

## **Concepto de diseño: una construcción teórica integradora en el marco académico local**

*Design concept: an integrative theoretical construction in the local academic framework*

Autor: Pablo Sebastián Medeot Reyes

Carrera: Licenciatura en Diseño Industrial

E-mail: pablo.medeot.reyes74@gmail.com

### **Resumen**

Este artículo presenta un caso de investigación cualitativa exploratoria sobre los diferentes aspectos que encierra el *Concepto de diseño*, desde la perspectiva académica local. En el marco de la Teoría fundamentada (Grounded Theory) como metodología de análisis e investigación y su combinación con herramientas y técnicas propias de la semiótica, en primer lugar, se realiza una aproximación a la investigación cualitativa, precisando las características que la definen; para, luego exponer cómo se lleva a cabo el muestreo, los procesos de codificación y análisis de datos: primero asistidos por un software de procesamiento de datos cualitativos (NVIVO 11); luego, combinando la Matriz de ponderación de relaciones (Soto Santizo, 2012) y el análisis del discurso de la semiótica estructural (Greimas, 1989). Finalmente se presenta una suerte de la

construcción de ensayo teórico, basado en los datos empíricos procedentes del trabajo de campo.

*Palabras clave:* concepto de diseño, investigación cualitativa exploratoria, teoría fundamentada, matriz de ponderación, análisis semiótico.

## **Abstract**

This article presents a case of exploratory qualitative research on the different aspects of the Concept of design, from the local academic perspective. Within the framework of Grounded Theory as a methodology of analysis and research and its combination with tools and techniques of Semiotics; first, an approximation to qualitative research is carried out, specifying the characteristics that define it; to then explain how the sampling is carried out, the data coding and analysis processes: first assisted by a qualitative data processing software (NVIVO 11); then, combining the Relationship Weighting Matrix (Soto Santizo, 2012) and the discourse analysis of structural semiotics (Greimas, 1989). Finally, a kind of theoretical essay construction is presented, based on empirical data from fieldwork.

*Keywords:* concept of design, exploratory qualitative, grounded theory, weighting matrix, analysis semiotics.

## **1- Introducción**

El presente trabajo expone los procedimientos y conclusiones de un estudio llevado a cabo en el contexto de tesis final de grado, con el objetivo de investigar sobre el *Concepto de diseño*: noción (es), función (es) y alcance (s); dentro del ámbito académico local como espacio de formación profesional por excelencia, para, a partir de allí, alcanzar una definición más acabada del mismo.

Si bien el *Concepto de diseño* es definido por algunos autores (Uhlmann, 2006), como “la esencia del objeto” (en Krzywinski, 2009), y en ese sentido, lo que le da *identidad*; ha sido un objeto de estudio poco abordado: “Los conceptos de diseño son una parte importante del proceso de diseño, sin embargo, la teoría y metodología existente tienen poco que ofrecer a este campo crucial” (Krzywinski, 2009, p. 311/1).

Algunos de los interrogantes de los que partimos fueron: ¿Cuál (es) es (son) el (los) motivo (s) que genera(n) la confusión o ambigüedad a la hora de definir el *Concepto de Diseño*?, ¿Por qué no hay una visión global, sistematizada y generalizada respecto al *Concepto de Diseño*? ¿Hay una falta de reflexión, problematización y teorización sobre *Concepto de Diseño*? ¿A qué se debe la carencia de material teórico y/o bibliografía específica sobre el tema? ¿Cómo se aborda esta problemática desde la academia?

Todo esto nos generó la necesidad de aproximarnos de manera crítica y reflexiva a las prácticas académicas del Diseño Industrial a nivel local, fundamentalmente para conocer sus posibilidades reales y el capital teórico propio, producido y reproducido por los profesionales del campo durante más de cinco décadas de trayectoria.

Respondiendo a las características propias de nuestro objeto y el estado actual de su desarrollo, decidimos abordar nuestra investigación desde el marco de los estudios cualitativos esbozados por la Teoría Fundamentada (Hernández, 2014), ya que, al ser una metodología de análisis unida a la recogida de datos, nos facilita una aproximación real y concreta al mismo. Esta base empírica del caso sirve como material de reflexión y análisis para el desarrollo de un cuerpo teórico que lo integre en una visión superadora.

Como señalábamos anteriormente, en la actualidad no contamos con un gran caudal de material que indague y reflexione sobre el tema que nos propusimos investigar; son contados los casos en los que se ha abordado la noción de *Concepto de diseño*. Entre ellos destacamos el trabajo de Ylirisku, Jacucci y Sellen (2016), *Design Research as Conceptual Designing: The Manhattan design concept*, en el que se plantea un enfoque distinto al clásico procedimiento “secuencial” en diseño de productos: se trata de construir un concepto complejo que sirva para la producción de nuevo conocimiento donde las oportunidades de innovación se acrecientan exponencialmente, principalmente recomendado para equipos interdisciplinarios en departamentos de investigación e innovación. Y el trabajo de Krzywinski (2009), *Design concept development in Transportation Design*. En esta investigación se accede al *Concepto de diseño* desde la

subrama del diseño de transporte que, en su especialización en cuestión de paradigmas, ha desarrollado un enfoque diferente a la hora de la generación de conceptos. Inevitablemente el autor se ha visto forzado a compararlo con la generación de concepto del diseño industrial propiamente dicho, lo que resulta en datos muy interesantes. Finalmente, y en relación directa con nuestro objeto, nos encontramos con la muy reciente publicación de la FAUD, *El concepto en el proceso de diseño. Enfoques y experiencias pedagógicas* (Armayer et al., 2017). En esta suerte de compilación, varios docentes exponen lo que entienden por *Concepto de Diseño* y las metodologías con que lo desarrollan dentro de las aulas. Sin embargo, entendemos, que no se ha intentado arribar a una visión global y unificadora, pero al menos, se ha producido una primera elaboración teórico-experiencial del tema.

Nos propusimos entonces intentar desarrollar un material sobre *Concepto de Diseño* que integre en un cuerpo teórico coherente los datos recogidos en el trabajo de campo desde una perspectiva analítica, reflexiva y globalizadora.

## **2- Metodología**

El trabajo realizado es de tipo exploratorio. Esta clase de estudios se lleva a cabo principalmente cuando un tema o problema de investigación ha sido poco o no ha sido abordado antes, como es nuestro caso; a la vez que se caracterizan por ser más flexibles en su metodología.

Se utilizó una metodología cualitativa, basada en la interpretación de datos empíricos procedentes del trabajo de campo. En este marco, la Teoría Fundamentada - Grounded Theory- (Hernández, 2014), al ser una metodología de análisis unida a la recogida de datos, que utiliza un conjunto de métodos, sistemáticamente aplicados, para generar una teoría inductiva sobre un área sustantiva, nos facilitó una aproximación real y concreta a nuestro objeto, una vez delimitado el fenómeno o problema y el campo de acción donde indagar. La investigación se basó en el análisis del contenido de un conjunto de producciones discursivas recogidas mediante la implementación de la entrevista en profundidad (Merlino, 2009) como herramienta de recolección de datos. Para la primera etapa del estudio cualitativo, se diseñó una guía de preguntas modelo que permitiesen el

desarrollo de una exposición amplia y reflexiva de la producción discursiva de los/as entrevistados/as. Los temas a tratar fueron fijados en base a las necesidades de información y los objetivos de la investigación. Sin embargo, y cuidando el carácter propio de la entrevista en profundidad, se buscó mantener abiertos los límites de la indagación, para no coartar la posibilidad de surgimiento de núcleos temáticos que no hubiesen sido contemplados inicialmente por la investigación y que pudieran aportar material valioso para el desarrollo de nuestros objetivos.

La selección de los sujetos de estudio recayó fundamentalmente en los docentes de las materias nucleares de la carrera, tanto de la UNC como de la Universidad Siglo XXI: Diseño Industrial I, II, III, IV y V, con sus respectivas aulas-taller. Esta elección se debió a, que, en el desarrollo de estas materias, se trabaja la noción/función de *Concepto de diseño* dentro del proceso proyectual y/o proceso de diseño. La muestra se cerró en doce sujetos.

Se decidió abordar la información segmentándola en tres ejes temáticos: *acepciones de Concepto de diseño* trabajadas por los docentes de las materias nucleares de la carrera en las universidades locales; *función o rol* que el mismo cumple dentro del proceso proyectual, desde esta perspectiva; y, finalmente, *métodos de enseñanza y/o procesos pedagógicos* utilizados en la transmisión de esta noción.

La interpretación de los datos obtenidos de las entrevistas se denomina, siempre desde el marco de la Teoría fundamentada, codificación teórica. Esta instancia consta de tres procesos llamados Codificación abierta, Codificación axial y Codificación selectiva. Según Hernández (2014), estos procedimientos no deben ser entendidos necesariamente como bloques separados sino más bien, como formas de abordaje del material procesado entre las que el investigador se puede mover y que puede combinar de ser necesario. A este punto, el autor, incorpora el concepto de *incidente* entendido como “la porción de contenido que el investigador separa por aparecer en él uno de los temas o palabra clave que se considera trascendente” (Hernández, 2014, p. 196). En este sentido, la detección del incidente es la que nos permite aclarar, segmentar, categorizar y conceptualizar los datos durante la Codificación Abierta. Para el caso concreto de nuestra investigación, decidimos tratar la información desde la perspectiva de la inducción analítica, desarrollada por Schettini y Cortazzo (2015).

Mediante el procedimiento de inducción analítica asistida por el software de procesamiento de datos NVIVO 11, se desarrolló una primera etapa de análisis cualitativo donde se identificaron las categorías iniciales. Según Strauss y Corbin "durante la codificación abierta, los datos se descomponen en partes discretas, se examinan minuciosamente, y se comparan en búsqueda de similitudes y diferencias" (en Hernández, 2014).

Sobre las categorías obtenidas en cada uno de los ejes temáticos, en un segundo momento del análisis de los datos cualitativos, o codificación axial, se realizó un recorte y reorganización de las categorías iniciales, implementando la combinación de la Matriz de ponderación de relaciones (Soto, 2012) y los criterios del análisis semiótico del discurso, formulado por Greimas (1989): en este proceso los discursos se analizaron y ponderaron a partir de su capacidad relacional de implicación, contradicción y contrariedad.

La relación de implicación entre dos categorías significa la participación o consecución de las mismas; es decir, que, en la afirmación o negación de una, subyace la afirmación o negación de la otra. Por otro lado, la relación de contrariedad supone la (posibilidad de) coexistencia de dos elementos, a diferencia de la relación de contradicción en la que los términos se excluyen.

El carácter cuantitativo de la Matriz, nos permitió a la vez, hacer uso de una escala de valor porcentual que asistiera, al mismo tiempo que verificara, los datos obtenidos de la categorización semántica. Debido al alto grado de complejidad de los conceptos encerrados en las categorías, se optó por considerar un promedio igual o mayor del 80 % de implicación de las categorías analizadas.

Arribamos así al tercer estadio del análisis o codificación selectiva, donde a través de la comparación y redefinición de las relaciones entre categorías generamos una serie de formulaciones, desarrolladas en detalle y plausibles de ser comprobadas nuevamente ante los datos, para integrarlas posteriormente, en un cuerpo teórico coherente.

Ficha Metodológica		
Investigación de enfoque cualitativo exploratorio		
Metodología cualitativa utilizada	Teoría Fundamentada	
Instrumento utilizado en la recolección de datos de campo	Entrevista en profundidad	
	Destinatarios	Tamaño de muestra
	Docentes de materias nucleares provenientes de las unidades académicas locales (FAUD-UNC y Universidad Siglo 21)	Saturación teórica alcanzada en 12 individuos
		Criterio de selección muestral
		No probabilístico por conveniencia
Primera fase de análisis	Codificación abierta	
	Metodología empleada	Análisis Inductivo Asistido mediante Software NVIVO 11
Segunda fase de análisis	Codificación axial	
	Metodología empleada	Matriz de relaciones ponderadas
	Criterio cuantitativo utilizado	Análisis semiótico Greimas
Tercera fase de análisis	Codificación selectiva	
	Metodología empleada	Análisis Inductivo

### 3- Desarrollo

#### 3.1- Aceptión(nes) de Concepto de diseño

Desarrollando las diferentes instancias de nuestro modelo metodológico arribamos a un primer (y parcial) ensayo teórico sobre la Aceptión(nes) de *Concepto de diseño*; en el podemos decir que, una vez que la problemática ha sido revelada y definida para marcar los límites en los que el diseñador (o equipo de diseño) deberá moverse (Munari, 1983), se lleva a cabo la comprensión del sistema de necesidades que la engloba y en donde debe darse una respuesta proyectual.

La cultura del destinatario, con sus códigos de expresión, resulta ser un factor indispensable para poder establecer cualquier intento de comunicación con éste. En este sentido, posibilitar el lenguaje y la relación entre destinatario y respuesta proyectual concierne al *Concepto de diseño*: se diseña para un destinatario, de una cierta comunidad cultural, en un momento determinado.

Por lo tanto, los códigos culturales deben ser incluidos y trabajados en la investigación para que el *Concepto de diseño* pueda interactuar y manejarse en el lenguaje cultural del destinatario, una vez materializado en la propuesta proyectual.

Los códigos culturales son el lenguaje de nuestro destinatario; no hacemos referencia solo a los sistemas de lenguas, sino a su entendimiento mismo: su percepción. Por lo tanto, la investigación no puede omitirlos en su abordaje.

Todo el fenómeno de la generación de un *Concepto de diseño* se realiza pensando en la cultura que lo recibirá. Sólo así operará en un alto grado de eficacia ya que su fin último, es que el usuario pueda primero entenderlo y luego vincularse con éste.

En este sentido, la etapa de investigación debe necesariamente indagar sobre los códigos culturales, ya que estos representarán todo el contenido cultural de desarrollo para nuestro *Concepto de diseño*, lo que, en caso de ser exitoso, posibilitará la comunicación con el destinatario, permitiendo que la experiencia se cumpla.

En base a esta síntesis, se establecen las intenciones para con el proyecto a desarrollar. El grado de interacción y desarrollo entre estas categorías («Investigación» + «Intenciones») da lugar a la concreción de un grupo de pautas y objetivos que se tendrán en cuenta en todo el desarrollo venidero. Aquí es donde aparecen los conocidos Programas de Diseño, resultado de la unión entre investigación realizada y el cuerpo de intenciones que se tienen con el proyecto de diseño.

Las intenciones tienen un papel fundamental ya que, su intervención en la producción de la fase de investigación, dará un conjunto de pautas que deberán tenerse en cuenta en la proyección consecuente. Este tipo de desarrollo es el que encarna el Programa de Diseño. En este sentido, decimos que el Programa de diseño se revela como la conformación de una construcción de intenciones.

En la génesis del *Concepto de diseño*, luego de haberse concretado la etapa de investigación, se manifiesta su carácter de construcción intelectual, la cual empezaremos a desarrollar (Esta es la etapa, que en la metodología proyectual de Munari, se la denomina Creatividad). El *Concepto de diseño* se revela inicialmente como una construcción intelectual con miras a manifestarse en la realidad material del proyecto. Es un constructo al que deberemos darle forma, construirlo y refinarlo, por lo que en su desarrollo se manifestarán capas o estadios de desarrollo. El *Concepto de Diseño* se define



como un objeto dinámico que no posee restricciones en cuanto a su desarrollo. Que ese concepto llegue a un nivel de construcción *adecuado* o *apropiado* para el proceso proyectual y los objetivos, es el desafío creativo del hacer del diseñador.

Por esto mismo, un *Concepto de diseño*, toma un cierto tiempo de desarrollo, ya que se da un fenómeno que podemos llamar *Metadiseño*. La reconstrucción y la reelaboración se hacen presentes en este acto de construcción mental: el *Concepto de diseño* se diseña en el sentido de que se construye. En este sentido, el *concepto* no posee una definición estática, ni siquiera en el desarrollo del proceso. Se manifiesta como una construcción intelectual y cognitiva de datos de todo tipo, que buscan una integración con los objetivos del proyecto. Es por esta razón que se lo denomina una estrategia, un *modus operandi*, porque el *Concepto* se construye; debe concretarse en una construcción de sentido que englobe, como veremos más adelante, en el vínculo deseado con el destinatario. Cuando se lo define o limita en plazos o momentos, el *Concepto de diseño* sí pasa a tener límites temporales para su construcción. Por esto mismo no sólo debe ser construido, sino también sintetizado. Si bien, la ausencia de síntesis no negará la existencia de un *Concepto de diseño*, producirá una falta de forma que puede conducir a la ausencia de comprensión.

Pero: ¿Cuál es el objetivo de esta construcción intelectual que denominamos como *Concepto de diseño* en desarrollo? Su objetivo es la síntesis en un mensaje que refleje la compenetración con el destinatario al momento de solucionar su problemática. En este sentido decimos que es un mensaje que engloba y sintetiza la construcción de ideas y relaciones hechas, para poder entablar el diálogo entre la respuesta proyectual y el usuario. Debe ser percibido y aquí es donde la denominación *mensaje* toma auge ya que, nuestro *Concepto de diseño*, debería estar concretizado de manera teórica, en esta instancia, en el lenguaje cultural del destinatario: debe poder comprenderlo al momento de interactuar con la propuesta. Debe ser decodificado por el usuario, de ahí su receptividad para que posibilite la conexión en el plano funcional y emotivo.

Cualquier forma de comunicación puede transportar un *Concepto de diseño*, sin embargo, eso no garantiza que pueda ser comprendido por el usuario; donde volvemos nuevamente a los códigos culturales, reafirmando su importancia en la génesis del *Concepto*, ya que, al movernos en un plano comunicativo, nos vinculamos con el mundo simbólico de sus construcciones culturales, como dijimos anteriormente. El *Concepto de*

*diseño*, se ve sintetizado en este mensaje que se quiere comunicar, que debe poder manifestarse en la realidad, para así alcanzar la recepción del usuario mediante su decodificación, interpretación y finalmente experiencia de uso. Con esto finaliza el desarrollo teórico-mental y se pasa hacia fases más materiales en nuestro proceso de construcción de *Concepto de diseño*.

Resumiendo, para que nuestro *Concepto de diseño* pueda ser comprendido por nuestro destinatario deberá transformarse en un mensaje sintetizado. Todo ese constructo intelectual termina dando forma a un mensaje de cierto tipo. Este mensaje teórico termina siendo la síntesis última de nuestra construcción intelectual, que regirá el proceso de traspaso hacia la materialidad, para poder generar un impacto real en el destinatario y así desarrollar un vínculo.

En el momento de la interacción de la respuesta proyectual con el destinatario, se pone a prueba la posibilidad de efectuar la decodificación de este mensaje. De ser así, la comunicación habrá sido posible y se permitirá la experiencia del *Concepto de diseño* mismo que subyace a la respuesta proyectual. El mensaje se habrá materializado. La apreciación de la experiencia dará lugar a un vínculo emotivo. El impacto logrado será profundo.

El *Concepto de diseño* pasa de su desarrollo como mensaje hacia la experiencia misma: el destinatario lo decodificará al momento de interactuar con la respuesta proyectual. Se busca entonces materializar una representación de sus valores y atributos, para que, al momento de la interacción con la respuesta proyectual, la integridad emocional se desarrolle. Esto posibilitará la creación de un vínculo, ya que el *Concepto de diseño* pudo ser decodificado, interpretado y entendido mediante la experiencia de uso.

Luego de finalizada su materialización, el *Concepto de diseño* se termina de definir como un valor agregado que permitió la resolución de una problemática, llegando a un grado de impacto y compenetración profunda con nuestros destinatarios.

El diseño siempre busca el mayor impacto, el *Concepto de diseño* posibilita ese impacto.

Toda esta construcción, al tener fases de desarrollo, revela su naturaleza de proceso de generación. La conceptualización como una estrategia aparece ante nosotros

integrando perfectamente todo este fenómeno de construcción total de *Concepto de diseño*.

Poder decir de qué manera un proyecto puede integrarse con el usuario, es en lo que se basa la utilidad básica del *Concepto de diseño*. ¿Qué tanto se compenetrará con nuestro usuario? ¿Se busca la satisfacción de objetivos de producción o algo más? Si buscamos generar un vínculo emocional de alguna índole con el destinatario, la propuesta, debe ser manifestada en un mensaje material que pueda ser entendido y consecuentemente experimentado en la realidad.

### **3.2- Rol (función) del *Concepto de diseño***

Con el objetivo de generar un piso teórico integrador y circunscribiéndonos a los datos obtenidos en las dos primeras instancias de análisis, podemos decir que la categoría *Herramienta* se revela como aquella capaz de contener, en su resignificación, a las otras. El rol de herramienta entendido como *instrumento*, en un sentido amplio, condensa de cierta forma, a las otras funciones que puede asumir el *Concepto de diseño*. En este sentido consideramos que, dado que, en su definición, herramienta significa, todo instrumento elaborado para facilitar o conseguir un fin determinado; los diferentes aspectos funcionales del *Concepto de diseño* pueden ser entendidos de este modo.

Es una *herramienta movilizadora y generadora* en tanto que impulsa y permite desarrollar las acciones y/o mecanismos (camino), que determinaran no solo la generación de alternativas sino, además, el proceso proyectual mismo. A sí mismo, es una *herramienta de conexión y cohesión* entre las diferentes etapas de ese *camino*, incluyendo además el aspecto *interdisciplinar* que un proceso de diseño generalmente implica.

Desde esta función instrumental también se entienden su rol de *fundador y rector* ya que, en su definición y/o construcción se sentarán las bases donde se apoya y los parámetros que contienen a la respuesta proyectual.

En relación a su rol de *traductor y comunicador*, el *Concepto de diseño*, se presenta una vez más como una herramienta, ya que la amplitud del término, lejos de producir ambigüedad o indeterminación, nos permite enfocarnos en las especificidades.

Es decir, sabemos que el *Concepto de diseño* es una herramienta que nos permite no solo el traspaso entre diferentes tipos de lenguajes, sino también, la posibilidad de comunicar un mensaje; sin embargo, el diseño e implementación de esta herramienta no está determinado a priori (o no debe responder a un modelo único) sino que dependerá de la naturaleza de cada proyecto en particular. Por esto mismo o, en consecuencia, consideramos que su rol de *síntesis* se evidenciará cuando este mensaje se convierta en experiencia en el usuario; lo que a la vez determinará su *esencia*.

A partir de lo expuesto hasta aquí, decimos que, el *Concepto de diseño* tiene un rol esencialmente de herramienta que responderá a la naturaleza y particularidades de cada proceso proyectual: sus intenciones y mensaje; en este sentido, hablamos de estrategia. Sin embargo, cabe destacar que, siendo el objetivo mismo de la disciplina, producir soluciones que el destinatario pueda adquirir y utilizar en su contexto —un producto de consumo industrializable—, no se puede concebir *Conceptos* que no cumplan con el rol materializador: es en la (posibilidad) concreción de la idea/construcción que se manifestará el *Concepto*.

### **3.3- Métodos de enseñanza y/o procesos pedagógicos realizados en la transmisión de *Concepto de diseño***

A diferencia de los dos primeros ejes temáticos (Acepción(es) y Rol(es) de *Concepto de diseño*) en los que se centró nuestra investigación, los métodos de enseñanza y/o procesos pedagógicos que se desarrollan y/o utilizan en la transmisión del *Concepto de diseño*, en las materias nucleares de la carrera de Diseño Industrial, de las casas de estudios superiores que hemos considerado para nuestro trabajo, no solo están fuertemente determinados por las circunstancias materiales: económicas, sociales y políticas-, tanto de las universidades como del medio que las contiene y con el que interactúan; sino que, además, todos, de alguna manera, han demostrado en su uso práctico, ser un recurso valioso para los docentes. No obstante, en esta aclaración, no pretendemos enumerar las diferentes experiencias recabadas en nuestro proceso de investigación, sino más bien, exponer, analizar y explicar cómo ciertos mecanismos responden en consecuencia a un

estado temprano y particular (específico) en el que se encuentra la disciplina actualmente a nivel local.

En este sentido entendemos que, debido al actual estado del Diseño Industrial como disciplina de nivel superior y los nuevos nichos para su desarrollo en el campo local, el bagaje teórico sobre los temas y objetos específicos del campo, y particularmente el que preocupa a esta investigación: *Concepto de diseño*; se ha visto reducido ante los aspectos más funcionales y/o instrumentales del quehacer del diseñador. En consecuencia, muchas veces, también este *desfasaje* entre el afuera y adentro de la academia, implica que las nociones, herramientas, etapas, etc., de los procesos de diseño no adquieran su máximo potencial.

No obstante, esta carencia de abordaje teórico, se presenta como una preocupación para los/las docentes de las materias nucleares de la carrera en las universidades locales, quienes consideran necesario el desarrollo de un trabajo reflexivo<sup>1</sup> no solo sobre los diferentes aspectos que conforman la disciplina, sino también sobre los métodos de enseñanza y los procesos pedagógicos para su transmisión.

En relación a esto y con respecto a nuestro objeto de estudio, el análisis del discurso obtenido de nuestra muestra, ha visibilizado que para/en el proceso pedagógico, desarrollado en ambas casas de estudios superiores comprendidas en la presente investigación, el *Concepto de diseño* significa una etapa dentro del proceso de diseño denominada conceptualización. Sin embargo, dado el carácter iterativo tanto del proceso como del *Concepto* mismo, su desempeño no se limita a un solo momento. En este sentido, no debe entenderse al *Concepto de Diseño* como una etapa aislada y acabada de una vez, si no como un elemento que atraviesa todo el proceso proyectual.

Por otro lado, se entiende que, dado el alcance de la noción, sumado a su valor funcional, el *Concepto de diseño* debe ser necesariamente introducido desde las etapas más tempranas de formación para que gradualmente el estudiante pueda desarrollar los niveles de maduración y abstracción necesarias. Para esto se utilizan metodologías y herramientas diferentes, principalmente las del *laboratorio* y el *Moodboard*. Por un lado, el laboratorio (también llamado aula-taller) se muestra como una herramienta eficaz para

---

<sup>1</sup> En este sentido, parte del cuerpo docente de la FAUD, dependiente de la UNC, ha elaborado recientemente una publicación sobre Concepto de Diseño titulada *El concepto en el proceso de diseño. Enfoques y experiencias pedagógicas* (Armayer et al., FAUD, 2017).

la asimilación del *Concepto de diseño*, dado que, al ser un método de simulación de trabajos de diseño, permite mediante la experiencia, entenderlo, aprehenderlo y ponerlo en funcionamiento en las respuestas proyectuales.

Por otro lado, el Moodboard, ha demostrado ser una técnica que permite la inicial construcción de *Conceptos de diseño* a través de la síntesis de elementos comunicantes dispuestos sobre un panel. Los moodboards se trabajan luego de la síntesis de la investigación y están conformados con elementos que potencian el aspecto sensorial: lo perceptivo. De este modo se puede empezar a realizar la síntesis de lo que será la base para la conformación de su *Concepto de diseño* y su consecuentemente manifestación material en la propuesta proyectual.

Resumiendo, desde el punto de vista pedagógico, el *Concepto de diseño* se entiende como la etapa de generación de alternativas dentro del proceso de diseño. Su enseñanza debe realizarse desde las etapas tempranas de la formación para garantizar la comprensión y asimilación de la noción. Dos técnicas que se utilizan actualmente para abordarlo a nivel académico son la *metodología de laboratorio* y la *herramienta Moodboard*. Sin embargo, se advierte en la actualidad, la falta de un estudio más reflexivo sobre el *Concepto de diseño*, lo que se constata en la carencia de material teórico específico.

## **4- Conclusiones**

### **4.1- Hacia una teoría del *Concepto de diseño***

Al comenzar nuestro estudio planteábamos que, actualmente, dentro del campo académico local, existía una complejidad en el abordaje pedagógico del *Concepto de diseño* producto de cierta *ambigüedad* en la definición del término; por lo que nos propusimos desarrollar una investigación que posibilitara comprenderlo en su complejidad, entendiendo así las dificultades para transmitir la noción o idea del mismo; para, finalmente, producir una aproximación teórica integradora sobre él, desde ésta perspectiva. A partir de este análisis decimos que, el *Concepto de diseño* es el producto de un *Metadiseño* en tanto que se presenta como una *construcción intelectual* (en la que

se conjuga la información obtenida de la investigación precedente en cuanto a la problemática, las intenciones pretendidas y el contexto cultural del usuario donde se desenvolverá la proyectación) sintetizada en un *mensaje*, que supondrá y/o posibilitará la definición, desarrollo y *materialización* de la respuesta proyectual, manifestándose así en la *experiencia* de uso e interacción con el destinatario. Su fin es posibilitar el desarrollo de un *vínculo* entre la respuesta proyectual y el usuario, tanto en lo funcional como a nivel emocional; en este sentido se percibe un *valor agregado*. Se puede resumir entonces, como la experiencia de comunicación entre las intenciones/mensaje del diseñador, materializadas en el objeto, y el usuario. Poder controlar este fenómeno de comunicación es en lo que se basa el desarrollo material de nuestro *Concepto de diseño*.

Si bien entendemos al *Concepto de diseño* como un momento dentro del proceso de diseño, esto no significa que su alcance se limite a un solo estadio; por el contrario, revela su carácter dinámico al alcanzar diferentes niveles de desarrollo dentro del proceso, en tanto que [es una] *mecánica* utilizada en la proyectación del diseño industrial. En este sentido se habla de *Conceptualización*, ya que representa el modus operandi del diseñador dentro del proceso de diseño, una metodología que atraviesa todo el proyecto; se presenta como *estrategia*: será la construcción rectora que el diseñador seguirá para poder dirigir y movilizar el pensamiento creativo en la proyectación, con miras a alcanzar la solución de una problemática específica. Según la naturaleza de los proyectos, el *Concepto* puede perseguir como fin último en una conexión emocional con el destinatario o enfocarse solamente en un vínculo funcional y práctico.

En el ámbito de la educación del Diseño Industrial, uno de los factores contextuales en la enseñanza de *Concepto de diseño* que representa una problemática, es la generación de *Conceptos* que no engloban las esferas productivas locales. Esto tiene origen en el proceso de construcción de los *Conceptos* en la academia, donde el rol *materializador* en estas construcciones, no es percibido o tenido en cuenta en la generación de los mismos. Como se expuso en el capítulo “Rol (función) del *Concepto de diseño*”, *Concepto* comporta un rol *materializador* ya que, si trata de vincularse con el destinatario a través de su realización material, es imprescindible considerar los factores de producción local para su constitución. El Diseño Industrial no puede concebir *Conceptos* que no cumplan con este rol *materializador*, ya que el objetivo mismo de la disciplina es producir soluciones que el destinatario pueda adquirir y utilizar en su contexto. De este modo, se manifiesta también, la necesidad de un piso teórico que aporte

y dé la base para la enseñanza académica: el estudiante se beneficiaría más al trabajar *Concepto de diseño* como proceso de *conceptualización*, que como un objeto al que se debe llegar. Así, además, se evidencia, la necesidad de la construcción del *Concepto* y su carácter de herramienta, que permite plasmar y dirigir el pensamiento creativo y poder alcanzar un nivel considerable de impacto con el proyecto. *Conceptualización* es entonces la mecánica utilizada en la proyectación. La *Conceptualización* es el modus operandi del diseñador industrial.

El diseño no es un proceso aleatorio sino el resultado de procesos conscientes donde el *Concepto de diseño* se enfoca en la problemática del usuario, contemplando los factores involucrados en la producción de la respuesta proyectual. Esto se refleja mayormente en proyectos de naturaleza técnica, donde el *Concepto de diseño* se manifiesta y opera en esferas de producción y fabricación; como es el caso de los proyectos que los nuevos nichos contextuales generan.

Por lo tanto, el diseño siempre tendrá un *Concepto*, que puede ser o no ser desarrollado y revelado de manera eficaz, pero aun así, se transmitirá de una forma u otra; el desafío, como en toda práctica de diseño, consiste en desarrollar primero el constructo teórico de lo que se busca en la solución de la problemática y luego transmitirlo en la materialidad de una manera exitosa y acorde a lo desarrollado.

A partir de esto, consideramos que no hay Diseño sin *Concepto*, ya que éste compone a la vez que representa la materialización de las intenciones del proyecto mismo, cualquiera sea su naturaleza o tipo.

El proceso de *conceptualización* puede ser más o menos consciente, pero su presencia es innegable. Si el *Concepto de Diseño* no es exitosamente comunicado al destinatario, a través de la materialidad de la propuesta, se hace necesaria una reformulación. Es en este sentido que afirmamos que un producto sin *Concepto* es un producto que no fue diseñado a conciencia.

Entendemos, con lo expuesto hasta aquí, que este primer esbozo de una teoría que analiza, sintetiza e integra las diferentes voces emergentes en la definición y alcances del *Concepto de diseño* posibilita (re) pensar la noción y su puesta en funcionamiento desde una base material, que, excediendo las particularidades, visibiliza los diferentes aspectos que conjuga. El *Concepto de diseño*, lejos de ser una noción plana o vacía, *implica* y/o



*dirige* los diferentes engranajes dentro del proceso creativo; tanto del mundo de las ideas como del material. Comprenderlo en su totalidad es lo que le permitirá al diseñador operar sobre cada uno de los elementos que convergen en el proceso de diseño.

## 5- Bibliografía

Armayer, E., Bianchi, M., Barrionuevo, A., Fontana, M., Lorenzoni, N., Moisset, E.,... Sarnago, E. (2017). *El concepto en el proceso de diseño. Enfoques y experiencias pedagógicas*. Obtenido de: <https://es.slideshare.net/MartinFontana1/el-concepto-en-el-procesododiseo>

Greimas, A. (1989). *Del sentido II, Ensayos semióticos*. Madrid, España: Gredos.

Hernández, R. (2014). La investigación cualitativa a través de las entrevistas: su análisis mediante la teoría fundamentada. En *Cuestiones Pedagógicas*, (pp. 187–210).

Krzywinski, J. (2009). Design concept development in transportation design [Desarrollo de concepto de diseño en diseño de transporte]. En Undisciplined! Design Research Society Conference 2008, Sheffield Hallam University, Sheffield, UK. Recuperado de <http://shura.shu.ac.uk/512/>

Merlino, A. (2009). La entrevista en profundidad como técnica de producción discursiva. En A. Merlino (Coord.), *Investigación cualitativa en ciencias sociales* (pp. 113-132). Buenos Aires, Argentina: Cengage Learning.

Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Schettini, P., y Cortazzo, I. (2015). *Análisis de datos cualitativos en la investigación social. Procedimientos y herramientas para la interpretación de información cualitativa*. Buenos Aires, Argentina: Editorial de la Universidad de La Plata.

Soto, A. (2012) *Diagramación e idea Generatriz*. Recuperado de

<https://es.slideshare.net/LuisSoto32/diagramacion-en-arquitectura>

Uhlmann, J. (2006). *Kunst in der Technik*. Dresden, Alemania: TU Dresden.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3762721>

Ylirisku, S., Jacucci, G., Sellen, A. y Harper, R. (2016). Design Research as Conceptual Designing: The Manhattan Design Concept [Diseño de investigación como diseño conceptual: el concepto de diseño de Manhattan]. *Interacting with Computers*, 28(5), 648–663. Recuperado en

[https://www.researchgate.net/publication/291351671\\_Design\\_Research\\_as\\_Conceptual\\_Designing\\_The\\_Manhattan\\_Design\\_Concept](https://www.researchgate.net/publication/291351671_Design_Research_as_Conceptual_Designing_The_Manhattan_Design_Concept)