

Connecting Things: Broadening Design to include systems, platforms, and product-service ecologies

Hugh Dubberly, 2017

Hugh Dubberly

Dubberly es un diseñador y docente, presidente de Dubberly Design Office. Se graduó de la escuela de diseño de Rhode Island e hizo un MFA en Diseño en la universidad de Yale.

Es presidente y creador del departamento de computación y gráfica del Art Center College of Design de Pasadena, y trabajó para la empresa Netscape a cargo de su navegador web, además de crear importantes servicios para Apple.

Palabras Clave

- *Conexiones*
- *Desmaterialización*
- *Ecologías*
- *Conversaciones*

Sobre el artículo

El Diseño tiene una transición de la “*Cultura Material*” a la preocupación por lo inmaterial, las conexiones entre cosas.

Cultura Material

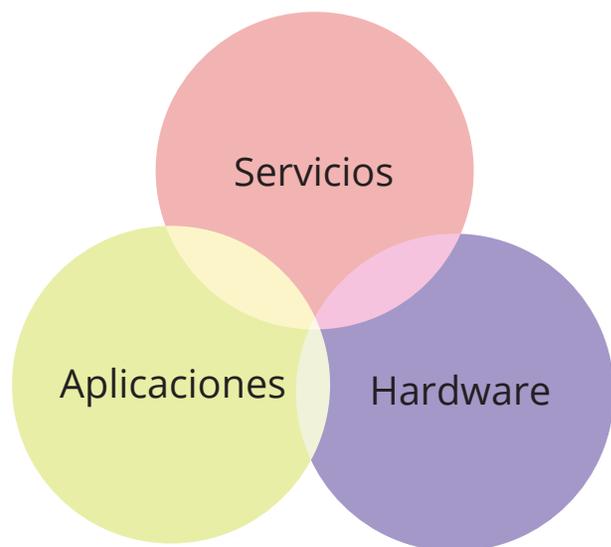
Productos parecidos, poco especiales, que pierden valor. Se produce una estandarización y los productos pasan a ser “*clases de cosas*”

Desmaterialización

La práctica del diseño se vuelve a lo inmaterial, a las conexiones entre cosas. El producto ya no es una cosa única sino que se sostiene de un complejo sistema de relaciones (*Ecologías Producto-Servicio*). Es esta red de relaciones la que debe ser diseñada en su totalidad.

Estas ecologías aumentan la conexión tanto entre productos, como entre productor y consumidor, y requieren de esta interacción para funcionar.

Ecologías Producto-Servicio



Diseño y Tecnología: Un desarrollo en conjunto

A partir del texto, podemos entender que el diseño co-evolucionó con la tecnología. La tecnología llegó a un punto en que no podía ir más allá, y ahí entró el diseño, como el ingrediente que le otorga el valor y particularidad a las cosas, valor que se perdió con la Revolución Industrial y fue rescatado por esta disciplina. El diseño añade un valor no solo monetario, sino un valor único a cada una de las partes que componen al producto/servicio.

La tecnología busca satisfacer las necesidades abstrayendo capacidades humanas en un objeto, por lo que el diseño se encarga de centrarse en la persona y la tecnología en solucionar el problema. El diseño y su relación estrecha con la tecnología (software) son los responsables del futuro, ya que están constantemente estudiando las relaciones humanas y cómo estas cambian con el tiempo, y paralelamente, van avanzando y reinventándose, guiando así el camino del avance de la sociedad.

El diseño es un factor de desarrollo económico, social y ecológico, capaz de articular un sin número de aspectos. Dada esta condición, el diseño asume un compromiso ético, evitando crear nuevos problemas para las personas como efecto de su desarrollo y resolviendo problemas reales de personas reales.