

# El proyecto académico en el diseño

---

Por Osvaldo Olivera

Qué necesitan saber los estudiantes que están terminando la carrera de diseño y tienen dudas sobre su proyecto final.

«¿Cómo es que, siendo tan inteligentes los niños, son tan estúpidos la mayor parte de los hombres? Debe ser fruto de la educación».

Alejandro Dumas

Un proyecto final hace referencia a una instancia de evaluación integral, pero debe entenderse como una circunstancia holística, en función a todos los conocimientos adquiridos durante la formación.

«Un profesional es tal, cuando lleva a cabo proyectos que tengan calidad científica, originalidad y relevancia; una metodología propia y apropiada, experiencia, interés, implicación y pertenencia por quienes realizan el trabajo. Asimismo, esos proyectos han de ser viables, tener un enfoque pluri, ínter y transdisciplinar, fomentando la innovación, la creatividad y pertenencia hacia la sociedad, la cultura y el entorno ambiental, a la vez que la investigación pueda llegar a aportar cuestiones de interés y a cooperar con otras disciplinas cercanas con las que se vincule».<sup>1</sup>

En esencia no se trata una etapa evaluativa, se busca contar con una medida final de la labor formativa y otorgar al egresado la oportunidad de constatar su dominio de la teoría, la evidencia de haber desarrollado aptitudes, adquirido habilidades y destrezas que lo habiliten plenamente ante la sociedad para el ejercicio de su profesión, mediante un trabajo que permita y fomente el desarrollo de iniciativas creativas, acorde con los requerimientos de la dinámica de cambios permanentes de la cultura y el mercado en los que co-existe.

Este proceso usualmente se compone de dos etapas: una de investigación y otra de desarrollo de la propuesta creativa, con diferentes denominaciones en cada escuela, pero en esencia, una propuesta académica que tiene el carácter de investigación científica básica, rigurosa y de carácter integral. Por lo tanto debe ceñirse a los parámetros de la metodología científica. Otra forma de dividir un proyecto final y sin distinción de la especialidad del diseño, es definir el problema, innovar y generar valor.

## Criterios en la elección del tema

No es correcto hablar de la complejidad del pensamiento de un diseñador porque no es ni más ni menos complejo que el de cualquier persona. En cambio sí se puede hablar acerca de

los motivos que lo llevan a querer diseñar. Ante la pregunta básica «¿por qué diseño?», la respuesta inherente suele ser: «porque sí, porque me encanta resolver problemas».

El segundo axioma es que el diseñador se niega a creer que no se puede hacer. Lo que suele ocurrir es que el estudiante de diseño es divergente y por naturaleza tiende a pensar en la solución y no en el problema. Aunque no es desestimable el método, sí lo es el hecho de no saber en qué momento son adecuadas la divergencia y convergencia. Es necesario entonces acotar el problema (o tema), como la necesidad, y hacer la reflexión de la forma en que debe ser abordado desde un plano apodíctico (demostrativo) y heurístico (innovador y creativo).

Conviene que se analice y evalúe según la originalidad, la relevancia, el enfoque creativo e innovador. El rango apropiado de investigación debe ser también absolutamente viable. Ha de ser —por último— un proyecto que fomente un aporte disciplinar, que persiga un cambio social, coopere con el desarrollo y difusión de la profesión, y que bajo ninguna circunstancia promueva la violencia, los vicios, la xenofobia o cualquier forma de discriminación social, religiosa o ideológica.

## **El proyecto del diseño**

Siempre existe un objeto de estudio, de investigación o al menos de observación. Es interesante entonces que las actividades de un proyecto giren en torno a ese objeto, pero no de manera jerárquica, sino horizontal y dinámica.

Se puede considerar que un tema lleva a un posterior análisis, que supone el desarrollo de una estrategia y la creación de prototipos o maquetas. Sin embargo, un análisis de esos prototipos puede disparar una nueva estrategia, alterar el análisis y, por ende, el tema. Así que considerar un proyecto de diseño como algo estático es un error. La cinética es una condición para proyectar en diseño.

## **Buscar un diseño responsable**

Competencia o productividad no son áreas que definan el grado de calidad de un proyecto de diseño. El diseño es en esencia responsable; es decir, otorga respuesta a los problemas. Para comprender es necesario identificar cuatro escenarios: el productivo, el medioambiental, el del conocimiento y el socio-cultural. En estos escenarios, un proyecto de diseño debe contemplar respuestas. ¿Contempla un aumento de productividad? ¿Disminuye, o al menos no aumenta el daño a la naturaleza? ¿Da soluciones perdurables a la sociedad, otorga un valor cultural? ¿Produce, al menos en cierto grado, aportes a la profesión?

Si un proyecto de diseño contempla estos cuatro escenarios de responsabilidad, también se debe tener en cuenta a la persona que está realizando el proyecto, pues debe poseer factores que han de hacer posible un diseño responsable: la sensibilidad, el conocimiento de la tecnología, la heurística —es decir, la creatividad e innovación— y el criterio de la calidad.

Para poder interpretar todos estos aspectos, es posible resumir que los escenarios son el resultado del proyecto, mientras que los factores son las actitudes que el diseñador toma de

su entorno para poder dar las soluciones que precisa su proyecto.

La intuición no es el fin general del diseño. El objetivo general es la intención. Entonces, lo que importa es buscar una solución a un problema o tema que afecta a la sociedad, lograr la satisfacción de las personas al dar uso del resultado del proyecto de diseño; en esencia, todo diseño debe contemplar una intención.

## **Retórica del diseño**

Se entiende a la retórica como la técnica de utiliza el lenguaje de forma efectiva para persuadir. La imagen de por sí es un lenguaje; de hecho, se habla de una alfabetidad visual o de una retórica de la imagen. La retórica del diseño entonces pasa por el correcto uso de sus cualidades para argumentar, persuadir, influir y agradar acerca de un proyecto. Al igual que en la retórica clásica, hace uso de sus herramientas argumentativas para proyectar efectivamente: éticos (lo que está correcto), emocionales (lo que inspira a hacer) y racionales (por que no se puede abandonar la técnica).

La simplicidad es una de las figuras de la retórica del diseño (menos es más). Esto se entiende con el concepto de que las cosas simples siempre funcionan mejor. Muchos de los objetos cotidianos no han variado sustancialmente desde su creación.

La creatividad es otra de sus figuras y se refiere a que cuando un diseñador tiene una idea, no le importa cómo son las cosas, le preocupa cómo serán. Ese «paso próximo» es una virtud distintiva de la argumentación del diseño. Este sistema de reglas y recursos de la persuasión del diseño actúa en distintos niveles en la construcción de un discurso visual; están estrechamente relacionados entre sí y repercuten en los proyectos de diseño. Esta característica es la ínter, multi y pluri-disciplinariedad.

En la retórica también se contempla a los *logógrafos*: personas encargadas de la estilística, que procuran que el estilo del discurso se ajuste a la personalidad de quien debe pronunciarlo. Se entra aquí en el dominio de la dialéctica y se utilizan, entonces, los elementos deductivos y analógicos de la comparación; el contraste y la observación para la construcción de un proyecto de diseño.

## **A modo de conclusión**

El diseño es un proceso dicotómico donde intervienen la intuición y la intención como elementos de un misma idea. La divergencia y la convergencia en un mismo plano, la razón y la emoción como un aporte deseado.

Publicado el 11/08/2013



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-proyecto-academico-en-el-diseno>

---

