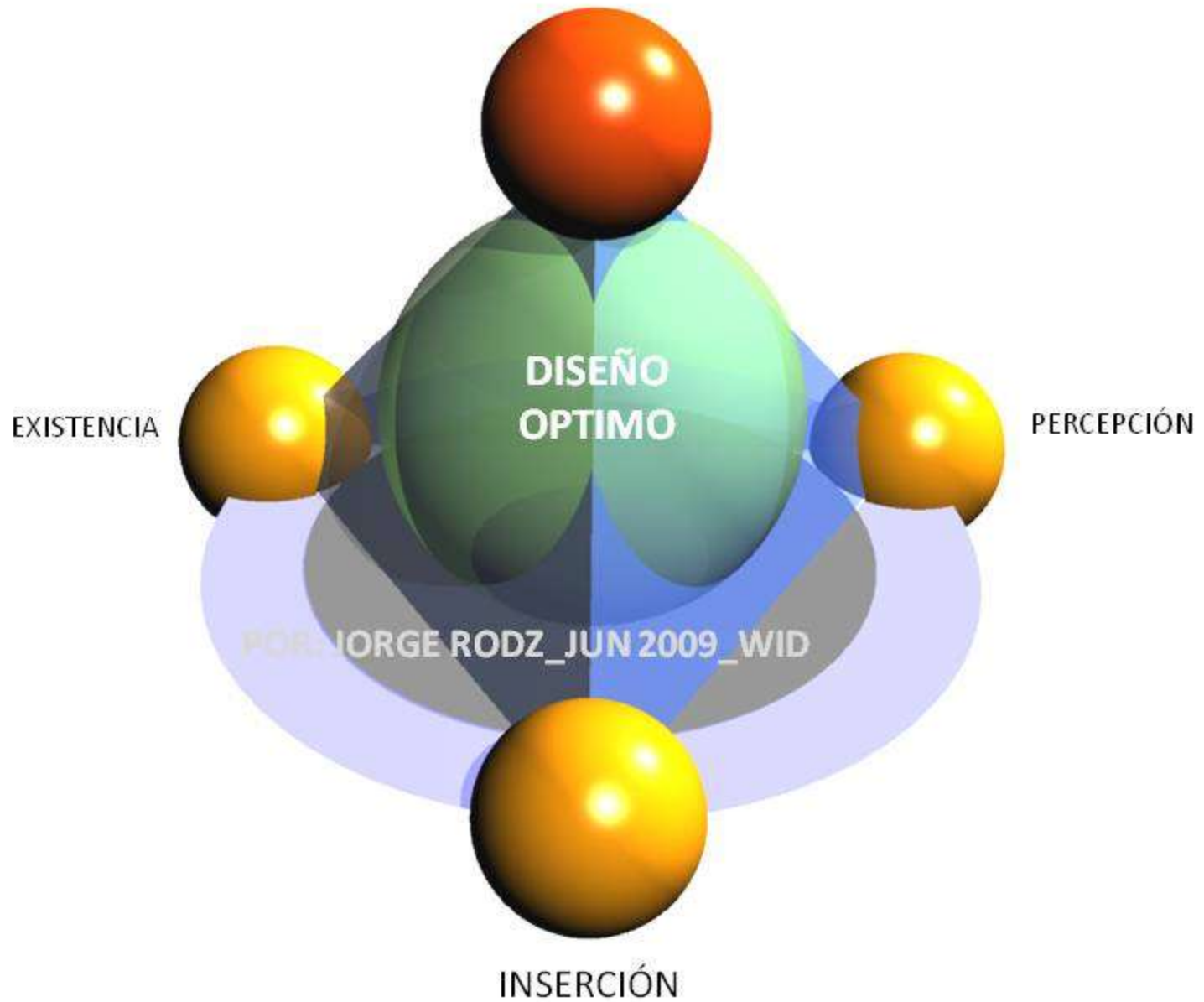


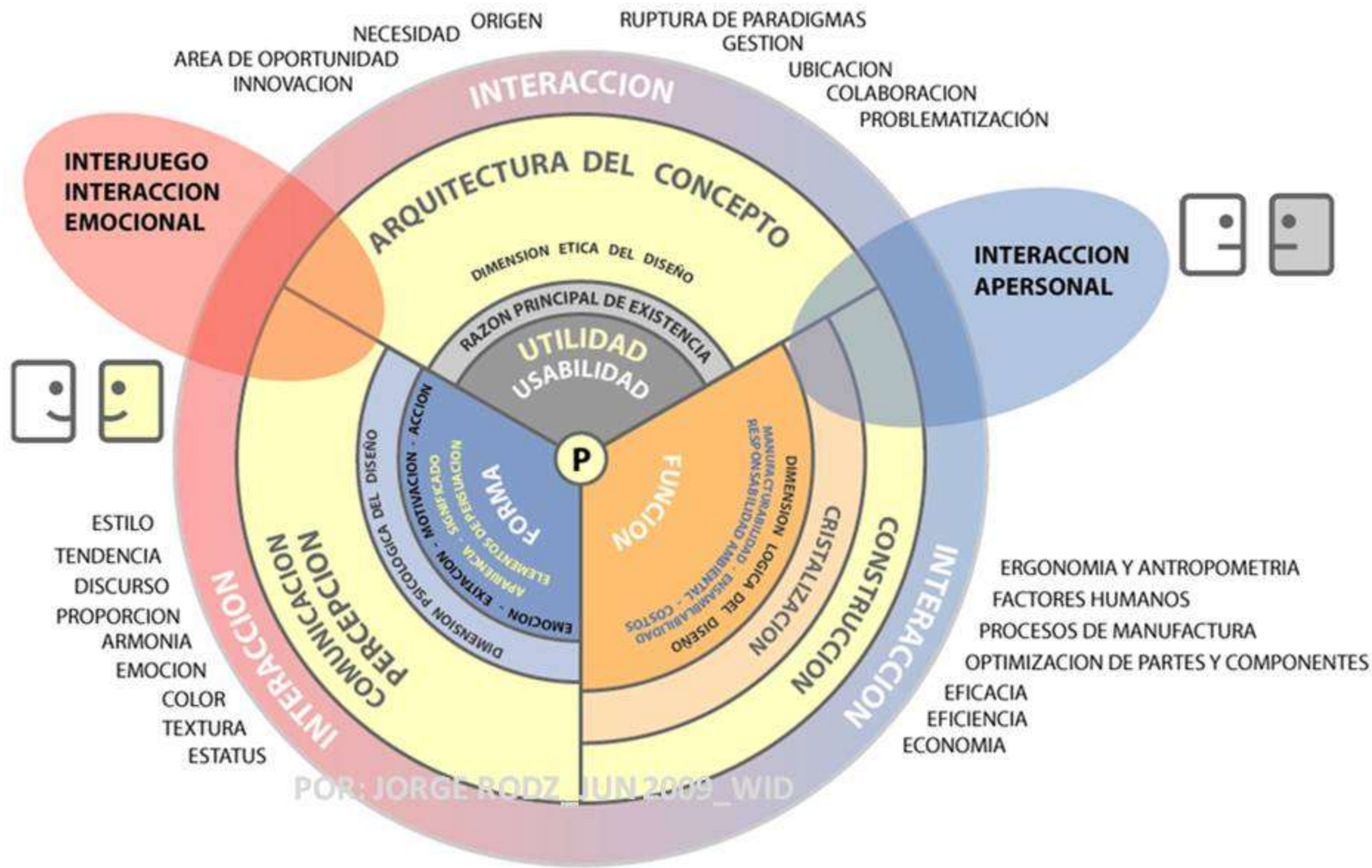
EL PROCESO CREATIVO ES  
UNA ACTIVIDAD  
MULTIDISCIPLINARIA Y DE  
MUCHO ESFUERZO

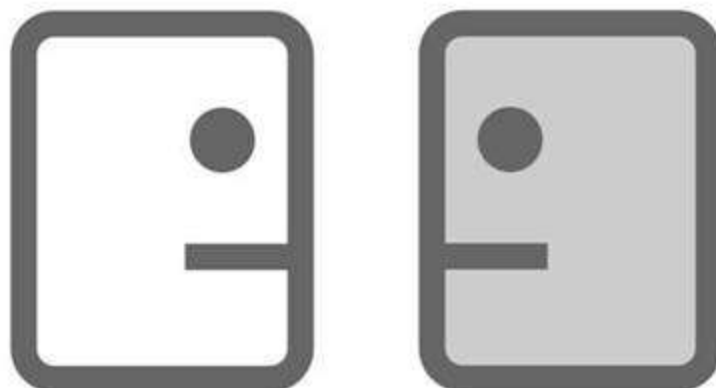
# DIMENSIONES DEL DISEÑO



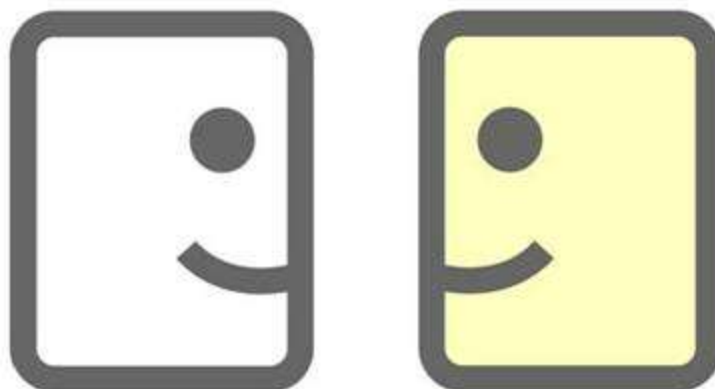
INTERACCIÓN







**INTERACCION  
APERSONAL  
(RACIONAL)**



**INTERACCION LUDICA  
(RACIONAL - EMOCIONAL )**

Diagrama  
evolucionado de  
diagrama  
original:  
"Sooshin Choi  
creation of the  
form for  
universal design"



# DETONANDO LA INNOVACION



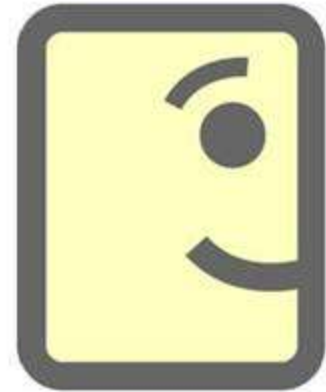
DURANTE LA VIDA COTIDEANA NOS ENFRENTAMOS CON MOMENTOS QUE NOS CAUSAN CIERTA EMOCIÓN:



FRUSTRACIÓN



ANODINOS



MOTIVACION



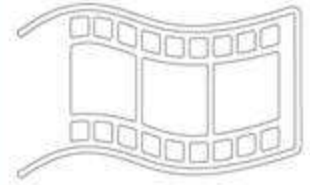
SE DEBE ENTENDER EL  
RITUAL HUMANO



SE DEBE OBSERVAR CON  
TODOS LOS SENTIDOS

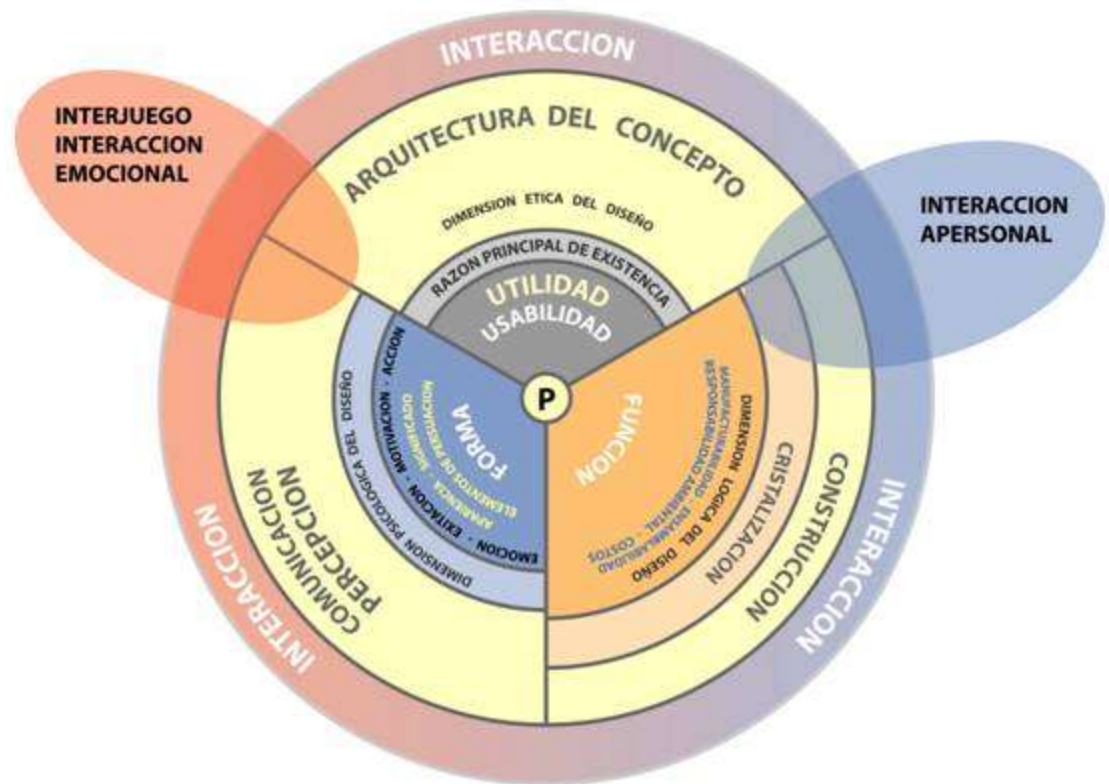
“Aplicar los 6 sentidos para  
entender”

# PLANTEANDO LA ESTRATEGIA



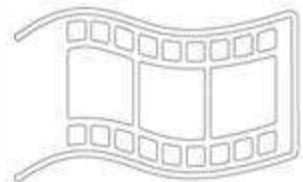
SE DEBE PLANTEAR UN CUESTIONARIO INICIAL BASADO EN AL PLANTEAMIENTO DE LA GRAFICA DIMENSIONES DEL DISEÑO:

- a) Utilidad del Producto
- b) Percepción del producto
- c) Usabilidad del producto





# ENTENDIENDO AL HUMANO



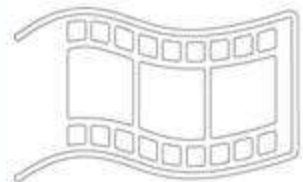
SE DEBE OBSERVAR AL USUARIO(S) EN ACCIÓN, DENTRO DEL CONTEXTO Y AMBIENTES ESPECIFICOS DEL ÁREA DE OPORTUNIDAD:

**EL PRODUCTO ES IGUAL A LA SUMA DE CUADROS DE LA PELICULA DEL RITUAL HUMANO**



**AL MOMENTO DEL DESARROLLO DE UNA ACTIVIDAD COTIDIANA**

# BUSQUEDA DE HALLAZGOS



 NO RELEVANTE

 DESEABLE

 IMPORTANTE

 INAMOBIBLE

INICIO DE  
ACTIVIDAD

FIN DE  
ACTIVIDAD

EJEMPLO:

Área de oportunidad: ENVASE DE ACEITE : ¿Para que?, ¿De que tipo?

Acciones relacionadas:

- Lavado inicial del envase
- Secado del envase
- Apertura de tapa
- Llenado del envase
- Cerrado de tapa
- Agarre del envase
- Almacenamiento
- Vertido del aceite (uso principal)
- Liberación del envase
- Almacenamiento del envase
- Ciclo de uso hasta que el aceite se termine
- Lavado del envase...

¿Aquí que pasa?

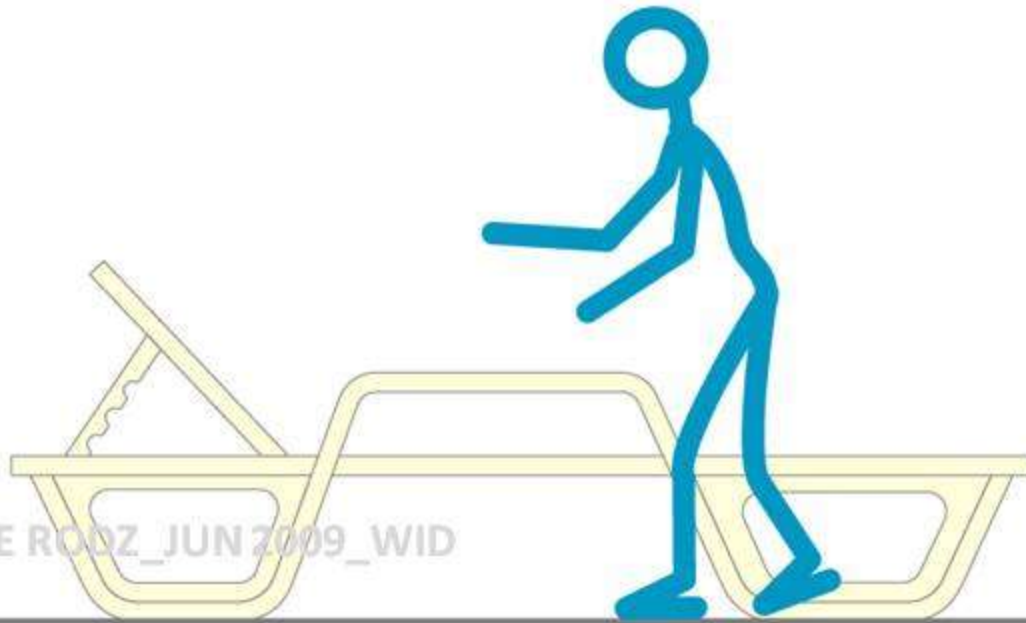


## EJEMPLO



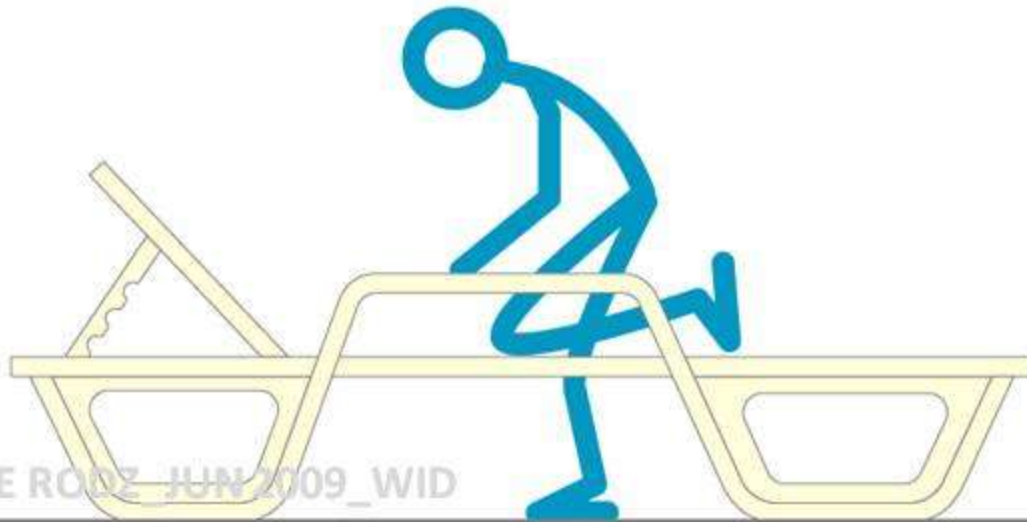


1



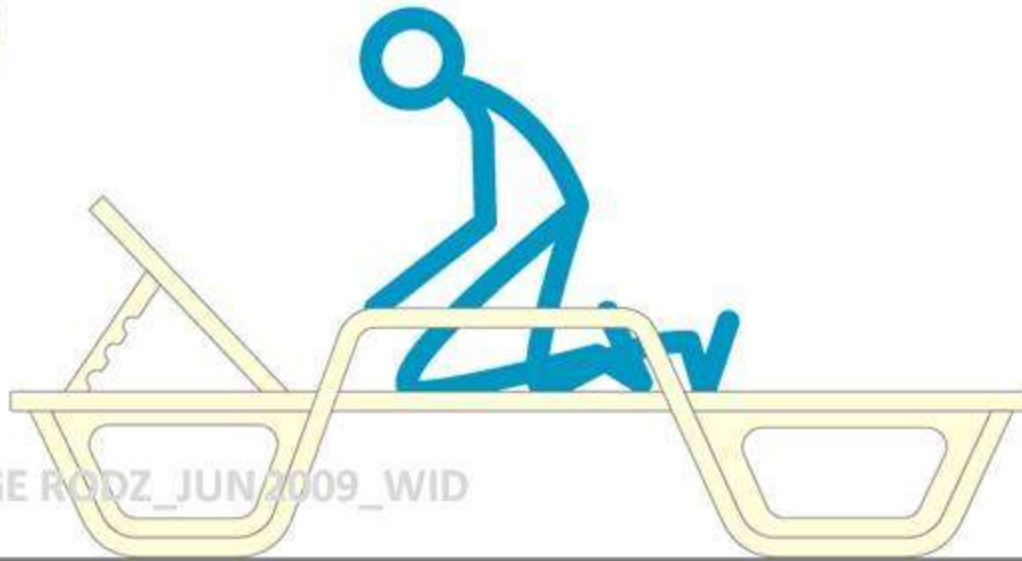
POR: JORGE RODZ JUN 2009 WID

2



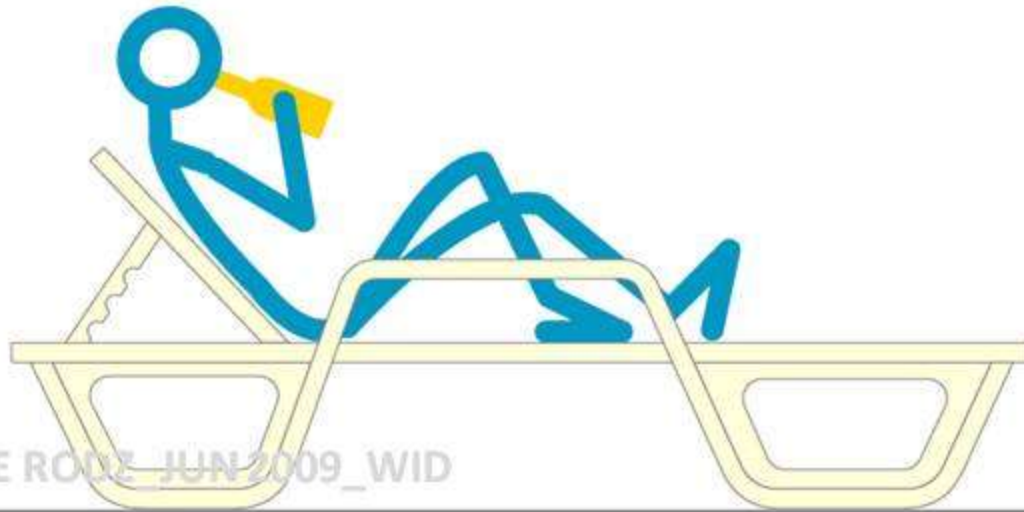
POR: JORGE RODRIGUEZ JUN 2009\_WID

3



POR: JORGE RODZ\_JUN\_2009\_WID

4



POR: JORGE RODRIGUEZ JUN 2009\_WID

---

LA INNOVACIÓN... RUPTURA DE PARADIGMAS A TRAVÉS DE LA IDENTIFICACIÓN DE CANDADOS MENTALES.



POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID



LA INNOVACIÓN... ES SABER EQUILIBRAR REQUERIMIENTOS CON CAMBIOS DE MENTALIDAD





HALLAZGOS

INNOVACIÓN EN ACCIÓN

INDAGACION E IMAGINACIÓN

Proceso exhaustivo de bocetaje e ideación a través de propuesta continua de ideas y trabajo en equipo.

INDAGACIÓN PROFUNDA

Historia  
Cultura  
Materiales  
Procesos  
Tecnología  
Factores Humanos  
Etc.

POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID



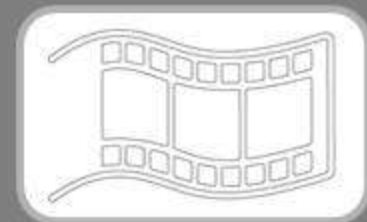
NO SE DEBE ASUMIR NI  
SUPONER NADA DE  
INFORMACION EN EL  
PROCESO CREATIVO



VISUALIZACIÓN DEL  
PRODUCTO

IDEACION

# DINAMICA DE LLUVIA DE IDEAS







OBSERVACIÓN  
DE LA ACCIÓN



ANALISIS  
PROFUNDO DEL  
PROBLEMA

POR: JORGE RODZ\_JUN 2009\_WID



HALLAZGO DE  
CAUSA(S) RAIZ

PROPUESTAS  
IDEOGRAFICAS



## CONCLUSIONES.

El D.I. es una disciplina de Pasión, Sacrificio y Filosofía.

El D.I es una disciplina de continua evolución.

El D.I. es una disciplina de relación multidisciplinaria.

El D.I. es una disciplina de continua competencia.

El D.I. es una disciplina para resolver problemas y brindar calidad de vida con conciencia.

El D.I. es una disciplina que demanda continuos retos.

El D.I. es una disciplina multifacética que requiere de carácter.

El D.I. es una disciplina de 365 días al año, las 24hrs. Del día.

El D.I. es una disciplina de especialización en el campo de la vida.

Por Jorge Rodz

**¡Muchas gracias!**



**[jorge.rodzz@gmail.com](mailto:jorge.rodzz@gmail.com)**