

# Creatividad e innovación en el proceso de diseño

---

Por Sofia Luna

Es posible una educación creativa que favorezca las potencialidades de cada individuo.

Al crear un objeto, todo diseñador aspira a que sea un éxito; pero para lograrlo, es necesario llevar a cabo un buen proceso de diseño. Pero, ¿qué es un proceso de diseño adecuado? Lamentablemente es posible encontrar infinidad de variantes que en lugar de orientar, confunden aun más. ¿Qué es lo que hace al proceso de diseño tan difícil de entender? Muchos diseñadores y teóricos han tratado de definir qué es y cómo debe enseñarse a los estudiantes. Sin embargo, no existe un consenso al respecto.

John Heskett<sup>1</sup> define al «diseño» distinguiendo las distintas funciones que la sola palabra *per se* puede referir: «diseño es diseñar un diseño para producir un diseño». En esta definición, la primera aparición de la palabra «diseño» se refiere al campo profesional, la disciplina; la siguiente se refiere al proceso o acción; luego a la expresión de ese proceso en la forma de un plan —sea concepto o propuesta—, y reserva el uso final para referirse al producto, la solución de diseño.

Parsons<sup>2</sup> menciona que cuando se buscan referencias de procesos de diseño en el campo profesional, se encuentra, por un lado al diseñador estrella —que en unos cuantos minutos boceta en un trozo de papel que entrega a su asistente (es un ejemplo extremo que no se da en todos los casos)—, y en el otro extremo al departamento de diseño de una gran empresa que realiza investigaciones, fabrica prototipos y lleva a cabo pruebas. Por un lado, el proceso de diseño es visto como extravagancia basada en la intuición y por el otro como un proceso aparentemente lógico, casi un esfuerzo científico. En cualquier caso, los patrones comunes en todos los procesos de diseño son la creatividad y la constante búsqueda por la innovación. Conviene entonces definir estos dos conceptos.

Ariel Bianchi<sup>3</sup> define a la creatividad como «el proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o identidad». Bonsiepe<sup>4</sup> diferencia y relaciona tres tipos de innovación: la científica, la tecnológica y la proyectual. Plantea que, en general, las entidades que se ocupan de las políticas científicas y tecnológicas no identifican que estas tres partes forman parte de un mismo sistema y que el diseño es un eslabón fundamental. Pareciera ser que los que más fallan en comprender esta problemática son los países en desarrollo, posiblemente porque nuestro sistema de innovación es incompleto, no solo por la ausencia del diseño sino por las fragmentaciones existentes en y entre los otros dos ámbitos. Si bien ciencia, tecnología y

diseño son actividades diferentes y autónomas, con tradiciones, estructura institucional, prácticas profesionales, discursos y criterios de éxito propios, estas áreas deben formar parte del mismo proceso de innovación.

Tal vez nuestras Universidades no estén prestando suficiente atención a que los procesos creativos y de innovación enriquezcan los procesos de diseño. Los modelos de aprendizaje actualmente crean ambientes y proporcionan lineamientos generales para diseñar y construir situaciones de aprendizaje de acuerdo a determinados objetivos y tipos de contenido. Aprender creatividad es tan factible como aprender matemáticas, restauración o fútbol. Esto no implica que todo aquel que estudie creatividad tenga que convertirse en un genio. No todas las personas que juegan bien fútbol, terminan en la selección de su país. Hay una enorme cantidad de cosas que se pueden hacer con creatividad por debajo del nivel de la genialidad.

El proceso de diseño requiere de intuición, de acción predictiva. El diseñador tiene que ver y probar el resultado, y en ese proceso bien puede tratar de tomar la decisión correcta en lugar de una aleatoria. La investigación ayuda a hacer reacciones adecuadas, pero sólo se puede evaluar lo que realmente existe. De ahí que, cuando el diseñador se basa únicamente en los resultados de la investigación de lo existente, dejando de «intuir» lo posible (aunque fuera inspirado por los resultados de la investigación), inevitablemente repetirá los modelos existentes. Ball y Naylor<sup>5</sup> sostienen que la intuición es «un sentido de la rectitud de algo antes de la prueba o verificación». La investigación es útil antes —para identificar el mejor lo existente— y después —para poner a prueba la eficacia del diseño—, pero en el medio, la intuición debe tomar su lugar legítimo. Cada acción del proceso de diseño es una decisión que posteriormente lleva a otra, por lo tanto podemos definir el proceso de diseño como una constante toma de decisiones que llevan a una solución.

Harold Nelson y Erik Stolterman<sup>6</sup> discuten este problema en relación a la educación del diseño: «el aprendizaje del diseño es diferente de la mayoría de otras formas tradicionales de la educación basada en las disciplinas académicas o áreas de especialización. Los diseñadores son educados con el entendimiento de que se espera que produzcan resultados inesperados».

Los resultados inesperados generalmente no son producto del primer intento, sino de una sucesión de intentos, algunos fallidos, pero no por eso inútiles. Todos los intentos son parte del proceso de diseño. Konstantin Grcic<sup>7</sup>, diseñador alemán, menciona que «el proceso de diseño siempre incluye fallas [...] algunos errores se deben de realizar».

¿Acaso se informa de esto a los estudiantes de diseño? ¿En las clases de diseño los errores son libres del estigma negativo? En las aulas el alumno es instruido en un proceso de diseño lineal, rígido, que deriva en proyectos en los cuales la creatividad —no se diga el factor innovación— se encuentra ausente. De igual manera, la perspectiva de considerar los errores como retroalimentación, como un avance, es poco cultivada. Así, los resultados suelen ser siempre los mismos. Se hace necesario que el estudiante comprenda que no existe «el proceso de diseño» o «la metodología de diseño», sino que cada proyecto debe ser abordado bajo sus particulares circunstancias, reflexionando alrededor del problema y elaborando el proceso según los requerimientos de cada caso.

La creatividad e innovación pueden ser desarrolladas a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por supuesto, una educación creativa requiere de una atmósfera que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase. Sin duda, un aula llena de estudiantes que piensan, reflexionan y cuestionan, quizá contrastaría violentamente con muchas otras en las que los estudiantes son receptores pasivos.

Publicado el 19/02/2013

- 
1. Heskett, J. *Design: A Very Short Introduction*. 2002, Oxford: Oxford University Press.
  2. Parsons, T. *Thinking: Objects - Contemporary Approaches to Product Design*. 2009, Londres: AVA Publishing.
  3. Bianchi, A. *Del aprendizaje a la creatividad*. 1990, Buenos Aires: Braga.
  4. Bonsiepe, G. *Teoría y práctica del Diseño Industrial.*, 1978, Barcelona: Gustavo Gili.
  5. Ball, R., & Naylor, M. *Form Follows Idea*. 2005, Londres: Black Dog Publishing.
  6. Nelson, H., & Stolterman, E. *The Case for Design*. Agosto 2011, Retrieved Octubre 10, 2012, from Advance Design Institute: <http://www.advanceddesign.org/advanceddesign/publications/art-4c-08-01-01-b.htm>
  7. Grcic, K. *Design*. 2011, julio 15, 2011, nl. Retrieved Octubre 28, 2012, from [http://www.design.nl/item/konstantin\\_grcic\\_in\\_amsterdam](http://www.design.nl/item/konstantin_grcic_in_amsterdam)

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/creatividad-e-innovacion-en-el-proceso-de-diseno>

