

Prólogo. Disceñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño

Roberto Céspedes ⁽¹⁾

Resumen: El diseño es una disciplina dinámica y en constante desarrollo, que abarca una amplia gama de campos. En las últimas décadas, el diseño ha experimentado un crecimiento exponencial, impulsado por avances tecnológicos, cambios culturales, una creciente demanda de productos y servicios antes nunca vista. Todo esto, sustentado por una mayor actividad académica, realizada por doctores en la disciplina. Este panorama, cada vez más complejo, supone un futuro de colaboración interdisciplinaria e hibridaciones de todo tipo. A medida que los problemas que enfrentamos se vuelven más complicados y multifacéticos, es fundamental que tanto diseñadores como investigadores del área, trabajen en estrecha colaboración con expertos de otros campos, como la ciencia, la tecnología y la sociología. Esta colaboración puede ayudar a garantizar que el diseño no responda, solamente, a soluciones funcionales y estéticamente atractivas, sino también, sostenibles y socialmente responsables.

Palabras clave: complejidad - transdisciplina - hibridaciones

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 17-18]

El presente número (233) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: “Disceñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño” se inscribe en la Línea de Investigación (7) Diseño y Economía, dirigida por Roberto Céspedes, del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo y contiene los resultados del Proyecto de Investigación.

⁽¹⁾ **Roberto Céspedes.** Doctor en Educación Superior (UP), Magister en Gestión de Proyectos Educativos (CAECE) y Arquitecto (UM) fue fundador y Vicerrector Académico de la Universidad de San Isidro. Dr. Plácido Marín y hoy es responsable de Posgrados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Diseñ@ no es un esnobismo tipográfico sino un neografismo de carácter homófono que, al decir de Jackes Derrida (1985) es una aproximación subjetiva y consciente al concepto. Conjunción de diseño y disciplina con el @ en licencia, que remite a la inclusión de la diversidad, como signo de los tiempos.

El diseño es una disciplina dinámica y en constante desarrollo, que abarca una amplia gama de campos. En las últimas décadas, el diseño ha experimentado un crecimiento exponencial, impulsado por avances tecnológicos, cambios culturales, una creciente demanda de productos y servicios antes nunca vista. Todo esto, sustentado por una mayor actividad académica, realizada por doctores en la disciplina. Este panorama, cada vez más complejo, supone un futuro de colaboración interdisciplinaria e hibridaciones de todo tipo. A medida que los problemas que enfrentamos se vuelven más complicados y multifacéticos, es fundamental que tanto diseñadores como investigadores del área, trabajen en estrecha colaboración con expertos de otros campos, como la ciencia, la tecnología y la sociología. Esta colaboración puede ayudar a garantizar que el diseño no responda, solamente, a soluciones funcionales y estéticamente atractivas, sino también, sostenibles y socialmente responsables, entre otras directrices.

La práctica del diseño siempre se ha destacado por la capacidad para adaptarse y responder a las preocupaciones cambiantes de la sociedad. A medida que el mundo se vuelve cada vez más interconectado y globalizado, el diseño enfrenta más desafíos y oportunidades. Uno de los principales motores del cambio es la tecnología. Los avances en inteligencia artificial, realidad virtual e impresión 3D están transformando la manera de concebir productos y servicios. El Diseño como Disciplina se ve influenciado, también, por la problemática de género, las exigencias de sustentabilidad, nuevas miradas sobre la naturaleza, la economía circular, etc.

Por ejemplo, la inteligencia artificial está permitiendo la creación de sistemas de diseño más personalizados. La realidad virtual está abriendo nuevas posibilidades en términos de diseño de experiencias inmersivas. Los cambios sociales y culturales, además de la tecnología, también ejercen su influencia sobre el diseño. El creciente interés en la sostenibilidad está llevando a un enfoque más consciente y responsable en el diseño de productos y servicios. Así mismo, la diversidad y la inclusión están emergiendo como temas importantes en el diseño, con un énfasis creciente en la creación de productos y experiencias que sean accesibles para todos.

En términos metodológicos, es probable que veamos un mayor acento en puntos de vista centrados en el usuario y basados en datos. Por tanto, los diseñadores están recurriendo cada vez más a la investigación de usuarios y al análisis de datos para comprender mejor las necesidades y preferencias de su público. La atención a algoritmos que proporcionen información nutrida de origen diferente, se torna relevante. Esto puede conducir a la creación de productos y servicios más personalizados y selectivos

El Diseño centrado en el usuario (Norman, 2013) busca comprender las necesidades, deseos y comportamiento de los usuarios. Las técnicas como el diseño de experiencias de usuario (UX) y el diseño centrado en el usuario (UCD) están ganando cada vez más importancia para garantizar que los productos y servicios sean intuitivos, accesibles y significativos para los usuarios.

El Diseño inclusivo y accesible (Langdon et al, 2016) plantea la una creciente conciencia sobre la importancia de diseñar para la diversidad, lo que implica considerar las necesidades de personas con diferentes capacidades físicas, cognitivas y sensoriales. Se trata de eliminar barreras y crear productos y entornos que sean utilizables por todos.

Siguiendo a McDonough y Braungart (2002), la sostenibilidad y el diseño ecológico apuntan a la creciente preocupación por el cambio climático y la degradación ambiental. Un diseño sostenible se ha convertido en prioridad. Esto implica la utilización de materiales y procesos de fabricación alineados a estas premisas, así como el diseño de productos que minimicen su impacto ambiental a lo largo de su ciclo de vida.

En cuanto al Diseño de servicios y experiencias, Stickdorn y Schneider (2011) indican que el diseño ya no se limita solo a la creación de productos físicos, sino que , cada vez más, abarca servicios y particularmente experiencias. Ambos se centran en mejorar la calidad y la eficiencia de los servicios ofrecidos por organizaciones públicas y privadas, como también a experiencias e interacciones memorables y significativas entre las personas y las marcas.

La tendencia, entonces, es integrar a la tecnologías emergentes (Dunne y Raby, 2013). como la inteligencia artificial, la realidad aumentada, la impresión 3D para modificar la forma en que se diseña y experimenta el mundo. El diseño interactivo, la visualización de datos y la personalización impulsada por algoritmos son solo algunos ejemplos de cómo la tecnología está influyendo en el diseño contemporáneo.

Cada vez más, el diseño se está volviendo un proceso colaborativo que involucra a múltiples disciplinas y partes interesadas. Para Sanders y Stappers, (2012) la co-creación con usuarios, clientes, expertos en diferentes campos y comunidades locales se está convirtiendo en una práctica común para generar soluciones más relevantes y efectivas.

En síntesis, las tendencias contemporáneas de la disciplina están moldeadas por una combinación de avances tecnológicos, cambios culturales y sociales, así como por la creciente conciencia sobre la sostenibilidad y la ética. Dichas tendencias reflejan el continuo cambio y evolución de la disciplina del diseño, impulsado por la necesidad de adaptarse a un mundo en constante transformación para abordar los desafíos contemporáneos de manera creativa y efectiva.

Esta publicación cuenta con artículos que focalizan en distintas tendencias actuales de la disciplina Diseño. Por ejemplo, desde su vínculo con el arte como en *El libro-arte: una propuesta más allá del texto* de **Pedro Palleiro Sánchez** o, con la comunicación del Diseño, a través de agentes alternativos como las redes sociales o la curaduría, como en el texto *Del periodismo impreso al digital: Nuevas posibilidades para la comunicación del diseño* de **Marcela Laura Fibbiani**.

Otros *papers* recorren la disciplina desde la perspectiva experiencial. Es el caso de: *El Card Sorting como metodología de diseño experiencial en el aprendizaje de la Programación didáctica con alumnos de Bellas Artes* de **Lorena López Méndez y**

Javier Albar Mansoa. También, en su relación con lo educativo, se destacan *Innovación Educativa. Colaboración internacional en investigación de campo en Oaxaca, México* de **Sergio Dávila Urrutia, Ana Valeria Valdez Chagoya y Carlos Enrique Hernández García**.

Pero, si de innovación se trata, seguramente disfrutarán de artículos como *Desarrollo de métodos y herramientas para la industria del envasado: el papel mediador y facilitador del diseño en el fomento de la innovación en contextos complejos* de **Erik Ciravegna, Davide Pletto y Verónica Pasini**; *Proyecto reconectando-DGP. Una iniciativa docente basada en el proceso de diseño y el empoderamiento creativo para la documentación gráfica de proyectos* de **Óscar González-Yebra, Manuel Pérez-Valero y Jimena Alarcón**; o bien: *Entreascuas. Investigación artística y diseño editorial a partir de los libros de Isidoro Valcárcel Medina de Lila Insúa Lintridis*.

La responsabilidad social también genera tendencia, en la preocupación por la inclusión del escrito *¿A quién dejamos afuera?: El rol visualizador del diseño web* de **Mariela Payeras** o la inquietud por el medioambiente en *Responsabilidad socioambiental en la disciplina y práctica del Diseño Gráfico en América Latina* de **Pablo Andrés Saccomanno**.

Otros autores muestran el desarrollo de la disciplina hacia cuestiones vinculadas a la economía y las nuevas formas de comercialización de productos y servicios. Es el caso de *Diseño y fragmentación* de **Claudia Alejandra Sánchez Orozco**; *Art toy. Vehículo democratizador para manifestaciones artísticas emergentes* de **Roberto Adrián García Madrid y Blanca Estela López Pérez**; *La Cultura de Diseño un circuito en permanente transformación* de **Edisson Viera** y *Compra de muebles usados: Consumo y estilos de vida sustentables* de **Suelen Roman Duarte**.

También en torno a la sustentabilidad, nos ilumina el artículo *Tejiendo un futuro sostenible: avances de la industria textil en materiales y diseño ecológico* de los autores: **Daniel Mendanha, Agata Nolasco, Teresa Cirillo, Jimena Alarcón Castro y Carla J. Silva**. Cerca de esa tendencia por su referencia a la tecnología, asoman los textos *Caligrafía generativa por sistemas mecánicos* de **Ricardo Espinosa Ruiz** y *Alfabetización digital y formaciones tecnológicas consecuencia del confinamiento por covid-19: Desarrollo de las aulas virtuales y sus impactos en las prácticas y procesos de aprendizaje* de **Andrea Llorens Vargas**.

Muestran la creciente preocupación de la disciplina por el usuario y su rol renovado, los papers *Apariencias difusas en la era de prácticas tecno-estéticas: Usuarios y el diseño de sí en sus espacios domésticos* de **Mariela Barasich**; *Instagram o el espacio para la perfección: Mujeres de Generación X y los filtros de alteración de imagen en la telefonía móvil* de **Lorena (Lisi) E. González** y *Hacia una comprensión del 'usuario': Abordajes del sujeto en la enseñanza del Diseño Industrial* de **Sebastián Parodi**.

Finalmente, el Diseño incursiona en la problemática de género con *Diseño de la Interacción Humano-Computadora y Estudios de Género: una aproximación ciensométrica* de **Paulo César Portilla Tirado, Marco Vinicio Ferruzca Navarro, Juan Villegas Cortez y Román Anselmo Mora Gutiérrez** y *Nuevas vestimentas infantiles: ¿Moda o cambio de paradigma?* de **Eva Malavolta**.

Referencias bibliográficas

- Bardzell, J. & Bardzell, S. (2013). *What Is “Critical” about Critical Design? Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3297–3306. Recuperado de <https://doi.org/10.1145/2470654.2481389>
- Bhamra, T., Lilley, D. & Tang, T. (2011). *Design for Sustainable Behaviour: Strategies and Perceptions*. *Design Journal*, 14(4), 427–445. <https://doi.org/10.2752/175630611X13071166525216>
- Derrida, J. (1985). *La voz y el fenomeno. Introducción al problema del signo en la fenomenología de Husserl*. Valencia: Pre-textos.
- Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. Massachusetts: MIT Press.
- Langdon, P. Müller, C. & Heylighen, A. (Eds.). (2016). *Inclusive design: Design for the whole population*. New York: Springer.
- McDonough, W. & Braungart, M. (2002). *Rediseñamos la forma en que hacemos las cosas Cradle to cradle (De la cuna a la cuna)* North Point Madrid: Mc Graw Hill.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. New York: Academic Press.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Sanders, E. B.-N. & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the New Landscapes of Design*. *CoDesign*, 4(1), 5–18. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Stickdorn, M. & Schneider, J. (2011). *This is service design thinking: Basics, tools, cases*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Resumo: Design é uma disciplina dinâmica e em constante desenvolvimento, abrangendo uma ampla gama de campos. Nas últimas décadas, o design tem experimentado um crescimento exponencial, impulsionado por avanços tecnológicos, mudanças culturais e uma procura crescente por produtos e serviços nunca antes vista. Tudo isto, apoiado numa maior atividade académica, desenvolvida por doutores na disciplina. Este cenário cada vez mais complexo implica um futuro de colaboração interdisciplinar e hibridizações de todo tipo. À medida que os problemas que enfrentamos se tornam mais complicados e multifacetados, é essencial que tanto os designers como os pesquisadores da área trabalhem em colaboração com especialistas de outras áreas, como a ciência, a tecnologia e a sociologia. Esta colaboração pode ajudar a garantir que o design responde não apenas a soluções funcionais e esteticamente atraentes, mas também a soluções sustentáveis e socialmente responsáveis.

Palavras-chave: complexidade - transdisciplina - hibridizações

Abstract: Design is a dynamic and constantly developing discipline, covering a wide range of fields. In recent decades, design has experienced exponential growth, driven by technological advances, cultural changes, and a growing demand for products and services never seen before. All this, supported by greater academic activity, carried out by

PhDs in the discipline. This increasingly complex panorama implies a future of interdisciplinary collaboration and hybridizations of all kinds. As the problems we face become more complicated and multifaceted, it is essential that both designers and researchers in the area work closely with experts from other fields, such as science, technology and sociology. This collaboration can help ensure that design responds not only to functional and aesthetically attractive solutions, but also to sustainable and socially responsible solutions.

Keywords: complexity - transdiscipline - hybridizations

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
