

El problema de la inmediatez, implicaciones en el diseño y sus metodologías

*The problem of immediacy,
implications in design and its methodologies*

Mtro. Jorge Jaime Rodríguez Luna

Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco
jjrl@azc.uam.mx
ORCID: 0009-0006-7097-7062

Aceptado: 3/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Rodríguez, J. (2024). El problema de la inmediatez,
implicaciones en el diseño y sus metodologías. *un año
de diseñarte, mm1*, (26), 14-25.

Resumen

Actualmente, la sociedad contemporánea enfrenta una serie de problemáticas que afectan los procesos productivos y las metodologías que los diseñadores utilizan en sus actividades, en este caso lo referente al tiempo destinado para trabajar. Este artículo plantea un análisis teórico sustentado por los lineamientos del pensamiento moderno y el cambio de paradigma a la posmodernidad. Ahora se presenta una exigencia que requiere nuevos modos de trabajo que maximicen los procesos, reduzcan los tiempos y se adapten a las solicitudes urgentes del mercado laboral. Por ello se hará una reflexión que pueda contribuir a plantear una solución a la problemática de la inmediatez y cómo esta afecta al momento de diseñar.

Palabras clave: diseño, posmodernidad, inmediatez, valor, metodología.

Introducción

Éstas son algunas de las preguntas que se intentará responder en el siguiente texto, así como dar una propuesta metodológica acorde con ciertas exigencias de la vida laboral de hoy en día. ¿Cuál es el proceso que se aplica en la industria cuando se va a diseñar algo? ¿Es congruente la manera en la que se aborda el diseño desde la academia, en el interior de las universidades, con lo que se requiere en la actividad profesional? ¿Se están preparando a los futuros diseñadores para responder a las necesidades actuales, tanto en capacidad, calidad, velocidad (trabajos urgentes) como en eficiencia (el uso de los menores recursos posibles)?

Para los egresados de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, en Diseño de la Comunicación Gráfica, incluido el autor, la formación académica y metodológica se realiza con base en el Modelo General del Proceso Diseño, modelo efectivo para la generación de proyectos de diseño que dan respuesta a una necesidad, a problemáticas específicas y a planteamientos complejos. Si se reflexiona sobre el hacer laboral y la aplicación de las metodologías que se inculcan en las universidades, sin embargo, se puede notar que al momento de la realización de proyectos profesionales, como parte de un sistema de exigencia de “alto rendimiento”¹ (ritmo de trabajo de despachos de diseño, agencias de publicidad, de-

Abstract

Currently, contemporary society faces a series of issues that affect productive processes and the methodologies designers employ in their activities, particularly concerning the time allocated for work. This paper proposes a theoretical analysis grounded in the principles of modern thought and the paradigm shift to postmodernity. A new demand arises, influencing and requiring novel work approaches to maximize processes, reduce time, and adapt to the urgent requests of the labor market. The reflection presented aims to contribute to formulating a solution to the immediacy issue and its impact on the design process.

Keywords: Design, Postmodernity, Immediacy, Value, Methodology.

1. Alto rendimiento: en este texto, el término hace referencia a una serie de características (velocidad, técnica, calidad, organización, responsabilidad) que cumplen ciertos individuos en lo referente a la capacidad de afrontar solicitudes de trabajo urgentes de manera eficiente.

partamentos internos de diseño u empresas de perfil privado), la aplicación de procesos teóricos ideales se ve muy limitada, mermada o simplemente es inoperable por la falta de tiempo para su correcto desarrollo.

En este texto se trata de explicar este fenómeno a partir de una postura ideológica, sustentada por aportaciones teóricas desde la sociología, en especial sobre la visión posmoderna de la sociedad, con observaciones de pensadores como Zygmunt Bauman, Gilles Lipovetsky y Byung-Chul Han para contrastar y explicar cómo afectan las dinámicas sociales al diseño contemporáneo en su actuar como disciplina y actividad profesional. De tal manera que, a partir de un marco referencial, se pueda llegar a una explicación lógica que permita entender por qué en este momento las interacciones sociales tienen una alta exigencia en la esfera productiva, sobre todo en lo referente a una cuestión: la rapidez. En el caso del diseño como actividad profesional, se reflexionará por qué en la actualidad se espera que los trabajos se terminen y entreguen en el menor tiempo posible, puesto que el margen temporal necesario para poder diseñar es cada vez más limitado, esto debido en mayor medida a que las fechas de entrega ya están pactadas y comprometidas por los clientes con los siguientes eslabones productivos y comerciales, llámese, promoción, distribución, lanzamiento o inauguración, sin tomar en cuenta el tiempo necesario para el proceso de producción. De tal forma que la falta de tiempo en los proyectos aumenta la exigencia y genera una presión mayor, en consecuencia, un pedido que requiere un desarrollo inmediato repercutirá en los procesos conceptuales-productivos, reflejado en la calidad y en el rendimiento de los diseñadores.

Ante ello, se plantea una problemática generalizada en las industrias creativas que afecta de manera considerable la forma de trabajo del diseñador, ya que desde su formación universitaria está capacitado con herramientas técnicas y metodológicas para afrontar solicitudes con características que ya no están presentes en lo que piden los clientes y las empresas al día de hoy; es decir, no están preparados para responder a una exigencia de alto rendimiento, con una metodología

que maximice el tiempo y priorice la entrega para lapsos muy reducidos o urgencias de entrega inmediata.

De ahí que en el presente texto se reflexiona sobre el tiempo que un diseñador requiere para hacer su trabajo según las metodologías habituales: el tiempo mínimo que se necesita y el que se le destina al trabajo profesional para su conceptualización, desarrollo e implementación de entregas en un régimen de urgencia, inmediatez y presión; un hecho al que se enfrentarán los futuros diseñadores en el ámbito laboral como profesionales en diseño, con jornadas de trabajo extremas para poder cumplir los compromisos que los clientes han pactado. El tema se explicará y retomará para este análisis desde la postura teórica de *La modernidad líquida* de Bauman, en la cual factores como la rapidez son ejes centrales en las relaciones sociales; en este caso, lo relacionado con la actividad de las industrias creativas y la generación profesional del diseño en México, dicho factor será denominado en este artículo como el problema de la *inmediatez*.²

El fenómeno de la inmediatez

Cuando se aborda cierta problemática sea de diseño o sea de cualquier otra índole, se debe acotar la dimensión espacio temporal y los distintos factores que están involucrados ya sea de tipo político, económico, cultural o social que van a delimitar dicho evento, esto con el fin de inferir cómo se afectan y condicionan su actuar, así como los efectos que tendrá en los resultados consecuentes. En este sentido, el lapso temporal al que se hará referencia tiene que ver con el momento histórico que se caracterizó por el predominio del pensamiento recurrente en la sociedad industrializada, presente en el siglo XX como parte de la llamada Modernidad y su eventual transición al pensamiento Posmoderno, momento ideológico en el que se situará el fenómeno que será analizado.

Para poder entender más ampliamente la situación que se va a estudiar, es necesario establecer la di-

2. Según el diccionario de la real Academia española consultado en línea, el significado de inmediatez se relaciona con inmediato que significa: que sucede enseguida, sin tardanza (Diccionario de la Real Academia Española, 2023).

námica previa, acorde con el pensamiento moderno; según Daniel Bell, se puede analizar desde tres órdenes distintos: el tecno-económico, el régimen político y la cultura, que de forma contradictoria se manejan con lógicas diferentes. Si se retoma el aspecto tecno-económico, éste se puede diferenciar por el énfasis en la confianza depositada en la industria y los avances tecnológicos, lo cual hace evidente el dominio de la actividad industrial sobre la naturaleza, apoyada en los descubrimientos tanto científicos como tecnológicos icónicos del siglo pasado. Sobre lo anterior, Gilles Lipovetsky retoma los análisis de D. Bell en los que menciona que:

El orden "tecno-económico" (o "estructura social") (organización de la producción, tecnología, estructura socio-profesional, reparto, de los bienes y servicios) está regido por la racionalidad funcional, es decir la eficacia, la meritocracia, la utilidad, la productividad" (Lipovetsky, 2000, 85).

En lo anterior se puede reafirmar la importancia de la tecnología y su papel en la industria como pilar del pensamiento moderno donde destacan las palabras funcionalidad y utilidad, de tal manera que la idea de progreso tecnológico se maneja como estandarte y es un reflejo de cómo el ser humano domina su entorno y lo adapta gracias al diseño para cubrir sus necesidades.

Para poder profundizar en la problemática, se analizará el fenómeno en función del valor descrito por Jean Baudrillard, de lo cual se puede decir que los dos términos anteriores son elementos fundamentales en el contexto social y van ligados de forma directa con los objetos diseñados, ya que tanto la función como la utilidad son cualidades inherentes del objeto y condición necesaria para poder alcanzar su objetivo, lograr satisfacer una necesidad mediante una función utilitaria o una aplicación práctica, lo cual debe ser un aspecto ontológico propio del producto. En contraste con el cambio de paradigma, el llamado valor de uso de la postura modernista se relega por otros tipos de valor y da inicio de la llamada Posmodernidad, la cual se caracteriza por el abandono y rechazo de las prácticas del siglo pasado, así como de un descontento y desencanto de la idea de prosperidad asociada al progreso industrial.

Gilles Lipovetsky (2000) también menciona otras características de la sociedad posmoderna y se refiere a ella como:

Aquella en que reina la indiferencia de masa, donde domina el sentimiento de reiteración y estancamiento, en que la autonomía privada no se discute, donde lo nuevo se acoge como lo antiguo, donde se banaliza la innovación, en la que el futuro no se asimila ya a un progreso ineluctable (p. 9).

Respecto al valor, ahora se puede diferenciar toda una gama de distintos tipos (uso, cambio, simbólico y signo según lo aportado por Baudrillard), algunos alejados de la utilidad, la cual ha sido subyugada o asimilada como un hecho integrado a los objetos y productos. Por ende, la importancia de la existencia de valores diferenciados asociados con los diseños, idea que se puede entender en congruencia con los círculos de poder (retomado de la teoría de Bourdieu), donde cada valor tiene un campo de acción y un segmento de usuarios específico. Así, cada uno de los anteriores tipos de valor presenta dinámicas particulares y destacables ante el individuo, quien seleccionará el que le resulte más importante respecto a un producto o situación determinada, caracterizado por la personalización y la individualidad, temas incluidos y muy relevantes en la esencia del pensamiento posmoderno.

Dentro de este contexto con distintos tipos de valor se propone agregar uno más, el que atañe al lapso temporal, al que se le llamará en este texto como rapidez, dicho término hará referencia a la velocidad como cualidad de inmediato. De tal manera que, en el contexto contemporáneo inmerso en el pensamiento posmoderno, se puede postular que la rapidez tiene relaciones de valor, ya que es un aspecto fundamental en las dinámicas actuales con inferencia en la producción tanto de productos como servicios, la cual cobra mayor importancia, ya que es la facultad que permite el acceso al producto de manera inmediata, o al instante, sin necesidad de esperar por ello.

Al respecto, Zygmunt Bauman menciona:

La precariedad de la existencia social provoca una percepción de que el mundo circundante es

una superposición de productos para consumo inmediato. Pero percibir el mundo, incluyendo a sus habitantes, como un pozo de artículos de consumo transforma la negociación de vínculos humanos duraderos en algo extremadamente arduo (Bauman, 2004, 85).

En concordancia con las reflexiones de Bauman, se puede deducir que el valor percibido por medio de la inmediatez es producto directo de las reglas sociales que han cambiado con el tiempo y que en este momento temporal se pueden explicar según la lógica posmoderna, en la que obtener el bien deseado de manera inmediata es considerado como una virtud. Por ejemplo, en el rubro de la prestación de servicios, ya sea en el ámbito hotelero o de alimentos, la rapidez es una ventaja altamente valorada y considerada como parte de un buen servicio al cliente. Es por ello que en la actualidad los usuarios esperan todo lo más rápido posible o al instante, sin considerar sus implicaciones o los procesos productivos para su generación. Las dinámicas sociales han alejado este conocimiento y lo han hecho ajeno y distante de los individuos, fenómenos en los que, por ejemplo: el comensal espera su platillo al instante sin pensar en que alguien lo prepara, cocina y presenta antes de que llegue a él. De ahí que existan rubros como la “Comida rápida o entrega exprés”, donde su mayor valor radica en la velocidad, ya que minimiza y optimiza al máximo fases productivas para alcanzar sus objetivos, pero no por ello inexistentes.

Esta visión de la sociedad se ha acentuado con la tecnología, pues una de las características y prestaciones que se busca con las innovaciones tecnológicas es la inmediatez. Sobre lo anterior, los académicos Bellver y Romero-Wenz mencionan que:

El medio digital es el de lo inmediato y acelerado. La sociedad entera se ve afectada por una nueva forma de entender el tiempo que sólo potencia lo inmediato a la mayor velocidad posible: la temporalidad del medio digital es el presente inmediato³ (Bellver y Romero-Wenz, 2022, p.176)

3. “Presente inmediato” es un término al que hace referencia el filósofo Byung-Chul-Han en su libro *En el enjambre* y se refiere a la comunicación digital como un medio directo sin intermediarios.

Un ejemplo son las soluciones que ofrece la Inteligencia Artificial (IA), ya que son de manera inmediata, o en el ámbito del diseño multimedia se debe contemplar un aspecto referente a la eficiencia, palabra que hace alusión a la rapidez con que un sistema digital responde a la solicitud de un usuario en una plataforma digital.

Vic Costello, en su obra *Multimedia Foundation*, dice al respecto que:

Efficiency is how fast a user can perform task after learning how to use the interface. While learnability is about users' initial interactions with the interface, efficiency is about the effort user expend during repeated visits (Costello et al. 2012, p. 175).

Costello menciona que la *eficiencia*⁴ es la rapidez con la que el usuario puede realizar una tarea; en términos de la multimedia, se refiere a que cuando se hace clic en un botón, banner o entrada táctil se realice una respuesta a dicha acción de manera inmediata por parte del sistema, sin embargo también menciona el término aprendizaje, que se refiere a la asimilación de las funciones del programa por parte del usuario, lo cual se puede entender como el tiempo que la persona debe destinar a familiarizarse con dicho medio para su correcto funcionamiento. Este tipo de recursos y respuestas inmediatas de un medio digital han migrado al resto de ámbitos de la sociedad y de la industria, de tal manera que ahora se espera que en cualquier rubro se dé una respuesta inmediata.

En lo referente a la actividad de diseñar, ahora se espera que las solicitudes de diseño se realicen el mismo día que se reciben, por ello es común escuchar frases como “El diseño era para ayer” o “necesito el diseño a prueba de errores” las urgencias (los llamados bomberazos) son la dinámica diaria en la que el sentido de urgencia se diluye, ya que al ser todo urgente es imposible priorizar una solicitud sobre otra y se opta por realizar trabajos simultáneos bajo mucha exigen-

4. Efficiency, en este texto, hace referencia a un término que es recurrente en los ámbitos del diseño multimedia abordados a últimas fechas por el diseño de experiencia (UX), el diseño de Interfase (UI) y auspiciado por una lógica del Diseño Centrado en el Usuario (DCU) referente al cambio de paradigma en el campo del diseño como disciplina.

cia y presión constante; lo que se ve reflejado en el desgaste, ya sea en la producción, la respuesta del equipo humano, el recurso tecnológico o en las mismas cualidades del diseño como producto final.

La inmediatez en el diseño

En el proceso de la generación de “objetos de diseño”,⁵ se debe llevar a cabo una metodología específica para lograr un diseño óptimo que cumpla con las necesidades requeridas de cualquier naturaleza (un gráfico, un objeto, un espacio o un sistema), tal metodología a su vez está compuesta por diversos eslabones que le darán forma y estructura al modelo que sustentará el diseño posterior. Si se retoma el método científico tradicional, basado en el razonamiento inductivo planteado por Sir Francis Bacon en su *Novum Organum*, considerado como la base de la mayoría de las metodologías aplicadas al diseño, se puede generalizar que contendrán los siguientes pasos o alguna variable similar a las siguientes: observación, hipótesis, experimentación y comprobación. Dicho proceso, sin embargo, para su correcta realización requiere de la combinación de muchos factores y elementos, entre los cuales destaca uno para este análisis: el tiempo.

El aspecto temporal es un factor esencial en todo proceso creativo y productivo, es un recurso que está presente en cada paso de cualquier metodología y debe considerarse siempre en toda planeación; por ello, es necesario destinar el tiempo preciso para la correcta ejecución de los distintos niveles de los procesos productivos: es decir, si se retoma el método científico de Bacon, se debe de contemplar un periodo mínimo para desarrollar una *observación* eficaz, que permita arrojar datos suficientes para poder generar una *hipótesis*; a su vez, ésta debe contar con el lapso necesario para delimitar una idea funcional que posibilite plantear una solución factible. Lo mismo ocurre con la *experimentación*, etapa que debe contar con la duración justa para poder probar la ejecución de los mecanismos que darán forma a la hipótesis (hablando en este caso de los objetos de diseño); finalmente la *comprobación*, la cual

también requiere de una duración idónea para obtener los resultados de una ejecución exitosa o fallida y con ello analizar o detectar sus puntos de oportunidad, así como su influencia en los usuarios.

Entonces, ¿qué ocurre cuando factores sociales influyen para que las empresas exijan que los periodos temporales para una correcta ejecución, con una metodología completa se reduzcan sin considerar sus implicaciones en el desarrollo?, la respuesta depende del diseñador en cuestión, en el mejor de los casos se puede tratar de un experto que diseñe o dirija, el cual cuente con gran dominio y experiencia en el tipo de trabajo y pueda sintetizar la metodología de manera empírica para reducir el tiempo de realización. El objetivo de la educación superior, no obstante, es preparar profesionales que afronten dichos requerimientos desde una fase temprana, sin la necesidad de ser reeducados en el trabajo; en ese caso, un diseñador que cuente con poca experiencia podría ver su actuar limitado, en dicho escenario el proceso se verá afectado y como consecuencia se alterará o ignorará el modelo metodológico para diseñar. Como resultado, el objeto de diseño tendrá deficiencias en distintos niveles o ser un producto fallido, de tal manera que cuando los distintos pasos en la metodología se vean afectados por la falta de tiempo, se sacrificará la duración para la óptima ejecución en alguno o en todas las fases, en el mejor de los casos, o también se puede llegar a omitir alguna o varias de ellas.

Si se analiza un ejemplo ficticio, en el que se solicita un diseño de un mobiliario para una marca comercial destinado para el punto de venta de las tiendas de autoservicio, el cual debe estar ya exhibido para una temporalidad cercana, lo ideal sería aplicar una metodología que pueda garantizar un exhibidor con características específicas para el proyecto planteado. Si se aplica una metodología extensa como el Modelo General del Proceso de Diseño, por citar alguna,⁶ se debería hacer una investigación sobre el espacio, la

5. En este texto, se le denomina objeto de diseño a cualquier forma resultante del proceso de diseñar: gráfico, industrial, arquitectónico, sistema o cualquier otro.

6. Existe gran número de metodologías para diseñar. Se pueden mencionar algunas por autor: las de Jorge Frascara, Bruno Munari y Juan Acha; otras por enfoque: el Design Thinking, el DCU, la del ISDI de Cuba, entre otras.

cadena, el usuario, el producto, el peso, la durabilidad o el número de piezas; de igual forma, considerar el presupuesto, los materiales, la instalación, la logística y transportación y con esto plantear un caso que contemple todas las posibles variables y con ello delimitar un problema. Con base en lo recopilado, se genera una hipótesis que considere las necesidades encontradas y se elabora una construcción conceptual que de forma a la solución de diseño y así trabajar sobre un proyecto como tal; por último, la realización sería la fase por la cual se da forma tangible a la pieza de diseño y se podría empezar la producción.

Contrariamente, en la actualidad, el esquema de trabajo de las empresas (clientes) más habitual es el de la urgencia; ante dicha dinámica, la aplicación de un modelo completo extenso, resulta poco probable, ya que requiere de una planeación con la consideración de cierto tiempo, establecido en conjunto por el cliente, los equipos de diseño y de producción. En consecuencia, la falta de tiempo suficiente, podría comprometer no sólo el diseño, sino el proceso completo, contando la producción, la distribución y afectando las fechas de entrega.

En este ejercicio ficticio se supondrá que el cliente solicita 300 unidades de un mobiliario temporal para distribuir a nivel nacional a implementar en tres semanas. ¿Qué ocurre en ese caso? De tres semanas, una será para logística, elaborar y ejecutar la ruta de distribución con la que se llevarán e implementarán los muebles en las distintas tiendas; dos, para la fase de producción, es decir, fabricar, imprimir gráficos, armar las piezas y entregar en la bodega para el reparto. Entonces, qué ocurre con el diseño: se tendrá que realizar en un periodo temporal muy reducido, se deberá diseñar de forma inmediata (conceptualizar, bocetar, generar renders o tomar fotografías). Por tal motivo, las fases se trabajarán en simultáneo para buscar aprobaciones, hacer archivos constructivos e imprimir; todo será urgente para no afectar el tiempo de los demás procesos y es posible que se implementen jornadas extensas o con horarios extendidos. En dicha dinámica, no se puede aplicar un modelo metodológico completo y se deberán sacrificar procesos parciales o totales, tal vez

el equipo de diseño pase directo a trabajar una hipótesis con información básica o precaria o se retome algún proyecto anterior que se adapte a lo solicitado; igualmente, se podrían omitir pasos como la revisión y la verificación o las pruebas y prototipos para ir directo a la producción, lo que implicaría una alta probabilidad de error. En cualquiera de los pasos del proceso que se vea afectado el tiempo de ejecución, el resultado puede ser diferente al deseado y eso generará carencias con respecto a diseños elaborados que contaron con el tiempo suficiente para aplicar una metodología completa.

Lamentablemente, es una realidad que en los momentos actuales las empresas y los clientes superan con sus exigencias la capacidad real de los procesos de producción; por ello, se debe plantear una metodología que pueda dar una respuesta eficaz, que permita al diseñador adaptarse a las nuevas condiciones laborales, que en última instancia son establecidas por necesidades adoptadas por la misma sociedad, al estar inmersa en una dinámica posmodernista.

Comparativa entre modelos de diseño

Como se observó en el ejemplo anterior, la labor profesional del diseñador debe estar guiada por metodologías que le den una estructura lógico-conceptual a los objetos de diseño que se realizarán, lo que hace la diferencia entre un trabajo a nivel técnico y otro realizado por un profesional con formación universitaria.

Existen modelos acordes con distintos enfoques teóricos, lo que responde a una serie de variables que configuran dichas metodologías; es posible destacar los procesos en función del diseño que se quiere hacer; por ejemplo, elaborar un diseño multimedia con una metodología específica para ese rubro, diferenciada del diseño editorial o del diseño para una identidad corporativa, lo anterior muestra la existencia de distintas líneas y posturas respecto a las metodologías por usar. Otra opción puede ser el enfoque con el que se quiere trabajar el diseño, que puede estar relacionado con las corrientes de pensamiento vigentes al momento de diseñar; por ejemplo, el diseño centrado en el pensamiento moderno y el progreso tecnológico

en contraste con el diseño “centrado en el usuario”,⁷ relevante ante el cambio de paradigma hacia la Posmodernidad. En la actualidad, el diseño centrado en la persona, evolución del DCU,⁸ pero con un enfoque más inclusivo. Ezio Manzini reflexiona al respecto y menciona:

The main character of this change is that, in more recent interpretations, the focus of design has shifted away from “objects” (meaning products, services, and systems) and toward “ways of thinking and doing” (meaning methods, tools, approaches, and, as we will see, design cultures) (Manzini, 2016, p. 53).

De tal manera que para Manzini las metodologías del diseño se deben dirigir hacia las formas de pensar y hacer, en este caso, lo relacionado con la manera de abordar problemáticas específicas por la falta de tiempo y con ello desarrollar métodos que logren un diseño óptimo en lapsos muy cortos.

Es así que en este momento se pueden enumerar varios modelos teóricos para la generación del diseño que tratan de sintetizar los procesos, entre los más relevantes se encuentra el *Design thinking* que retoma

7. El diseño centrado en el usuario aborda el desarrollo de objetos de diseño enfocados en las necesidades e intereses de los usuarios, con la aplicación de criterios ergonómicos y conocimiento de las técnicas de usabilidad. Este enfoque aumenta la efectividad, mejora el bienestar del usuario, la accesibilidad y la sostenibilidad, además de tomar en cuenta los diferentes efectos que dichos objetos pueden reflejar en la salud, la seguridad y el rendimiento del ser humano. (García y Marín, 2020, 28).

8. DCU se refiere al Diseño Centrado en el Usuario, término acuñado por Donald Norman, en su libro *La psicología de los objetos*, que tiene por objetivo priorizar las necesidades particulares del usuario como ser individual.

varias posturas teóricas como el diseño centrado en la persona.

En este sentido, para este análisis, se consideran tres modelos para ejemplificar cómo funciona cada uno, de acuerdo con sus procesos y procedimientos; también, se considera el manejo del tiempo, así como qué tan viables son según las necesidades y las dificultades antes planteadas como parte de la problemática presente, la inmediatez. El primero es el referente a la metodología propia de la UAM Azcapotzalco, el Modelo General del Proceso de Diseño, que consta de las siguientes fases: Caso, Problema, Hipótesis, Proyecto y Realización (Figura 1).

Respecto a dicho modelo se puede sugerir que tiene una relación muy estrecha con el método científico original de Bacon, ya que es una metodología ideal para proyectos complejos que cuentan con el tiempo suficiente para su desarrollo, por lo cual puede ser una gran opción para afrontar problemáticas de gran alcance, como a las que Richard Buchanan hace referencia en su artículo “*The wicked Problems*”, temas que no tienen una solución clara y que necesitan de un arduo trabajo interdisciplinario para afrontarlos, dichos problemas perversos tienen mucha relevancia con la visión posmoderna, ya que son parte de los problemas de la realidad actual: la contaminación, la hambruna, la escasez de recursos o las pandemias.

El segundo modelo es la metodología “*The three Ps Production Model*”, que se usa para la realización de proyectos audiovisuales o multimedia, planteado en el libro *Multimedia Foundations*, y que consta de tres pasos principales con sus respectivas subdivisiones: preproducción, producción y posproducción (Figura 2).



Figura1. Modelo General del Proceso de Diseño de la UAM Azcapotzalco.

Proceso de diseño para proyectos Audiovisuales y de Multimedia

The three Ps Production Model

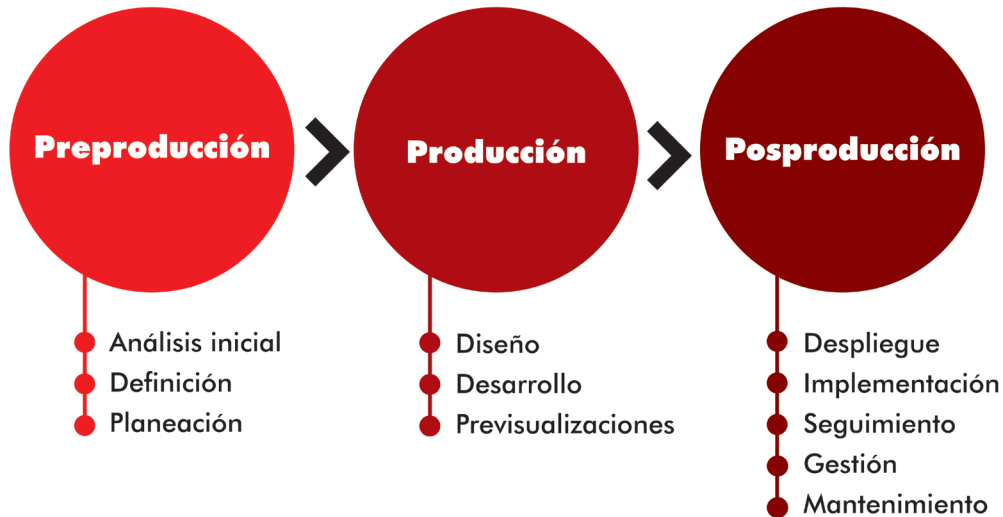


Figura 2. Proceso de diseño para proyectos audiovisuales y de multimedia.

Como se ilustra en el esquema, cada paso, a su vez, contempla distintos procesos (pueden ser más en función del tipo de proyecto): la preproducción consta del análisis inicial, definición y planeación; la producción, del diseño, desarrollo y previsualizaciones; la postproducción, del despliegue, implementación, seguimiento, gestión y mantenimiento.

Para este análisis, la fase más relevante es la preproducción, pues con ella se da forma a la idea, se genera el concepto con el que se trabajará, se plantean los objetivos, las características, la naturaleza del proyecto y se definen los costos y los tiempos de producción. En este paso, se realiza un cronograma (Figura 3), que deberá regir todo el proceso y que planteará los tiempos ideales y suficientes para la correcta realización del proyecto. Aquí es muy importante considerar el aspecto técnico-tecnológico, ya que existe un tiempo mínimo que los equipos de cómputo necesitan para generar el objeto final, es decir, que por muy urgente que sea el proyecto, es poco viable acelerar dicho proceso. Por ejemplo, si se necesita un video con una animación 3D, que en procesamiento toma 48 horas de renderizado, ese tiempo no se podrá reducir a menos

que se acepten cambios significativos en la calidad, establecida previamente en la preproducción y que debió aprobarse con procesos que estructuran y dan seguimiento al desarrollo, como la escaleta en el caso de proyectos de video o es el story board y el animatic en producciones cinematográficas o proyectos más complejos.⁹ De hacerse dicho cambio, éste afectará todo el producto y la pieza como tal, fenómeno que es muy recurrente y visible en producciones como películas o videojuegos. El proceso de diseño de un producto audiovisual o multimedia consta de pasos muy diferenciados que cumplen un papel de estructuración para dar forma a constructos específicos (conceptos, ideas, mensajes o estilos). Todo lo anterior, entonces, debe planearse sobre un calendario establecido, el cual al modificarse o alterar algún proceso para reducir su tiempo puede repercutir y alterar el resultado final, así como la fecha de entrega pactada (Figura 3).

9. El *Story Board* es una herramienta recurrente en los proyectos de diseño audiovisual que permiten la visualización de lo que se diseñará en una secuencia de imágenes estáticas, acompañadas generalmente de una explicación. El *Animatic* es un *Story Board* animado básico, es decir, una secuencia de imágenes dinámicas por lo regular con sonido que explica más a detalle las escenas (Hart, 2008).

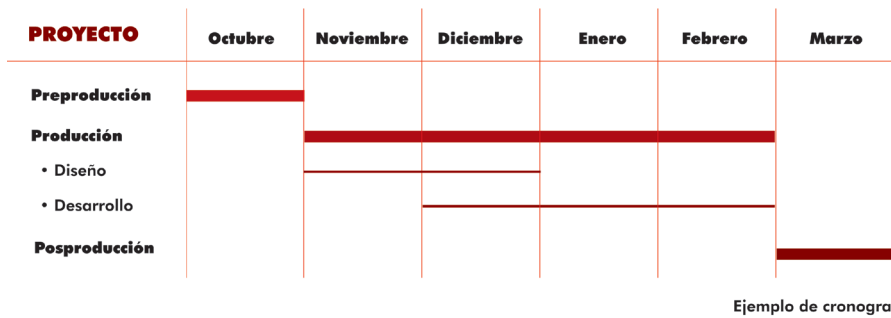


Figura 3. Plan de Producción.

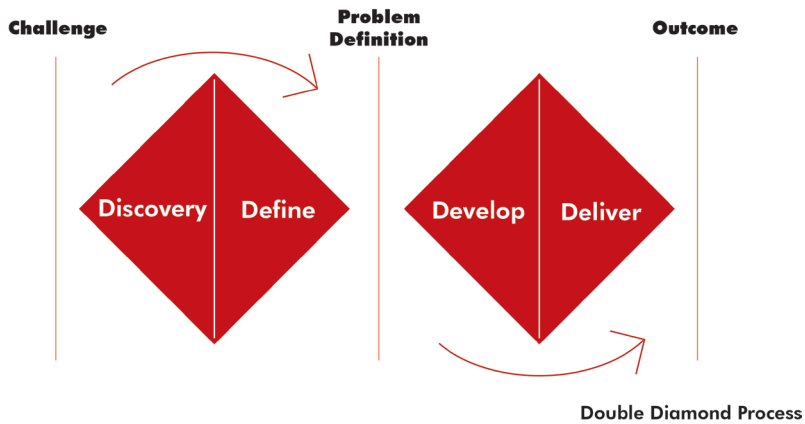


Figura 4. Proceso del Design Thinking.

El último modelo metodológico es el *Double Diamond*, desarrollado por el *British Design Council*, acorde con el Diseño Centrado en la Persona, que consta de cuatro pasos: *discover*, *define*, *develop* y *deliver*, concentrados en tres etapas: *challenge*, *problem definition* y *outcome*. Este modelo se asocia con frecuencia al diseño de experiencia (UX) y al diseño de interfaz (UI), así como al *Design Thinking* (Figura 4).

Esta metodología es retomada por agencias de publicidad y despachos de diseño para la generación de piezas de diseño comercial, por lo que su aplicación puede parecer una opción viable para proyectos con tiempos reducidos, ya que recurre a herramientas conceptuales que simplifican facetas y se apoya en expertos de áreas afines al modelo de negocio de las empresas

creativas. Entre ellas, se puede mencionar a la mercadotecnia, la publicidad, la comunicación, la psicología y las áreas específicas del desarrollo tecnológico como la programación o la ingeniería. En adición, muchas empresas también han implementado herramientas que ayudan a maximizar los recursos y aprovechar mejor el tiempo, como los programas de gestión de proyectos (*project management*), aplicaciones para compartir información, estrategias para la organización del personal y la subdivisión de grupos de trabajo con roles bien definidos que facilitan los procesos. Es por ello que en la actualidad existen ofertas de trabajo que buscan perfiles muy específicos para puestos bien delimitados dentro de una estructura de trabajo; por ejemplo, UX Designer, UX Researcher, UX Writer o UI & Front-End Development.

Conclusiones

Como se revisó y se trató de explicar, la exigencia de la rapidez asociada a la inmediatez se puede entender como un factor que permea las dinámicas y las relaciones laborales entre los distintos involucrados en los procesos industrializados, esto relacionado con el pensamiento posmoderno en el que están inmersas las relaciones sociales

A partir de la comparativa de las tres metodologías antes mencionadas se puede concluir que existen modelos específicos para los distintos objetos por diseñar, ya sea un logotipo, una publicación, un video, un objeto, un espacio o algo tan complejo como un sistema, a los cuales se les debe dar la importancia correspondiente y asignar el tiempo necesario para su correcta ejecución. Dichos modelos inculcados desde la educación universitaria dotan a los estudiantes de habilidades para postular soluciones a problemas que deben aplicar en la práctica profesional, entre éstos, la capacidad de síntesis y la abstracción en los procesos metodológicos, que en combinación con la propia experiencia del diseñador deben ponerse en marcha según los requerimientos y limitantes de los proyectos, en este caso la falta de tiempo.

Inmersos en las dinámicas posmodernas con exigencias cada vez más extremas, sin embargo, el problema de la inmediatez es algo recurrente, que se debe abordar en primera instancia desde los distintos aparatos educativos, en este caso desde las instituciones que imparten diseño.

Ezio Manzini propone al respecto lo que él llama el *Emerging Design* que:

It is therefore a design that, more or less consciously, is gearing up to operate in the phase of transition in which we are immersed (and will continue to be for some time to come). This transition phase presents itself as a mesh of long and lasting crises and, at the same time, as a broad, complex social learning process by which everything that belonged to the mainstream way of thinking and doing in the twentieth century will have to be reinvented: from everyday life and the very idea of well-being, to the large, socio-technical ecosystems in which we exist (Manzini, 2016, p. 52).

En afinidad con lo que menciona Manzini, las metodologías propias de cada institución deben ser adaptadas a las problemáticas e ideologías actuales, desde una lógica de valor que también considere la rapidez, con el objetivo de poder elaborar métodos complementarios o versiones sintéticas que den a los alumnos y futuros diseñadores herramientas con las que respondan ante tal exigencia.

Una opción, que se debe tomar en cuenta, es la incorporación de nuevas tecnologías como la IA en los procesos de trabajo, que optimiza recursos y es una gran herramienta en las dinámicas creativas; también, revisar y analizar cuáles metodologías son las que se están implementando en la esfera profesional y comprobar que la academia y la industria están alineadas respecto a los mismos objetivos y problemáticas, en este caso los referentes al uso adecuado del tiempo y a la problemática de la inmediatez.

De tal manera que, en el caso particular de las universidades, se invita a la reflexión y revisión de los modelos teóricos, así como a la generación de versiones simplificadas de las metodologías tradicionales, algo a lo que se le sugiere llamar *metodologías simplificadas de diseño*, tema que por la extensión e importancia será abordado en un documento posterior; no obstante, como ya ocurre en el ámbito profesional, el diseñador tendrá que hacer uso de herramientas tecnológicas, conceptuales, del trabajo interdisciplinario y de procedimientos que procuren maximizar el aprovechamiento de los recursos. Por consiguiente, se espera que con ello se pueda facilitar la reducción de los tiempos de desarrollo en las distintas fases metodológicas, así como en la elaboración de objetos de diseños funcionales, que en términos de valor respondan a las necesidades y problemáticas de utilidad, significación, cambio y velocidad presentes en los retos planteados por la inmediatez.

Referencias

- Bacon, F. (2016). *Novum Organum*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. Letrae.
- Baudrillard, J. (1979). *Crítica de la economía política del signo*. Siglo Veintiuno Editores
- Bauman, Z (2004). *Modernidad Líquida*. Fondo de Cultura Económica
- British Design Council (2023). *The Double Diamond, A universally accepted depiction of the design process*. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>
- Buchanan, R (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues* 8(2), 5-21.
- Bellver, V y Romero-Wenz, L (2022). Byung-Chul Han: La Sociedad transparente digital o el infierno de lo igual. *SCIO. Revista de Filosofía* (23).
- Costello, V., Youngblood S. y Youngblood N (2012). *Multimedia Foundations, Core Concepts for Digital Design*. Focal Press.
- Diccionario de la Real Academia Española (16 de diciembre de 2023). *Inmediato*. <https://dle.rae.es/inmediato?m=form&m=form&wq=inmediato>
- García, M. y Marín, M. (2020). El diseño de la información: una aproximación al diseño centrado en el usuario, un rediseño metodológico basado en la propuesta de Frascara. *Tecnología y diseño* 9(13), 25-35.
- Gutierrez, M., Antuñano, J., Dussel, E., Danel, F., Toca, A., Carmona, M., Padinas, F. (1992). *Contra un diseño dependiente*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.
- Han, B. (2014). *En el enjambre*. Herder.
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard, a Filmmaker'S Introduction*. Focal Press.
- Lipovsky, J. (2000). *La era del vacío*. Anagrama.
- Manzini, E (2016). Design Culture and Dialogic Design. *Design Issues* 1(32), 52-59.
- Norman, D (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.