

Calidad de proyecto y tiempo de elaboración (a007)

Una difícil ecuación para el diseño contemporáneo

Eduardo Castells*

El trabajo toma su principal referencia de dinámicas recientes verificadas en el proceso proyectual de diseño, especialmente en el área de diseño de equipamientos urbanos y arquitectura. De todas maneras, se trabaja con la hipótesis de que particularidades de método no impiden que ciertos fenómenos que caracterizan la práctica de la proyectación contemporánea afectan a todas las áreas del diseño por igual: Pasan por la disminución progresiva y constante del tiempo atribuido a la elaboración de proyectos, en contraposición a un aumento también constante de requerimientos y exigencias de programa. Además de derivaciones no deseables de la ya casi total informatización del proceso proyectual, se cuestiona que para atender la problemática del hábitat sólo se siga la lógica de abordajes gerenciales derivados de los modernos conceptos de administración, a través de los cuales se transmiten exigencias de mercado para que los proyectos se ajusten a conceptos vigentes en sistemas para la calidad de procesos y productos.

El tema se aborda a partir de hacer una revisión de los diferentes momentos del proceso proyectual, centrandose en aquellos que implican en *actos creativos*. Siguiendo diferentes autores, se divide la etapa del proceso creativo en *aprehensión, preparación, iluminación, verificación y comunicación*, siendo que las fases de preparación e incubación raramente se manifiestan de manera separada, y ambas demandan fuertes inversiones de tiempo de elaboración. Desde que la velocidad del cerebro humano para procesar información es mucho menor que la disponible hoy en la más simple computadora, se consolida una fractura contradictoria entre la demanda de calidad pretendida por los nuevos modelos de gestión de proceso, y la real calidad posible de alcanzar en las alternativas de respuesta que el cerebro puede ofrecer, en tiempos determinados, durante los procesos mentales de idea-ción, no sustituibles por una computadora.

* Arquitecto UNLP. Prof. de Design Gráfico. Universidad Federal de Santa Catarina / Brasil.

Una sonrisa para Leonel (a008)

Caso: Triva 2005

Eduardo Hipogrosso* y Oscar Aguirre**

Objetivos:

Cumplir con las expectativas de un padre por alcanzar el sueño de Leonel de tener una bicicleta. Leonel debido a una malformación congénita nació sin sus brazos, superando a sus doce años todas las barreras físicas y culturales, estando integrado al ámbito social y escolar.

Cumplir con las expectativas de la Fundación Teletón Uruguay de contar en un tiempo limitado de tres meses (setiembre a diciembre 2005) y para un evento televisivo de difusión pública y nacional, con la sorpresa para Leonel aprovechando la capacidad productiva instalada de la empresa Motociclo S.A.

Aprovechar la realización del proyecto en la Escuela de Diseño como actividad extracurricular de integración de áreas del conocimiento (Diseño Industrial, Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Animación y Tecnologías Digitales y Audiovisual), logrando la participación de estudiantes y docentes en un proyecto definido por requisitos propios del desempeño profesional. Instrumentar un registro y documentación audiovisual de todas las etapas para respaldarlo como proyecto de referencia en la Escuela.

Desarrollo:

El proyecto Triva transitó las siguientes etapas:

- Presentación del proyecto al equipo docente.
- Selección de participantes docentes.
- Requisitos de entrada para el proyecto.
- Elaboración del *briefing* general de diseño.
- Cronograma general del proyecto.
- Selección del equipo de estudiantes.
- Integración al proceso de diseño de Fundación Teletón Uruguay, Motociclo S.A., Leonel y su familia.
- Identidad visual del producto y presentación pública.

Brief de diseño

Para la orientación proyectual se comenzó definiendo el producto como un "vehículo de tres ruedas a tracción humana de operación manos libres con iguales o mayores prestaciones que bicicletas convencionales, apta para uso en condiciones suburbanas".

Los aspectos relevantes del *brief* fueron:

- Usuario e interfase: Deberán considerarse las características especiales del usuario, sus preferencias, y la interfase adecuada para cada función. Leonel, de doce años, nacido sin brazos, tiene gran capacidad de adaptación y utilizará el producto desde su edad actual hasta su crecimiento completo. Posee motricidad y flexibilidad superiores a lo normal en piernas, hombros, cuello y torso. En pies, dedos de los pies y boca, alcanza niveles de motricidad fina.
- Comunicación: Se procurará identificar preferencias personales del usuario, al tiempo que el producto estará inscripto dentro de los parámetros de diseño integrador o *design for all*. Se estudiará en productos de referencia, las variables en características visuales y de prestaciones que definen los grupos de mercado en este rubro. La imagen del producto deberá desarrollarse acorde a las características de edad y grupo de pertenencia que desee el usuario.
- Configuración básica: Se determina como punto de partida viable, una configuración de tres ruedas con dos ruedas directrices delante y una rueda motriz detrás. La estabilidad podrá complementarse con el ajuste dinámico de la postura durante la marcha (inclinación del torso en curvas y frenado). En cuanto a controles, un sistema de dirección activado dorsalmente (según la inclinación del cuerpo), y un sistema de frenado de