

veinticinco líneas de productos que se han materializado en más de cien referencias de mercado de empresas como Lego, Chicco, Popular de Juguetes, Isaba, Terra Natura o Gigo.

Notas

- 13 Dirección General XII de la Comisión Europea. Bruselas. European Commission Research. 1995
 14 SONGEL, G. et al. Tendencias en el sector de ocio 2005. Ibi, Instituto Tecnológico del Jugete AIJU. 2005.
 15 SONGEL, G. y GARCIA PROSPER, B. (2009) Identificación de tendencias en el sector juguetero. Ibi, Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.
 16 SONGEL, G. y GARCIA PROSPER, B. (2011) Spora tendencias para juguetes. Ibi, Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.
 17 SONGEL, G. (2007) Mapas de producto. Instituto de Diseño y Fabricación IDF. Valencia.

EL CDD IMPIVAdisseny instrumento básico para la investigación dentro de las competencias del diseño.

Manuel Lecuona López.
 Catedrático de Universidad en Gestión del Diseño.
 Universidad Politécnica de Valencia
 IGD Grupo de Investigación y Gestión del Diseño
 Año 2011

id 20
10

Actualmente las principales características del diseño son su capacidad de analizar, estructurar y procesar la información, para afrontar situaciones complejas, evaluar problemas con claridad y construir procesos para resolverlos en cualquier contexto. El CDD IMPIVAdisseny se posiciona en este contexto asumiendo la responsabilidad de orientar la información pertinente para los distintos agentes del diseño, con el objeto de facilitar su toma de decisiones¹⁸.

A partir del establecimiento de la *sociedad del conocimiento*¹⁹, se ha hecho necesaria una actitud de formación continua por parte de todos los agentes estratégicos y operativos del sistema innovación, caracterizando dos actitudes:

1. Que los distintos profesionales del diseño se centren más en el proceso de aprendizaje que en los contenidos, por lo que la gestión de la información desempeña un papel vital para permitir la aceleración de los procesos²⁰.
2. Que los contenidos de la información cambien continuamente, debido a que las exigencias a que son sometidos los especialistas del diseño les obligan a adquirir visiones y competencias transdisciplinares.

Por ello el CDD IMPIVAdisseny, ante los nuevos modos de concebir los procesos del conocimiento, asume el reto de convertirse en un observatorio transversal de las diferentes disciplinas que entran en el ámbito de los problemas y competencias del diseño, a la vez que identificar el desarrollo de capacidades específicas asumiendo el papel posibilitador de estas actitudes mediante la localización, evaluación, recogida y posicionamiento de la información en el campo de visión de los agentes del diseño.

La investigación del diseño y sus competencias²¹. El diseño se está convirtiendo en una función estratégica, capaz de desarrollar competencias que van más allá del tradicional modo de concebir al diseño como herramienta para crear nuevos productos.

Recientemente el diseño ha empezado a ser considerado como una disciplina codificada y un campo explícito para la investigación. En este contexto el diseño es entendido como *herramienta*

con competencias específicas para la generación de escenarios, donde la *investigación del diseño* se está convirtiendo en una función estratégica y sus especialistas están llamados a desempeñar puestos de alto rango en las empresas e instituciones de nuestro tiempo.

Siendo el diseño un campo relativamente nuevo comparado con otras disciplinas consideradas como *científicas*, lo ha sido gracias a las contribuciones de especialistas de esas otras disciplinas como Buckminster Fuller²² y Herbert Simon²³, los que primero pretendieron para el diseño el estatus de *ciencia*. La reciente incorporación a las universidades es lo que le ha terminado de conferir un estatus tanto en la formación académica como en la investigación científica, esta última integrada a tres niveles (ver gráfico 1):

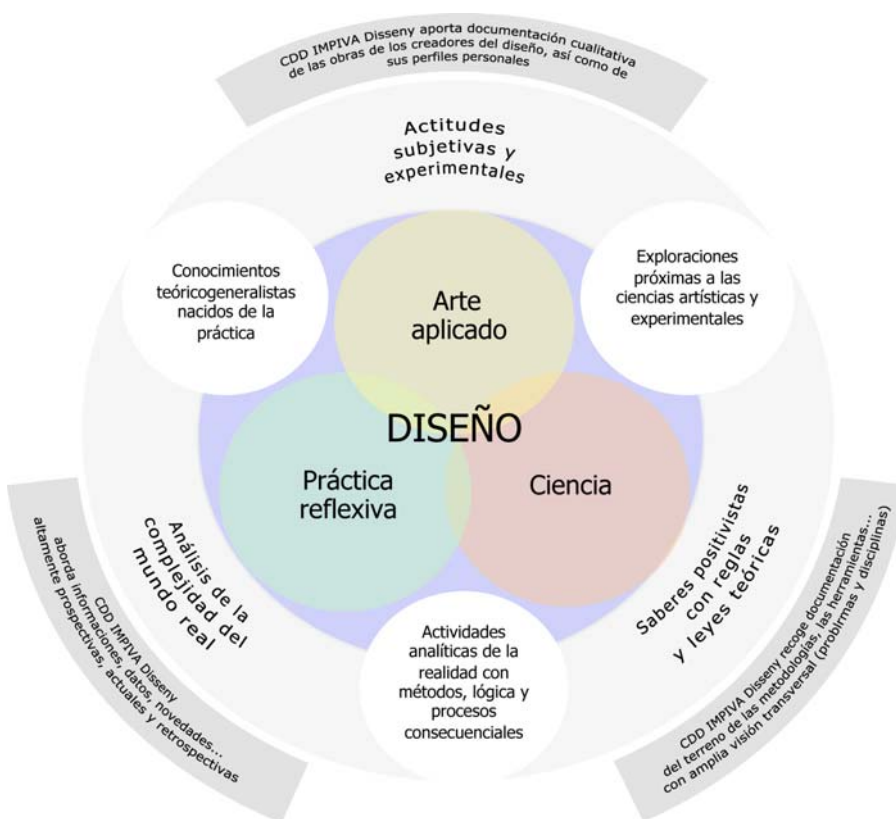


Grafico 1. Niveles de la codificación del diseño como disciplina científica y campos de conocimiento. Elaboración propia.

Grafico 1. Niveles de la codificación del diseño como disciplina científica y campos de conocimiento. Elaboración propia.

1. El diseño como **ciencia**, puesto que posee una doctrina positivista, con leyes y reglas teóricas sobre las cuales debe basarse la práctica del diseño. Desde esta perspectiva, la investigación del diseño es una actividad científica, que analiza la realidad a través de determinados métodos y determinadas lógicas, así como de ciertos procesos consecuenciales²⁴. Al respecto el CDD IMPIVAdisseny recoge documentación del terreno de las metodologías, las herramientas... con amplia visión transversal, para interactuar con distintos problemas y con distintas disciplinas.

2. El diseño como **práctica reflexiva**²⁵, o la capacidad de construir conocimientos teóricos y generalistas a partir de la práctica. Esta particular actitud de enfrentarse a la complejidad del mundo real, parece explicar el saber del diseño y las características de la investigación del diseño, pero también de racionalizar el creciente interés por la investigación del diseño desde empresas e instituciones. En este ámbito, el CDD IMPIVAdisseny aborda informaciones, datos, novedades... altamente prospectivas, actuales y retrospectivas, posesionándose en sus objetivos como instrumentos para los diferentes planteamientos del diseño.

3. El diseño como **arte aplicado**, dependiente de una actitud personal y experimental. Según esta perspectiva, el diseño puede ser codificado como una disciplina y observado como campo de investigación con sentido científico, al aproximarse a punto de vista de las ciencias experimentales y artísticas. Al respecto el CDD IMPIVAdisseny aporta documentación cualitativa de las obras de los creadores del diseño, así como de sus perfiles personales.

Por lo expuesto, el CDD IMPIVAdisseny desempeña un papel fundamental al posicionar la información en los niveles de intensidad, focalización y disponibilidad pertinentes para las distintas necesidades de los especialistas del diseño. La documentación seleccionada y clasificada en el mismo se orienta a las siguientes competencias:

1. El diseño como **competencia de evaluación de problemas**.

Los fondos documentales del CDD IMPIVAdisseny permiten a los profesionales del diseño disponer de la información necesaria para adoptar una actitud dialogante e integradora de los diferentes campos y disciplinas (la semántica, la estética, la tecnología, los estudios de usuarios, la producción...) y comunicarla mediante un lenguaje visual²⁶. Este medio otorga a la información del CDD, ser una herramienta básica para que la acción del diseño pueda ser una competencia fundamental en los procesos de la evaluación de problemas, facilitando la toma de decisiones al integrar ámbitos, conocimientos y representar un problema de forma visual.

2. El diseño como **competencia de la investigación de la acción**.

Las empresas se enfrentan cada vez a más complejidades y se ven obligadas a reorganizar sus procesos, dejando atrás los modelos jerárquicos y secuenciales (primero investigación y después desarrollo) para adoptar procesos concurrentes y paralelos, donde la fase de investigación va unida a la de desarrollo. Este cambio encaja perfectamente en la logística aportada por el CDD IMPIVAdisseny, apoyando con sus recursos a que la investigación del diseño sea en sí una *práctica reflexiva*, un proceso *inductivo*, integrando la teoría con la acción, patrón imprescindible en las empresas y organizaciones contemporáneas.

3. El diseño como una de las **aptitudes de la investigación estratégica**.

La tendencia más innovadora tiende a otorgar a la *investigación del diseño* un valor estratégico. La planificación estratégica en las sociedades contemporáneas es una actividad cada vez más difícil, en la medida en que las herramientas de previsión tradicionales son cada vez menos fiables. Son cada vez más necesarias capacidades de producción de complejos modelos visuales del futuro con los que dar una orientación estratégica a las empresas. Desde esta perspectiva, el CDD aporta un importante volumen de información, así como de formatos y disciplinas, posicionados como herramientas de investigación de nuevas visiones del futuro, entendidas y participadas por los colectivos que apoyan la planificación estratégica²⁷.

4. El diseño como una **medio de la investigación**.

Recientemente, cómo las empresas vanguardistas integran los recursos del diseño en sus procesos, viene a demostrar el reconocimiento del mismo como recurso para la investigación, con métodos propios y específicos. La investigación del diseño se entiende como una actividad de previsión que interacciona con diferentes actores. Actuar de mediador entre las aportaciones de diferentes ámbitos, representa mundos posibles a través del lenguaje visual que, a largo plazo, le proporcionarán a la empresa una orientación estratégica²⁸.

Los diseñadores están más presentes en los departamentos de investigación y están involucrados en las primeras fases de la toma de decisiones, posibilitando el trabajo en equipo, la evaluación de problemas y las soluciones relacionadas con la negociación. Su actitud en la *investigación de acción* encaja perfectamente con las nuevas organizaciones, donde los procesos son sincrónicos y paralelos²⁹.

En este contexto, la investigación necesita de una evaluación continua de sus potenciales aplicaciones y consecuencias medioambientales. El diseño proporciona incesantemente modelos visibles de la realidad y, por eso, posibilita su evaluación. Muchas empresas importantes están externalizando los departamentos de investigación del diseño y centrando sus actividades en investigar la realidad, producir visiones de la misma a la vez que conclusiones para el futuro de la empresa.

La investigación del diseño como difusor de la cultura

El CDD IMPIVAdisseny incentiva el conocimiento que posibilita la oportunidad de incorporar el diseño a la creación de señas de identidad propias, con las que las empresas y los diseñadores identifican sus productos y marcas dentro de la cultura global, como estrategia de éxito a través de la diferenciación³⁰.

Es por ello que impulsa el conocimiento que posibilita al diseño transmisor de valores culturales, particulares múltiples formas de pensar mediante el acopio de información. De ahí que la identidad cultural de la Comunidad Valenciana mediante la interacción de la información con la creatividad del diseño, pueda desarrollarse a nivel local, regional y supranacional. El CDD IMPIVAdisseny posibilita estas identidades culturales a través de la interacción de los usuarios con los contenidos del archivo. La información contenida en el archivo documental posibilita nuevas señas de identidad, sin detrimento de las propias y originales de la cultura local. La información sistematizada y filtrada propicia el conocimiento y por tanto la competitividad basada en la diferenciación, la globalización basada en valores locales, la identidad cultural autóctona³¹.

A través de la actividad del CDD, sus usuarios se posicionan ante a la revolución de la información, el desarrollo de las empresas inteligentes, las empresas basadas en el conocimiento y el capital intelectual, la producción individualizada... con lo que lograr la sinergia generadora del conocimiento, como dialéctica cultural.

Las competencias en diseño deben de contemplarse desde un punto de vista globalizado, atendiendo a los intercambios propiciados por la "Declaración de Bolonia", estamos observando como se combinan y enriquecen los estudios de diseño con los conocimientos de culturas europeas. Es por ello que el CDD IMPIVAdisseny se configura como recurso y herramienta de cooperación con los centros del diseño, las escuelas de diseño, los diseñadores... facilitando la interacción el conocimiento e información.

La información reunida por el CDD IMPIVAdisseny es internacional y multicultural, es local y sectorial, es específica y generalista... en suma, generadora de redes efectivas para la difusión de la cultura del diseño³².

Conclusión.

Los actuales cambios económicos resaltan la importancia del conocimiento y la investigación como factores clave para competir en los mercados globales. Las empresas y las sociedades tienen que enfrentarse a una compleja situación, donde las leyes tradicionales de los mercados y la competencia son truncadas por fenómenos como las economías emergentes, las cuestiones ecológicas, y la sostenibilidad social...

Parece ser que el único modo de afrontar ese contexto es el procesamiento de la información y la producción posterior de nuevos conocimientos, de nuevas formas de abordar los nuevos problemas que se nos plantean³³. La investigación, como actitud de formación continua, es imprescindible tanto para las empresas como para las instituciones, y el diseño se perfila como un "actor" fundamental para las futuras metas de la investigación³⁴. Es por ello que el CDD IMPIVAdisseny desempeña un importante papel de responsabilidad al fomentar el conocimiento derivado de las interconexiones con otros centros de documentación del diseño.

Propicia por tanto:

- La investigación, el desarrollo y la innovación en el campo del diseño, apoyando las estructuras existentes a la hora de comunicar sus resultados.
- La información como base del conocimiento, al estar cada vez más involucrada en los recursos de los procesos de investigación, ya que facilita la evaluación de problemas, promueve la investigación de acción y apoya la investigación estratégica.
- La proyección del diseño, de sus actitudes naturales, para ser desarrolladas y promocionadas como una oportunidad destinada a las organizaciones contemporáneas para integrar nuevas competencias en sus departamentos de investigación.

id 20
13

El CDD IMPIVAdisseny es una plataforma que ayuda a suplir la falta de profundidad en las bases científicas del diseño, así como incentivar un mayor esfuerzo intelectual en los ámbitos relacionados con la gestión del diseño dentro de las empresas.

Notas

18 El IMPIVA y la UPV a través del convenio suscrito "están interesadas en la mutua colaboración para la explotación conjunta de los fondos constituyendo un único fondo documental de consulta que integre toda la documentación de que disponen, gestionándolos a través del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño del Departamento de Dibujo de la Universidad en un espacio abierto de consulta en la Universidad como "CDD Centre de Documentació IMPIVAdisseny"... ...El IMPIVA pone a disposición de la Universidad, para su explotación conjunta, los fondos disponibles en su antiguo Centro de Documentación así como las adquisiciones o cesiones que en un futuro se produzcan, para que se gestione un servicio de consulta de fondos y puedan desarrollarse al mismo tiempo actividades docentes y de investigación sobre los mismos... ... El acceso a la consulta directa de los fondos del CDD será libre y gratuito, especialmente dirigido a la comunidad empresarial, profesionales del diseño y alumnos de las distintas modalidades del diseño. Se emitirán unas acreditaciones con las que se tendrá identificado al usuario como medio de control para el acceso a préstamos y otros servicios del CDD".

19 CASTELLS, M. (1997): La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol I. Madrid, Alianza Editorial.

20 ALABAU, A. (2001): La Unión Europea y su Política para la Sociedad de la Información. Madrid, Fundación Airtel Vodafone.

21 BERTOLA, Paola. (2004) "El diseño como herramienta de investigación: nuevas oportunidades para las competencias del diseño" en Temas de Diseño en la Unión europea de hoy. Editado por Stuart MacDonald. BEDA.

22 Richard Buckminster "Bucky" Fuller (1895-1983), diseñador, ingeniero, visionario e inventor. Profesor en la universidad Southern Illinois University Carbondale.

23 Herbert Alexander Simon (1916-2001), economista, politólogo y teórico de las ciencias sociales estadounidense. En 1978 Premio Nobel de Economía por ser uno de los investigadores más importantes en el terreno interdisciplinario y por su contribución a racionalizar el proceso de toma de decisiones.

24 La capacidad de advertir las consecuencias de ciertos condicionantes y comportamientos.

25 SHÖN, Donald. (1996) Organizational learning II: Theory, method and practice. Reading, MA: Addison Wesley.

26 LECUONA, Manuel. (2010) Diseño estratégico: Guía metodológica. Fundación PRODINTEC Centro Tecnológico para el Diseño y la Producción Industrial de Asturias. Patrocinado por Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER); Ministerio de Industria, Turismo y Comercio; Plan de Consolidación y Competitividad de la Pyme

27 BATES, A.W. (2001): Cómo gestionar el cambio tecnológico. Barcelona, Gedisa

28 STAVIK, Jan R. (2004) "Integrar el pensamiento del diseño en las empresas" en Temas de Diseño en la Unión europea de hoy. Editado por Stuart MacDonald. BEDA.

29 CASTELLS, M. y HALL, P. (2001): Las tecnópolis del mundo. La formación de los complejos industriales del siglo XXI. Madrid, Alianza Editorial.

30 MONTAÑA, Jordi. (2004) "Diseño y cultura el diseño como difusor de la cultura" en Temas de Diseño en la Unión europea de hoy. Editado por Stuart MacDonald. BEDA.

31 VALCKE, Johan. (2004) "El papel del diseño para preservar la identidad y cualidades regionales" en Temas de Diseño en la Unión europea de hoy. Editado por Stuart MacDonald. BEDA.

32 MACINALLY, Norman. (2004) "La formación en diseño en Europa" en Temas de Diseño en la Unión europea de hoy. Editado por Stuart MacDonald. BEDA.

33 NIETO, Justo. (2011) Historias del futuro. Documentos E3. Colección Lideres nº1. Editado por ProtoTipo. Fundación Ciudad Politécnica de la innovación – Economía 3 – Fundación Globalidad y microeconomía.

34 MONTAÑA, Jordi. (2004) "Diseño y cultura el diseño como difusor de la cultura" en Temas de Diseño en la Unión europea de hoy. Editado por Stuart MacDonald. BEDA.