

Método Proyectual en Escuela de Diseño Universidad de La Serena, Chile. Experiencias de taller en el desarrollo de proyectos de diseño desde 1995 a 2025.

Eugenia Alvarez Saavedra ⁽¹⁾, Ricardo Baeza Correa ⁽²⁾,
Pamela Cartes Araya ⁽³⁾ y Luis Piña Lobos ⁽⁴⁾

Resumen: El siguiente artículo presenta un recorrido en el diseño de un método proyectual aplicado en proyectos de asignaturas de taller en la carrera de Diseño, desde su creación en 1995 hasta el año 2025 en la Universidad de La Serena, región de Coquimbo, Chile.

La vacancia investigativa se enfoca en la creación de un método basado en autores que dan base teórica, y que buscan adaptarse a las necesidades cambiantes de las disciplinas proyectistas como son las artes, el diseño y la arquitectura.

La escuela de diseño de la Universidad de La Serena ha diseñado una metodología proyectual que surge del cruce de los métodos planteados por Alexander, Archer, Asimov, Guggenloot y Munari, quienes coinciden en 5 etapas: antecedentes, síntesis, creatividad, desarrollo formal y solución. “Cada una de estas etapas recoge en ocasiones más de una etapa de los autores mencionados.” La Universidad de La Serena los reagrupa en tres: antecedentes, propuesta conceptual y propuesta formal (tangibles o intangibles). La propuesta conceptual consta de definición del problema, planteamiento de objetivos y conceptos generadores de propuestas.

Finalmente, la investigación presenta resultados en torno al aprendizaje que tienen los estudiantes al emplear este método, experiencias, adaptaciones, modificaciones y posibles mejoras al modelo.

Palabras clave: Concepto - Diseño - Aprendizaje - Enseñanza - Método Proyectual

[Resúmenes en inglés y castellano en las páginas 222-223]

⁽¹⁾ **Eugenia Alvarez Saavedra** es Académica del Departamento de Artes y Letras, Facultad de Humanidades. Investigadora y docente Escuela de Diseño Universidad de La Serena. Ingeniera Comercial y Diseñadora Gráfica. Doctora en Diseño Universidad de Palermo. Sus intereses de investigación incluyen las intersecciones entre cultura y diseño, la investigación en docencia universitaria y los pueblos indígenas con perspectiva de género. Actualmente lidera dos proyectos de investigación en la Universidad de La Serena: “Evaluación del Aprendizaje en Estudiantes de Diseño y Administración” y “Modelado 3D como Estrategia de Aprendizaje para Estudiantes de Diseño”.

⁽²⁾ **Ricardo Baeza Correa** es Diseñador con mención en Comunicación Visual, Universidad Tecnológica Metropolitana, Santiago, Chile. DEA, Doctorado en Espacio Público y Regeneración Urbana, Universidad de Barcelona, España. Doctorado en Arquitectura y Urbanismo, Universidad del Bío-Bío, Concepción, Chile. Profesor de la Escuela de Diseño de la Universidad de La Serena desde 1995. Actualmente imparte Talleres de Diseño Local y Global, asignaturas optativas de Diseño y Espacio, y es profesor de Proyectos de Magíster.

⁽³⁾ **Pamela Cartes Araya** es actualmente imparte clases de Diseño en la Universidad de La Serena, Chile. Imparte la asignatura de Diseño Local en quinto semestre. Anteriormente, impartió Diseño Tridimensional y Diseño Social en tercer y cuarto semestre, respectivamente. En la Universidad de La Serena, Chile, se graduó como Licenciada en Artes y Diseño con especialización en Equipamiento y Ornamentación en 2006. En 2021, obtuvo una Maestría en Educación, con especialización en Docencia y Gestión Universitaria, en la Universidad del Alba. Su enfoque se centra en los procesos de enseñanza del diseño.

⁽⁴⁾ **Luis Piña Lobos** es profesor del programa de Diseño de la Universidad de La Serena (Chile), donde imparte la asignatura Taller de Segundo Año. También ha impartido las asignaturas de Ergonomía, Taller Profesional y Revista del Diseñador. Es licenciado en Diseño Industrial por la Facultad de Bellas Artes de São Paulo, Brasil; tiene una maestría en Didáctica Basada en Proyectos por la Universidad del Bío-Bío, Chile; y es candidato a doctorado en Diseño, Arte y Ciencias por la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Sus intereses de investigación incluyen la creatividad, la realidad virtual, la complejidad y la inteligencia artificial.

Introducción

La Universidad de La Serena es una institución de Educación Superior estatal, regional y autónoma. Creada mediante el Decreto con Fuerza de Ley N°12 de 1981 del MINEDUC. Su historia que se remonta al siglo XIX asociada al sabio polaco Ignacio Domeyko, quién es el encargado de iniciar la enseñanza profesional de la minería en Chile (1838), a fines del siglo nace la Escuela Normal de preceptoras de La Serena (1874) y se funda la Escuela Práctica de Minería de La Serena (1887), la que a mediados del siglo XX se integra a la recién creada sede regional de la Universidad Técnica del Estado (1952). Pocos años después nace el Conservatorio Regional de Música en La Serena, dependiente de la Facultad de Ciencias y Artes Musicales de la Universidad de Chile (1957). En el año 1971 se conforma la sede de la Universidad de Chile a partir del Colegio Universitario (1961).

El 20 de marzo de 1981 se fusionan las sedes de la Universidad Técnica del Estado y la Universidad de Chile, dando origen a la Universidad de La Serena.

La carrera de diseño fue creada en el año 1994, y abre sus aulas a los primeros estudiantes en marzo de 1995. Su programa de estudio era de 5 años, donde el primero era común y

en segundo año se optaba por las menciones de Gráfica o Equipamiento y artesanía, otorgando el grado de Licenciado(a) en Artes y Diseño y el Título profesional de Diseñador(a) con una de sus menciones.

Egresada la primera cohorte el programa se somete a una renovación curricular, la que recibe su primera generación al año 2002, el nuevo programa mantuvo un primer año común, ofertó dos menciones, Comunicación y Equipamiento, el grado de Licenciada(o) en Diseño y el título profesional de Diseñador(a) con una de las menciones.

El tercer programa de estudio se implementa el año 2019, para responder al contexto regional no se proponen menciones, su propuesta educativa se basa en una formación por competencias distribuidas en 300 créditos (SCT), se otorga el grado de Licenciada(o) en Diseño y el título profesional de Diseñador(a)

En los 30 años recorridos se han organizado seminarios y congresos nacionales e internacionales como también presentado ponencias en América y Europa, sus académicas(os) han publicado en revistas y libros,

El proyecto de la Escuela de Diseño de la Universidad de La Serena es encabezado por los Profesores de Artes Rafael Paredes y Carlos Vinagre, apoyados por sus colegas Nancy Iriarte, Franklin Gahona y Luis Rivera, y la asesoría del diseñador Julio Martínez Valdés, académico de la Universidad Tecnológica Metropolitana, eso incidió en la visión social del diseño basado en un método proyectual que permitiera fundamentar cada decisión, sobre todo entendiendo el diseño como *designio*.

En los años 90 aún tenía vigencia la propuesta de *¿Cómo nacen los objetos?* de Bruno Munari (1983), la que se fue complementando y nutriendo con escritos y conversaciones con Alberto Cruz (PUCV), Alejandro Rodríguez y Sergio Rojas (UV), Julio Martínez, Guillermo Wegener y Waldo González (UTEM) y otros académicos que compartieron sus experiencias en los incipientes seminarios que se estaban empezando a realizar en Chile. También la escuela acogió un taller dirigido a sus docentes dictado por Gabriel Simón Sol, quién expuso su libro *“La trama del Diseño”*. Otro aporte al fortalecimiento del método fue el libro *“Didáctica proyectual”* de Carmen Montellano (1999).

El cambio de siglo trae una renovación curricular y la vuelta de un profesor que se encontraba cursando su doctorado en la Universidad de Barcelona, incorporando a dos autores que han sido gravitantes en ésta propuesta: José Miguel Fernández Güell y Manfred Max-Neef. El primero de ellos con su libro *“Planificación estratégica de ciudades”* (1997) y el segundo con *“Desarrollo a escala humana”* (1981).

Fernández Güell nos ordena la recogida de antecedentes, separándolos en tres modelos: físico, económico y social. El físico demanda un análisis de la función, de la población y la locación, de qué manera se interactúa, quienes y dónde con el objeto (tangible o intangible). El modelo económico recoge la información respecto al financiamiento del proyecto, si es público, privado o mixto, endógeno o exógeno y el modelo social se detiene en la observación de las necesidades asociadas al acto, a la interacción de las personas con el bien y la relación con las organizaciones sociales. Fernández Güell el análisis de necesidades lo propone a partir de la pirámide de Maslow, es aquí donde se hace un cambio profundo en la propuesta con el único movimiento de reemplazar Maslow por Max-Neef, quién junto a sus colaboradores definen a las necesidades como sistémicas, que no se satisfacen, se viven, son finitas y universales, lo variable está en los satisfactores que las expresan, pues

ellos son culturales, se modifican y actualizan al ritmo de los tiempos y son potenciado por los bienes propuestos por cada cultura.
La investigación cobra relevancia en el campo del diseño, dando su enfoque en el aprendizaje de los estudiantes de taller que han aplicado el método proyectual ULS, su progreso, avance y corrección del proyecto.

Marco teórico

El o los métodos proyectuales presentan un número no menor de investigadores que se han detenido en ellos, formulando y reformulando. A continuación, se presentan las más significativas en relación al perfil de egreso de nuestra escuela.

- a. Bruno Munari, plantea que el método es una serie de operaciones ordenadas en una secuencia lógica dictada por la experiencia, cuya finalidad es conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo.
- b. Asimov, concibe el proceso de diseño desde la recolección y organización creativa de la información asociada a un problema determinado. No siempre es lineal, en muchas ocasiones se repiten operaciones para alcanzar lo propuesto.
- c. Archer, esboza el proceso de diseño a partir de la selección de materiales, para luego darle forma para satisfacer las necesidades funcionales tanto operativas como estéticas, limitado por los procesos de producción disponibles.
- d. Gugelot, enfatiza en el análisis funcional del problema de diseño. Su propuesta concluye con pruebas y evaluaciones de los bienes.
- e. Alexander, presenta un método centrado en el análisis riguroso del problema y en adaptar a éste el programa de diseño.

Revisadas estas propuestas, se confrontan en una tabla donde comparten las etapas de recogida de antecedentes, síntesis, creatividad, desarrollo formal y solución (*Ver Tabla 1*).

Tabla 1. Teóricos metodologías (Fuente: Elaborado por Ricardo Baeza Correa / Castro, 2019).

	MUNARI	ASIMOW	ARCHER	GUGELOT	ALEXANDER
ANTECEDENTES	Problema			Recolección de la información	Definición del Problema
	Definición del Problema	Análisis	Definición del Problema...		Comportamiento de los sistemas en el contexto
	Elementos del problema (complejidad)			Necesidades del usuario, contexto, funcionalidad, requerimientos	Juicio para determinar si las soluciones a una de las exigencias están determinadas con las de otra
	Recopilación de datos	Síntesis	Obtención de datos relevantes y retro-alimentar la fase		

SÍNTESIS	Análisis de datos	Evaluación	Análisis y síntesis de los datos		Se analiza y descompone
	Creatividad	Decisión		Diseño	
CREACIÓN	Materiales / Tecnología		Desarrollo de prototipos		
	Experimentación (Soluciones Posibles)	Optimización	Preparar y ejecutar estudios y experimentos	Decisión	Solución a las exigencias
	Modelos				Síntesis formal de las exigencias
	Verificación	Revisión		Ajuste del diseño a las normas y están- dares de materiales y producción	
	Dibujos constructivos		Preparar documentos para la producción		
SOLUCIÓN	Solución	Implementación		Construcción del prototipo. Pruebas y evaluación	

El método proyectual Universidad de La Serena
Importancia de la Observación en las etapas del Método Proyectual

Antes de explicar de qué se trata cada una de las etapas del Método Proyectual (*Ver Figura 1*), es importante detenernos en la Observación en diseño, y en cómo se ha abarcado durante los años en la enseñanza de Diseño en la Universidad de La Serena, específicamente en las asignaturas de la línea de los talleres.

Si tomamos en cuenta el diccionario de la RAE, define la palabra observar en una de sus acepciones como “examinar atentamente” o como “mirar con atención y recato, atisbar”. Si tomamos en cuenta cada una de esas acepciones, se refieren a realizar una acción con el sentido de la vista, es decir, se pone atención a lo que visualmente pudiese rodear a un sujeto quién nota las características o cualidades de lo que se percibe, tal como lo define Czerwinsky Domenis, L. (2013):

La observación no es una operación mental gratuita, no es un fin en sí mismo ni va orientada a la simple recogida de una serie de informaciones que se yuxtaponen las unas a las otras, sino que puede ser un momento esencial de una investigación, orientada hacia un objetivo que no solo nos permite captar la existencia de los objetos o la evolución de los hechos, sino que se caracteriza por atribuirles un significado.

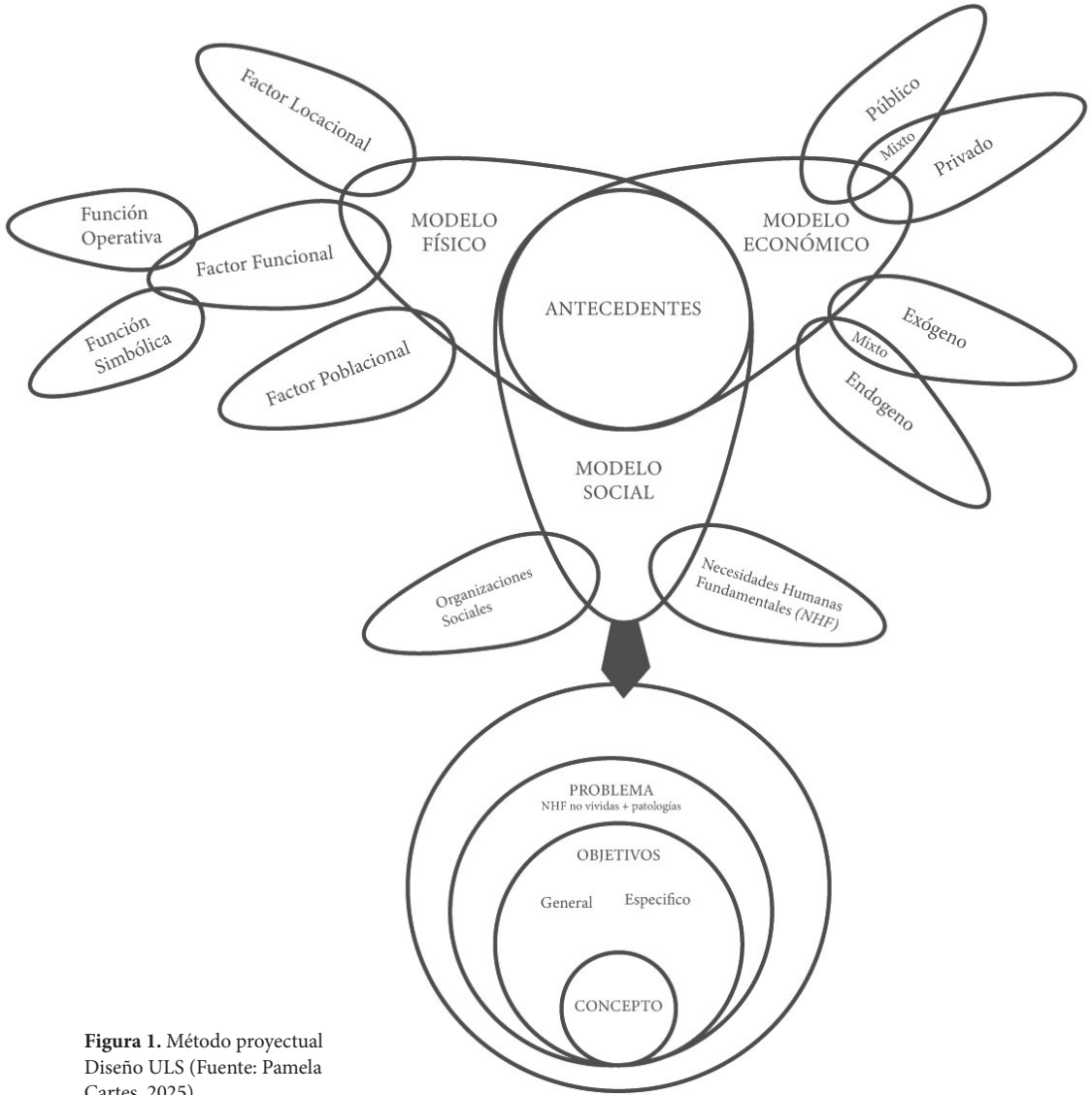


Figura 1. Método projectual
Diseño ULS (Fuente: Pamela
Cartes, 2025).

Las escuelas de diseño en Chile, específicamente las correspondientes a universidades estatales, tienen una fuerte influencia de la Bauhaus (Alemania 1919-1933), escuela de arquitectura, diseño y arte, fundada por Henry Van de Velde y Walter Gropius. Anteriormente a dicha escuela no existía la disciplina de diseño como tal, por esto se le reconoce mundialmente como la primera escuela de diseño. En dicha escuela se enseñaba desde una perspectiva proyectual, donde la observación era fundamental para el desarrollo de los proyectos, es decir que a los estudiantes del Taller en las escuelas de Diseño, también se les acercaba a la realidad por medio de una mirada contemplativa, es decir del acto de observar tal como lo define Merleau- Ponty (1980) desde una perspectiva fenomenológica “un salirse de sí mismo para sumergirse en las cosas por medio de la atención profunda e involucrada, con una mirada que ya no distingue al sujeto objeto y su contexto”, lo que se articula con lo expuesto por Czerwinsky Domenis, L. (2013):

La observación —a través de la vista, el oído y la piel— nos permite recoger informaciones y conocer objetos, situaciones y hechos que provienen del mundo que nos circunda; pero dicha exploración no atañe solo al mundo de las cosas inanimadas, sino también a los demás, a su comportamiento y a su mundo interior y propio, que constituyen también un objeto de la observación.

Lo anterior podemos relacionarlo con lo que postula Fabio Cruz, quien señala que la observación es definida como una actividad inherente a todas las personas

“Observar sería entonces esa actividad del espíritu (y del cuerpo) que nos permite acceder una y otra vez, a una nueva, inédita visión de la realidad”... “de esto se trata la observación: de ver cómo por primera vez” también indica que “es un diálogo entre la mente que abstrae (elige, separa) y la mano que interpreta y ejecuta, acompañada por una palabra que indaga acerca de lo que se está contemplando y dibujando, una palabra que nombra, que pone nombres originando los conceptos”

Lo anterior se relaciona con Czerwinsky ya que ambos indican que la observación se utiliza mucho más que solo el sentido de la vista. Lo planteado por ambos autores se encuentra en concordancia por lo expuesto por Simón Sol, G. (2009).

Observar es averiguar o examinar cuidadosamente el orden que la gobierna. Para realizar esto es necesario poner todos los sentidos, involucra no solamente mirar, sino sentir, manteniendo un estado de alerta permanente ante lo observado para encontrar sus circunstancias, causas y relaciones” (Simón Sol, G., 2009).

En la enseñanza de la observación como uno de los primeros pasos del método proyectual, es un punto de partida y que además acompaña cada etapa que se desarrolla dentro de él y se imparte en las asignaturas de Taller, las que son de carácter teórico práctico y van recogiendo todo el conocimiento adquirido en otras asignaturas del nivel que corresponda

para desarrollar la aplicación de conocimientos con observaciones previas por parte del estudiante y que culminará, luego de varias etapas en una solución o *bien* para dar solución a un problema en un contexto un específico.

La observación en diseño y en la enseñanza del método proyectual presentado en este escrito, se encuentra presente desde la recogida de antecedentes hasta la culminación del bien por medio del prototipo y todas las conexiones que ocurren entre todas las etapas y sus procesos.

Recogida de antecedentes

La propuesta de recogida antecedente propone un orden lineal para su presentación, pero es sabido que cualquier búsqueda de antecedentes actúa más como un bucle, con la salvaguarda de que no sea indefinido, pues debe responder a un espacio-tiempo. La función de un bien se cruza con la población y ésta con el contexto y éste con la función y todo ello posteriormente con el modelo social.

Cuando hablamos de “**bien**”, nos basamos en las definiciones dadas por Manfred Max-Neef: “*Entendidos como objetos y artefactos que permiten incrementar o mermer la eficiencia de un satisfactor, los bienes se han convertido en elementos determinantes dentro de la civilización industrial*” (Max-Neef, M.; Elizalde, A. y Hopenhayn, M., 1994).

En el presente texto entenderemos por bien los objetos tangibles e intangibles que apoyan mejorar la calidad de vida de las personas inmersas en un contexto determinado.

Modelo Físico

El modelo físico agrupa la función operativa y simbólica del bien, la población que interactúa con el bien y el lugar dónde se genera esta interacción.

• Análisis de Función Operativa

Todo bien posee una función operativa (dicho de una cosa: que obra y hace su efecto), un lápiz tiene por función operativa escribir, un automóvil el trasladarnos de un lugar a otro de manera que los usuarios viajen en un menor tiempo y reduciendo el cansancio que implica recorrer dicha distancia. Cada bien tiene distinto grado de complejidad que se ve reflejado en su función operativa. Los antecedentes exigen comprender a cabalidad todas las funciones operativas que debe cumplir un bien en los distintos contextos.

• Análisis de Función Simbólica

Todo bien tiene una función simbólica, Sergi Valera nos recuerda que ante todo interactuamos con los significados de los bienes, nuestra comprensión de ellos estará condicionada por las experiencias previas de cada una o cada uno. Si le pasamos un lápiz a una niña o niño de 2 años lo más probable es que lo lleve a su boca o lo utilice como un elemento para

golpear o punzar, a diferencia de uno de 6 años ya escolarizado. Por ello es muy importante observar los bienes y los entornos culturales, pues ello permitirá que las diseñadoras o diseñadores propongan bienes de fácil comprensión facilitando su función operativa. Por otro lado, también se debe observar el simbolismo del producto, desde lo más simple a lo más complejo, en la sociedad actual en muchas ocasiones es más importante lo que representa el bien por sobre su operatividad.

Debemos entender que la relación entre funciones no es simétrica, son complementarias o se compensan entre ellas.

• **Análisis de Locación**

La locación corresponde al o los emplazamientos que tienen los bienes desde su creación hasta la obsolescencia, abarca todo su ciclo de vida, es decir, lo que sucede también cuando este bien ya no está en uso. Una cafetera (bien), su primera locación es la fábrica en la línea de producción, de allí pasa a bodegaje. Del bodegaje pasa un transporte que la conduce al punto de venta, allí nuevamente a bodega, como también algunas pasan a ubicarse en escaparates o góndolas según quién la comercializa. Una vez seleccionada por el comprador vuelve a su embalaje y es trasladada a un hogar u oficina, traslado que puede ser de múltiples maneras hasta llegar al punto donde podrá operar. También se debe considerar las ubicaciones que demandan su mantención (limpieza y reparación), para ver finalmente su obsolescencia.

Modelo Social

El modelo social observa a las personas de forma individual, grupal y sus contextos, observación centrada en las vivencias de las necesidades humanas fundamentales (Max-Neef y otros 1994), lo que permite develar los problemas ocasionados al no vivirse plenamente. Junto con las necesidades se recoge información vinculada a las organizaciones sociales asociadas a la problemática de las necesidades no vividas plenamente.

• **Necesidades humanas fundamentales**

Las NHF se entienden como un sistema conformado por: necesidad, satisfactor y bien. Las necesidades humanas fundamentales son finitas y universales, las que se replican en todos los periodos históricos, donde lo variable en el tiempo y en las culturas es la manera o los medios utilizados para la vivencia de estas, por ejemplo, las prácticas sociales y las estructuras políticas.

Las necesidades son inherentes al ser humano, son condiciones indispensables para su existencia, como también para la presencia y perduración de las sociedades, se viven de forma simultánea y actúan en base a compensaciones y complementariedades.

La observación de la vivencia de las NHF se realiza a través de una matriz de dos ejes que cruza las necesidades axiológicas de Afecto, Creación, Entendimiento, Identidad, Libertad, Ocio, Participación, Protección y Subsistencia, con las necesidades existenciales del Ser, Tener, Hacer y Estar.

• **Satisfactores**

Los satisfactores corresponden a las dimensiones inmateriales de las culturas, son la interfaz entre la necesidad y el bien, entre la interioridad (ámbito de la necesidad) y la exterioridad (ámbito de los bienes). No satisfacen, son las expresiones de las necesidades.

Los satisfactores pueden tener una infinidad de características, pues como se veía anteriormente, van a depender de las culturas y circunstancias. Manfred Max-Neef en el texto “En Desarrollo a Escala Humana,” hace una propuesta, que distingue cinco categorías que permitirán realizar mejores análisis. Estos satisfactores son:

- a) Satisfactores violadores o destructores,
- b) Pseudo-satisfactores,
- c) Satisfactores inhibidores,
- d) Satisfactores singulares y
- e) Satisfactores sinérgicos.

• **Bienes**

Los bienes se entienden como los objetos y artefactos que permiten incrementar o mermar la eficiencia de los satisfactores, a la vez que los satisfactores son determinantes en la generación y creación de bienes, convirtiéndose en parte fundamental en la definición de una cultura, como de los modos de desarrollo, son potenciadores para vivir de manera más plena las necesidades.

• **Sistema de NHF**

Este es un Sistema en el cual participan: las **NHF**, los satisfactores y los bienes; donde no basta con relacionar las **NHF** con los bienes que presuntamente las satisfacen, sino que se deben establecer todas las relaciones que propone el contexto social, con sus prácticas, sus organizaciones, valores y modelos políticos que repercutirán en las formas de expresión de las necesidades. Se debe tener en cuenta que un satisfactor puede contribuir de manera simultánea a la satisfacción de distintas necesidades, como también una necesidad pudiese demandar diversos satisfactores para ser vivida plenamente. Estas correspondencias no son fijas, su variabilidad dependerá del lugar, tiempo y circunstancias (*Ver Tabla 2*).

Tabla 2. Elaborada por los investigadores (2025).

	TRAYECTORIA	SE MODIFICA AL RITMO	SE DIVERSIFICA
NECESIDAD	ÚNICA	De la evolución de la especie	
SATISFACTOR	DOBLE	De la historia	De acuerdo a las culturas y las circunstancias
BIEN	TRIPLE	De las coyunturas	De acuerdo a las culturas y de los distintos estratos sociales

Modelo Económico

Los estudiantes de diseño identifican necesidades y problemáticas en el diseño, para luego proponer soluciones creativas y originales, por esto su pensamiento crítico va de la mano con el color, la morfología, la usabilidad, calidad, materialidad y las estéticas de los productos y servicios.

Además de los aspectos mencionados anteriormente, el proceso incluye en su inicio la gestión económica de distintos factores que inciden en la creación del objeto de diseño, y que de alguna forma afectan en la propuesta final.

Estos elementos se desarrollan en la fase económica del método proyectual y que conlleva secuencias progresivas para la gestión, diseño, jerarquización, testeo y mejora del producto diseñado.

Inicialmente se consideraron aspectos en la definición de recursos privados o públicos, con el fin de poder postular a recursos y así financiar el diseño de las propuestas. Consecuentemente en el año 2021 se incorporaron elementos de la negociación e innovación al programa de estudios en su plan actualizado. Por ejemplo, el método Scamper en la detección de necesidades, considerando diferentes mercados.

En complemento y en base a la programación de asignaturas relacionadas a la gestión y formulación de negocios, se agrega la metodología CANVAS, con el objetivo de hacer del proyecto de diseño una idea viable económicamente. Esto en avance para la realización de un plan financiero, donde se proyecta la viabilidad económica del proyecto, estructura de costos administrativos, comerciales y productivos (*Ver Figura 2*).

Finalmente, el proyecto, deberá contemplar un plan de marketing junto a una estructura básica de costos asociados a la creación de marca, su registro, desarrollo de línea gráfica del producto, publicidad y difusión. Estas competencias van estrechamente ligadas a las asignaturas de gestión, negocios y emprendimiento, las cuales se desarrollan en el cuarto año de la carrera. Aprendizajes que se verán reflejados en la asignatura de seminario y proyecto de título para finalizar sus estudios.



Figura 2. Taller de Modelo Canvas colaborativo (Abril, 2024) (Fuente: elaborado por los investigadores, 2024).

Propuesta Conceptual

• El Problema

El problema se define a través de una o más necesidades humanas fundamentales no vividas plenamente. El no vivir plenamente una necesidad humana fundamental puede generar patologías, esa no vivencia plena es el problema, pues afectará la calidad de vida de forma individual, grupal o en relación con el medio ambiente.

Muchas veces cuando se explica qué es una necesidad, se le define como una carencia, sin embargo, al reconocer las necesidades tan sólo como carencia, se corre el riesgo de restringirlas exclusivamente a lo fisiológico, ámbito donde la sensación de “falta de algo” se hace mucho más palpable y comprensible. Pero las necesidades humanas también son capaces de comprometer, motivar y movilizar a las personas, convirtiéndose en una potencialidad, pudiéndose llegar a convertir en recurso. Ello impulsa a contribuir a la solución a través del diseño de bienes tangibles o intangibles.

Por ejemplo, si el edificio de una universidad no cuenta con una aislación adecuada, los estudiantes, no podrán vivir plenamente las necesidades de subsistencia, protección, participación, libertad, afecto y entendimiento, pues estas necesidades se expresan a través del satisfactor de confort ambiental, el exceso de frío o calor puede generar problemas de salud (subsistencia y protección), el exceso de ruidos puede impedir una buena comprensión de las exposiciones orales (participación), una mala iluminación condiciona la ubicación en los espacios para poder captar de mejor manera la clase (libertad), todas estas condicionantes inciden en que la universidad no puede cumplir con su misión de preparar de la mejor manera a los futuros profesionales (entendimiento), no hay muestras de una preocupación real por el bienestar de los estudiantes (afecto). El no vivir plenamente el afecto y el entendimiento son el centro del problema.

• Los Objetivos

Los objetivos del proyecto, muchas veces se confunden con los requerimientos, ello nos conduce a lo que se va hacer, condicionando y limitando la propuesta a la solución de forma creativa. Los objetivos son el para qué, respondiendo de esta manera al por qué es un problema, surgen de la observación de los satisfactores que expresan las necesidades no vividas. Satisfactores sinérgicos, que expresan más de una necesidad, pues estas se viven al unísono, pero dependiendo la acción y el contexto hacen zoom en una o más que actúan como catalizadoras de la vivencia plena.

Anteriormente se ejemplificaba con la no vivencia plena del afecto y el entendimiento en una universidad genera un problema, el objetivo se asocia al satisfactor o a los satisfactores sinérgicos que expresan dichas necesidades. El objetivo será que las personas puedan vivir plenamente las necesidades del contexto brindándoles confort ambiental.

• El Concepto

Luego de intensos momentos, en los cuales la recopilación de antecedentes desde sus diversas dimensiones, permite comprender a los seres vivos actuando en contexto, entrega insumos que permiten crear un concepto, fuente orientadora (Sánchez, 2016) para las etapas de creación en la que se presentan las futuras propuestas, síntesis de intención proyectual.

Pensar en la génesis de este momento del método proyectual, requiere comprender el cómo ocurre esta amalgama de eventos plagado de asociaciones (Cisneros, 2023), analogías (Vilchis, 2023) y metáforas, que finalizan en un concepto de diseño. Para desarrollar el concepto se sugiere utilizar diversas técnicas que aluden a una observación consciente y profunda, donde se logran generar conexiones entre lo conocido, investigado, las experiencias propias de los estudiantes y el conocimiento nuevo. Un ejemplo de lo anterior es la metáfora que es un fenómeno de naturaleza intrínseca al pensamiento y actividad de expresión humana (Serrano, 2020), íntimamente relacionado al acto innato de crear que a su vez nos permite ser un mediador entre contextos, sus seres vivos y el profesional, ya que no sólo describen experiencias, sino que, además influyen en su comprensión y sentido (Granados y Barba, 2024)

Este desplazamiento de mundos se puede comprender como el resultado de puentes facilitadores tales como las asociaciones (Cisneros, 2023) y las analogías (Vilchis, 2023), mecanismos que pueden inspirar creación, al reinterpretar conceptos, características y elementos asociados de un contexto a otro (*Ver Tabla 3*).

Tabla 3. Tabla de Asociaciones, Analogías y Metáforas (Fuente: Cuny, 2020; Serrano, 2020; Jacquier, M. de la P., 2013; Mancilla, 2013).

Asociaciones	Analogías	Metáforas
Son relaciones espontáneas, que pueden nacer por las proximidades emergentes por experiencias previas, costumbres y/o cotidiano. Poseen un nivel de abstracción bajo, intuitivo.	Son comparaciones estructuradas, desde el compartir una lógica subyacente producto de relaciones equivalentes. Posee un nivel de abstracción medio, relaciones más elaboradas.	Son relaciones conceptuales en las que un término es sustituido por otro transportando su carga simbólica, de un campo conceptual a otro. Posee un nivel de abstracción alto, reflejan comprensión del mundo observado.
Ejemplo: Rojo fuego - peligro	Ejemplo: El motor es al automóvil como lo es el corazón al cuerpo humano.	Ejemplo: El tiempo es un río que se escurre entre dedos.

Apelando a procesos de simplificación, con el afán de comprender mejor el fenómeno podemos proponer una posible secuencia al momento de crear un concepto a la luz de los datos y análisis que proviene desde la recopilación de antecedentes:

- Es génesis, puede iniciar con asociaciones iniciales, que ocurrirán de forma espontánea, basada en conocimientos previos y referencias culturales
- Luego pueden emerger analogías, producto de comparaciones que buscan encontrar patrones.

- A seguir pueden emerger metáforas que reinterpretan los elementos con un significado más profundo que generan nuevos conceptos.
- La metáfora que ahora con función de concepto, favorece la etapa de propuesta creativa, inspirando y modulando los esfuerzos por visibilizar la creación que dará respuesta al problema de diseño (*Ver Figura 3*).

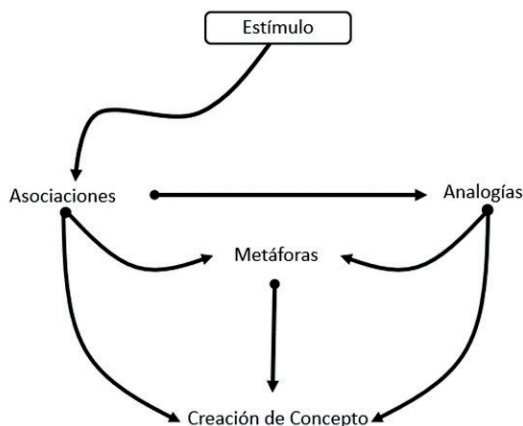


Figura 3. Diagrama de creatividad. Fuente: elaborada por los investigadores (2025).

Ideas y propuesta de diseño

El método proyectual de Diseño, al ser un evento procesual, permite iterar la comprensión de los eventos, que la información adquirida en la recopilación de antecedentes favoreciendo mezclas y conexiones inesperadas mediadas por el concepto, que resultan en primera instancia en propuestas creativas que luego se depuran a la luz de los objetivos específicos, el objetivo general y el cómo la o las propuestas serán respuesta al problema expuesto.

En una fase inicial, es importante *no juzgar* las propuestas, que pueden ser diversas y permeadas por el error que es parte activa de los momentos creativos, fuente de la diversidad de opciones.

Al evolucionar estas ideas iniciales, se modulan con el contexto, los seres vivos, la tecnología disponible, los recursos financieros y tiempos dispuestos para lograr las respuestas desde el Diseño.

En diversas secuencias, acorde a las formas y capacidades de los diseñadores, se manifiestan desde sus estados creativos, técnicas, herramientas y métodos en esta fase que impulsa el nacimiento de las propuestas de Diseño (*Ver Tabla 4*).

Tabla 4. Técnicas de creatividad. Fuente: elaborada por los investigadores (2025).

Nombre	Categoría	Descripción
Tormenta de Ideas	Técnica	Genera diversas ideas, sin juicios ni críticas
SCAMPER	Técnica	Acrónimo que impulsa la generación de ideas desde su transformación: Sustituir, combinar, adaptar, modificar, poner en uso, eliminar y reorganizar.
Sinéctica	Técnica	Uso de metáforas y comparaciones con situaciones alejadas del problema para generar ideas nuevas
Mapa mental	Técnica	Organización visual de ideas, imágenes y conceptos interrelacionados. Suelen generar cúmulos que agrupan mayor nivel de conexiones.
Analogías creativas	Técnica	Comparación estructurada, compartiendo una lógica producto de relaciones equivalentes para encontrar soluciones creativas.
Bocetos (Sketching)	Herramienta	Dibujo rápido y exploración visual de ideas.
Modelado 3D	Herramienta	Creación digital de modelos tridimensionales para visualizar propuestas.
Collage	Herramientas	Uso de recortes con superposición de imágenes para composición visual y visibilizar ideas de forma libre
Doble diamante	Método	Modelo de cuatro fases: descubrir, definir, desarrollar y entregar.
Método morfológico	Método	Descomposición de las partes y combinación de los elementos para generar nueva propuesta.
Método Delphi	Método	Consulta estructurada con expertos para evaluar ideas y seleccionar las más viables.
Los 6 sombreros	Técnica	Desde un tipo de pensamiento puede mediar la generación de propuestas creativas: Sombrero blanco son Datos, hechos y es objetivo; el sombrero rojo es emocional e intuitivo; el sombrero negro es crítico identificando fallos además de limitaciones; el amarillo es optimista explorando ventajas y opciones; el verde es creativo buscando nuevas ideas con diversos enfoques; el azul es el organizador del proceso de pensamiento con la toma de decisiones.
Pensamiento invertido	Técnica	Es un enfoque y una forma de pensar sobre lo que quieres lograr, pero al revés. Planteas como empeorar para encontrar brechas y oportunidades ocultas
Método Walt Disney	Técnica	Combate la falta de ideas y abre nuevas posibilidades con un pequeño equipo de mentes que cumplen el rol de Soñador, Realista y Crítico.

Cada propuesta es registrada, idealmente en una bitácora, analizada y visibilizada desde bocetos, imagen en contexto o fotomontajes, maquetas, modelos y prototipos si es necesario, coherente con el concepto, además es validada a la luz de los objetivos a ser cumplidos y respuesta al problema.

Luego de momento de experimentación y validación de las propuestas, pasa por filtros de factibilidad económica y tecnológica, al considerar procesos productivos, tiempos y puestas en contextos, para dar respuesta a los beneficiarios. Es importante resaltar que el fenómeno es dinámico e iterativo y que se expresa de forma lineal, en un acto de simplificación, para facilitar su comprensión.

Metodología

La estrategia metodológica es exploratoria descriptiva, junto a estudiantes y docentes de la carrera de Diseño de la Universidad de La Serena, Coquimbo, Chile.

La técnica de producción de la información fue entrevista semi estructurada en base a un guion desarrollado por el equipo de investigación. Estas entrevistas fueron aplicadas a egresados, titulados, estudiantes de taller y proyecto de título entre los años 2019 y 2025, que utilizaron el método proyectual en sus propuestas.

La cantidad de estudiantes entrevistados fueron 38 en un periodo de 2 años, cada entrevista tuvo 5 preguntas y una duración de 20 minutos en cada caso. Los formularios se aplicaron de manera virtual y anónima por el estudiantado.

Problemática

El dilema que aborda este trabajo es que las y los futuros diseñadores (as) si no tienen claridad de los problemas que viven las personas, sus respuestas corren el riesgo de ser subjetivas, y por tanto estarán trabajando con un mínimo control sobre las propuestas y procesos que deben realizar para responder a los requerimientos planteados. Esto de cierta manera estará impidiendo de que las y los diseñadores (as) vivan de forma plena las necesidades de afecto, creación, libertad, identidad y participación según sea el caso de estudio. Por otra parte, las necesidades asociadas a los beneficiarios van a moverse entre las nueve axiológicas y las cuatro existenciales, tanto individuales, como grupales y en relación al o los contextos. Las necesidades son definidas como carencia de, que si no se les da respuesta son capaces de generar patologías que terminan siendo un problema.

El objetivo es que tanto las y los diseñadores cuenten con una herramienta que les permita llegar a realizar propuestas que potencien los satisfactores que expresen las necesidades no vividas, respondiendo con fundamentos a cada requerimiento que demande el bien. Favoreciendo de esta manera el trabajo colaborativo y participativo de beneficiarios y diseñadores.

Resultados

Las entrevistas aplicadas a los estudiantes, reflejaron la presencia del método proyectual de la carrera de Diseño de la Universidad de La Serena, en su mayoría. Las entrevistas fueron aplicadas a estudiantes cursando la carrera de diseño, egresados y titulados del plan de estudios vigente entre los años 2019-2025.

¿Usas el método proyectual en el desarrollo de tus propuestas de diseño? 38 respuestas (Ver Grafico 1).

¿Utilizas el método proyectual en la creación y elaboración de tus diseños?

38 respuestas

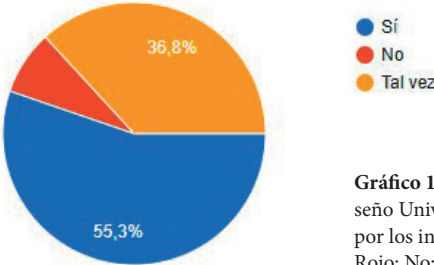


Gráfico 1. Utilización del método proyectual Diseño Universidad de La Serena (Fuente: elaborado por los investigadores, 2025. Referencias: Azul: Sí; Rojo: No; Amarillo: Tal vez).

La mayoría de los encuestados responde que utilizaría el método proyectual en sus propuestas, de esta forma podemos contemplar la relevancia en el aprendizaje que esto ha generado en ellos.

En secuencia a la primera pregunta, se continuó con el desarrollo de la misma de una manera más profunda y extensa con la siguiente interrogante:

¿De qué manera este método ha permitido desarrollar tus proyectos? Algunas de sus respuestas se presentan de la siguiente forma:

“Me ayuda mucho en la recopilación de datos y el definir un objetivo claro”, “Elaborar e identificar un enfoque claro y preciso”. “Lo utilizo principalmente para la organización y recopilación de antecedentes, más allá de eso suelo ser bastante «desorganizada» “Mejor disciplina y manejo de información”, “Para mantener un orden”, “En organizar las etapas, tener un orden (tipo estructura) para avanzar y responder a la necesidad como tal” “Todavía no logro dominar ese método”, “Hace que tenga mayor orden en mi información”

“Facilitándome a la hora de ordenarme y organizar mis tiempos”, “Para llegar de una manera profunda y clara para llegar a los elementos esenciales de los proyectos”. “Me ha ayudado en la mayoría de mis proyectos con la recopilación de información, síntesis, con el problema, los objetivos y demás”. “Los hace de manera más prolija y es más difícil perderse luego de la recolección de antecedentes”. “Me ayuda a ordenar el proceso, pero la verdad es que nunca es el mismo, distintos proyectos a veces requieren distintos enfoques”. “Tener un orden para no saltar directamente a la creación, y entender el por qué es importante no saltarse la primera etapa”.

“Más que nada a llegar a la solución de un problema real, satisfaciendo las necesidades del cliente”, “A llevar un orden en las ideas y a resolver ciertas dudas o problemas que vayan surgiendo”, “Principalmente en llevar un orden, tanto desde boceto hasta el producto”, “En la organización de tiempos, ideas y darle un orden al proyecto favoreciéndolo”

Las respuestas libres demuestran que el método se asocia a algo positivo, y que de alguna forma les entregó una “forma ordenada de trabajar” lo cual podríamos representar como una metodología proyectual. También se evidencia la contemplación de mayor tiempo en la fase inicial del método, que en algunos casos podría demorar o retrasar procesos. Algunos de ellos manifestaron no dominar el método.

La siguiente pregunta con respuesta libre:

¿Qué aspectos del método proyectual te parecen relevantes?

“Los objetivos que vienen desde las necesidades”, “Puedo decir que el modelo Físico y Económico, sin embargo, al hacer un análisis más profundo, considero que todo el método es relevante desde su perspectiva”. “La recopilación de antecedentes, más allá de que es lo que principalmente utilizo, considero que es el paso más crucial del método proyectual”, “Los múltiples pasos”, “Análisis de las necesidades humanas fundamentales”. “Los antecedentes si o si, problema y objetivos, y luego las propuestas”, “Como antes mencioné, no lo domino”. “La fase de antecedentes, para poder darles a los clientes lo que necesitan realmente”, “Para mí es un conjunto completo, por lo que en su totalidad es relevante para obtener todos los datos y antecedentes que se necesitan en un comienzo como en su desarrollo”, “Todos los aspectos de este”, “El planteamiento del problema en base a las NHF de Max Neef, que al momento de definir la propuesta se consideran los modelos Físico, Económico y Social de Fernández Güell y el darle un concepto en la fase de Conceptualización”. “Los antecedentes, son vitales (el detalle de ellos)” “La recopilación de antecedentes, el estado del arte son claves”

“La recopilación de antecedentes que ayuden directamente al usuario en aspectos de utilidad que involucran en su mayoría la ergonomía”.

“Todos no creo que si quitaran unos de los aspectos se pueda llegar a un buen proyecto final, si uno de los aspectos más difíciles es conceptualizar, sin la

buena recopilación de antecedentes y los modelos completamente correctos no es posible una conceptualización”.

“Las necesidades humanas fundamentales me han servido mucho para darle sentido/utilidad a mis proyectos”, “Recopilación de antecedentes y propuestas conceptual”, “La fase inicial de recopilación de antecedentes creo es la más importante, de ella sale todo lo que hace funcionar a un proyecto”, “Me parece relevante el momento de detectar un problema y objetivos en torno al entorno del encargo”, “Los antecedentes, objetivos y problema”

“Creo que cada parte del método projectual es relevante, tanto desde la observación hasta prototipo, pero lo que le da forma a tu proyecto es la conceptualización, ya que eso te ayuda a crear un filtro de cómo desarrollarás tu proyecto”

En esta sección los entrevistados desarrollaron la idea de poder definir de mejor manera los objetivos del proyecto, así como también resolver los antecedentes y la problemática.

¿Utilizas la conceptualización en el diseño de tus propuestas?

“Sí” - “No”

“Justamente relacionado con la pregunta anterior, este es uno de los puntos de los cuales tiene un porcentaje más bajo de relevancia, pero permite proyectar, fundamentar y sustentar la propuesta del proyecto”.

“Lo suelo considerar bastante engorroso y complicado de entender en algunas ocasiones, si suelo utilizar, pero yo creo que es más inconsciente que consciente”.

“Talvez”. “Algo así, trabajo como con palabras claves, pero «el concepto» como tal no”, “Sí, lo hago”, “La mayoría de las veces”, “La mayoría del tiempo si, aunque en ciertas ocasiones por tema de tiempo se pasa por alto”, “Sí, es una parte importante para darle forma y sentido a las propuestas”, “Sí lo ocupo siempre”, “Sí, definitivamente”, “Lo intento, cuesta a veces porque sin querer me adelanto”, “La mayor parte del tiempo”

“Si porque es requerimiento en algunas entregas. Cuando no es requerido evito hacerlo ya que es lo que más me cuesta y siento que pierdo mucho tiempo en eso”.

“La conceptualización es la parte más entretenida del proyecto para mí, por lo que sí suelo conceptualizar en mis propuestas”. “No a menudo”, “A veces”, “Sí, es la manera en donde se encuentra forma, color, etc”.

“Me funciona más la recopilación de datos y moodboard para captar hacia dónde va el proyecto, y si se trata de sacar un concepto, me voy más por lo que se deba sentir al tratar el proyecto más que llevarlo a la imagen de algo”.

En esta última etapa los entrevistados se manifiestan mayormente confundidos, y algunos de ellos incluso no conceptualizan en la fase creativa de su propuesta.

Discusión

El método proyectual desarrollado en la escuela de Diseño de la Universidad de La Serena ha resultado efectivo en términos de la realización de propuestas en los proyectos de los estudiantes. Esto ha permitido que se desarrolle un proceso progresivo y secuencial, lo cual se evidencia en el avance de los trabajos realizados por los estudiantes. Existen algunos espacios y procesos en donde los estudiantes se manifiestan confundidos y esto repercute en la propuesta final de su proyecto. Se evidencian algunas irregularidades, incluso desconexión entre la fase inicial de creatividad y desarrollo de concepto, hasta la elaboración de objetivos que son confundidos con tareas o requerimientos.

Sobre lo anterior, resulta interesante poder identificar estas situaciones, ya que permite distinguir fases del método que podrían resultar engorrosas para nuestros estudiantes debido a la manera en que se han impartido. Las respuestas indican que presentan una confusión a la hora de conceptualizar, y esto resulta complejo ya que es una fase esencial del método. Si la problematización y conceptualización son erróneas, toda la propuesta será errada en su finalización.

La conceptualización requiere una mayor detención en la observación, pues esta herramienta es capaz de captar de manera única la esencia de los problemas, se debe insistir en pasar de la descripción (denotación) a la comprensión (connotación) de lo observado. La comprensión permite abstraer para posteriormente proponer nuevas combinaciones que darán una respuesta más sólida al problema que aqueja. Observación que se centra en reconocer en las necesidades existenciales del hacer y estar en un espacio tiempo determinado.

Conclusiones

El método proyectual utilizado en la enseñanza de los Talleres de Diseño en la carrera de Diseño de la Universidad de La Serena, se presenta de forma robusto, detallado y riguroso en los primeros niveles para asegurar que sea internalizado y los estudiantes puedan comprender y articular las diversas variables que consideran al desarrollar un proyecto de diseño.

No obstante, en las etapas avanzadas tales como la práctica profesional, es fundamental que los futuros diseñadores, manifiesten la capacidad de adaptar, simplificar o modificar el método proyectual en cuestión, según los requerimientos y naturaleza de cada proyecto. Adaptando el método, se evidencia agilidad y flexibilidad para propender a la respuesta de soluciones rápidas y eficaces, sumado a la necesidad de evitar los bloqueos creativos y rigidez a la hora de innovar en favor de una optimización de tiempo y recursos disponibles, que son aspectos clave al ejercer la profesión.

Por tanto, fomentar que los estudiantes sean capaces de adecuar el método a sus proyectos futuros, es una tarea que puede generar nuevos caminos al momento de promover aprendizajes profundos y significativos desde la enseñanza del método proyectual.

Es importante destacar que el método planteado les permite a los estudiantes respuestas básicas a todo proyecto, los antecedentes bien recogidos permiten llegar a la esencia del problema, no se quedan en el dolor que provoca, sino que escarban hasta llegar a la razón del dolor, permitiéndoles de esta manera encontrar una solución más pertinente para el problema observado y las respuestas a los requerimientos son fundamentadas.

Referencias bibliográficas

- Baeza, L. R., & Piña, L. A. (2013). Diseño social, la necesidad como motor de la creación en el proyecto. *Revista DISEÑA 6 Escuela de Diseño Pontificia Universidad Católica de Chile*, 154-155.
- Briede-Westermeyer et al. (2019) “El proceso de enseñanza/aprendizaje de la observación en la carrera de Diseño. Una mirada desde sus protagonistas”. *Revista Interciencia*, vol.44, número 3.
- Briede et al. (2014): Propuesta de Modelo para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje Colaborativo de la Observación en Diseño utilizando la Pizarra Digital Interactiva (PDI).
- Castro, J. A. (2019). DISEÑO II. En J. A. Castro, *Seminario Investigación Diseño II* (pág. 235). Concepción: Ediciones Universidad del BíoBío.
- Cárcamo, B. (2019). Teoría de la metáfora conceptual y teoría de la metáfora deliberada: ¿propuestas complementaria?. *Estudios de Lingüística Aplicada*. Num. 68, pp. 165-198. Unam, México. doi:<https://doi.org/10.22201/enallt.01852647p.2018.68.719>
- Cisneros, R. et All. (2023). El proceso creativo como metodología de trabajo del diseñador gráfico. *Paradigma Creativo*. 1(1), 66-79. <https://paradigmacreativo.uanl.mx/index.php/revista>
- Cuny, L. (2020). Freedom & creativity: Defending art, defending diversity. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373360>
- Czerwinsky Domenis, L. (2013) Observar. Los sentidos en la construcción del conocimiento. Madrid, Narcea. *Teoría De La Educación*.
- Gargallo, B., Sánchez, F., Ros, C. y Ferreras, A. (2010) Estilos docentes de los profesores universitarios. La percepción de los alumnos de los buenos profesores. *Revista iberoamericana de Educación* 51(4). 1-16. <https://doi.org/10.35362/rie5141826>
- González, G. (1994). *Estudio de diseño*. Emecé Editores.
- Granados, J. & Barba, R. (2024). Metáforas, vida cotidiana y construcción de “mundo”. Metáfora de mujeres para compartir su experiencia en un grupo de Facebook de Que-rétaro en 2020. *Revista de Estudios Sociales Contemporáneos*. Num. 32, pp. 238-266. Universidad Nacional de Cuyo, Argentina. <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/estudiosocontemp>
- Jacquier, M. de la P. & Callejas Leiva, D. (2013). Teoría de la metáfora y cognición corporeizada: ¿Cómo se introduce la teoría de la metáfora conceptual en los estudios musicales?. *Revista de estudios de Música, Cognición y Cultura*, 2(2). 51-88 SACCoM, Universidad de La Plata

- Lupton, E. (2012). *Intuición, acción, creación: graphic design thinking*. Editorial Gustavo Gili.
- Mancilla, E. (2013). La analogía como base metodológica para la generación del diseño. FotoAlfa. <https://foroalfa.org/articulos/la-analogia-como-base-metodologica-para-la-generacion-del-diseno>
- Machado, J., y Franco, L. (2016). Emprendimiento e innovación: estado del arte. *Revista Estrategia* 2(1). 73 – 86.
- Max-Neef, M. A. (2006). *Desarrollo a escala humana; conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones* (Vol. 66). Barcelona: Icaria.
- Reyes J. (2017) “La observación es una actividad del espíritu (y del cuerpo)” *Revista acto forma*, vol.3 num.6.
- Sánchez, M. (2016). La conceptualización del Diseño. *Actas de Diseño*. Vol. 20, pp. 237-240, Palermo, Buenos Aires. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2404>
- Serrano, M. (2020). La metáfora como proceso de pensamiento creativo. *Actas de Diseño*. Vol.32. pp. 224-232, Palermo, Buenos Aires.
- Simian, M. P., & Saavedra, E. Á. (2025). Experiencias de taller con metodologías de aprendizaje basado en servicio en carreras de Diseño chilenas. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-19.
- Simón Sol, G. (2009): La Trama del diseño, ¿Por qué necesitamos métodos para diseñar? Cap.5 pág 98
- Vilchis, L. (2023). Analogía, un modo de interpretación del Diseño. *Cuaderno 205*, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 23-36. <https://dspace.palermo.edu>
- Universidad de La Serena. (2024) Modelo Educativo de la Universidad de La Serena. Recuperado de [https://umd.userena.cl/wp-content/uploads/2024/06/2024_Modelo-Educativo-Institucional-Universidad-de-La-Serena.pdf]

Abstract: This article presents an overview of the development of a project-based design method applied in studio course projects within the Design program, tracing its evolution from its creation in 1995 to the year 2025 at the University of La Serena, Coquimbo Region, Chile. The research gap addressed focuses on the creation of a method grounded in theoretical contributions from key authors, seeking to adapt to the changing needs of project-oriented disciplines such as art, design, and architecture.

The School of Design at the University of La Serena has developed a project methodology derived from the convergence of methods proposed by Alexander, Archer, Asimov, Gugelot, and Munari, who coincide in five stages: background, synthesis, creativity, formal development, and solution. “Each of these stages occasionally incorporates more than one stage from the authors mentioned.” The University of La Serena reorganizes them into three: background, conceptual proposal, and formal proposal (tangible or intangible). The conceptual proposal includes problem definition, the formulation of objectives, and concept generators for proposals.

Finally, the study presents results regarding students' learning outcomes when applying this method, as well as their experiences, adaptations, modifications, and potential improvements to the model.

Keywords: Concept - Design - Learning - Teaching - Project Method

Resumo: O presente artigo apresenta um percurso no desenvolvimento de um método projetual aplicado em projetos de disciplinas de ateliê no curso de Design, desde sua criação em 1995 até o ano de 2025 na Universidade de La Serena, região de Coquimbo, Chile. A lacuna investigativa concentra-se na criação de um método fundamentado em autores que oferecem uma base teórica e que buscam adaptar-se às necessidades mutáveis das disciplinas projetuais, como as artes, o design e a arquitetura.

A Escola de Design da Universidade de La Serena desenvolveu uma metodologia projetual derivada do cruzamento dos métodos propostos por Alexander, Archer, Asimov, Gugelot e Munari, que coincidem em cinco etapas: antecedentes, síntese, criatividade, desenvolvimento formal e solução. "Cada uma dessas etapas abrange, por vezes, mais de uma etapa dos autores mencionados." A Universidade de La Serena as reagrupa em três: antecedentes, proposta conceitual e proposta formal (tangível ou intangível). A proposta conceitual inclui a definição do problema, o delineamento dos objetivos e os conceitos geradores das propostas.

Por fim, a pesquisa apresenta resultados relativos à aprendizagem dos estudantes ao empregar esse método, bem como suas experiências, adaptações, modificações e possíveis melhorias do modelo.

Palavras-chave: Conceito - Design - Aprendizagem - Ensino - Método Projetual
