

## Valores, origen del proyecto de Diseño e innovación contemporánea

Rafael Molina <sup>(\*)</sup>

Omar Acevedo <sup>(\*\*)</sup>

Alvaro Huirmilla <sup>(\*\*\*)</sup>

---

**Resumen:** El presente trabajo tiene como objetivo reflexionar, a través de una revisión bibliográfica, sobre el cambio de énfasis que hemos podido presenciar en el último tiempo en el inicio y los gatillantes en los proyectos de innovación en los cuales hemos trabajado. Sabemos que la naturaleza de los proyectos históricamente se han basado en modelos en que la base de innovación es una tecnología o una nuevo material, y la viabilidad de estos proyectos se han basado en elementos más prácticos, a veces económicos, cosas que difieren de él mismo proceso de innovación. Tradicionalmente la metodología del Diseño ha centrado su labor en problematizar las partes de un proyecto. El concepto “problema” ha sido centro de las discusiones concernientes a un proyecto, y a esa discusión como ya nos enseñó Bruce Archer en su método sistémico de Diseño. Por lo que sabemos, lo que viene a hacer de mecánica de lo que es la resolución de un problema, es un proceso más hacia adentro, autocontenido, dejando de vista los factores exógenos fuera de la mesa de dibujo, empequeñeciendo y distanciando los amplios beneficios que una innovación podría tener en el ámbito cotidiano. En este trabajo queremos decir que el punto de partida no es problematizar, sino más bien la reflexión en torno a los valores (externos a la problemática) sobre la que se desarrollará una innovación, un punto de partida más natural y con la posibilidad de ajustarlo a las necesidades y circunstancias locales, nacionales e incluso del sur global.

**Palabras clave:** innovación, metodología del diseño, valores, formulación del problema, Sur global, reflexión, diseño sistémico

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 217-218]

---

<sup>(\*)</sup> Profesor Adjunto. Diseñador Mención Textil, Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso. // rafael.molina@uv.cl. Master of Arts, Curating Contemporary Design, Kingston University, Londres, Reino Unido. 2005.

<sup>(\*\*)</sup> Profesor Titular. Diseñador Mención Productos, Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso. // omar.acevedo@uv.cl. Máster en Diseño Industrial y Creación del producto, Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de Barcelona, Universidad Politécnica de Cataluña, UPC, España. Diplomado en Ergonomía, Escuela de Medicina, Universidad de Valparaíso, Chile. Doctor en Diseño Industrial y Comunicación Multimedial, Politécnico de Milán, Italia.

(\*\*\*) Álvaro Huirmilla Thiznau. Coordinador de Planificación y Desarrollo / Profesor Adjunto. Diseñador Mención Gráfica, Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso, Chile. // alvaro.huirmilla@uv.cl. Magister en Docencia Universitaria, Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación, Chile. 2006. Diplomado en Responsabilidad Social Universitaria, Universidad de Concepción.

## Introducción

Cuando nos referimos a valores nos referimos a un set de apreciaciones colectivas, un grupo de ideas, subjetivas ciertamente, en las que se ponen énfasis en aquellas cosas que idealmente esperamos se den en la realidad como un escenario óptimo. Un ejemplo de estas ideas, de estos valores, puede ser comprendido en lo que la ONU (Organización de Naciones Unidas) hace diez años lanzó y que se llaman los objetivos de desarrollo sostenible “un plan de acción a favor de las personas, el planeta y la prosperidad, que también tiene la intención de fortalecer la paz universal y el acceso a la justicia” ONU (2015). En 17 puntos estos objetivos de desarrollo sostenible tratan de organizar gran parte de la vida cotidiana de las personas en promoción de una buena vida, de una buena salud, de un acceso a la educación universal, de un cuidado naturaleza y de una serie de nuevas ideas en las cuales se está plasmando este nuevo derecho que se pretenda que sea universal a la buena vida al buen vivir y la justicia social. Este derecho a la nueva vida este derecho al buen vivir obliga a tener una mayor sensibilidad en tanto los efectos de un proyecto de diseño qué quiere decir eso que se abra una oportunidad para que ya no solamente solucionemos el problema de una fábrica de una empresa de una industria de un proceso económico de uno material que se lanza sino que también nos hagamos cargo de cómo ese nuevo proyecto va a abordar el desarrollo global y colectivo del buen vivir a través de este nuevo proyecto. Diseñar a partir de valores si bien está bajo la lógica de el desarrollo o la solución de un problema, es una oportunidad para darle una categoría social más sofisticada a un proyecto y obligar a que ese proyecto pueda dialogar ya no solamente con el fenómeno económico o el fenómeno industrial que tradicionalmente hemos estado acostumbrado a trabajar sino que también sea capaz de trabajar con organizaciones no gubernamentales con organizaciones del mundo civil con organizaciones sociales con ministerios con organizaciones internacionales que promuevan el buen vivir.

## Historia

El Diseño aparece como un tema a desarrollar, derivado de las prácticas industriales a fines del siglo XVIII, donde las que eran más productivas lo incluían en su dinámica interna. El mejor ejemplo de esta situación es lo que pasó con la empresa Wedgewood, que si bien fue la primera empresa inglesa que utilizó efectivamente la contabilidad en sus procesos de producción fue el diseño el que apareció como un elemento diferenciador al momento

de saber cuál era la pieza o las piezas o las colecciones que rendían más dinero (Dodgson, 2022). Es importante hacer esta diferenciación ya que tradicionalmente el diseño se asocia inicialmente al mero dibujo, y no tiene que ver necesariamente con procesos más sofisticados ni menos con los valores. Los primeros antecedentes que podemos tener de una asociación histórica entre los conceptos de valor y el diseño se remontan al menos a una de las primeras revoluciones en el mundo del arte que se da en Inglaterra alrededor de 1830 y que después va a permitir que se dé una de las reformas a las artes en donde se van a enlazar las primeras conexiones entre arte, ciencia y tecnología. Henry Cole fue un visionario de comienzos de siglo XIX en que en su revista *Journal of Design*, abogó sobre la necesidad de un cambio en las industrias que reconociera la necesidad, ya no solamente de suplir a los mercados con productos de consumo masivo, sino que también existiesen objetos que representaran nuevos valores, o valores emergentes como la utilidad, la practicidad y también que se opusieran a las modas tradicionales. Tardíamente en el siglo XIX, también tenemos el caso de William Morris, que en diversos escritos deja abierta la necesidad de producir objetos bajo una visión como él dice, socialista, en la que ya no solamente las grandes fortunas puedan hacerse de estos objetos industriales sino también grandes porciones de la población pudieran acceder a estos bienes con lo cual su calidad de vida mejoraría. Tenemos también antecedentes de esta conexión entre valores y diseño en la historia, en Alemania a comienzos de siglo XX, primero en lo que fue la *Werkbund*, donde si bien su sentido era altamente industrial, ya se proponía un cambio en los procesos que democratizaran sus bienes derivados. En Alemania también en 1919 tenemos la aparición del *Bauhaus*, que en su manifiesto establece de forma taxativa su deuda a los valores que inspiraron las reformas de las Artes y el Diseño en Inglaterra en el siglo XIX. Ese manifiesto va a dejar implícito la necesidad de un nuevo Diseño que ya no se basará en las situaciones económicas sino en construir una nueva realidad. Será importante entonces indicar que los artistas que se involucraron con el Diseño en sus inicios, lo hicieron pensando en intervenir los objetos de uso cotidiano, de forma revolucionaria para ellos, esperando que éstos pudieran cambiar (y mejorar) la vida de sus futuros usuarios. Luego de la segunda guerra mundial tenemos también la creación de la *HFG ulm*, donde los valores ya no son valores al azar sino que se promueven los valores democráticos, debido a las malas experiencias que tuvo Alemania en la segunda guerra mundial, donde se usaron los elementos de propaganda para manipular a la población para llevarlos a una guerra innecesaria que tuvo un costo muy alto para este país (Vega, 2013). Ya en los años en la década de los 1960 comienza la preocupación medioambiental gracias a las conclusiones del club de Roma que son reflejadas muy bien en el texto de Víctor Papanek "Diseñando para un mundo real" en donde el objetivo ya no es solamente innovar en un tema económico, sino que ampliar la responsabilidad y la mentalidad de los diseñadores y no pensar sólo en el Diseño hasta que este se consume y se transforma en basura. Actualmente existen las iniciativas de las Naciones Unidas donde el diseño aparece como un eje esencial para transmitir los objetivos de desarrollo sostenible (como ONU Habitat) y otras iniciativas en las cuales el Diseño tiene que llevar a cabo un rol de cambio social, en donde se mejora la vida ya no solamente de un grupo de personas sino de grandes porciones de naciones, sociedades y países.

## Los valores en la innovación y el Diseño

Revisando en artículos recientes, para English (2006) el valor en el Diseño se construye a través de un proceso de dos caras, el primero reflexivo, de enmarcado de problemas, elecciones subjetivas y un entendimiento profundo de la responsabilidad en el acto de diseñar, y un segundo de las elecciones que responsablemente se tomarán. Farrell (2014) aborda el tema de los valores destacando que tanto en el Diseño como en la Ciencia, los valores y las normas regulan sus prácticas, aunque se utilizan de maneras diferentes. En el Diseño, los valores están mayormente relacionados con la satisfacción del cliente y las preferencias humanas, mientras que en la Ciencia, están dominados por la búsqueda de conocimiento y la verdad. Contrariamente a la creencia popular de que la Ciencia es un proceso totalmente objetivo, la Ciencia también está guiada por múltiples valores como la consistencia, la simplicidad y la testabilidad. Esto significa que tanto el diseño como la ciencia persiguen valores, pero los contextos y objetivos de estos valores son distintos, sin indicar cuáles valores, internos o externos regulan a estas disciplinas. A diferencia de lo anterior Flusser (2015) es un teórico que dice que los procesos industriales contemporáneos son inmediatos y lineales, casi sin procesamiento intelectual, por lo que a simple vista los valores no están presentes, y son parte de un gran vacío donde los datos y la información requieren de máquinas para cerrar esos vacíos. Es interesante pensar en esta perspectiva, ya que nos permite elucidar que el Diseño está en la industria para cerrar esos “vacíos internos” pero también para conectarla con el exterior de forma virtuosa. Para JafariNaimi (2015) el Diseño no es una actividad neutra, sino que está cargada de valores. Define categorías donde:

- La naturaleza del Diseño, el origen y educación disciplinar posee valores e incluso carga política
- Los valores funcionan como hipótesis en un diseño, pueden o no ser verificadas por el usuario.
- Se investiga constantemente en comprender e identificar los valores significativos que deberían guiar el Diseño
- Es un desafío integrar los valores en el trabajo diario, debido a las distintas agendas a las que el profesional debe comparecer (academia, industria, marco legal)

Sin embargo no se indica cómo se articulan los valores entre contextos y ambientes, y cuando hay unos que son más importantes que otros.

Nieto (2016) establece una mirada cercana al usuario, enfatiza que el diseño debe generar un valor que no solo beneficie a la industria, sino también a los consumidores y a la calidad de vida de las personas. Indica la necesidad de integrar tanto bienestar al consumidor como sostenibilidad y eficiencia económica sin decir cómo se relacionan o cual debería venir primero. Fry (2017) entrega algunas pistas de cómo organizar esos factores al situarse y pensar desde el Sur global. Enfatiza en la necesidad de hacerse responsable de los efectos de las acciones industriales, cuestionar la filosofía intrínseca (y perversa) del consumismo, que obliga a pensar en un mundo sin límites materiales ni ecológicos, y repensar críticamente el rol que le cabe al Diseño de establecer un mundo equitativo,

tanto en su acción social, política, económica y cultural. Mazzucato (2019), experta en innovación pública, indica que la generación de valor es una danza de diversos elementos concurrentes, tanto productivos, como económicos e incluso gubernamentales. También separa en dos nociones la generación de valor, una en la producción de bienes y servicios tangibles (que es parte de lo que hacemos los diseñadores) y la extracción de valores que es como operan los mercados de capitales, y que se basa en la especulación financiera y dista de crear nuevos bienes reales. Esta diferencia es parte de lo que por décadas hemos reconocido como el valor político del Diseño. Cercano a esta mirada de la innovación Villore (2019) aborda el concepto de valor principalmente en el contexto de la innovación pública abierta, y destaca que la innovación en el sector público busca crear y generar “valor público”, es decir, beneficios que se traducen en mejoras en la eficiencia, eficacia y calidad de los servicios ofrecidos a la ciudadanía. Este valor se define como “valor para los servicios del interés general”. Es clave para esto la manera en la cual los ciudadanos deben verse involucrados en estos procesos de forma activa, estamos aquí presentes frente a las metodologías de co-creación tan en boga los últimos años.

La necesidad de desarrollar un “pensamiento crítico” que permita entender la importancia del diseño en el contexto del desarrollo sostenible, orientada no solo a la producción de objetos efímeros es la mirada de Puentes-Bedoya (2020), y que esta mirada sostenible está vinculada a una reeducación de los profesionales en un sistema de valores que favorece economías tradicionales y a escala. Para Bos-de Vos (2020) el fenómeno profesional también es clave ya que aparte de los tradicionales “valor de uso” y “valor de intercambio”, añade un tercer concepto llamado “valor profesional” y se refiere a motivaciones como la reputación y el desarrollo profesional de los diseñadores. Esta distinción entre los valores como principios y como cualidades con valor es fundamental para entender cómo se debe abordar el diseño en contextos de múltiples partes interesadas con valores divergentes y podría proponer una manera de abordar el inicio de un proyecto desde cómo se articulan tanto valores internos como externos. Recientemente Smits (2022) ha propuesto una metodología para articular los valores en un entorno tecnológico llamado Diseño Sensible a los Valores (Value Sensitive Design, VSD). En tres fases investigativas (conceptuales, empíricas y técnicas) pretende no solo incorporar valores en el diseño, sino también evaluar cómo estos valores pueden ser mediadores en la experiencia de los usuarios con la tecnología para llevar una buena vida y construir una buena sociedad. Por último Moore (2023) considera que la reflexión del valor es una materia holística (desde dentro) que se inicia en un reflexión individual profunda del creativo que se enfrenta a una oportunidad de innovación, y esboza algunas relaciones entre elementos productivos (ojalá ecológicos), Diseño y gobernanza, a los cuales el creativo debe responder desde un discurso inspirador.

## Conclusión

¿Por qué decimos que diseñar e innovar desde los valores es un diseño que supera la noción colonialista?, lo decimos porque al diseñar a partir inicialmente de valores necesariamente debemos tener una reflexión en cómo se dan las cosas que están asociados a

un problema a nivel interno como externo, tanto local como global, respetando las diferencias que se dan a nivel comunitario. Podemos generar puentes entre actores y productores, como de privados como de instituciones incumbentes. Respetando normas, leyes, pero también tradiciones. Madina Tlostanova (2017) indica que un diseño puede ser una lección tanto de gusto como de un modo de producción, que para descolonizar el conocimiento asociado al diseño, se debe mirar las relaciones de lo global con lo local y viceversa, como la Democracia de la Tierra (Earth Democracy), implica un fuerte reconocimiento por lo local, como sabemos en Latinoamérica cuando hablamos de local no hablamos solamente de las localidades no hablamos solamente de un fenómeno geográfico en el cual nosotros levantamos nuestras ideas sino que también y tradicionalmente a todos los conocimientos ancestrales a los cuales hemos podido acceder en esos territorios en esas localidades conviven una serie de comunidades tanto humanas como no humana. El desafío es calibrar esas miradas externas a lo interno, con las que ven lo interno a lo externo y se sitúan tanto en las gobernanzas como en las normas. Queda como desafío investigar cómo operan estas dinámicas, cómo se cohesionan y organizan los valores en la práctica profesional, y cómo logran su promesa de bienestar en las comunidades.

## Bibliografía

- Bos- de Vos, M. (2020). A framework for designing for divergent values. *Synergy - DRS International Conference 2020*, (-), 39 - 53. <https://doi.org/10.21606/drs.2020.374>
- Dodgson, M. (2022). *Innovación: Una Breve Introducción*. Antoni Bosch Editor, S.A.
- English, S. (2006). Design thinking - Value Innovation - Deductive Reason and the Designers Choice. In *Wonderground - DRS International Conference 2006, 1-4 November, Lisbon, Portugal* (-). Friedman, K., Love, T., Côte-Real, E. and Rust, C. <https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2006/researchpapers/61>
- Farrell, R. (2014). Values and Norms Between Design and Science. *Design Issues*, 30(3), 29 - 38. [https://doi.org/10.1162/DESI\\_a\\_00276](https://doi.org/10.1162/DESI_a_00276)
- Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas: elogio de la superficialidad* (C. Kozak, Ed.; J. Tomasini, Trans.). Caja Negra.
- Fry, T. (2017). Design for/by “The Global South”. *Design Philosophy Papers*, 15(1), 3 - 37. <https://doi.org/10.1080/14487136.2017.1303242>
- JafariNaimi, N. (2015). Values as Hypotheses: Design, Inquiry, and the Service of Values. *Design Issues*, 31(4), 91 - 104. [https://doi.org/10.1162/DESI\\_a\\_00354](https://doi.org/10.1162/DESI_a_00354)
- Mazzucato, M. (2019). *El valor de las cosas: Quién produce y quién gana en la economía global* (R. González Férriz, Trans.). Penguin Random House Grupo Editorial.
- Moore, A. (2023). *Construye valor: Crea y lidera las empresas que el mundo necesita*. Kōan Libros.
- Nieto, G. A. (2016). Formación en Diseño Industrial: una propuesta metodológica coherente con el desarrollo sostenible. *REVISTA INTERAMERICANA DE EDUCACIÓN, PEDAGOGÍA Y ESTUDIOS CULTURALES*, 9(1), 163 - 188. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2016.0001.09>

- Organización de Naciones Unidas. (2015, September 25). *La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible - Desarrollo Sostenible. Retrieved April 11, 2025, from <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>
- Puentes-Bedoya, J. (2020). DESARROLLO SOSTENIBLE PARA LA EDUCACIÓN EN DISEÑO. *PANORAMA*, 14(26), -. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i26.1479>
- Smits, M. (2022). Values that Matter: A New Method to Design and Assess Moral Mediation of Technology. *Design Issues*, 38(1), 39 - 54. [https://doi.org/10.1162/desi\\_a\\_00669](https://doi.org/10.1162/desi_a_00669)
- Tlostanova, M. (2017). On decolonizing design. *Design Philosophy Papers*, 15(1), 51 - 61. <https://doi.org/10.1080/14487136.2017.1301017>
- Vega, E. (2013). HfG ULM EL DISEÑO EN LA ALEMANIA DEL WIRTSCHAFTSWÜNDER. *INFOLIO*, 1(1), 1 - 12. <http://www.infolio.es/articulos/vega/ulm.pdf>
- Villodre, J. (2019). Innovación pública abierta. *EUNOMÍA. Revista En Cultura De La Legalidad*, -(17), EUNOMÍA. Revista En Cultura De La Legalidad. <https://doi.org/10.20318/eunomia.2019.5036>

**Abstract:** This paper aims to reflect, through a bibliographic review, on the shift in emphasis we have recently observed in the initiation and triggers of innovation projects in which we have been involved. Historically, the nature of such projects has been grounded in models where innovation stems from a technology or a new material, and their viability has been based on more practical, often economic elements—factors that are distinct from the innovation process itself.

Traditionally, design methodology has focused on problematizing specific aspects of a project. The concept of the “problem” has been central to discussions surrounding project development, as Bruce Archer taught us through his systemic design method. As we understand it, the mechanics of problem-solving tend to be inward-looking and self-contained, often ignoring exogenous factors beyond the drawing board, thereby diminishing and distancing the broader benefits that innovation could offer in everyday contexts.

In this paper, we propose that the starting point should not be problematization, but rather reflection on values—external to the “problem”—upon which innovation will be developed. This approach offers a more natural point of departure, one that can be adapted to local, national, and even Global South needs and circumstances.

**Keywords:** innovation, design methodology, values, problem framing, global South, reflection, systemic design

**Resumo:** Este trabalho tem como objetivo refletir, por meio de uma revisão bibliográfica, sobre a mudança de ênfase que temos observado recentemente no início e nos gatilhos dos projetos de inovação em que temos trabalhado. Sabemos que, historicamente, a natureza desses projetos se baseou em modelos nos quais a inovação tem origem em uma tecnologia ou um novo material, e sua viabilidade tem se apoiado em elementos mais práticos, muitas vezes econômicos—fatores que diferem do próprio processo de inovação.

Tradicionalmente, a metodologia do design concentrou-se em problematizar partes específicas de um projeto. O conceito de “problema” tem sido central nas discussões sobre o desenvolvimento de projetos, como já nos ensinou Bruce Archer com seu método sistêmico de design. Entendemos que a mecânica da resolução de problemas tende a ser voltada para dentro, autocontida, ignorando frequentemente fatores exógenos além da prancheta, o que reduz e distancia os amplos benefícios que a inovação poderia trazer ao cotidiano.

Neste trabalho, propomos que o ponto de partida não seja a problematização, mas sim a reflexão em torno dos valores—externos à problemática—sobre os quais a inovação será desenvolvida. Essa abordagem representa um ponto de partida mais natural, com possibilidade de adaptação às necessidades e circunstâncias locais, nacionais e até mesmo do Sul Global.

.

**Palavras-chave:** inovação, metodologia do design, valores, formulação de problemas, Sul Global, reflexão, design sistêmico.

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

---