

middle class are objects of desire and status. True luxury has different meanings for different people, but for most of them luxury has a connotation of rarity, quality and refinement. These attributes do not apply only to the category of heavy luxury (watches and jewelry) and light luxury (fashion and clothing), but also to experiences. Among the luxury items consumed, jewelry is among the first items of most sought after luxury products.

**Keywords:** Luxury - Market - Consumption - Jewellery - Fashion.

(\*) **Andréia Salvan Pagnan.** Mestre em Design na universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG com linha de pesquisa em técnicas

de beneficiamento do quartzo a ser aplicado no design de joias. Pós-graduada em Design de Gemas e jóias na Universidade do Estado de Minas Gerais (2011). Graduada pela faculdade Centro Integrado de Moda em Design e Negócios da Moda (2008), área em que lecionou nas disciplinas de Metodologia Projetual do Design, e Orientação de Projeto de Graduação. Graduada em Odontologia pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (1996). Atuou em pesquisas junto ao Centro de estudos em design de gemas e joias - CEDGEM na Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG, com uso de incrementos à cerâmica com a finalidade de melhora na sua resistência mecânica a ser aplicada no design de joias.

## Estrategias de enseñanza para el análisis, conceptualización y creación dentro del proceso de diseño

Actas de Diseño (2019, diciembre),  
Vol. 29, pp. 58-62. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: marzo 2014  
Fecha de aceptación: enero 2016  
Versión final: diciembre 2019

Victor Manuel Campuzano Vargas (\*)

**Resumen:** El presente artículo aborda la enseñanza del análisis, conceptualización y creación del objeto de diseño, ya sea: gráfico, industrial, ambiental o de modas. Se comienza desde la visualización del diseño como una combinación óptima de ideas, de nociones, de conceptos y de influencias; que se realiza a través de asociación de ideas para lograr un objeto que atiende a una necesidad tanto estética, como funcional y de mercado. Se propone entonces que la utilización de mapas conceptuales, mapas mentales y *mood board* de imágenes faciliten la organización y la enseñanza del proceso asociativo que dará como resultado el concepto que sustente el diseño.

**Palabras clave:** Conceptualización - Diseño - Mapa Conceptual - Mood Board - Objeto.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 62]

### Introducción

En la Escuela de Diseño de la Universidad De La Salle Bajío se ha enseñado a solucionar los proyectos de diseño desde sus primeros planes de estudio a través de lo que tradicionalmente se ha llamado *metodología de diseño*. Esta manera de resolver la problemática ha sido asimilada y forma parte de la identidad de la Escuela.

Cabe mencionar que el término metodología dentro de esta disciplina, se entendía como una secuencia compleja de pasos a la manera de una fórmula. Hoy este método se ha transformado conceptualizándose como un proceso flexible en el desarrollo de sus etapas.

Una de ellas se refiere al reconocimiento del problema, que debería estar sustentado en la creación de un marco de referencia debidamente analizado que se corresponda con las necesidades a las que atiende y frente a las cuales deberá ser efectivo. De igual forma la etapa en la que se elaboran las respuestas creativas debe ser analizada ya que presenta momentos que comúnmente se realizan de forma indiferenciada ocasionando soluciones inadecuadas.

Es por lo anterior y dadas las necesidades actuales del diseño y de la enseñanza de éste, que se hace necesaria

la reflexión acerca de la forma en la que se transmite el conocimiento para resolver los problemas que presenta esta disciplina. Del mismo modo, cabe una reflexión sobre el mismo proceso y su forma de aplicación. Por tanto el objetivo de esta propuesta es analizar primero los diferentes momentos que presenta el proceso de diseño y en segundo lugar la forma pertinente de transmitirlo a los alumnos, a fin de que su desempeño profesional sea más sistemático, autoconsciente y por lo tanto de auto gestión. Con la finalidad de conocer y contextualizar el problema, se han realizado una serie de entrevistas con los integrantes de la planta docente que dictan materias proyectuales en los cuatro programas de licenciatura que se imparten en nuestra Escuela (Industrial, Gráfico, Ambiental y de Espacios, Modas y Calzado). Así, ha sido posible conocer de manera más real su forma de entender el proceso y cómo lo transmiten a sus alumnos. Mediante este acercamiento ha sido posible constatar que se trabaja atendiendo de forma general a las siguientes etapas:

1. Recopilación de información.
2. Análisis y síntesis de la información.

3. Propuestas creativas.
4. Ejecución del proyecto.

Partiendo de las aportaciones dadas por el profesorado y de la experiencia personal, es factible proponer un esquema general que servirá como guía para reflexionar y atender los aspectos que resulten problemáticos en la enseñanza del diseño. Una de las carencias más importantes detectadas dentro de la ejecución del proceso es la falta de distinción y explicitación de algunos momentos que le son propios, por lo que se hace necesario proponer una visión novedosa y a su vez una intervención a través de estrategias de aprendizaje-enseñanza que fortalezcan en el alumno su capacidad autogestiva.

### El diseño como combinación de elementos

Una de las particularidades principales en la elaboración de cualquier diseño es que comienza por la toma de decisiones que llevan a una combinación final de elementos que integra intenciones de tipo: estético, funcional y de mercado. Lo podemos entender como *una mezcla, un híbrido* o una *construcción* de ideas relacionadas de una forma específica que se materializan para provocar una interacción de tipo espacial, utilitaria o emocional pero también comunicativa en diferentes grados y sentidos. Visualizar el objeto de diseño como una combinación de elementos es sumamente relevante debido a que en muchos casos solo se busca una solución creativa o innovadora sin saber qué significa tal tipo de solución. Esta situación nos lleva a un desarrollo confuso que por no estar bien guiado asume precipitadamente a la creatividad, sin considerar que por medio de un proceso asociativo se unirán los mejores elementos para conformar un compuesto de ideas, nociones, conceptos e influencias. La propuesta es la asociación de ideas como línea que guía todo el proceso y que permite vincular todas las acciones que ejecutamos.

Esta postura nos resulta pertinente en términos de la enseñanza ya que la orienta en función de un objeto que se irá construyendo en diferentes etapas que tendrán que ser abordadas mediante estrategias que la mantengan vigente en los diferentes momentos. De igual forma la noción de creatividad tiene su punto de partida desde el propio análisis del problema y su realización está sujeta a un desarrollo organizado que facilita la construcción argumentada del concepto. Bajo este enfoque abordaremos los diferentes momentos del proceso, considerando ya desde el inicio y dada su naturaleza común, su aplicabilidad a todas las áreas de diseño.

### El proceso de diseño

#### Contextualización del diseño a través de la recopilación de la información

El proceso de diseño inicia con la contextualización en la problemática a resolver a fin de sustentar el trabajo a realizar, por tanto desde la etapa de recopilación de

información nos enfocamos en buscar los elementos relevantes que ayuden a crear relaciones de conceptos fundamentadas en el propio problema y la comprensión del mismo. Esas búsquedas de elementos asociables, frases, o descripciones de imágenes permitirán determinar los puntos clave en la información recabada, lo que implica también una actividad creativa desde el inicio del proceso. Dicha tarea requiere un trabajo analítico; ésta es una de las principales deficiencias encontradas en el proceso de aprendizaje-enseñanza por lo que se propone el uso de una herramienta que facilite dicho análisis y que establezca una manera práctica y útil de visualizar el problema de que se trata.

Desde esta óptica proponemos la utilización de los métodos de esquematización de ideas y específicamente los mapas conceptuales que consideramos muy pertinentes pues contribuyen al análisis de los diferentes factores que intervienen y nos ayudan a detectar los elementos relevantes que nos serán claves para enfocar la solución al problema.

El mapa conceptual basado en las teorías del aprendizaje Ausubel-Novak (1978), citado por González (2008, p. 53), es un medio utilizado comúnmente para lograr el aprendizaje significativo, dentro de la educación ya que al relacionar conceptos por medio de un conector gráfico y otro verbal requiere por parte de quién lo realiza el análisis de los conceptos con los que se está trabajando. De esta forma al completarse el proceso, produce un diagrama del problema que facilita su comprensión ya que nuestro proceso cognitivo funciona de forma esquemática. El mapa conceptual no solo nos muestra los elementos que contiene el problema como en los esquemas tradicionales, sino que explica como están relacionados estos conceptos. Si observamos un mapa conceptual nos daremos cuenta de que es capaz de mostrarnos con mayor amplitud y claridad el planteamiento de la situación que estamos intentando comprender a diferencia de un resumen. Siendo así que la visualización de los conceptos interrelacionados que aluden al problema en cuestión resulta ser una base cognitiva importante de asociación que facilita la interpretación del problema y la combinación creativa de dichos conceptos.

Sus ventajas en términos de enseñanza son que la correcta realización del mapa ha requerido un análisis por parte del alumno que asegura una mejora notable en la detección de los aspectos que conforman el problema, la sola asociación de dos de estos conceptos puede estar planteando una frase que sintetice una parte importante del problema. Es necesario entonces enseñar en un primer momento reflexivo a extraer del mapa conceptual los puntos más relevantes y así poder expresar las ideas a manera de conclusiones.

Consideramos que al no utilizar esta estrategia el proceso se vuelve tan general que no nos aporta elementos suficientes para argumentar nuestra propuesta de diseño y no se obtiene un producto adecuado. Si partimos del conocimiento correcto de la problemática, al momento de diseñar, obtendremos soluciones específicas y no generalidades que solo se obtienen de una vista rápida del problema. Toda la lógica de elaboración del diseño deberá estar en función de éstos elementos sustraídos del análisis de la información recopilada y que se expresaran

a manera de palabras claves o frases. Estos aspectos relevantes son ya una síntesis del problema por tanto indican a qué aspectos habrá de responder el diseñador a través de unos objetivos de diseño con los que podrá determinar cómo deberá funcionar su propuesta. Este momento es muy importante para guiar el proceso, ya que a partir de aquí tendrá una meta a conseguir y le servirá como parámetro general de evaluación del resultado.

### Los objetivos de Diseño

Es común en el diseñador que detectando inclusive solo algunos de los puntos relevantes de la investigación comience a dar de forma apresurada respuestas tentativas. Debemos aclarar que los objetivos de diseño corresponden al efecto que necesitamos producir, es decir la manera como debe funcionar en los siguientes aspectos: el propiamente funcional, el estético que implica también una funcionalidad, así como también el de su inserción en el mercado.

La petición expresa del cliente puede ser, aunque no necesariamente, un objetivo de diseño. Por ejemplo en muchas ocasiones al no distinguir entre el paso que va de la detección de la información relevante a la elaboración, se proponen soluciones inmediatas y si se detecta que el cliente pide un diseño elegante automáticamente el diseñador asume que ya es una característica indispensable y empieza a proponer *lo elegante* como la solución definitiva, cuando apenas corresponde a un solo dato encontrado en el análisis. Por tanto debemos resaltar que dentro del proceso la información que se detecta como relevante puede ya marcarnos un objetivo pero es necesario ligarla a los demás datos ubicados como relevantes, por lo que es necesario hacer un trabajo de elaboración de los objetivos hacia donde apuntará definitivamente la respuesta de diseño.

Como se puede ver el planteo de objetivos claros es un punto esencial que debemos explicar a nuestros alumnos en cuanto a sus implicaciones a fin de que puedan iniciar su proceso de conceptualización con una orientación clara. La distinción hecha entre los puntos relevantes que son ya una síntesis de la investigación, los objetivos que nos generan como primera respuesta y los elementos que responden a esos objetivos será indispensable para que la etapa de visualización y materialización se elabore desde una argumentación sólida.

A continuación se enumeran las características principales que deben tener estos objetivos de diseño:

1. El objetivo define como deberá funcionar el diseño en tres aspectos:
  - a. El propiamente funcional según sea el caso
  - b. El estético
  - c. El de Mercado
2. Debe tener una causa o varias que lo determinen y que han sido encontradas en el análisis de la información recopilada.
3. Debe ser ajustable, es decir tiene un punto de inicio una vez que se revisaron los puntos relevantes de la información y se puede modificar o tomar un matiz diferente al esperado, inclusive cuando ya se están produciendo las propuestas propias de diseño, sin embargo no se deberá

perder la conexión con la información inicialmente obtenida acerca del problema.

4. Los términos en que se plantea formará parte de los términos en que se expresa el concepto de diseño por lo que se le puede ver como el propio concepto en su etapa inicial.

Si bien al atender por pura intuición una necesidad, se logra resolver adecuadamente algunos objetivos de diseño, es muy importante en el campo de la enseñanza lograr que el alumno distinga muy bien este paso de los anteriores. Por tanto es de mucha importancia hacer énfasis en el seguimiento que damos al trabajo de nuestros alumnos al realizar esta parte que incide como un eje desde donde él mismo puede evaluar su propio resultado, tanto si se hizo correctamente el análisis de la información como si el diseño final realmente atendió a estos objetivos. Una vez que se han determinado estos es posible iniciar la etapa de conceptualización-elaboración. Ya que no solo la conceptualización debe estar en función de los objetivos sino que estos deben estar claramente determinados pues son una parte medular del concepto final.

## La conceptualización-elaboración del diseño

### La respuesta a los objetivos

Después de determinar los objetivos de diseño es necesario pedir que se listen los elementos que podrían servir para resolver el problema ya que esta lista guiará la búsqueda de imágenes, de posibles asociaciones y desde luego la etapa de visualización. Este es un paso intermedio que tiene la importancia de estructurar respuestas tentativas que resuelvan los objetivos planteados pero que a su vez ligen las ideas con la visualización. En esta etapa empieza a concretarse el proceso asociativo en cuanto a los conceptos y situaciones analizados dentro del mapa conceptual. El alumno deberá mostrar opciones concretas aunque todavía generales y de forma verbal que orienten el desarrollo visual que realizará a continuación. Si al determinar objetivos buscábamos una orientación a las respuestas de diseño en el sentido funcional, en este paso es donde se debe hacer un primer esfuerzo imaginativo para listar las primeras ideas que podrían hacerlo funcionar. Todo el proceso arriba descrito se puede concentrar a través de una tabla de conceptualización, que deberá contener los apartados listados a continuación: Puntos relevantes; Porqués de cada punto relevante (obtenidos por medio de análisis del mapa conceptual); Objetivos de diseño (Cómo deberá funcionar el diseño); finalidad de cada objetivo de diseño y elementos de diseño (tentativas de elementos reales que lo conformarán expresadas verbalmente).

### La elaboración visual y material del diseño

Dentro del proceso que hemos señalado es aquí donde se da un paso muy importante, porque se pasa de la respuesta verbal que dimos a los objetivos de diseño hacia

la etapa de visualización, lo que implica un cambio en el modo de representación del significado.

Ahora bien, es muy importante indicar al estudiante que no pierda de vista que lo que estará buscando en la etapa creativa es una combinación de elementos, muchos de ellos tomados como referencia de los objetos, situaciones, comentarios e ideales que nos aporta la propia investigación además del trasfondo del contexto y de la cultura previa. Esta parte del proceso es generadora de ideas por lo que nuestra principal tarea en términos de aprendizaje-enseñanza es guiar un proceso divergente en el que se pueden apoyar de una cadena de interconexiones realizada a través de mapas mentales, ya que el objetivo es generar asociaciones donde se pueden situar y relacionar todas las referencias posibles que le servirán para formar su propia combinación de diseño.

Vale también en este punto el uso de *mood boards* o tableros de imágenes siempre y cuando sean realizados con una intención analítica, y basados en la lista de elementos que se generó para dar respuesta a los objetivos. Es decir que las palabras, dibujos y fotografías que se utilizan deben estar interconectadas por asociación y no solamente como una lista o un collage.

### El bocetaje

En este momento se iniciará la etapa de visualización o de bocetaje, que conforme se vayan obteniendo las propuestas más apropiadas, se encontrará la respuesta definitiva. En esta etapa, muchos especialistas han propuesto una fundamentación a las respuestas visuales que las haga ver como justificadas en el sentido de lo racional o de lo simbólico. Sin embargo es importante hacer notar que el diseño como objeto está determinado ineludiblemente por la interpretación subjetiva de quien lo realiza, lo que influye en todo el proceso y que aunque debe responder a la realidad del problema en cuestión, el diseñador incorpora en la realización su propia personalidad, razón por la cual reclama su autoría. Esto no implica que será arbitrario. La lógica del diseño se va desarrollando desde el momento en que se inicia la contextualización del diseño en la etapa de recopilación de datos. Todo el proceso previo a la etapa de visualización va desde el inicio conformando el argumento que ira determinando el concepto y que lo guiará hasta su solución definitiva. Este es el motivo por el que se debe mantener el hilo conductor desde el inicio hasta el final del proceso.

El concepto se formará uniendo los enunciados que determinamos como objetivos, los cuáles se ajustarán de ser necesario durante la etapa de bocetaje, hasta conformar el diseño definitivo. Tendremos entonces un compuesto integrado que sea estético, funcional y a la vez fundamentado.

Con la intención de que esta propuesta sea aplicada al campo académico dentro de la Escuela de Diseño, listamos una serie de acciones que facilitan el aprendizaje por parte de los alumnos:

Recopilar la información del problema bajo la visión del diseño como combinatoria de elementos con el fin de encontrar las posibles asociaciones que resolverán el diseño.

1. Esquematizar de forma comprensible el problema a través de mapas conceptuales para organizar, jerarquizar, relacionar y poner a la vista los conceptos claves del problema.

2. Determinar a través de los puntos más relevantes los objetivos que direccionarán su respuesta de diseño y que por tanto formarán parte esencial del concepto.

3. Desarrollar la propuesta verbal de los elementos que responderán a esos objetivos.

4. Buscar los elementos visuales que respondan a la lógica que siguen las cuatro etapas anteriores.

5. Seguir lógicamente su propio análisis para llevar a cabo la materialización del diseño.

6. Describir de manera argumentada el concepto.

La elaboración del diseño es un proceso complejo que depende de la ejercitación en el control de todas las variables que influyen en su elaboración. Al ser un lenguaje, la forma de adecuarlo a respuestas más correctas es poniéndolo en práctica. Esta forma de elaborar tiene su base en la cualidad específica de las actividades productoras de objetos, en donde la idea que se tiene de una solución posible solamente es real en el momento que se actualiza y esta actualización se lleva a cabo cuando se materializa. No todos los factores que intervienen en la realización del diseño pueden ser controlados al cien por ciento, pero sí podemos aplicar instrumentos que nos guíen dentro del trabajo interpretativo que implica el desarrollo de un producto. Los criterios funcionales y estéticos implican un avance paulatino en su perfeccionamiento, como sucede en toda la actividad humana, requieren de la asimilación e integración de muchos conceptos para lograr el diseño óptimo para cada situación.

Es necesario que la conciencia del trabajo asociativo que implica resolver un problema de diseño se mantenga durante todo el proceso a través de diferentes acciones a fin de que la conceptualización sea lógica y por tanto adecuadamente argumentada. La tarea mediadora del profesor es indispensable en la actividad reflexiva que comporta todo el proceso de diseño, por lo que en cada etapa deberá buscar las estrategias adecuadas que desarrollen el pensamiento crítico del alumno pero también hacerlo consciente de por qué esta realizado cada momento de una forma determinada para que en esa comprensión metacognitiva el proceso de aprendizaje-enseñanza quede consolidado.

### Bibliografía

- Costa, J. (1989). *Imagen Global*. 2ª Ed. Barcelona: CEAC.
- Esqueda, R. (2003). *El juego del diseño*. 2ª Ed. México: Designio.
- Ferreiro, R. (2012). *Cómo ser mejor maestro, el método ELI*. 3ª Ed. Venezuela: Trillas.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. 1ª Ed. Argentina: Ediciones Infinito
- González, F. (2008). *El Mapa Conceptual y el Diagrama V*. 1ª Edición. Madrid: Narce.
- Lupton, E. (2012). *Graphic Design Thinking*. 1ª Ed. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Skolos, N., Wedell, T. (2012). *Graphic Design Process*. 1ª Ed. Londres: Laurence King Publishing.

**Abstract:** This article deals with the teaching of the analysis, conceptualization and creation of the design object: graphic, industrial, environmental or fashionable. It starts from the visualization of design as an optimal combination of ideas, notions, concepts and influences; which is done through the association of ideas to achieve an object that attends to a need both aesthetic, functional and market. It is proposed that the use of conceptual maps, mental maps and mood board of images facilitate the organization and teaching of the associative process that will result in the concept that supports the design.

**Keywords:** Conceptualization - Design - Conceptual map - Mood Board . Object.

**Resumo:** O presente artigo aborda o ensino da análise, conceptualização e criação do objeto de design: gráfico, industrial, ambiental ou de moda. Começam-se a partir da visualização do design como uma combinação ótima de ideias, noções, conceitos e influências; a qual

se realiza através de associação de ideias para conseguir um objeto que atende a uma necessidade tanto estética, como funcional e de mercado. Propõe-se que o uso de mapas conceituais, mapas mentais e tabelas de imagens de imagens facilite a organização e o ensino do processo associativo que resultará no conceito de suporte ao projeto.

**Palavras chave:** Conceptualização - Design - Mapas Conceituais - Mood board - Objeto.

(\*) **Víctor Manuel Campuzano Vargas.** Master de Estudios Avanzados de Estética y Teoría del Arte Contemporáneo, Universidad Autónoma de Barcelona. 2007-2009. Maestría en Filosofía, El Colegio de León A.C. 2004. Licenciatura en Diseño Gráfico, Escuela de Diseño Universidad del Bajío, 1993. Director, Escuela de Diseño Universidad De La Salle Bajío (2001-2007). Coordinador de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Escuela de Diseño Universidad De La Salle Bajío (2000- 2001).

## Enseñar diseño web incluyente

Jaime Enrique Cortés Fandiño (\*)

Actas de Diseño (2019, diciembre),  
Vol. 29, pp. 62-70. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2014  
Fecha de aceptación: enero 2016  
Versión final: diciembre 2019

**Resumen:** El siguiente artículo aborda la intervención de la práctica tradicional de la enseñanza del diseño web con metodologías de inclusión y accesibilidad. El proceso tiene como referencia las limitaciones visuales. El objetivo es integrar usuarios finales en este proceso para que se configure un marco de co-diseño web, en el que el resultado arroje aprendizajes colectivos entre profesores, estudiantes y usuarios finales.

Las condiciones y dificultades que vive el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clase de diseño al momento de interpretar conceptos como inclusión y accesibilidad pueden ser una oportunidad para establecerlos como parámetros de diseño gráfico en la web. Esto podría significar una redefinición del rol de profesores, estudiantes y usuarios finales dentro de un aula o un taller de diseño web. También es una provocación para abrir el debate sobre la responsabilidad de la disciplina del diseño; de los programas académico o incluso, de los microcurrículos.

**Palabras clave:** Metodología - Enseñanza - Inclusión - Diseño web - Accesibilidad - Diseño social.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 70]

## Introducción

La razón por la cual es pertinente hablar e investigar sobre diversidad visual en el aula de clase de diseño es precisamente porque la web ha caracterizado el sentido de la vista como su gran aliado. En segundo plano quedan otros sentidos como el tacto o el oído. Sin decir que sean excluidos, será la vista (por ahora), la que sirve de validadora de los ejercicios web. Daney (2004) hace una distinción entre la imagen y lo visual, en donde “la imagen es lo que se apoya en una experiencia de la visión y lo visual a la verificación óptica”. En ambos casos prima el uso del ojo como instrumento que convoca lectura y posterior análisis y así se realizan las clases de diseño web, utilizando exclusivamente la vista como juez de diseño. Por otro lado, para los estudiantes formales del diseño web es una sensación novedosa; es un desafío que pone

en evidencia varias necesidades que van desde una dotación específica de aparatos, hasta la capacidad que debe tener un profesor para manejar todas las herramientas de diseño digital en sus versiones más recientes, pues se maneja la tesis que el sector productivo exige estar actualizados en software de última generación y no en temas como accesibilidad o inclusión en el diseño. Si a esto se suma las diferencias entre “el nuevo diseño web” y “el viejo diseño de impresos” al que venían acostumbrados muchos estudiantes, (aún existen escuelas de diseño que tradicionalmente disponen de micro currículos de diseño de impresos y luego saltan al mundo web), la clase-taller sufre de la natural complejidad sobre el control del producto de diseño en el momento que pasa a la fase de uso al momento de su publicación web.