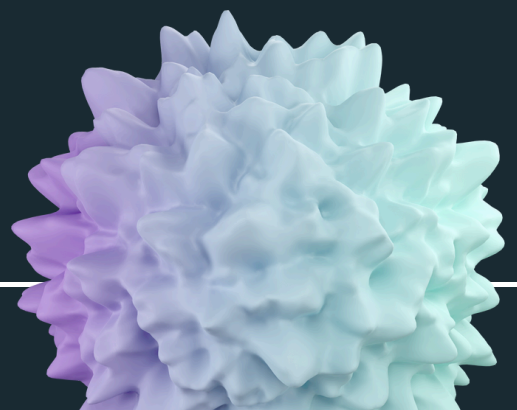
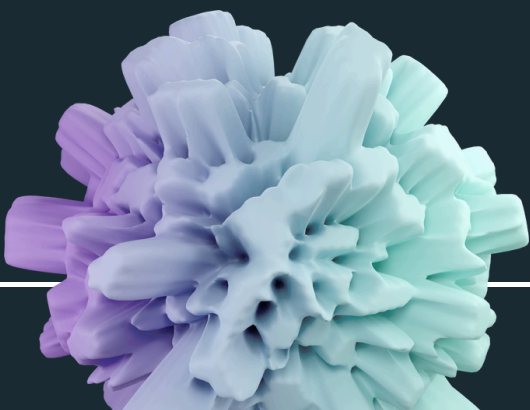
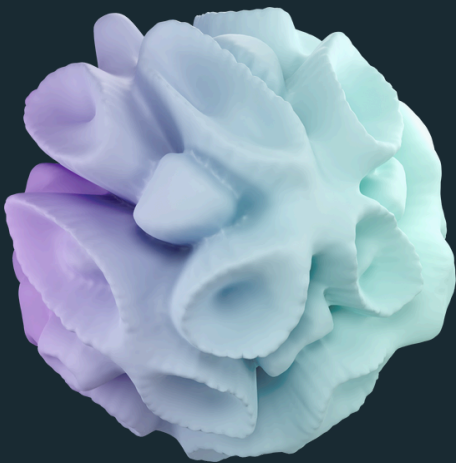
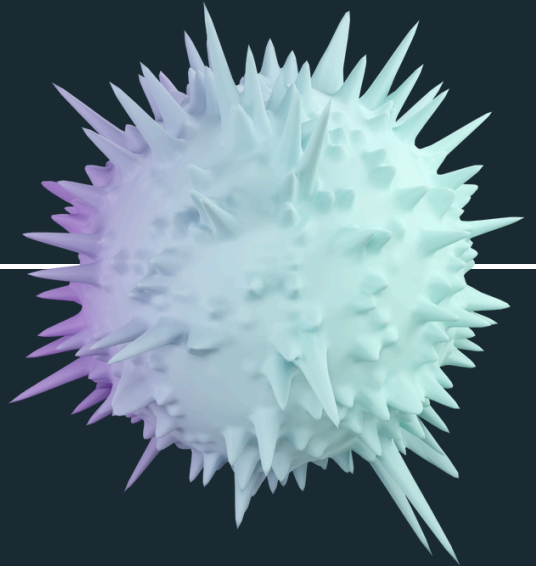


GUÍA DE METODOLOGÍAS PROYECTUALES

DE LA RACIONALIDAD TÉCNICA
A LA INTROSPECCIÓN CREATIVA





Guía de Metodologías Proyectuales

DE LA RACIONALIDAD TÉCNICA A LA INTROSPECCIÓN CREATIVA

La presente guía reúne una selección de veinte metodologías proyectuales, que trazan una línea evolutiva del pensamiento en diseño desde los años sesenta hasta la actualidad. Inicia con los enfoques fundacionales de carácter racional y estructurado —como los de **Morris Asimow** (1962), **Bruce Archer** (1963) y **Christopher Alexander** (1964)— que consolidaron el diseño como una disciplina metódica, basada en la **resolución lógica de problemas y la sistematización del proceso creativo**. A lo largo de las décadas siguientes, las metodologías fueron incorporando nuevas dimensiones: primero, la **sensibilidad social y ética** impulsada por autores como **Victor Papanek** y **Gui Bonsiepe**; después, la **participación y la co-creación** propias de los años noventa; y finalmente, los enfoques **holísticos y sostenibles** de las primeras décadas del siglo XXI, como *Design Thinking*, *Design for Sustainability* o *Systemic Design*.

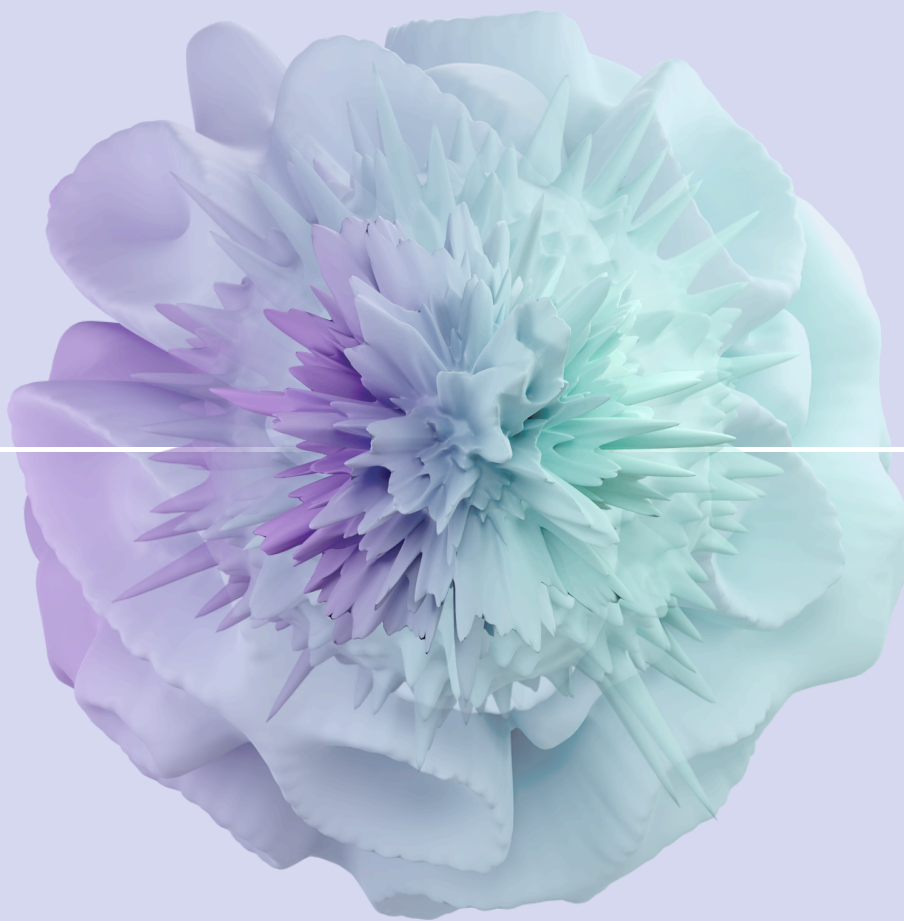
Esta progresión evidencia un tránsito desde **modelos lineales y técnicos** hacia **metodologías abiertas, relacionales y colaborativas**. Sin embargo, el análisis comparativo de estas propuestas también pone de relieve una carencia común:

la falta de un espacio metodológico para la introspección, la autoconciencia y la dimensión emocional del diseñador.

Aunque los enfoques recientes han avanzado en sostenibilidad, participación y ética, rara vez abordan la **sostenibilidad interior del propio proceso creativo**.

En respuesta a esta ausencia surge **Slow Creativity**, una metodología proyectual contemporánea que integra **la pausa, la meditación y la intuición** como fases esenciales del proceso de diseño. Inspirada en principios éticos del movimiento *Slow Design* y herramientas del *Ashtanga Yoga*, esta propuesta promueve una práctica reflexiva, consciente y equilibrada, convirtiendo el diseño en un **proceso de transformación personal y colectiva**.

Esta guía culmina, con una invitación a **repensar el acto de diseñar**: además de producir objetos o sistemas, el proceso de creación debería entenderse como un camino hacia una **creatividad más humana, sostenible y atemporal**.



MORRIS ASIMOW (1962)

Introduction to Design

Nos interesa porque: Introduce el concepto de metodología del diseño como disciplina científica, estableciendo las bases para la sistematización posterior del pensamiento proyectual.

Objetivos

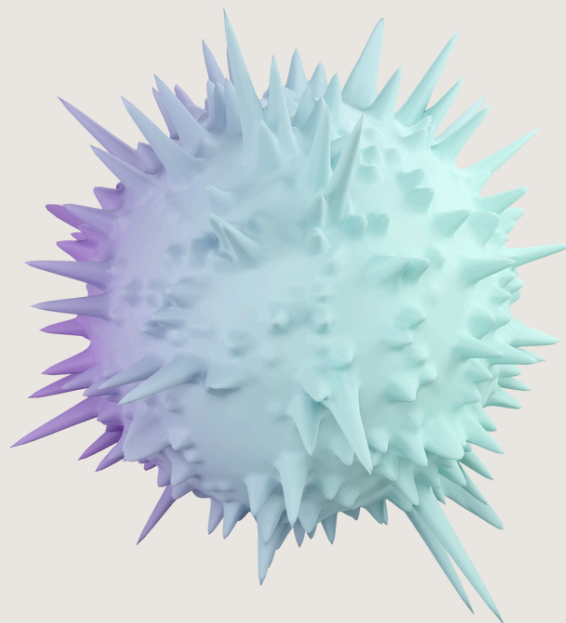
- **Estructurar el diseño como un proceso racional y sistemático.**
- **Definir fases de análisis, síntesis y evaluación en la resolución de problemas.**

Desarrollo

Asimow propone una metodología secuencial y racional para resolver problemas de diseño de forma controlada y verificable. Considera el diseño como un proceso lógico, donde cada fase genera información para la siguiente. Su método parte de la definición del problema y finaliza con la evaluación de la solución, destacando la necesidad de documentación continua y retroalimentación.

Fases metodológicas:

- **Fase de definición:** Identificación del problema, recopilación de información y determinación de los objetivos.
- **Fase de síntesis:** Generación de alternativas de solución basadas en los datos analizados.
- **Fase de análisis:** Evaluación comparativa de alternativas según criterios funcionales, técnicos y económicos.
- **Fase de desarrollo:** Selección y refinamiento de la propuesta más adecuada.
- **Fase de evaluación:** Verificación del resultado frente a los objetivos iniciales.



“EL DISEÑO ES UN PROCESO DE DECISIÓN DIRIGIDO A CONVERTIR IDEAS EN REALIDAD”

Referencias

- Asimow, M. (1962). *Introduction to Design*. Prentice-Hall.
- Asimow, M. (1970). *Introducción al proyecto*. Herrero Hermanos
- Cross, N. (1984). *Developments in Design Methodology*. Wiley.
- Sahagún, R. (2013). *Evolución de los métodos de diseño*. Metropolitan Autonomous University

BRUCE ARCHER (1963)

Systematic Method for Designers

Nos interesa porque: Tiene tres fases muy claras y organizadas, según una estructura lógica y sistémica, diferenciando la fase creativa en una etapa central. Formaliza el método proyectual como proceso científico, consolidando el enfoque racionalista y metodológico del diseño. Esa misma línea metodológica se consolidó en su tesis doctoral de 1968, *The Structure of Design Processes*.

Objetivos

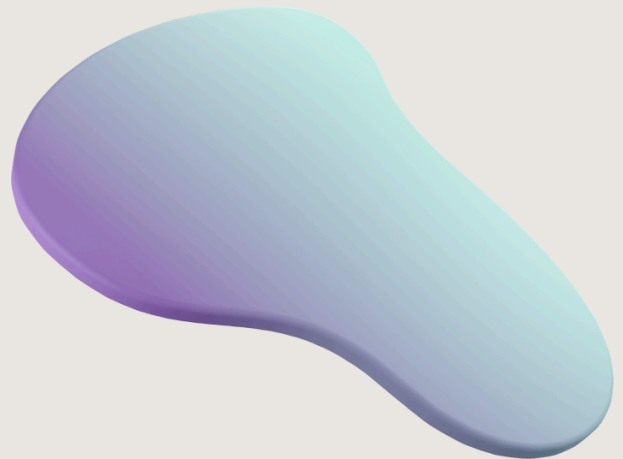
- **Estandarizar el proceso de diseño como una ciencia aplicada.**
- **Promover la objetividad, la documentación y la trazabilidad en el proceso creativo.**
- **Establecer una metodología replicable y evaluable.**

Desarrollo

Esta metodología tiene un enfoque de producción racional, con la actividad dirigida hacia un fin, siendo fundamental el diálogo entre diseñador y entorno. El problema de diseño se concibe como un sistema planificado que puede simultanear múltiples objetivos. Archer propone una secuencia sistemática de etapas que ordenan el proceso creativo mediante fases analíticas, creativas y ejecutivas, conectadas entre sí por una lógica de retroalimentación continua.

Fases metodológicas:

- **Fase analítica:** Recopilación y ordenamiento de datos, evaluación y definición de condicionantes, jerarquización de problemas.
- **Fase creativa:** Formulación de ideas rectoras, toma de partido, desarrollo formal y verificación de la propuesta.
- **Fase ejecutiva:** Valoración crítica, ajuste de la propuesta y comunicación del resultado.



“EL DISEÑO ES UNA DISCIPLINA QUE COMBINA EL PENSAMIENTO ANALÍTICO CON LA SÍNTESIS CREATIVA”

Referencias

- Archer, B. (1963). *Método sistémico para diseñadores*. Design vol. 64
- Bayazit, N. (2004). Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research. *Design Issues*, 20(1), 16–29.
- Morales, L. (2015). *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana.

CHRISTOPHER
ALEXANDER (1964)

Notes on the Synthesis of Form

Nos interesa porque: Introduce la idea de complejidad estructural en el diseño y anticipa la visión sistémica y computacional posterior. Posteriormente, este autor se centrará en la creación de espacios que promueven la vida y el bienestar humano, basándose en patrones universales y una comprensión profunda de la naturaleza y la humanidad.

Objetivos

- **Desarrollar una teoría formal para resolver problemas complejos de diseño.**
- **Integrar la forma y la función mediante el análisis de relaciones sistémicas.**
- **Superar la intuición subjetiva con métodos estructurados.**

Desarrollo

Alexander concibe el diseño como un problema de ajuste entre forma y contexto. Propone descomponer el problema en subsistemas interrelacionados, representados mediante diagramas que muestren las dependencias funcionales. El proceso busca generar coherencia global a partir de la estructura interna del problema.

Fases metodológicas:

- **Identificación del problema:** definición del sistema y sus variables.
- **Descomposición:** análisis del problema en subsistemas o componentes.
- **Diagramación:** representación de las relaciones entre partes del sistema.
- **Síntesis formal:** integración de los elementos en una forma coherente.
- **Evaluación:** comprobación del grado de ajuste entre forma y función.



“CADA DISEÑO EXITOSO
ES UNA RESPUESTA
PRECISA A UN
CONJUNTO DE FUERZAS
EN EQUILIBRIO”

Referencias

- Alexander, Ch. (1977). *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. Oxford University Press
- Alexander, Ch. (1976). *Ensayo sobre síntesis de la forma*. Infinito
- Alexander, Ch. (1980). *Tres aspectos de matemáticas y diseño*. Tusqued
- Alexander, Ch. (2002). *The nature of order: An essay on the art of building and the nature of the universe. Book 1: The phenomenon of life*. Center for Environmental Structure.

JOHN CHRIS JONES (1970)

Design Methods

Nos interesa porque: intenta aunar procesos racionales e intuitivos, además de preocuparse por otros niveles no habituales como los sistemas y comunidades, en vez de únicamente en componentes y productos. Rompe con el paradigma racionalista y abre paso a una metodología experimental y participativa, integrando el pensamiento lateral en la práctica proyectual.

Objetivos

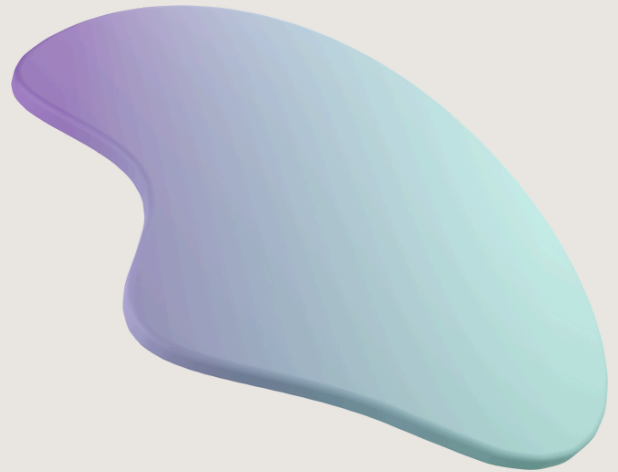
- **Analizar el diseño como proceso creativo y no sólo técnico.**
- **Establecer herramientas metodológicas abiertas y adaptativas.**
- **Promover la participación interdisciplinar y la experimentación.**

Desarrollo

Jones propone una ruptura con el pensamiento lineal e introduce una metodología flexible, centrada en la exploración y la participación. Distingue entre los enfoques de caja negra, característicos del diseño intuitivo y subjetivo, y los de caja transparente, propios de los métodos sistemáticos y racionales. Su objetivo era abrir la 'caja negra' del proceso creativo y hacerlo analizable, sin eliminar la intuición como parte esencial del pensamiento proyectual.

Fases metodológicas:

- **Divergencia:** apertura de posibilidades mediante técnicas de creatividad (brainstorming, analogías, morfología).
- **Transformación:** combinación y reformulación de ideas para crear nuevas relaciones.
- **Convergencia:** evaluación, selección y desarrollo de las soluciones más pertinentes.



“DISEÑAR NO ES
RESOLVER PROBLEMAS,
SINO DESCUBRIR QUÉ
PROBLEMAS VALE LA
PENA RESOLVER”

Referencias

- Jones, C. (1963). *Conference on Design Methods*. Oxford. Pergamon Press
- Jones, C. (1992). *Métodos de diseño*. Gustavo Gili

VICTOR PAPANЕК (1971)

Design for the Real World

Nos interesa porque: Marca un giro ético y político en el pensamiento proyectual, vinculando el diseño con la sostenibilidad y la justicia social. Aunque no tiene una estructura definida en pasos desarrollados, es una propuesta concreta para el desarrollo del diseño sostenible y social.

Objetivos

- **Introducir la responsabilidad social y ecológica en el diseño.**
- **Cuestionar el diseño orientado al consumo y la estética superficial.**
- **Promover soluciones inclusivas, accesibles y sostenibles.**

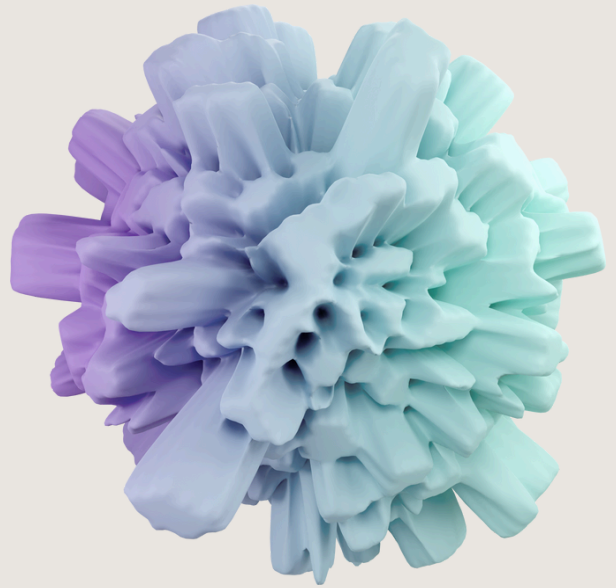
Desarrollo

Papanek redefine el rol del diseñador como agente social y ambiental. Su metodología parte de la observación crítica del contexto, la identificación de necesidades reales y la formulación de soluciones sostenibles y culturalmente pertinentes.

Fases metodológicas:

- **Análisis del contexto:** diagnóstico social, cultural y ambiental.
- **Definición del problema:** priorización de necesidades humanas esenciales.
- **Ideación y prototipado:** exploración de soluciones accesibles y duraderas.
- **Evaluación ética:** revisión del impacto ambiental y social del producto.

*Para Papanek el proceso de diseño no es una serie de pasos a seguir, sino una actitud y un enfoque ético.



“CASI TODO LO QUE SE DISEÑA HOY ESTÁ DESTINADO A CREAR BASURA; EL DISEÑO DEBE VOLVERSE RESPONSABLE”

Referencias

- Carrera, M., Panyella, J., Pelta, R. (2014). *Victor Papanek. Textos entorno a un diseñador crítico*. Pollen edicions.
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Pollen edicions. Monográfica.

BRUNO MUNARI (1979)

Metodología del progetto

Nos interesa porque: Propone un método accesible, didáctico y humanista, que integra pensamiento lógico y sensibilidad artística, convirtiéndose en una referencia clave en la enseñanza del diseño. El propio autor la define como algo no absoluto y definitivo, sino como algo modificable. Considera que la creatividad no significa improvisación y por ello es necesario un sistema organizado de pasos a seguir.

Objetivos

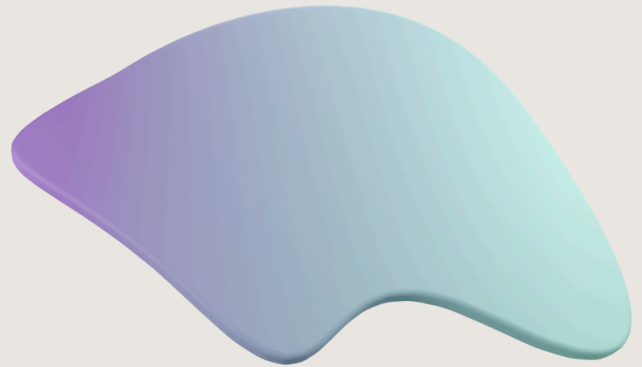
- **Democratizar el proceso creativo mediante un método lógico, claro y reproducible.**
- **Enseñar a diseñar de forma racional sin eliminar la intuición.**
- **Favorecer la comprensión del diseño como una actividad proyectual consciente y sistemática.**

Desarrollo

Munari propone una metodología basada en la resolución de problemas desde un enfoque tanto racional como creativo. Rechaza la improvisación y la inspiración como únicas fuentes del diseño, promoviendo un proceso ordenado que puede ser aprendido, enseñado y aplicado en cualquier ámbito.

Fases metodológicas

- **Definición del problema:** Identificar la necesidad o el objetivo del proyecto.
- **Definición del tipo de solución:** Determinar el enfoque adecuado para resolverlo.
- **Elementos del problema:** Descomponer la situación en factores objetivos y subjetivos.
- **Recopilación de datos:** Reunir información sobre usuarios, materiales, contexto y limitaciones.
- **Análisis de los datos recopilados:** Organizar y evaluar los datos para detectar relaciones o patrones.
- **Creatividad:** Generar ideas sin restricciones, mediante esquemas, dibujos o modelos.
- **Materiales y tecnologías:** Evaluar la viabilidad técnica de las ideas planteadas.
- **Modelos:** Construir maquetas o prototipos para visualizar las propuestas.
- **Verificación:** Someter las ideas a prueba y contrastarlas con el problema inicial.
- **Dibujo constructivo:** Desarrollar el proyecto final listo para su ejecución o producción.



“EL MÉTODO
NO LIMITA LA
CREATIVIDAD,
SINO QUE LO
HACE POSIBLE”

Referencias

- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?*. Gustavo Gili
- Munari, B. (2004). *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili

GUI BOINSIEPE (1985)

Herramienta de transformación social

Nos interesa porque: Introduce el concepto de diseño como práctica emancipadora, situando la metodología en un marco político y cultural, especialmente en América Latina. Posee un enfoque crítico y humanista, que coloca las necesidades, experiencias y contextos de las personas en el centro del proceso del diseño. Este autor intentó cerrar la brecha entre la teoría y la práctica, reconociendo la interdisciplinariedad como un valor que lo enriquece.

Objetivos

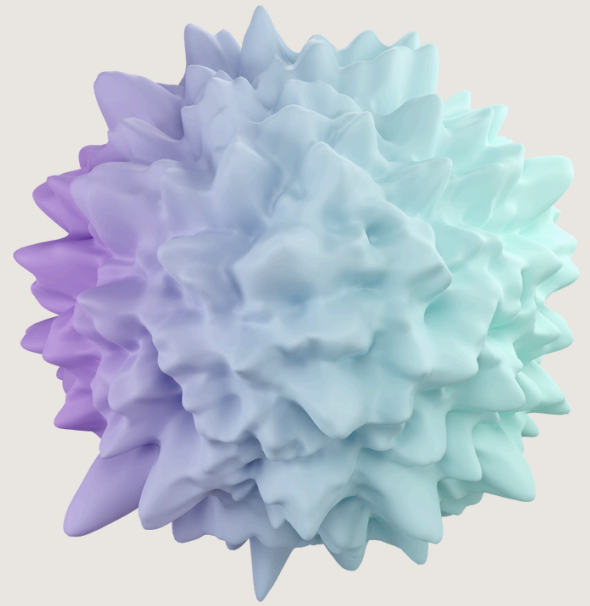
- **Reorientar el diseño hacia su función social y emancipadora.**
- **Promover una práctica crítica, política y situada del diseño.**
- **Incorporar diferentes disciplinas que ayuden a comprender al ser humano (psicología, sociología y antropología).**

Desarrollo

Bonsiepe plantea que el diseño debe actuar como mediador entre tecnología, sociedad y cultura, especialmente en contextos de desigualdad. Basada en sus planteamientos teórico-metodológicos, propone un proceso donde el análisis social antecede a la forma y el usuario participa activamente. Entiende el diseño como práctica emancipadora y transformadora.

Fases metodológicas:

- **Diagnóstico contextual:** análisis político, social y económico del entorno.
- **Diagnóstico del problema:** Identificación de las causas estructurales de las necesidades sociales.
- **Definición de objetivos:** formulación de metas sociales y funcionales.
- **Ideación participativa:** co-creación con usuarios o comunidades.
- **Desarrollo técnico:** traducción del concepto en prototipos y objetos.
- **Evaluación:** valoración del impacto social del producto o servicio.



“DISEÑAR ES
PROYECTAR
FORMAS DE VIDA; NO
OBJETOS AISLADOS,
SINO RELACIONES
SOCIALES”

Referencias

- Bonsiepe, G. (1985). *El diseño de la periferia*. Gustavo Gili
- Bonsiepe, G. (1990). *Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. Gustavo Gili
- Bonsiepe, G. (2000). *Del objeto a la interfase*. Gustavo Gili

JOAN COSTA (1992)

Metodología para Identidad Visual

Nos interesa porque: Formaliza una metodología integral para el diseño de identidad corporativa, combinando análisis semiótico, estrategia comunicativa y diseño visual. Además, el autor desarrolla metodologías específicas para el diseño señalético y la comunicación visual ambiental y propone esquemas de trabajo para campos afines como la infografía, la comunicación corporativa y el diseño de información, lo que amplía su marco metodológico más allá de la identidad.

Objetivos

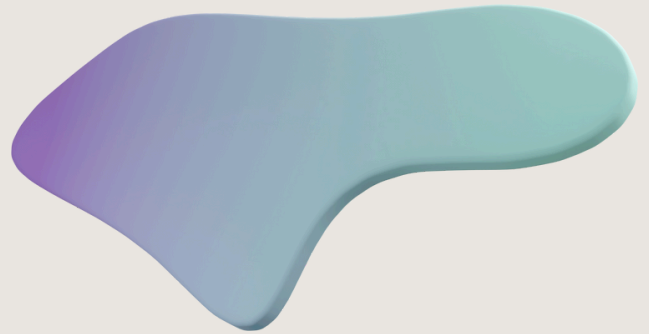
- **Estructurar un método racional para el desarrollo de sistemas de identidad visual corporativa.**
- **Integrar comunicación, estrategia y diseño en un proceso coherente.**
- **Asegurar consistencia y pregnancia en las aplicaciones visuales de marca.**

Desarrollo

Joan Costa propone una metodología de diseño estratégico centrada en la identidad visual como sistema de comunicación integral. El proceso combina análisis organizacional, desarrollo simbólico y gestión visual, orientado a la construcción coherente de marca.

Fases metodológicas:

- **Análisis institucional:** estudio de la organización, cultura y valores.
- **Diagnóstico comunicacional:** evaluación de imagen y percepción pública.
- **Definición estratégica de identidad:** posicionamiento y atributos visuales.
- **Diseño del sistema gráfico:** logotipo, tipografía, color, retículas.
- **Normalización y gestión de aplicación:** manual de identidad y control de coherencia.



“LA IDENTIDAD VISUAL ES LA SÍNTESIS VISIBLE DE LA CULTURA DE UNA ORGANIZACIÓN”

Referencias

- Costa, J. (2003). Identidad Corporativa. Paidós.
- Costa, J. (1994). La imagen de empresa: métodos de identidad. CEAC.
- Costa, J. (1987). Señalética. De la señalización al diseño de programas. CEAC
- Costa, J. (2007). Señalética Corporativa. Publicaciones de la Universitat Jaume I
- Norberto Chaves, N. (2001). La imagen corporativa. Gustavo Gili.

DOUGLAS SCHULER &
AKI NAMIOKA (1993)

Participatory Design

Nos interesa porque: Cristalizaron el campo en una metodología reconocible, coherente y exportable, que convierte el diseño en un acto colectivo y democrático, alimentando a otros modelos como el co-diseño, el diseño social contemporáneo y la innovación abierta.

Objetivos

- **Democratizar el proceso de diseño involucrando activamente a los usuarios.**
- **Revalorizar el conocimiento empírico y cotidiano en la toma de decisiones proyectuales.**
- **Promover una práctica ética y colectiva basada en la co-responsabilidad.**

Desarrollo

El Participatory Design surge en Escandinavia como respuesta a las jerarquías tradicionales del diseño industrial y tecnológico. Su metodología promueve la participación directa de los usuarios desde la fase de análisis hasta la implementación, utilizando talleres, entrevistas y sesiones colaborativas.

El diseñador actúa como facilitador y no como autoridad, garantizando que el resultado refleje las necesidades reales de la comunidad.

Fases metodológicas:

- **Exploración y diagnóstico:** análisis del contexto social y definición colectiva del problema.
- **Co-creación:** sesiones participativas para generar ideas y conceptos de diseño.
- **Prototipado colaborativo:** desarrollo conjunto de modelos o simulaciones.
- **Evaluación participativa:** retroalimentación y ajustes a partir de la experiencia de los usuarios.
- **Implementación:** desarrollo final con implicación continua de los participantes.



“EL DISEÑO
PARTICIPATIVO
EMPODERA A LAS
PERSONAS PARA
INFLUIR EN LAS
TECNOLOGÍAS QUE
AFECTAN SU VIDA”

Referencias

- Schuler, D., & Namioka, A. (Eds.). (1993). *Participatory Design: Principles and Practices*. CRC Press.
- Ehn, P. (2008). Participation in Design Things. *PDC Conference Proceedings*, 92-101.
- Simonsen, J., & Robertson, T. (2012). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge.

ELIZABETH SANDERS & PIETER STAPPERS (1995-2008)

Co-Design

Nos interesa porque: Fortalece el diseño como práctica colaborativa, visual y empática, articulando teoría y práctica, y convirtiéndose en una referencia clave para la innovación social. Su aportación central es la cocreación horizontal, donde todas las personas involucradas participan en igualdad de condiciones, generando conocimiento y soluciones de manera compartida.

Objetivos

- **Integrar a usuarios, diseñadores y actores sociales en procesos de co-creación horizontal.**
- **Generar innovación a través de la colaboración interdisciplinaria y la empatía.**
- **Unir investigación y diseño mediante herramientas visuales y tangibles.**

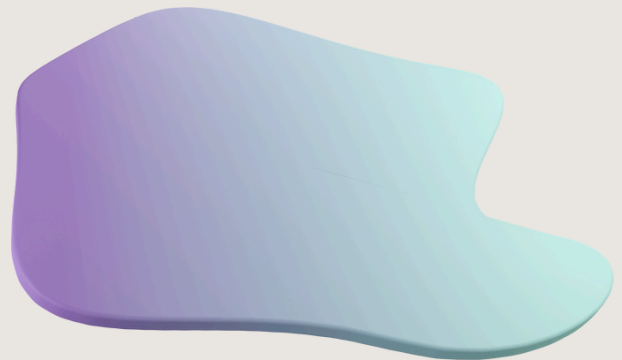
Desarrollo

El Co-Design amplía los principios del diseño participativo, enfatizando la creatividad compartida como fuente de innovación. Se centra en la exploración sensorial y emocional del usuario, empleando herramientas visuales, mapas, collages y prototipos como medios para construir conocimiento colectivo.

Fases metodológicas:

- **Exploración empática:** comprensión profunda del contexto, emociones y motivaciones del usuario.
- **Ideación colaborativa:** generación de ideas mediante talleres y herramientas visuales.
- **Prototipado compartido:** materialización de las ideas para su evaluación conjunta.
- **Validación y adaptación:** ajuste de las propuestas a las condiciones reales del entorno.

*La doble fecha, 1995 y 2008, refleja la evolución del concepto: desde las primeras formulaciones de co-creation en los noventa hasta su maduración metodológica en Convivial Toolbox (2008).



“TODOS SOMOS
CREATIVOS:
EL CO-DISEÑO
RECONOCE EL
PODER COLECTIVO
DE LA IMAGINACIÓN”

Referencias

- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. *CoDesign*, 4(1), 5-18.
- Stappers, P. J., & Giaccardi, E. (2017). Research through Design. In *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2nd ed.).

JANINE BENYUS (2007)

Biomimicry

Nos interesa porque: Introduce una metodología biocéntrica, donde el diseño deja de dominar la naturaleza para aprender de ella, generando innovación responsable y restaurativa. Es una metodología para el diseño sostenible e innovadora, que observa los diseños de la naturaleza y permite encontrar soluciones respetuosas con la Tierra, a la vez que funcionales.

Objetivos

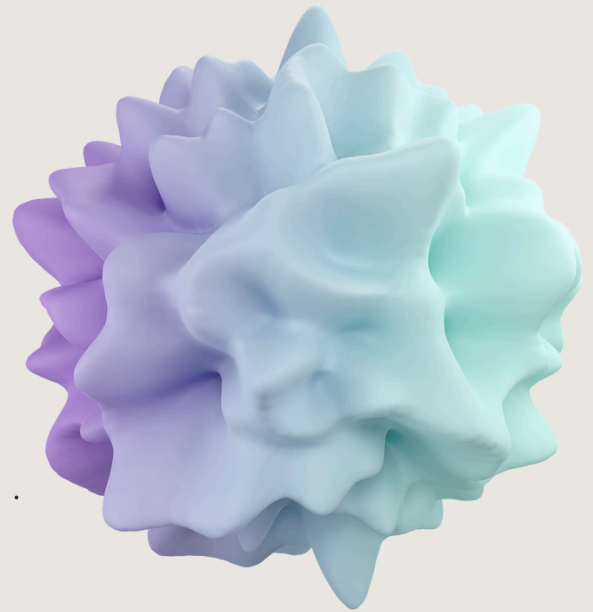
- **Tomar la naturaleza como modelo, medida y maestra en el proceso de diseño.**
- **Desarrollar soluciones sostenibles inspiradas en principios biológicos.**
- **Promover la regeneración ambiental y la innovación ecológica.**

Desarrollo

El Biomimicry plantea el diseño como un proceso de aprendizaje de la naturaleza. Benyus propone observar cómo los sistemas biológicos resuelven problemas de manera eficiente y sostenible, para traducir esos principios a soluciones humanas. Se basa en la imitación de estrategias naturales a nivel de forma, proceso y ecosistema.

Fases metodológicas:

- **Definir:** Claridad del impacto del diseño en el mundo, criterios y restricciones que determinarán su éxito.
- **Biologizar:** Analizar las funciones esenciales y el contexto que el diseño debe abordar.
- **Descubrir:** Buscar modelos naturales (organismos o ecosistemas) que requieran abordar las mismas funciones y contextos e identificar sus estrategias.
- **Abstraer:** Estudiar las características o mecanismos esenciales que hacen que las estrategias biológicas sean exitosas.
- **Emular:** Buscar patrones y relaciones entre las estrategias encontradas.
- **Evaluar:** Los conceptos deben cumplir con el reto y ser adecuados para los sistemas de la Tierra.



“LA NATURALEZA YA
RESOLVIÓ LOS
PROBLEMAS QUE
INTENTAMOS
SOLUCIONAR”

Referencias

- Baumeister, D., Tocke, R., Dwyer, J., Ritter, S., & Benyus, J. (2014). *Biomimicry Resource Handbook. Biomimicry 3.8.*
- Benyus, J. M. (1997). *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature.* HarperCollins Publishers.
- Sánchez, R. (2015). *Biomimética: una metodología de diseño sostenible.* En *Arquetipo*, 11.
- *Biomimicry Toolbox.* (n.d.). *Biomimicry Toolbox.* Recuperado de <https://toolbox.biomimicry.org/>
- *Biomimicry Iberia.* (n.d.). *Biomimicry Iberia.* Recuperado de <https://biomimicryiberia.com/>

EZIO MANZINI &
CARLO VEZZOLI (2002)

Design for Sustainability

Nos interesa porque: Marca un hito en la evolución del diseño hacia la sostenibilidad integral, aportando herramientas concretas para abordar el cambio climático y la justicia social desde la práctica proyectual. Destaca por integrar criterios de evaluación sistemática y estrategias de transición sostenible que permiten convertir diagnósticos ecológicos complejos en decisiones de diseño concretas y aplicables.

Objetivos

- **Integrar criterios de sostenibilidad ambiental, social y económica en el diseño.**
- **Desarrollar soluciones orientadas a sistemas producto-servicio (PSS).**
- **Fomentar la innovación responsable mediante procesos participativos.**

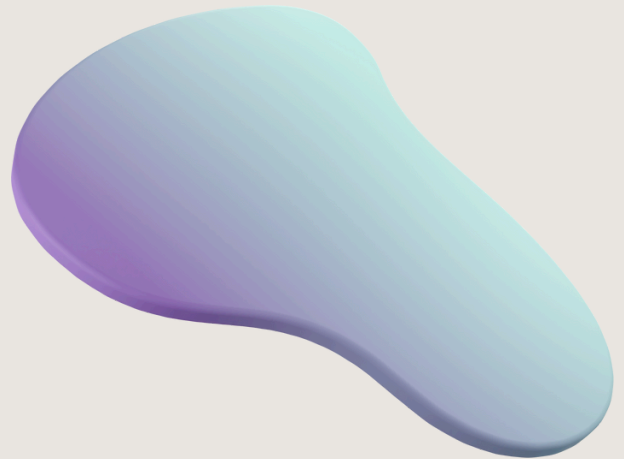
Desarrollo

El Design for Sustainability (DfS) introduce un marco metodológico para diseñar sistemas sostenibles y regenerativos. Considera todo el ciclo de vida del producto y promueve la colaboración entre actores sociales, empresariales y comunitarios. Su enfoque prioriza la reducción del impacto ambiental y la creación de valor social.

Fases metodológicas:

- **Análisis del sistema actual:** evaluación de impactos y oportunidades de mejora.
- **Definición de escenarios sostenibles:** establecimiento de metas ecológicas y sociales.
- **Diseño de soluciones PSS:** desarrollo de sistemas integrados de productos y servicios.
- **Prototipado y validación: simulación y prueba de las soluciones sostenibles.**
- **Implementación y seguimiento: evaluación de resultados e incorporación de mejoras.**

*Constituye la base teórica que impulsa más tarde el surgimiento de los DESIS Labs, por lo que ambos están estrechamente relacionados aunque no sean simultáneos.



“EL DISEÑO PARA
LA SOSTENIBILIDAD
BUSCA CALIDAD
SIN CONSUMO DE
RECURSOS”

Referencias

- Manzini, E., & Vezzoli, C. (2002). *Product-Service Systems and Sustainability: Opportunities for Sustainable Solutions*. UNEP.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs*. MIT Press.

JORGE FRASCARA (2004)

Communication Design

Nos interesa porque: Aporta una visión científica y humanista del diseño gráfico, articulando rigor metodológico, comunicación efectiva y responsabilidad social. Se estudia en primer lugar el problema y las estrategias que se pueden aplicar para resolverlo. No se centra únicamente en las soluciones, sino también en los diferentes caminos que se pueden seguir.

Objetivos

- **Mejorar la efectividad de la comunicación visual mediante procesos proyectuales rigurosos.**
- **Diseñar mensajes que produzcan cambios cognitivos, afectivos y conductuales.**
- **Integrar diseño, psicología cognitiva y ciencias sociales.**

Desarrollo

Frascara concibe el diseño como un proceso de comunicación orientado a generar comprensión y acción. Propone una metodología interdisciplinaria centrada en el usuario y sustentada en la investigación empírica. Su modelo es especialmente relevante en contextos de comunicación social y educación visual.

Fases metodológicas:

- **Definición del problema comunicacional y del público objetivo.**
- **Investigación empírica y análisis de datos.**
- **Desarrollo de estrategias comunicativas.**
- **Diseño y testeo de mensajes visuales.**
- **Evaluación del impacto y retroalimentación.**

*Frascara insiste en que comunicar bien no es decorar mensajes, sino diseñar interacciones significativas que están basadas en evidencia y orientadas al impacto social.



“DISEÑAR
COMUNICACIÓN ES
CREAR SENTIDO, NO
SOLO FORMAS”

Referencias

- Frascara, J. (2006). *Diseño de Comunicación Visual*. Infinito.
- Frascara, J. (2002). *Design and the Social Sciences: Making Connections*. Taylor & Francis.
- Frascara, J. (1997). *User-Centred Graphic Design*. CRC Press.

ELISA GIACCARDI (2004)

Meta-Design

Nos interesa porque: Abre el paradigma del diseño a la colaboración y la evolución, sentando las bases de prácticas contemporáneas como el open design. El Meta-Design se diferencia del Co-Design en que no se centra en diseñar con las personas durante el proceso, sino en diseñar las condiciones, herramientas y marcos que permiten que otros diseñen, colaboren o innoven por sí mismos.

Objetivos

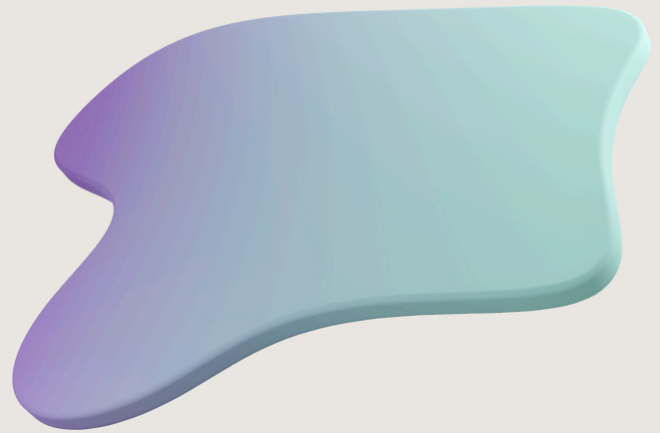
- **Promover un diseño participativo que permita a los usuarios convertirse en co-creadores.**
- **Diseñar entornos, sistemas o herramientas abiertos a la reinterpretación y evolución.**
- **Reconfigurar el papel del diseñador como facilitador más que como autor.**

Desarrollo

El Meta-Design redefine el diseño como una actividad de segundo orden: en lugar de crear productos cerrados, el diseñador establece las condiciones para que otros diseñen. Giaccardi plantea un enfoque que fomenta la adaptabilidad, la colaboración y la apropiación creativa por parte de los usuarios. Este método surge en el contexto digital y cultural del diseño participativo, donde los sistemas son dinámicos, en constante transformación. Ofrece una mirada estratégica que amplía el campo del diseño más allá de los productos o servicios, permitiendo crear ecosistemas abiertos, adaptativos y colaborativos que impulsan la innovación social y cultural a largo plazo.

Fases metodológicas:

- **Definición del marco abierto:** establecer los límites y principios del sistema.
- **Diseño de herramientas o plataformas:** creación de medios flexibles para la co-creación.
- **Participación y co-creación:** los usuarios modifican, amplían o reinterpretan los resultados.
- **Evolución y adaptación:** el diseñador observa y mejora el sistema según su uso real.



“EL META-DISEÑO
CONSISTE EN DISEÑAR
PARA QUE OTROS
PUEDAN DISEÑAR”

Referencias

- Giaccardi, E. (2004). *Principles of Meta-Design: Processes and Levels of Co-Creation in the New Design Space*. *Digital Creativity*, 15(2), 65-68.
- Fischer, G., & Giaccardi, E. (2006). *Meta-Design: A Framework for the Future of End-User Development*. *In End User Development*. Springer.

TIM BROWN (2008)

Design Thinking

Nos interesa porque: Está orientada a generar ideas para el usuario de forma empática. Sus cinco fases permiten generar ideas innovadoras en poco tiempo, pudiendo volver a cada una de las etapas en varias ocasiones.

Objetivos

- **Integrar el pensamiento del diseño en la resolución de problemas complejos.**
- **Fomentar la innovación centrada en las personas y la empatía.**
- **Promover la creatividad aplicada y la colaboración interdisciplinaria.**
- **Enfocar la resolución de problemas desde lo sistémico.**

Desarrollo

El Design Thinking es un proceso iterativo e inclusivo que busca comprender profundamente al usuario antes de generar soluciones innovadoras. Tim Brown (IDEO) lo plantea como una metodología aplicable más allá del diseño tradicional, extendiéndola a la empresa, la educación y las políticas públicas. Su estructura combina empatía, experimentación y validación.

Fases metodológicas (según IDEO):

- **Empatizar:** entender al usuario, su contexto y necesidades.
- **Definir:** reformular el problema desde una perspectiva humana.
- **Idear:** generar múltiples alternativas sin juicios previos.
- **Prototipar:** materializar ideas en versiones tangibles.
- **Evaluar/Testear:** obtener retroalimentación real y ajustar la propuesta.



“EL PENSAMIENTO DE
DISEÑO ES UN
ENFOQUE CENTRADO
EN LAS PERSONAS PARA
LA INNOVACIÓN”

Referencias

- Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.
- Brown, T. (2009). Change by Design. HarperCollins.
- Design Thinking España. (2023). Página web oficial de Design Thinking. <https://designtthinking.es/>
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). Design Thinking: Understand - Improve - Apply. Springer.

BRUCE & STEPHANIE
THARP (2009)

Discursive Design

Nos interesa porque: Aporta una dimensión filosófica al diseño, transformándolo en un acto cultural que invita a pensar. Este enfoque subraya el valor del diseño como productor de significado, capaz de cuestionar normas, tensionar imaginarios colectivos y abrir conversaciones que no surgirían desde el diseño tradicional orientado a la utilidad.

Objetivos

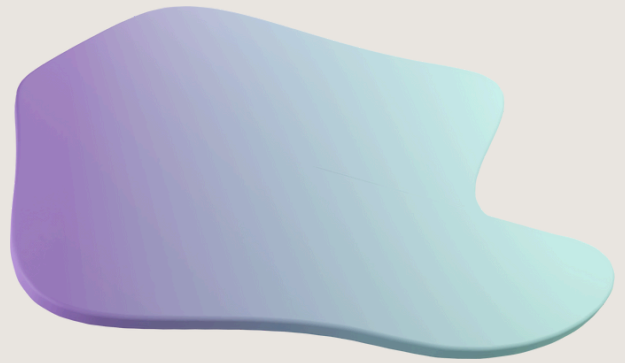
- **Provocar reflexión crítica a través del diseño.**
- **Utilizar el objeto como medio de discurso social, ético o político.**
- **Ampliar el rol del diseñador hacia la comunicación de ideas y valores.**

Desarrollo

El Discursive Design concibe los objetos como vehículos de pensamiento y no como soluciones. Los Tharp clasifican esta práctica dentro del diseño especulativo y crítico, destacando su función cultural. Su metodología guía al diseñador a identificar un tema social o ético relevante, construir un marco conceptual que articule el discurso, materializarlo en un objeto-experiencia que actúe como provocación intelectual y, finalmente, situarlo en espacios de difusión y debate público donde el pensamiento crítico pueda activarse.

Fases metodológicas:

- **Selección del tema crítico o social.**
- **Construcción conceptual del discurso.**
- **Diseño del objeto o experiencia como provocación.**
- **Difusión y debate público del resultado.**



“EL DISEÑO DISCURSIVO
NO BUSCA RESOLVER
PROBLEMAS:
BUSCA PROVOCAR LA
REFLEXIÓN”

Referencias

- Tharp, B. M., & Tharp, S. A. (2009). The Four Fields of Industrial Design. *Design Issues*, 25(1), 5-14.
- Tharp, B. M., & Tharp, S. A. (2019). *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*. MIT Press.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything*. MIT Press.

VICTOR MARGOLIN (2010)

Social Design

Nos interesa porque: Devuelve al diseño su vocación humanista, posicionándolo como herramienta para la transformación social. Intenta sintetizar y actualizar décadas de pensamiento crítico, dándole al Social Design un alcance más amplio, interdisciplinario y estructural que las metodologías precedentes.

Objetivos

- **Enfocar el diseño en el bienestar social y humano.**
- **Promover la equidad, la inclusión y la sostenibilidad.**
- **Integrar ética, cultura y diseño en la resolución de problemas sociales.**

Desarrollo

Margolin propone el Social Design como una práctica que orienta el diseño hacia la justicia social y la mejora de la calidad de vida. Rechaza el diseño centrado en el mercado y promueve una metodología de investigación social, co-creación e impacto ético. El diseño es un agente capaz de intervenir en desigualdades, ciudadanía, políticas públicas y justicia social.

Fases metodológicas:

- **Diagnóstico comunitario:** análisis participativo de necesidades reales.
- **Co-creación:** colaboración entre diseñadores, usuarios y comunidades.
- **Prototipado de soluciones accesibles y sostenibles.**
- **Evaluación del impacto y sostenibilidad del proyecto.**



“EL DISEÑO SOCIAL ES
LA PRÁCTICA DE
IMAGINAR UN MUNDO
MÁS EQUITATIVO”

Referencias

- Margolin, V. (2002). The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies. University of Chicago Press.

BIRGER SEVALDSON (2010)

Systemic Design

Nos interesa porque: Permite entender el diseño como una red de interdependencias, superando la fragmentación disciplinar y ofreciendo un marco eficaz para la innovación sostenible. Su aportación clave es que el diseñador deja de centrarse en objetos o servicios aislados y pasa a trabajar con ecosistemas completos, abordando problemas difíciles mediante iteraciones abiertas, participación ampliada y modelos que revelan causas profundas, no solo síntomas.

Objetivos

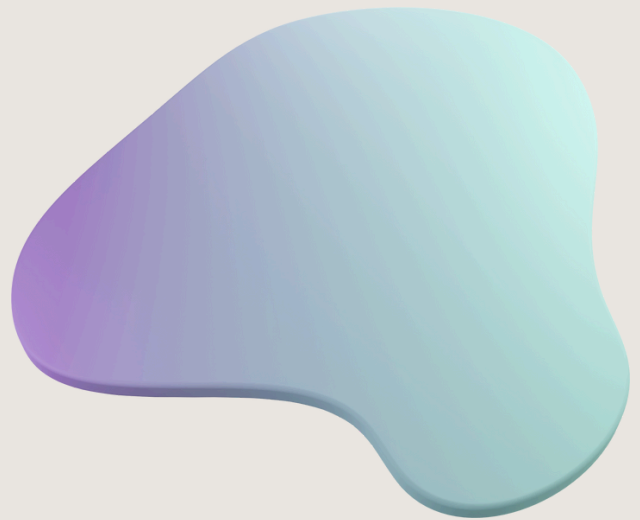
- **Integrar pensamiento sistémico y diseño para abordar la complejidad contemporánea.**
- **Promover una visión holística de los ecosistemas sociales, tecnológicos y ambientales.**
- **Diseñar sistemas resilientes mediante procesos interconectados y adaptativos.**

Desarrollo

El Systemic Design surge como una evolución natural del Design Thinking y el Design for Sustainability, integrando herramientas del pensamiento sistémico. Busca comprender las relaciones entre los elementos del sistema antes de intervenir. Propone que el diseñador actúe como mediador entre múltiples escalas y actores, facilitando la creación de sistemas sostenibles e interdependientes. Es un enfoque especialmente útil para retos contemporáneos como la transición ecológica, la gobernanza colaborativa y las políticas de innovación social.

Fases metodológicas:

- **Exploración sistémica:** mapeo de las relaciones entre actores, procesos y recursos.
- **Análisis de patrones y bucles de retroalimentación.**
- **Identificación de puntos de intervención y diseño de estrategias.**
- **Co-creación de soluciones interconectadas.**
- **Evaluación adaptativa y ajuste continuo del sistema.**



“EL DISEÑO SISTÉMICO ABORDA LA COMPLEJIDAD NO DIVIDIÉNDOLA, SINO COMPRENDIENDO SUS RELACIONES”

Referencias

- Sevaldson, B. (2010). Discussions on a Systemic Approach to Design. *FormAkademisk*, 3(1), 8-35.

Transition Design

Nos interesa porque: Incorpora la prospectiva y la sostenibilidad como motores del pensamiento proyectual, transformando el diseño en una herramienta para el cambio cultural. En conjunto, es un enfoque que une futurología, sostenibilidad y acción sistémica para guiar transformaciones profundas y sostenidas en el tiempo.

Objetivos

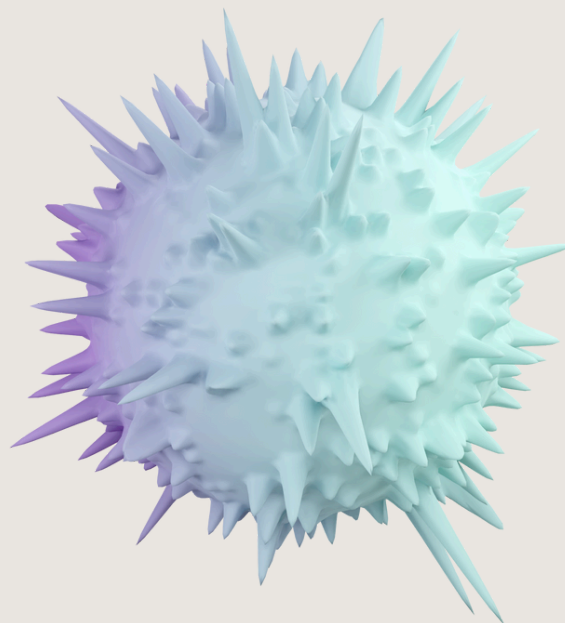
- **Conducir transiciones hacia estilos de vida sostenibles y resilientes.**
- **Integrar ética, visión de futuro y pensamiento sistémico.**
- **Abordar los problemas sociales y ambientales a largo plazo.**

Desarrollo

El Transition Design parte del reconocimiento de que los sistemas actuales son insostenibles. Propone una metodología proyectual basada en el diseño para el cambio estructural, integrando escenarios futuros, participación social y aprendizaje continuo. A diferencia de metodologías previas, trabaja con sistemas complejos reales, enfocándose en redirigir trayectorias sociales hacia futuros más deseables.

Fases metodológicas:

- **Visión de futuros deseables:** Define escenarios a largo plazo basados en valores sociales, ecológicos y éticos compartidos, que orientan el cambio sistémico.
- **Mapeo de sistemas actuales:** Analiza las estructuras, actores y relaciones del sistema existente para identificar puntos críticos y oportunidades de transformación.
- **Diseño de intervenciones estratégicas:** Propone acciones coordinadas a distintas escalas (micro, meso y macro) que faciliten la transición gradual hacia esos futuros deseados.
- **Implementación y evaluación adaptativa:** Desarrolla y ajusta las soluciones en contextos reales mediante procesos iterativos, colaborativos y de aprendizaje continuo.



“EL DISEÑO DEBE
ORIENTAR
TRANSICIONES HACIA
FUTUROS SOSTENIBLES,
NO SOLO ADAPTARSE
AL PRESENTE”

Referencias

- Irwin, T., Tonkinwise, C., & Kossoff, G. (2015). Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. *Design Philosophy Papers*, 13(1), 3–28.
- Fry, T. (2009). *Design Futuring*. Berg.

SASHA COSTANZA-CHOCK
(2020)

Design Justice

Nos interesa porque: Desplaza el diseño hacia la justicia y la reparación, reimaginando el acto de diseñar como construcción colectiva de futuros más justos. Su aportación central es que pone en el centro a las comunidades históricamente marginadas, como agentes que definen problemas, valores y soluciones. Además, cuestiona las lógicas de poder que suelen quedar invisibles en los procesos de diseño y propone principios prácticos para redistribuir beneficios, riesgos y toma de decisiones.

Objetivos

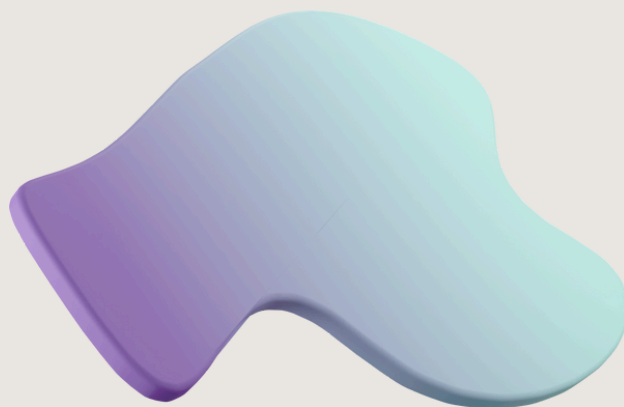
- **Descolonizar el diseño y redistribuir el poder creativo.**
- **Promover la justicia social, racial y de género a través del diseño.**
- **Crear prácticas de diseño lideradas por las comunidades afectadas.**

Desarrollo

El Design Justice propone una metodología política y ética basada en la equidad. Parte de la participación comunitaria y el reconocimiento de las desigualdades estructurales para diseñar desde la justicia y no para ella. Además de diseñar objetos o servicios, también crea relaciones, procesos y estructuras sociales que promueven dignidad, autonomía y justicia.

Fases metodológicas:

- **Diagnóstico comunitario:** Identifica necesidades, desigualdades y estructuras de poder a partir de la experiencia y conocimiento de las comunidades afectadas.
- **Co-diseño inclusivo:** Desarrolla soluciones de manera colaborativa con los propios usuarios y grupos marginados, priorizando la diversidad y la equidad.
- **Implementación equitativa:** Aplica los proyectos asegurando una distribución justa de recursos, beneficios y responsabilidades dentro de la comunidad.
- **Evaluación participativa:** Evalúa el impacto social y cultural junto a los participantes, garantizando la rendición de cuentas y la mejora continua del proceso.



“EL DISEÑO PUEDE
REDISTRIBUIR EL PODER
Y CONSTRUIR
MUNDOS DONDE
TODOS PODAMOS
PROSPERAR”

Referencias

- Costanza-Chock, S. (2020). *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. MIT Press.

NEREIDA JIMÉNEZ (2025)

Slow Creativity

Nos interesa porque: Está orientada a generar ideas creativas a través de la conexión con la intuición y la riqueza del inconsciente, potenciando la creatividad genuina, la reflexión y la autoconsciencia. Propone la pausa, la introspección y la conexión emocional como pilares del proceso creativo

Objetivos

- Reintegrar la introspección, la pausa y la autoconsciencia en el proceso creativo.
- Fomentar una práctica de diseño ética, sostenible y significativa.
- Conectar el diseño y la creatividad con valores del movimiento Slow y del Ashtanga Yoga.

Desarrollo

La metodología Slow Creativity surge como respuesta crítica al paradigma del diseño acelerado. Propone una práctica basada en la reflexión, la meditación y la conexión emocional, entendiendo el acto creativo como un proceso de transformación personal y social. Su estructura integra fases de contemplación, ideación intuitiva y concreción consciente.

Fases metodológicas:

- **Análisis:** fase de reflexión y observación. Se identifican el objetivo y áreas que necesitan ser desbloqueadas o transformadas.
- **Síntesis creativa:** exploración interior y generación de ideas a través de visualización creativa con técnicas de meditación.
- **Evaluación:** espacio de integración, evaluación de los resultados obtenidos.



“LA CREATIVIDAD
REQUIERE TIEMPO,
SILENCIO
Y PRESENCIA”

Referencias

- Jiménez Fuertes, N. (2025). Slow Creativity: Metodología proyectual de creación, basada en el pensamiento complejo y sistémico de la creatividad, el Ashtanga Yoga y el movimiento Slow Design (Tesis doctoral, UPV/EHU, Facultad Bellas Artes).
- Slow Creativity. (2023). Página web oficial. <https://slowcreativity.es/>
- Walker, S. (2014). Designing Sustainability. Routledge.



Autor: **Nereida Jiménez Fuertes**
Imágenes: **Altafbeta**

www.slowcreativity.es

Licencia:

Este documento está bajo una licencia **Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)**.

Su difusión es gratuita y se permite compartir, copiar y adaptar este material con fines no comerciales, siempre que se reconozca adecuadamente la autoría y se cite la fuente:

© **2025 Nereida Jiménez Fuertes**.

Título: Guía de metodologías proyectuales: de la racionalidad técnica a la introspección creativa



