



---

Nom i llinatges

---

**EXERCICI 1- ANÀLISI D'UN TEXT**

**40 % de la qualificació**

---

**Durada: 1.30 hores**

---

**Maria del Pilar Rovira Serrano (PALMA DE MALLORCA)**

Publicat a FOROALFA el 28/05/2013

<http://foroalfa.org/articulos/mirar-observar-ver-imaginar-inventar-crear>

## Mirar, observar, ver, imaginar, inventar, crear

«Mirar, observar, ver, imaginar, inventar, crear» es una conocida máxima atribuida al gran arquitecto y diseñador suizo-francés Charles-Édouard Jeanneret-Gris, «Le Corbusier» (1887-1965), que permite introducirnos en la investigación, el diseño y el Design Thinking. Sé que se ha hablado en FOROALFA sobradamente de este tema y que puede parecer que es más de lo mismo, pero ¿por que no repetir?

### Investigación y diseño

Los seres humanos investigamos para analizar, para saber cómo es la realidad; investigamos para explicar porqué es así la realidad; investigamos para predecir cómo se puede comportar la realidad o un sector de ella; en fin, investigamos para actuar, para controlar y transformar esa realidad.

El método científico se presenta como un procedimiento, que comparten todas las ciencias, al menos en su esencia; se trata de un procedimiento de actuación general seguido en el conocimiento científico y se concreta en un conjunto de trámites, fases o etapas que la ciencia utiliza para observar la realidad, teorizar sobre esta realidad, e intentar demostrar la teoría en cuestión.

Se trata de unos pasos definidos con el objetivo último de ampliar los conocimientos de la humanidad, que resumidamente se concretan en las tres fases de la investigación científica:

- Observar (investigar, descubrir y medir)
- Clasificar y tabular (agrupar y relacionar)
- Analizar y explicar (estudiar e interpretar)

Esta propuesta no es tan diferente de la sintética propuesta de proceso de diseño formulada en tres pasos por Tim Brown (inspiración, ideación e implementación), porque método científico y proceso de diseño no son tan importantes cuando lo esencial es la manera como desarrollamos esta metodología, como pensamos y como trabajamos, como investigamos y como observamos, es decir, como utilizamos el *Design Thinking* en nuestra vida cotidiana y en nuestra vida profesional, porque el cambio de siglo introduce, junto a la innovación y el diseño, el *Design Thinking*, no sólo como una forma de pensar, sino especialmente como una forma de trabajar.

### Piensa en diseño, trabaja con el diseño

Aunque no fue el pionero en promover esta una corriente de pensamiento que propone una manera diferente de enfocar los problemas, se considera a Tim Brown como el máximo exponente del *Design Thinking*. Él es la persona que ha popularizado esta forma de pensar (y trabajar), también es su autor más representativo y la cabeza visible de un nutrido colectivo de profesionales que desde la consultora IDEO han adaptado este tema a más ámbitos de actuación (diseño, negocio, educación, proyectos solidarios, desarrollo sustentable, etc.).

Sin embargo, el mismo Tim Brown reconoce públicamente que se ha inspirado en los trabajos del educador y consultor Roger Martin<sup>3</sup> sobre el *Integrative Thinking* (pensamiento integrador), para

desarrollar sus ideas sobre *Design Thinking*, que los responsables del portal de diseño ForoAlfa traducen como *pensamiento diseñístico*, *pensamiento de diseño* o *pensamiento proyectual*.

Antes de hablar del *Design Thinking*, y ya que Tim Brown ha introducido el tema, comencemos hablando un poco del *Integrative Thinking*, que Roger Martin presenta, en palabras de Tim Brown, como la capacidad de explorar ideas opuestas y limitaciones opuestas para crear soluciones nuevas.

Se trata de un proceso para la toma de decisiones en cuatro pasos:

1. Relevancia.
2. Relaciones.
3. Construcción de modelos mentales.
4. Toma de decisiones.

En fin, propone utilizar nuestro conocimiento sobre los modelos de pensamiento existentes para construir (en vez de elegir) nuevos modelos de pensamiento personalizados.

El *Integrative Thinking* aplicado al diseño supone equilibrar lo que los seres humanos necesitamos, de una parte, con la viabilidad técnica y viabilidad económica, de otra parte; esto es para Tim Brown el *Design Thinking*.

Hoy en día, el *Integrative Thinking* excede el mundo de los negocios, de la misma manera que el *Design Thinking* excede el mundo del diseño, porque el *Design Thinking*:

- Es una mentalidad, una forma de pensar (y de trabajar) centrada en el ser humano, participativa, experimental, y optimista, que sirve para aprovechar más y mejor el tiempo.
- Tiene que ver con «la forma en que los diseñadores profesionales piensan, enfrentan problemas y llegan a soluciones»; «tiene que ver con entender la conducta humana respecto del producto para luego llegar al desarrollo del mismo»
- Es «una forma de pensar la gestión basada en el diseño» supone aplicar «el método proyectual de los diseñadores al campo de la gestión empresarial».
- Nos propone a todos pensar como un diseñador; utilizar su especial manera de pensar (y de trabajar) en cualquier situación en la que debamos tomar una decisión.

Las palabras son poderosas... No quiero poner el dedo en la llaga de nadie, pero hablamos de *Design Thinking*, de la manera de pensar de los diseñadores; no hablamos ni de *Arquitectural Thinking* ni de *Engineering Thinking*... ¿Algo tendrán los diseñadores si los gurús del *management* del siglo XXI recomiendan a todos los agentes económicos que integran la cadena de valor de cualquier sector de la actividad económica utilizar el *Design Thinking*, muy especialmente en esta época de crisis integral que nos ha tocado vivir?

Paso a paso, fase a fase, el *Design Thinking* engloba todas y cada una de las etapas del proceso de diseño, donde lo importante no es la etapa en sí misma, sino la manera cómo utilizamos nuestro cerebro en cada una de ellas.

El *Design Thinking* pone el acento en discurrir mucho; nunca en el sentido de *correr*, sino en el sentido de «reflexionar, pensar, hablar acerca de algo, aplicar nuestra inteligencia», tal como recuerda Leopoldo Abadía en la Crisis Ninja... y siempre trabajando duro, es decir, pensar en diseño y trabajar con el diseño.

**A partir de la lectura i comprensió del text, es demana que l'estudiant respongui a totes les qüestions en l'espai assignat.**

**1.- Resumeix en una frase el text.**

**2.- Comenta breument aquest fragment del text: “hablamos de *Design Thinking*, de la manera de pensar de los diseñadores; no hablamos ni de *Arquitectural Thinking* ni de *Engineering Thinking*”.**

**3.- Amb independència de si ets o no dissenyador, què creus que pot aportar el *design thinking* a la vida quotidiana? Justifica la teva resposta.**

**Durada: 2 hores**

**TRIAU UNA DE LES TRES OPCIONS SEGÜENTS:**

### **OPCIÓ A**

Representar, d'una manera descriptiva, l'objecte proposat utilitzant qualsevol sistema de representació: dièdric, axonomètric o cònic, i emprant els recursos propis del dibuix tècnic. Dibuixa la representació amb la màxima precisió possible.

### **OPCIÓ B**

1. Dibuixeu una sèrie d'entre tres i cinc apunts ràpids del model en diverses posicions. Podeu canviar de punt de vista per realitzar aquesta primera part de la prova.
2. Trieu un dels apunts i dibuixeu la representació analítica del model en un sol full A3. S'ha de tenir en compte que al tractar-se d'una representació analítica les qüestions de relació i proporció són molt rellevants. Aquest dibuix es realitzarà exclusivament a línia i a ma alçada, incloent per transparència totes les línies ocultes (no cal que siguin discontinües) que defineixen la forma i ressaltant les parts visibles.
3. A partir d'una còpia del dibuix obtingut en l'apartat 2, realitzar un estudi simplificat de clarobscur (valors tonals i ombres pròpies i projectades dels objectes i fons). No es demana l'acabat en detall d'aquest apartat, sinó el plantejament global dels valors tonals.

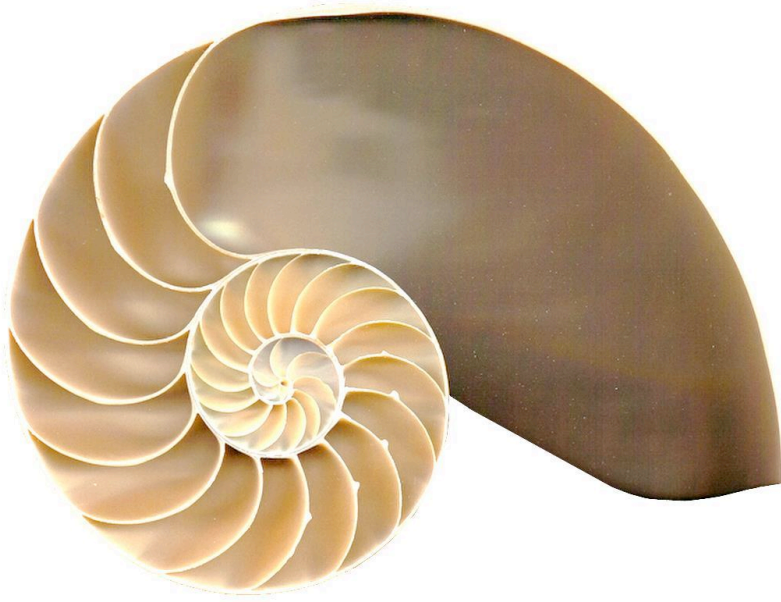
### **OPCIÓ C**

**Desenvolupament d'una proposta de disseny basada en la lliure interpretació d'un objecte de la natura.**

L'observació, anàlisi i interpretació d'un objecte de la natura com un niu d'abelles, pot donar lloc a diferents propostes dins del món del disseny, com ara un estampat d'un teixit, un seient...



I. Realitza una REINTERPRETACIÓ CREATIVA a partir del *Nautilus*.



- II. Desenvolupa i completa la composició creada amb nous elements compositius, afegint contrastos tonals, cromàtics i textures. Cerca una possible aplicació del disseny creat, per exemple, un estampat, un anagrama, un objecte industrial, un espai...
- III. Explica breument el que has realitzat i destaca els seus aspectes del disseny, de caràcter formal, funcional, compositiu i d'execució. Realitza esbossos per explicar el procés treballat, presenta el resultat final i argumenta per escrit la ideació de la representació formal, de materials, color, composició, etc.

En aquesta opció es valorarà:

- La qualitat de la proposta de reinterpretació del model quant a singularitat i adequació a l'enunciat de l'exercici
- L'adequació i correcció de la comunicació gràfica
- La capacitat de comunicació gràfica, escrita i volumètrica
- La capacitat d'anàlisi, de síntesi, creació i desenvolupament d'idees pròpies i alternatives estudiades
- La capacitat per materialitzar les idees. Aspectes formals, funcionals i d'execució
- La funcionalitat, la adequació de la forma a l'ús proposat i criteris de decisió