

## De la idea al proyecto, del proyecto al negocio (a117)

Metodología para el diseño y desarrollo de productos; un enfoque multidisciplinario

Eduardo Hofman

La vida cotidiana esta llena de objetos. Nosotros vivimos rodeados de esos objetos, que son producto de la industria, que alguien pensó, proyectó y produjo.

El diseño industrial viene a cubrir este aspecto. Entre lo deseable y lo posible. Entre lo que se necesita y su uso, entre el hombre y el entorno. Desde lo cotidiano entre el mercado de producción y el de consumo, un producto cultural.

Pero así como el producto no nace, se hace, lo mismo ocurre con los diseñadores, que a una innata habilidad o sensibilidad artística se le agrega una metodología proyectual orientándolo a que se convierta en una actividad creativa y crítica de la realidad en el sentido más amplio.

En términos internacionales y económicos, no se puede concebir una sociedad sin capacidad de intercambio, pero tampoco se puede pensar en objetos sin valor de calidad. Ese valor agregado es uno de los roles del Diseño industrial.

El presente resumen pretende exponer de manera sintética un abordaje metodológico para el desarrollo de productos bajo el enfoque multidisciplinario pensando en la calidad del producto.

El desarrollo de la metodología incluye aspectos del marketing, la manufactura y el diseño del producto en un solo enfoque.

Como resultado se aprecia la práctica del diseño industrial como realidad compleja, entendiendo los roles complejos y esenciales que desempeñan los miembros de un equipo interdisciplinario en el desarrollo de productos de tipo industrial.

El debate existente entre el diseño partiendo de una base teórica o desde una práctica supervisada en el campo académico, es un tema recurrente.

Ambas posturas son incompletas sin un equilibrio entre teoría y práctica que sintetice una metodología determinada.

La metodología incluye las siguientes etapas conceptuales:

1. Desarrollo de procesos y organización metodológica.
2. Planificación del producto
3. Identificación de las necesidades del cliente
4. Especificaciones del producto
5. Generación del concepto
6. Selección del concepto
7. Pruebas conceptuales
8. Arquitectura del producto
9. Diseño y costos
10. Creación de prototipos
11. La economía del producto
12. Administración del proyecto
13. Aspectos legales
14. La matriz de la estructura del diseño

Un producto es algo que vende alguien a otra persona en el mercado. El desarrollo del producto es el conjunto de actividades que se inicia desde la percepción de una oportunidad en el mercado y finaliza con la producción y entrega de un producto.

La tendencia actual de sustentabilidad del producto impone, su reparación o service y su destino final. Para que esto se cumpla, diferentes procesos disciplinarios se ponen en juego, mediante métodos estructurados metodológicamente que permiten que el proceso sea explícito, y se entienda la lógica de la toma de decisiones. El equilibrio entre teoría y práctica a través del énfasis en la metodología hace conciente el paso a paso para poder encarar las etapas de un proceso determinado.

El éxito de un producto no se debe sólo a la habilidad en la identificación de un problema y que este se concrete en una producción a bajo costo.

Esto sería reducir el problema a un tema de marketing solamente. El desarrollo de un producto implica una aplicación de métodos algunos desarrollados para la industria en general y otros creados "ad hoc".

La metodología viene a llenar el vacío del cómo hacer determinado objeto. En este sentido tiene una doble lectura. El de sistematizar conocimientos a través de la clasificación ordenada de un proceso y el de generar métodos propios para la aplicación al desarrollo de cada producto.

El enfoque multidisciplinario es aquel que deviene no sólo de la mirada de disciplinas diferentes sino de miradas diferentes sobre un mismo objeto.

Esto produce, como producto cultural, el aporte de nuevos "in puts" que deben ser procesados en la conformación del diseño.

En general en la sociedad industrial los productos adquieren características complejas por la cantidad de componentes y subsistemas relacionados.

Es la metodología empleada en su arquitectura la que permite relacionar e integrar los subsistemas para poder probar y validar procedimientos y resultados.

\* Arquitecto.

## Apuntes para una semiología del gesto y la interacción musical (a118)

Jorge Sad\*

La aparición de estudios sobre la problemática del gesto musical es relativamente reciente y ha evolucionado en estrecha relación con el diseño de nuevas interfaces para la performance musical.

Uno de los problemas que aparecen cuando se trata de digitalizar el movimiento de un instrumentista es la necesidad de distinguir sus meros movimientos corporales de sus acciones intencionales de producción sonora, a fin de seleccionar aquello que servirá como "input" de la interface de control de la síntesis o el procesamiento de audio.

Una distinción puramente morfológica, entre movimientos "intencionalmente musicales", de aquellos que