

Vezzoli, C. (2007). *System design for sustainability. Theory, methods and tools for a sustainable "satisfaction-system" design*. Milano, Italy: Maggioli Editore.

Abstract: This article aims to demonstrate how collaborative design can be a critical success factor in the development of a fashion hub, responsible for 44% of the local gross domestic product. The study is based on field research with companies and main actors, making it possible to gather information about the interactive performance between companies, designers and other players within them - increasing the positive results regarding the common design objectives -, their developments in the creation and production of lingerie night lines and the formation process of the studied configuration and its economic development.

Keywords: Critical success factors. Local productive configurations. Collaborative Design. Fashion Design.

Resumen: Este artículo tiene como objetivo demostrar cómo el diseño colaborativo puede ser un factor crítico de éxito para la estrategia empresarial en el desarrollo de un centro de moda, responsable del 44% del producto interno bruto local. El estudio se basa en una investigación de campo con empresas y actores principales, lo que permite recopilar información sobre el rendimiento interactivo entre empresas, diseñadores y otros actores dentro de ellos, aumentando los resultados positivos con respecto a los objetivos de diseño comunes, sus desarrollos en la creación, y producción de líneas nocturnas de lencería y el proceso de formación de la configuración estudiada y su desarrollo económico.

Palabras clave: factores críticos de éxito. Configuraciones productivas locales. Diseño colaborativo. Diseño de la moda.

(* **Carlos Augusto Veggi de Souza:** Graduado em Design e Filosofia, mestre em Sistemas de Gestão e professor na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG – Ubá). carlos.veggi@uemg.br

Enseñanza del diseño enfocada en la industria: la experiencia China

Eduardo Martres (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 101-103. ISSN 1850-2032.

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: diciembre 2021

Versión final: octubre 2022

Resumen: China tiene el claro objetivo de convertirse en líder en innovación y diseño en el corto plazo. Para cubrir la gran demanda de profesionales calificados que requiere su industria, el país está desarrollando un sistema universitario de primer nivel. Sus graduados deben ser capaces de incorporarse y contribuir rápidamente a la industria, por lo que su formación debe ser esencialmente práctica.

Palabras Clave: Enseñanza - Diseño - Industria - China.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p.102]

Desde el comienzo de la apertura de la economía de la República Popular China a finales de la década de los 70, las empresas de ese país contaron con el bajo costo de la mano de obra como su principal ventaja competitiva. Más recientemente sin embargo, a medida que su economía continuaba creciendo y el costo de la mano de obra subiendo, China comenzó a centrarse en innovación y diseño para mantener su competitividad en el mercado mundial. Esto ha generado una gran demanda de profesionales calificados por parte de la industria. Para poder cubrirla, el país está desarrollando un sistema universitario de alto nivel y de dimensiones sin precedentes. Sus graduados deben ser capaces de incorporarse y poder contribuir rápidamente a la industria, por lo que su formación debe ser fundamentalmente práctica.

Luego de 18 años trabajando en la industria a nivel global, de los cuales más de 12 en posiciones de liderazgo en Philips (Países Bajos, Francia y Hong Kong), HP (Colorado, EEUU), Panasonic (Nueva York, EEUU) y más recientemente, entre 2012 y 2017, como Diseñador Industrial Jefe en Changhong Electric (una de las principales compañías chinas de electrodomésticos y electrónica de consumo) en Chengdu (China), me encuentro actualmente abocado a la tarea de transmitir a los estudiantes de la Xi'an Jiaotong-Liverpool University en la ciudad de Suzhou (China) las mejores prácticas usadas por las empresas líderes del sector en el mundo, y los procesos y herramientas de diseño que yo mismo he creado y aplicado con éxito en los equipos de diseño que he dirigido.

En esta conferencia, presentaré un resumen del Marco Teórico, así como de los Procesos y Herramientas de diseño que enseño a mis estudiantes para que éstos puedan contribuir positivamente a la industria desde el momento de su incorporación a la misma como recién graduados universitarios.

El Marco Teórico

Tanto gerentes como la prensa especializada, el público en general y hasta muchos diseñadores tienen dificultades a la hora de evaluar propuestas de diseño de producto. Esto se debe no sólo al componente subjetivo necesariamente presente en toda disciplina que incorpore al arte dentro de su dominio, sino también y fundamentalmente a que todos los elementos del diseño son evaluados al mismo tiempo, sin realizar un análisis que permita identificar cuáles son satisfactorios y cuáles deben ser mejorados.

Con el objetivo de remediar esta falencia, he desarrollado un nuevo Modelo de Análisis del Diseño altamente práctico, que he puesto a prueba durante el ejercicio de mi cargo como Diseñador Industrial Jefe de Changhong Electric en Chengdu (China). Este modelo de análisis subdivide el diseño de un producto en los siguientes seis elementos constitutivos: Concepto, Forma, Detalles, Materiales, Acabados y Colores. Considerar cada uno de estos elementos por separado nos permite analizar y evaluar un diseño de una manera más profesional y útil. Mediante el uso de ejemplos, aprenderemos a identificar estos elementos en un determinado producto, y analizaremos las posibles interrelaciones que pueden existir entre los seis elementos.

Este Modelo es valioso para:

- Poder comparar los diseños de nuestros competidores (incluso contra nuestra propia propuesta).
- Ayudar a los diseñadores, clientes, gerentes de producto, y tomadores de decisiones en general a seleccionar la alternativa de diseño con mayor potencial entre varias.
- Poder mejorar una propuesta de diseño de manera eficaz.
- Desarrollar un Proceso de Diseño altamente eficiente.

El Proceso de Diseño

Basado en el Modelo de Análisis antes presentado, he creado e implementado con buenos resultados en la industria un Proceso de Diseño que permite asegurar que todas las alternativas relevantes hayan sido consideradas, manteniendo al mismo tiempo el cronograma y costo del proyecto bajo control, además de ayudar a clientes y gerentes a tomar las decisiones correctas en el momento apropiado.

Básicamente, este Proceso de Diseño consiste en centrar cada una de sus fases en uno de los cuatro elementos del Modelo de Análisis: Concepto, Forma, Detalles y CMF (este último engloba en una misma categoría Colores, Materiales y Acabados -por su sigla en inglés: Colors, Materials and Finishes), y en ese orden. Así, luego de

una Fase 0, de preparación, donde se escribe el Design Brief, comúnmente se realiza investigación y en general se define el Concepto de Producto, pasamos a la Fase 1, que se centrará en crear varios Conceptos de Diseño alternativos que satisfagan los requerimientos definidos en la Fase 0. Luego de seleccionar los conceptos con mayor potencial usando nuestro Modelo de Análisis, en la siguiente etapa nos concentraremos en definir la forma más apropiada para los conceptos seleccionados de la Fase 1. Para ello nos serviremos de “La Matriz del Lenguaje Formal”, una herramienta de diseño que también será presentada en esta ponencia. Una vez definidos el concepto de diseño y la forma del producto, en la Fase 3 es el turno de trabajar en los detalles. La importancia de los detalles en un producto no debe ser subestimada: Muchas veces esto es lo que marca la diferencia entre un diseño de calidad y otro que no lo es. En la Fase 4 definiremos el CMF (colores, materiales y acabados). Puede ocurrir que el material haya ya sido elegido en la Fase 1, al crear el concepto de diseño, como se explicará. En su aplicación durante años en la industria, este proceso ha demostrado ser altamente eficiente, evitando iteraciones innecesarias, al mismo tiempo que asegurando que ninguna opción relevante haya sido pasada por alto.

La Matriz del Lenguaje Formal

Existen diferentes lenguajes formales a disposición de los diseñadores a la hora de configurar sus productos. Esta herramienta logra mapear en una matriz bidimensional todos los posibles lenguajes formales.

Podemos usarla para analizar qué tipo de lenguajes formales están empleando nuestros competidores. Tendremos así una visión general del mercado, que nos servirá para poder decidir dónde queremos posicionarnos; si queremos parecernos a nuestros competidores o diferenciarnos de ellos.

Esta herramienta tiene importante aplicación en la disciplina de Estrategia de Diseño, ya que nos ayuda a crear el lenguaje formal para nuestra compañía, lo que es parte fundamental de toda estrategia de diseño.

Abstract: China has the clear objective of becoming a leader in innovation and design in the short term. To meet the high demand for qualified professionals required by its industry, the country is developing a world-class university system. Its graduates must be able to quickly join and contribute to the industry, so their training must be essentially practical.

Keywords: Education - Design - Industry - China.

Resumo: A China tem o objetivo claro de se tornar líder em inovação e design a curto prazo. Para atender à alta demanda por profissionais qualificados exigida por sua indústria, o país está desenvolvendo um sistema universitário de classe mundial. Seus formados devem ser capazes de entrar rapidamente e contribuir para o setor, portanto, seu treinamento deve ser essencialmente prático.

Palabras clave: Educação - Design - Indústria - China.

(* **Eduardo Martres:** egresado del Centro de Diseño Industrial de Montevideo (Uruguay), Master en Diseño Industrial por la Universidad de Essen (Alemania) y MBA por la Universidad de Chicago (EEUU). Profesor Asociado de Diseño Industrial en la Xi'an Jiaotong-Liverpool University en Suzhou (China). De 2012 a 2017 fue el Diseñador Industrial Jefe de Changhong Electric en Chengdu (China).

En 2015 fue condecorado con The People's Republic of China Friendship Award, la máxima distinción otorgada por el gobierno chino a expertos extranjeros. Previamente, Eduardo se desempeñó como Gerente de Diseño Senior en el Centro de Diseño para las Américas de Panasonic en Nueva York, como Líder del Equipo de Diseño Industrial en el Grupo de Cámaras Digitales de HP en Colorado (EEUU) y como Diseñador Industrial y Diseñador Industrial Senior en Philips Design en Holanda, Francia y Hong Kong, diseñando una amplia gama de electrodomésticos y productos electrónicos.

Design for Well-being: prácticas para el bienestar creativo de las personas

Erik Ciravegna, Paula Melo Signerez
y Catalina Lagos Rojas (*)

Escuela de Diseño, Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos - Pontificia Universidad Católica de Chile

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 103-106. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: diciembre 2021
Versión final: octubre 2022

Resumen: Con el tiempo, el diseño ha ido modificando su enfoque y objeto de intervención, orientando cada vez más su acción hacia el mejoramiento de la vida de las personas.

Diseñar para el bienestar plantea nuevos desafíos para la disciplina, que además de fomentar la calidad de vida de los usuarios, debe tener en cuenta el bienestar de los diseñadores como factor relevante en los procesos proyectuales. En el contexto didáctico, ejercicios creativos derivados del ámbito artístico y terapéutico han demostrado ser eficaces para potenciar el bienestar de los estudiantes, fomentando al mismo tiempo su empatía y reforzando su compromiso social.

Palabras clave: diseño para el bienestar - bienestar creativo - terapias creativas - creatividad - enfoque holístico.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p.105]

1. Cambios en la disciplina del diseño frente a la complejidad contemporánea

Los avances tecnológicos y sus impactos en la sociedad actual, junto con los desafíos presentados por la reciente pandemia provocada por el Covid- 19, han impulsado cambios relevantes en los paradigmas en torno a las disciplinas proyectuales y creativas (Moggridge, 2007). Esto ha permitido redefinir las perspectivas del diseño y acercarlo a las realidades económicas, industriales, sociales y culturales de las personas, comunidades y organizaciones (Ceschin & Gaziulusoy, 2016).

Para hacer frente a este continuo aumento de complejidad, el diseño se ha vuelto más y más avanzado en sus métodos (De Bont et al., 2013). Asimismo, los diseñadores han asumido una perspectiva cada vez más estratégica (Zurlo et al., 2002; Zurlo, 2004; Verganti, 2009) transformándose en facilitadores y mediadores en procesos complejos (Celaschi, 2008a; 2008b), desarrollando relaciones con otras disciplinas y con diferentes profesionales para generar de manera sinérgica nuevas soluciones innovadoras para el mercado y la sociedad.

El diseño ya no se concibe solamente como una actividad creativa que determina las cualidades técnicas, funcionales y formales de los objetos producidos por la industria, sino como un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias significativas ("WDO | About | Definition of Industrial Design", s.f.; "WDO | Definition of Industrial Design | History of Definition of Industrial Design", s.f.). Junto a lo estrictamente material, el diseño ha reconocido su contribución al bienestar individual y social de las personas. Como afirma John Heskett, el diseño es la capacidad humana para dar forma y organizar los entornos de una manera que no tiene antecedentes en la naturaleza, que satisfaga las necesidades de sus usuarios y que dé sentido a sus vidas (Heskett, 2002).

Este cambio y extensión del concepto, llevado a cabo durante la segunda mitad del siglo XX, ha implicado incluir dentro de la construcción de la cadena de valor, las responsabilidades éticas (Weber, 1919; Jonas, 1979) que tiene el diseño respecto a todos los actores involu-