

Sobre el diseño como disciplina proyectual
Juan Facundo Tubío
Proyectual D (N.º 2), 2024. ISSN 3008-7473
<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d>
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata
La Plata. Buenos Aires. Argentina

Juan Facundo Tubío | facundotubio@gmail.com
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

SOBRE EL DISEÑO COMO DISCIPLINA PROYECTUAL

ABOUT THE PROJECT SIDE OF DESIGN

Resumen

El texto que sigue se inicia en una premisa fundamental: todo producto de diseño puede concebirse y encauzarse a partir de una metodología proyectual. Pensar el proceso de diseño como un continuo de etapas acumulativas — aunque no siempre lineales— hasta la obtención del desarrollo final nos permite identificar cabalmente los recursos, requisitos y tareas que debemos ejecutar en cada estadio, optimizando el flujo de trabajo y disminuyendo el margen de error en cada intervención.

Palabras Clave

Proyecto; diseño de producto; diseño iterativo; agile learning; design process

Abstract

The text below is based on a fundamental premise: every design product can be conceived and directed using a design methodology. Thinking about the design process as a continuum of cumulative stages — even if they are not always linear— until obtaining the final development allows us to fully identify the resources, requirements, and tasks that we must execute at each stage, optimizing the workflow and reducing the margin of error.

Keywords

Project; product design; agile design; iterative process

En la práctica es habitual pensar el diseño como una actividad en la que contamos con diferentes recursos y herramientas de cuyo adecuado despliegue resultará el éxito de un proyecto. Este artículo reflexiona sobre los aspectos proyectuales de la profesión en el marco más amplio de la práctica del diseño.

Pensar el diseño —la actividad de diseñar— como una práctica al servicio del desarrollo de proyectos nos da la posibilidad de entender en otros términos el impacto de nuestro trabajo en un negocio. ¿Por qué decimos que el diseño es una disciplina proyectual? En este artículo el análisis se verterá sobre las siguientes premisas:

El diseño, en tanto disciplina, organiza un cuerpo de conocimientos junto con sus buenas prácticas. Una disciplina proyectual es, entonces, aquella que dirige sus esfuerzos a la construcción de un proyecto —una idea planificada— pudiendo ser este un producto, servicio o experiencia.

En la práctica, el diseño es una actividad profesional que interviene en el desarrollo de *commodities* para la sociedad de consumo.

En estos términos, diseñar no es solo la actividad práctica dirigida a la materialización de una idea, sino también una forma de pensar, planificar y delinear un proceso de forma tal que podamos alcanzar nuestros objetivos con el mayor grado de éxito posible.

Aunque ya se pueden vislumbrar algunas líneas de análisis es necesario profundizar un poco más. ¿De qué hablamos cuando hablamos de proyecto? Debajo, algunas definiciones tradicionales:

Proyecto

Conjunto de escritos, cálculos y dibujos que se hacen para dar idea de cómo ha de ser y lo que ha de costar una obra de arquitectura o ingeniería (Real Academia Española, definición 3).

Primer esquema o plan de cualquier trabajo que se hace a veces como prueba antes de darle la forma definitiva (Real Academia Española, definición 4).

Planificación o concreción de un conjunto de acciones que se van a llevar a cabo y un conjunto de recursos que se van a usar para conseguir un fin determinado, unos objetivos concretos. (OBSBusiness School).

Si observamos estas acepciones, rápidamente notaremos que un proyecto:

Comprende una gran cantidad —y diversa— de recursos que deben alinearse para lograr el objetivo trazado. Desde ideas, bocetos, dibujos y escritos — junto con las máquinas y el software que podemos utilizar — hasta metodologías, tiempo, dinero y talento humano. Se realiza en el presente, pero se sitúa en el futuro. Proyectar es arrojar algo hacia adelante con la intención de buscar un impacto.

Se plantea en términos esquemáticos y aproximativos. Un proyecto provee un encuadre: proyectar implica moverse dentro de límites más o menos definidos, con una idea general de lo que se espera obtener como resultado y sabiendo cuáles son las características de un producto final aceptable.

Si el proyecto es nuevo o novedoso puede considerarse en términos de ensayo. Esta noción va acompañada de una instancia posterior de análisis que se requerirá para medir resultados y obtener indicadores de éxito como así también posibilidades de mejora.

En este artículo, el concepto *diseño como disciplina proyectual* habla de las implicancias de la profesión —y de los profesionales del diseño— en un proceso de desarrollo; nuestras metodologías, prácticas, herramientas y conocimientos propios del diseño pueden volcarse a un flujo de trabajo proyectual.

El siguiente cuadro ensaya ciertas correspondencias que se considerarán puntos de contacto y muestra algunos de los alcances del diseño en la génesis y el desarrollo de un proyecto.

PROYECTO	DISEÑO
<i>Se sustenta en una idea pero busca la formalización.</i>	<i>Transforma ideas en productos.</i>
<i>Organiza activos de forma tal que el flujo de trabajo sea lo más solvente posible.</i>	<i>Tiene recursos y herramientas propias que pueden incorporarse a un flujo de trabajo.</i>
<i>Se enriquece en la interdisciplina y es un terreno fértil para la colaboración.</i>	<i>Es un campo de acción amplio. Tiene incidencia tanto en los procesos como en los resultados.</i>
<i>Se dirige a un producto final del que se espera obtener beneficios.</i>	<i>Actúa en la producción de bienes y servicios para la sociedad de consumo.</i>
<i>Es limitado, sus resultados son concretos y siempre pueden mejorarse.</i>	<i>Obtiene resultados incrementales y alienta procesos de innovación, ideación e iteración.</i>

Figura 1. Algunas de las correspondencias que podemos encontrar entre las acepciones que atribuimos a los términos «proyecto» y «diseño»

Aunque podemos seguir desmenuzando los términos y encontrar otras vías de interpretación, a continuación, listo cuatro aproximaciones que los diseñadores debemos tener en cuenta a la hora de embarcarnos en un proyecto.

1. Establecer un pensamiento proyectual

En términos platonianos, diremos que un proyecto inicia en el mundo de las ideas, pero finaliza en el mundo de las cosas. Para encarar un proyecto exitoso debemos garantizar, desde el comienzo, que todas nuestras ideas son posibles, materialmente realizables. Las definiciones de arriba hablan de arquitectura e ingeniería, dos disciplinas que, como el diseño, trabajan para mejorar la vida de las personas, persiguen la concreción de ideas y tienen como resultado producciones concretas, sensibles.

Si repasamos el título del artículo este punto parece obvio. En primer lugar, el pensamiento proyectual propiamente dicho es el paraguas que cubre todos los requisitos que algo debe tener para ser considerado un proyecto. Pensar en términos de proyecto requiere hacerlo en concreto, con especificidad y mensura respecto de recursos, habilidades, tiempos y presupuesto.

El análisis en clave proyectual nos da la posibilidad de organizar algunos aspectos de orden más general que pueden no tener tanto que ver con el diseño de piezas o productos —los entregables— pero que sí nos servirán para optimizar nuestro *workflow*.

Como diseñadores, mientras participamos de un proyecto tenemos tareas específicas, recursos limitados, herramientas a nuestra disposición y tiempos bien marcados. Debemos saber en qué consiste nuestro trabajo, qué se espera de nuestras intervenciones y cuáles son los tiempos de entrega —*deadlines*—.

Un proyecto siempre está definido en el tiempo, tiene un comienzo y un final. En muchos casos, de esto dependerá la solvencia del flujo de trabajo, el grado de éxito logrado en la colaboración con nuestro equipo y es también una condición necesaria para medir resultados a posteriori.

2. Actuar con visión holística e integradora

Como apéndice del ítem anterior, la visión holística-integradora de un profesional del diseño implica su capacidad de entender el proceso en su alcance y profundidad: desde el briefing y los requisitos iniciales hasta los resultados esperados, pasando por el entendimiento de

la etapabilidad y la cronología del trabajo. Conocer detalladamente el proceso en el que nos estamos involucrando hace que nuestras acciones sean más significativas y puedan encontrar sentido en un todo coherente.

Esto adquiere especial relevancia en proyectos interdisciplinarios donde actúan profesionales de otras áreas afines como pueden ser desarrolladores web, expertos UX, profesionales de marketing y personal de servicio posventa, por nombrar algunos. Alinear nuestros esfuerzos con los del resto del equipo es condición necesaria para alcanzar los mejores resultados; pensemos, por caso, en la famosa *brecha de desarrollo* que se da usualmente entre diseñadores y programadores frente a la viabilidad técnica del desarrollo de una idea en entornos *back-end*. Compartir la mesa con el equipo nos servirá para entender el proyecto en su totalidad y desde diferentes ángulos, considerando aspectos que no habíamos advertido observando con nuestro ojo de diseñador y trabajar con sentido expandido en la búsqueda de coherencia y posibilidades reales.

3. Proporcionar capacidad resolutive

En su desarrollo, un proyecto encadena una serie de acciones que deben realizarse para llegar al objetivo. Es habitual que estas acciones cuenten con un orden lógico y sean dependientes unas de otras; llegará un momento en el que no se podrá avanzar a la siguiente etapa sin haber cumplido con los requisitos anteriores y esto puede paralizar el proceso.

Por sobre todas las cosas, el diseño se trata de resolver problemas. Más allá de nuestro nivel de expertise con tal o cual software, la calidad gráfica de nuestro trabajo, lo asombroso de nuestro CV, nuestra formación o los *highlights* más resonantes de nuestra carrera somos convocados para dar una respuesta a un problema de diseño. Un portfolio atractivo es importante y puede atraer clientes, pero es nuestra capacidad de réplica y el nivel de esta lo que determinará en gran medida si ese cliente volverá e incluso si recomendará nuestros servicios a terceros.

En todo trabajo dirigido a un desarrollo llega ese momento en el que tenemos que hacer que las cosas pasen. Después del consabido proceso de ideación y definición del producto saltamos al papel y comenzamos a bocetar, bajando esas ideas en la persecución del desarrollo final.

Si volvemos a las definiciones de arriba notaremos que hay dos activos esenciales en la gestión de un proyecto: el tiempo y el dinero. Dos recursos finitos y muy preciados que

nadie quiere desperdiciar y que no son ajenos a la práctica del diseño.

El diseño se trata de resolver problemas. En un proyecto contamos con dos activos fundamentales, finitos y muy preciados que nadie quiere desperdiciar: tiempo y dinero.

4. Realizar un seguimiento de nuestro trabajo

Un proyecto es un conjunto de acciones y recursos orientados a un objetivo, a la concreción de una idea que debe tener algún valor para el público al que se dirige. Este valor, de una forma u otra, puede medirse, cuantificarse y, por supuesto, eventualmente incrementarse. Si pensamos en el lanzamiento de un nuevo producto digital al mercado, un diseñador visual puede asumir que su trabajo termina en el momento que entrega todas las piezas necesarias para el posicionamiento de ese producto: aplicaciones marcarias, manuales de uso, *packaging*, piezas para campañas de difusión en medios audiovisuales, material POP y de promoción y gráfica para eventos, entre otros. Muy por el contrario, el diseño, como disciplina iterativa e incremental, no es un campo en el que podamos decir «el trabajo está hecho cuando está hecho».

El encuentro del producto con su audiencia es el momento de la verdad, el instante en el que comenzaremos a ver los resultados de nuestro trabajo, nuestra posibilidad de vivir en primera fila el desempeño de nuestras ideas en el escenario real, el cara a cara con el cliente. Evaluar el desempeño de nuestros productos en el mercado es el primer paso de la iteración necesaria para mejorar.

Si bien es cierto que un proyecto —por definición— tiene un alcance determinado y un cierre —temporario, al menos— también es verdad que sus desarrollos están siempre abiertos a ser mejorados. Suele decirse que un producto nunca está terminado o, en otras palabras, que siempre puede ser mejor. Hacer un seguimiento de este y dilucidar posibilidades de mejora hace que un producto pueda evolucionar, adaptándose en cada momento a los cambios contextuales —tecnológicos, económicos y sociales— en vistas de no perder relevancia para su audiencia.