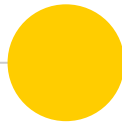


Design thinking and practice



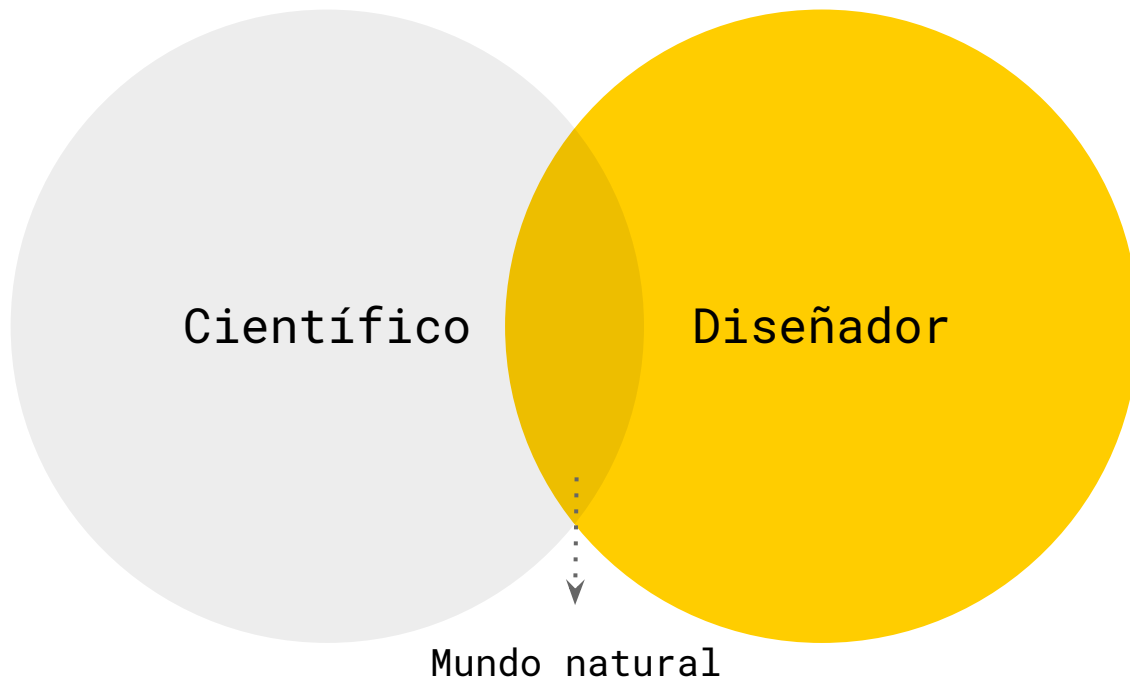
Being a Designer

*¿Qué es ser un diseñador?
¿Qué es pensar como un diseñador?*





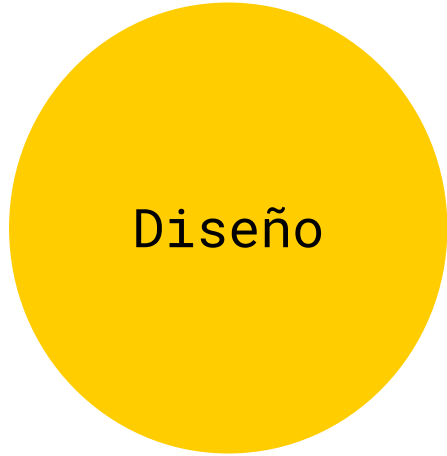
Identidad del diseño



Heidegger



Dasein es un fenómeno orientado a objetivos



Diseño



Cross



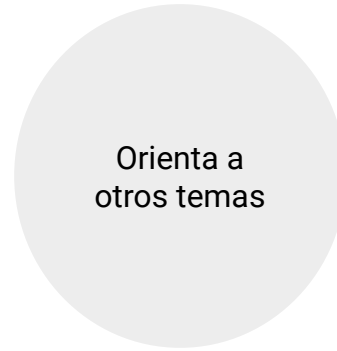
Aspecto inherente de la cognición y existencia humana



Afecta
puntos de
vista



Forma
Perspectivas



Orienta a
otros temas



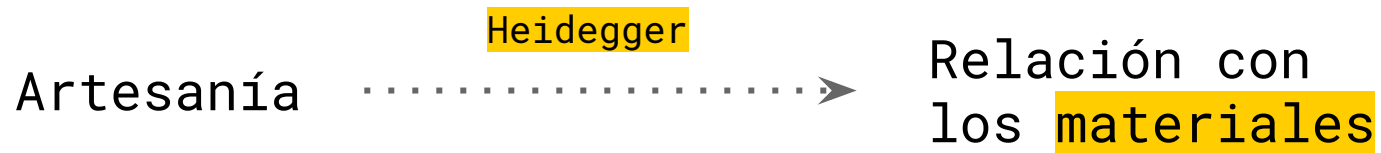
PREMEDITACIÓN
en el hacer



Descubrimiento / Invención
Argumento
Planificación
Propósitos

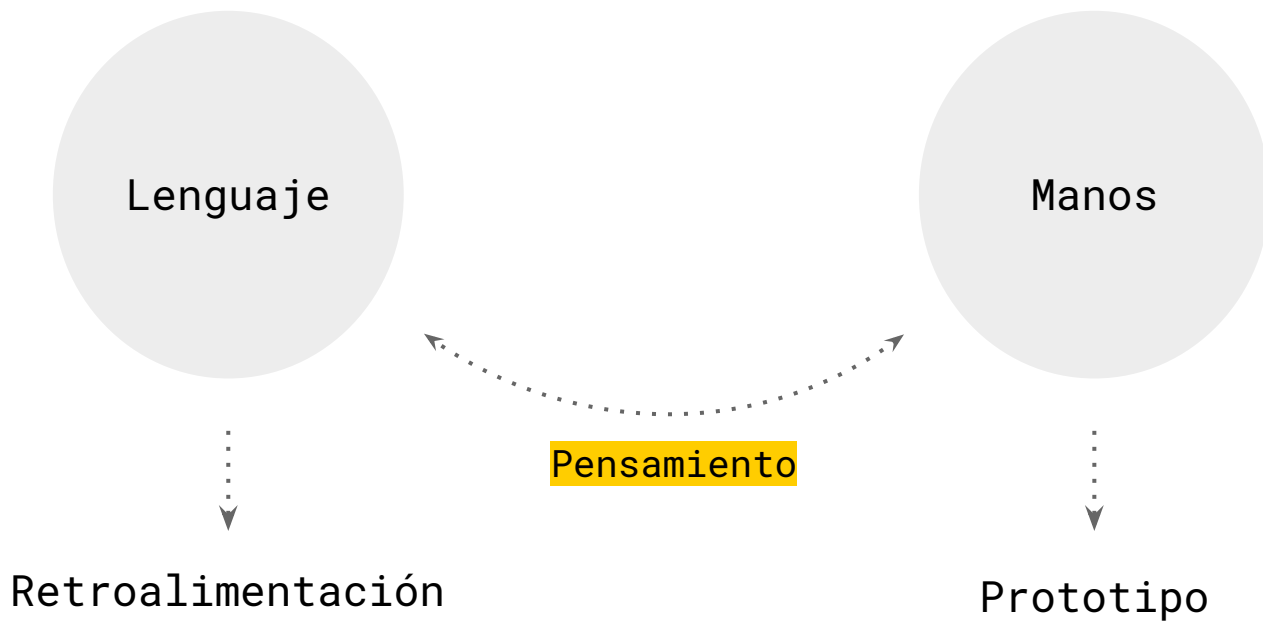


DISEÑO





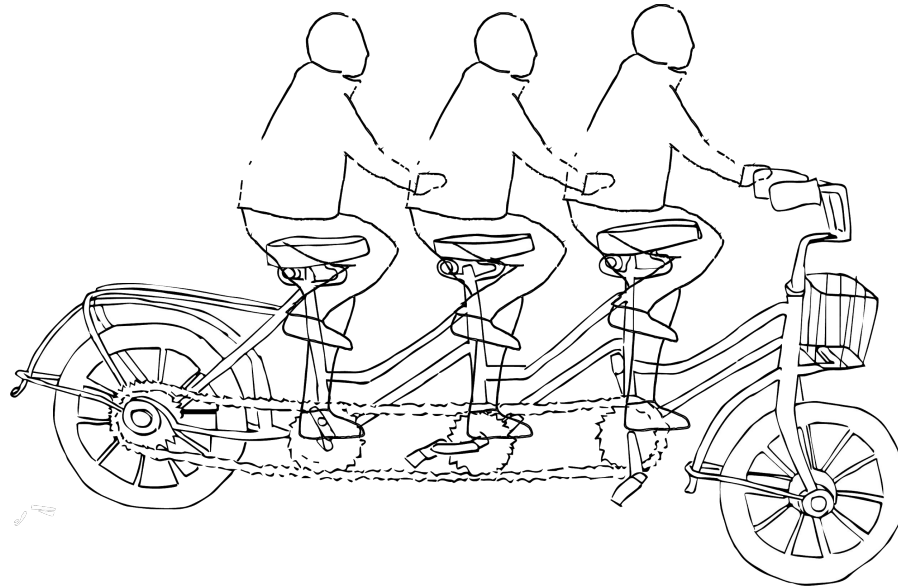
Habilidades corporales



PENSAR

HABLAR

USAR LAS MANOS



● FORT-DA (Freud)

- Acepta su situación
- Hacer algo al respecto
- Busca tener un control sobre la situación



*El discurso en el hablante no
traduce el pensamiento listo,
pero lo logra*

“

Maurice Merleau-Ponty

Lenguaje

Investigación

Etnografía

A través de experiencias

Puede crear nuevos sentidos

Entrevista

Interpretación

Ciencia que estudia y describe los pueblos y sus culturas

Contexto

Empatía

Ser-Con

Heidegger



Artesano



Diseñador
Creador
Usuario



Empatía



Diseñador



Cerrar brecha
Fabricante - Usuario



Mediar el
arrojamiento
del Dasein

*No hay una perspectiva pura de
tercera persona, así como
tampoco hay una vista desde
ninguna parte*

“

Gallagher y Zahavi

Revolución Industrial



Faenas de trabajo



Planificación



Eficiencia



Enajenación

Unicornismo



Tendencia errónea de creer que
'un diseñador todo lo puede'

*El cuidado debe ser diseñado
para ser, y la artesanía es el
medio por el cual esto se puede
hacer*

“

Karl Marx

Techné



Trabajo de la artesanía
o trabajo manual



Acto de hacer
Acto de conocer



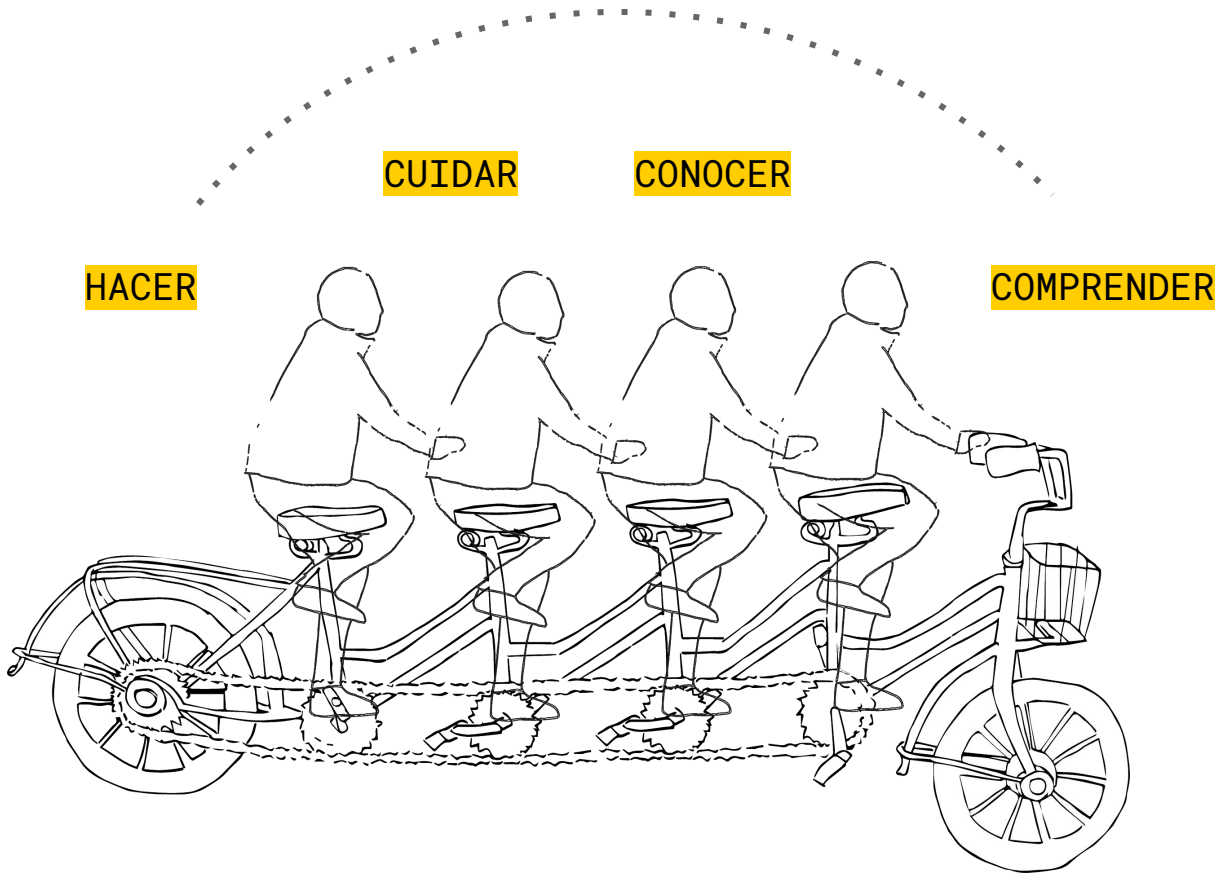
Diseñador



- Hacer
- Cuidar
- Conocer
- Comprender



Ejercer una postura activa hacia
el mundo y cuidar los resultados
que provocamos



HACER

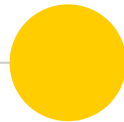
CUIDAR

CONOCER

COMPRENDER

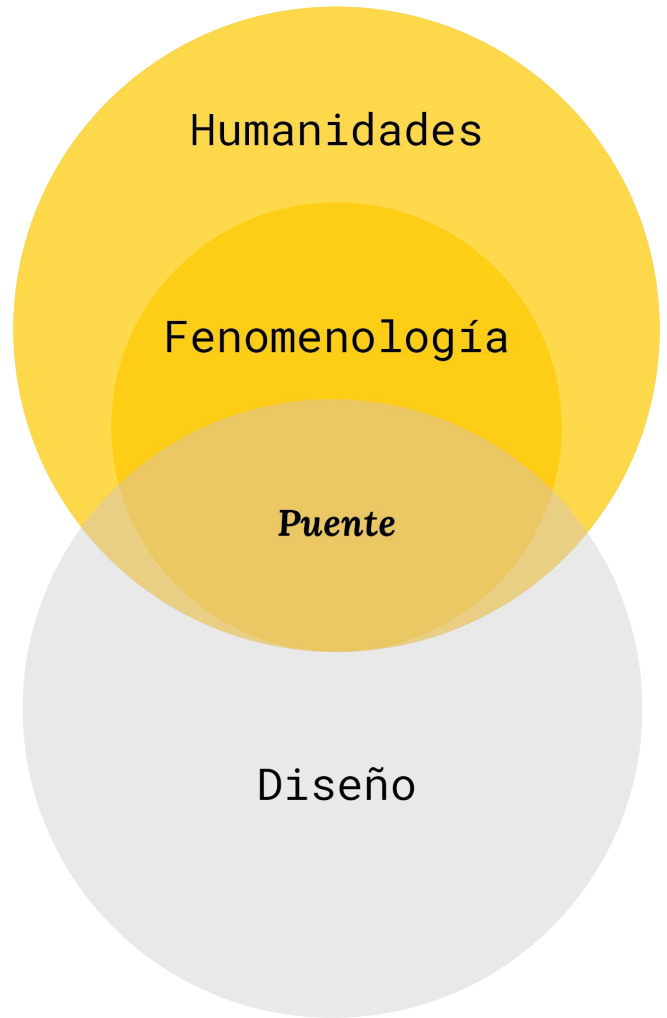
Thinking like a Designer

¿Cuál es el puente entre la fenomenología y el diseño?





¿Cuál es el puente entre la fenomenología y el diseño?



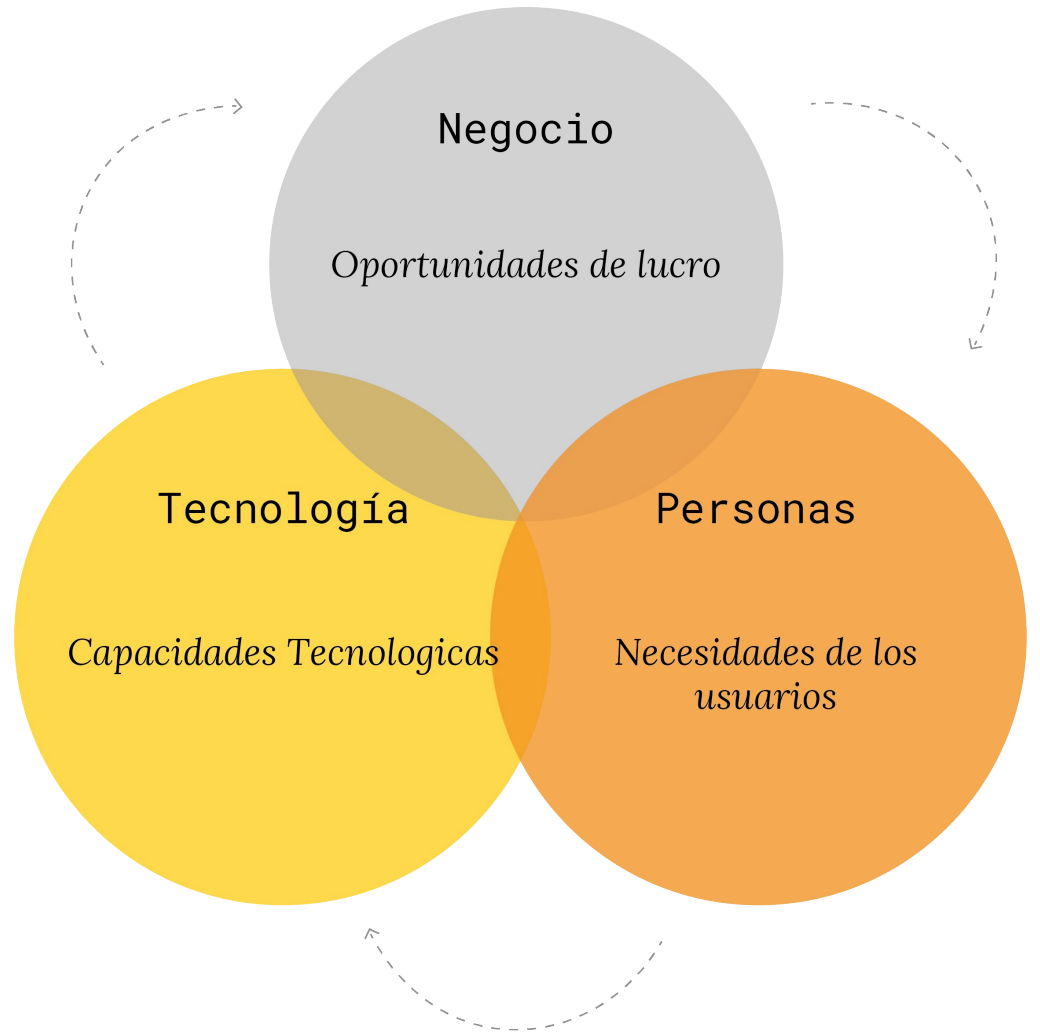


Según Nigel Cross: Diferencia entre cómo piensan los diseñadores en contraste con las ciencias y las humanidades.

	En Ciencias	En Humanidades	En Diseño
Fenómeno de estudio en cada cultura	El mundo natural	Las experiencias humanas	El mundo artificial
Métodos apropiados en cada cultura	Experimentos controlados, Clasificación, Análisis	Analogía, Metáfora, Evaluación	Modelado, Formación de patrones, Síntesis
Los valores de cada cultura	Objetividad, Racionalidad, Neutralidad y Preocupación por la verdad	Subjetividad, Imaginación, Compromiso y Preocupación por la justicia	Practicidad, Ingenio, Empatía y Preocupación por lo apropiado



Definición de Design Thinking según IDEO





Tipos de razonamiento

- Deductivo
- Inductivo
- Abducción

Pasado

Deductivo: Lógica formal

$$a = b , b = c ; \quad \therefore a = c$$

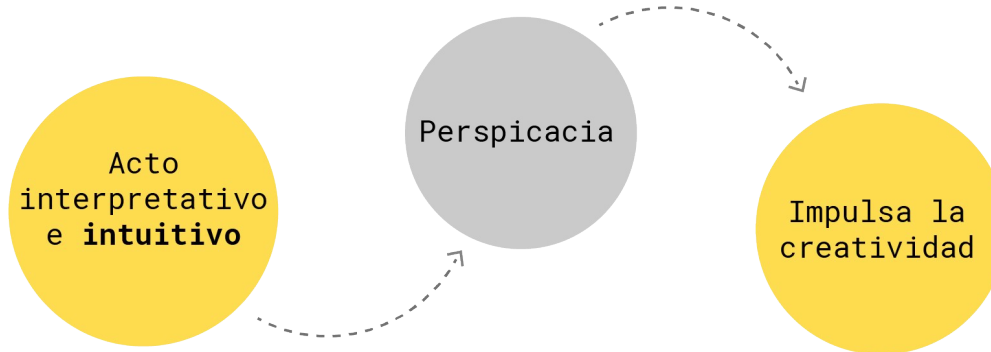
Presente

Inductivo: Lógica de la ciencia

Observas a todos los cisnes en un región dada; notas que cada cisne es blanco; usted forma la regla de que todos los cisnes son blancos

Futuro

Abducción: Lógica del diseño



Design Thinking es un método para ayudar a los diseñadores a permanecer en algún lugar en el medio de pensamiento puramente intuitivo y pensamiento puramente analítico.



“



Know How

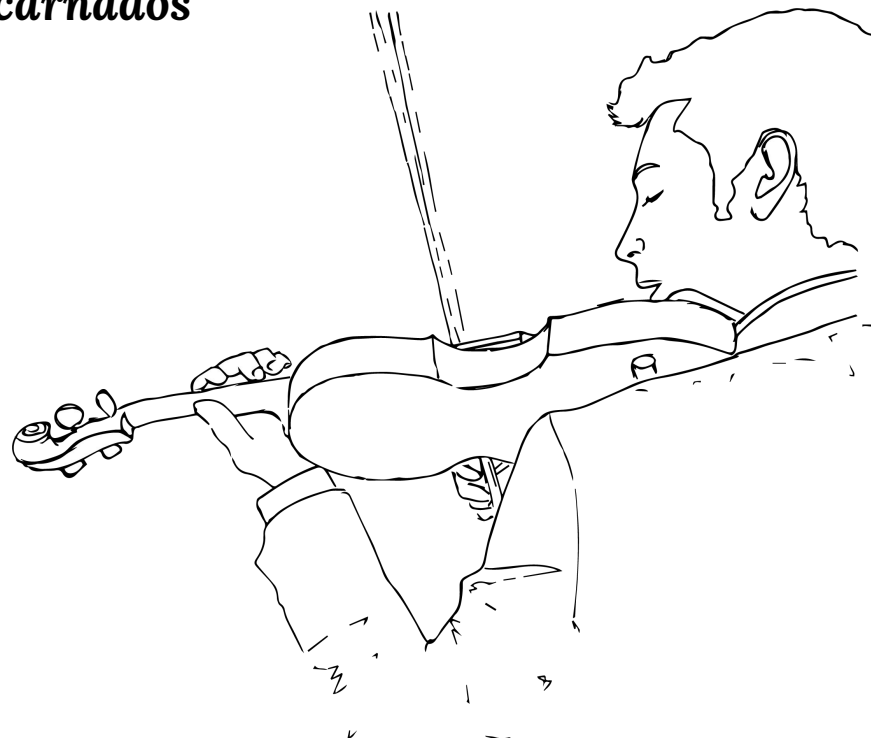
Acto reflejo



*Capacidad de salir de
actos encarnados*

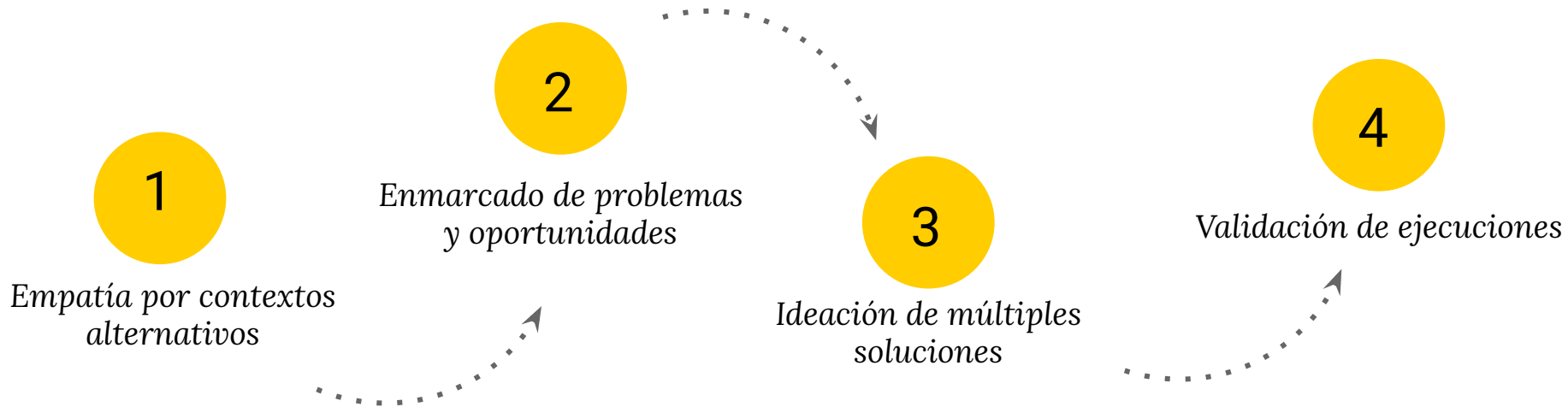


Know how





Componentes del Design Thinking



Design Thinking and Phenomenology

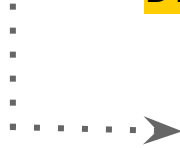
Fenomenología



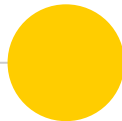
Próxima evolución
del Design Thinking



Diseño

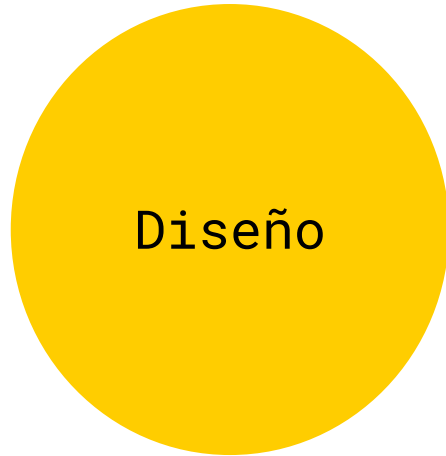


- Estudio de la experiencia
concentración
epistemológica.
- Medio para
traer a la
realidad la
experiencia.





Problemas Graves



Resolver
.....>



- Desafía a la definición integral
- Participación sistémica de múltiples fuerzas
- Complejidad inherente
- Falta de un estado final claro

- Resolver problemas
- Formular soluciones
- Comprender sus componentes

Tiene que



Carece de

- Enfoques rigurosos para estudiar la experiencia
- Metodologías de investigación



- Enfoques holísticos del diseño
- Preocupación por el comportamiento y componentes cognitivos



Aporta en

Para resolver

- Componentes reflexivos de la interacción
- Aspectos de la experiencia del usuario



Evolución del Design Thinking

1. Diseño y pensamiento de diseño como Creación de artefactos. (Simon, 1969)
2. Diseño y pensamiento de diseño como práctica reflexiva (Schön, 1983)
3. Diseño y pensamiento de diseño como una actividad de resolución de problemas (Buchanan, 1992 basado en Rittel y Webber, 1973)
4. Diseño y pensamiento de diseño como una forma de razonamiento/creación sentido de las cosas (Lawson, 2006 [1980]; Cross 2006, 2011)
5. Diseño y pensamiento de diseño como creación de significado. (Krippendorff, 2006)



La Fenomenología en el Design Thinking

*Cumple un papel **doble** en relación con el Design Thinking*

- La fenomenología proporciona una base para las afirmaciones del diseño sobre la experiencia humana.
- El diseño es el proceso de representar la experiencia humana a través de productos y servicios. La fenomenología proporciona nuevas perspectivas del diseño y cómo introducir al diseño estas nuevas perspectivas.



Thank you!