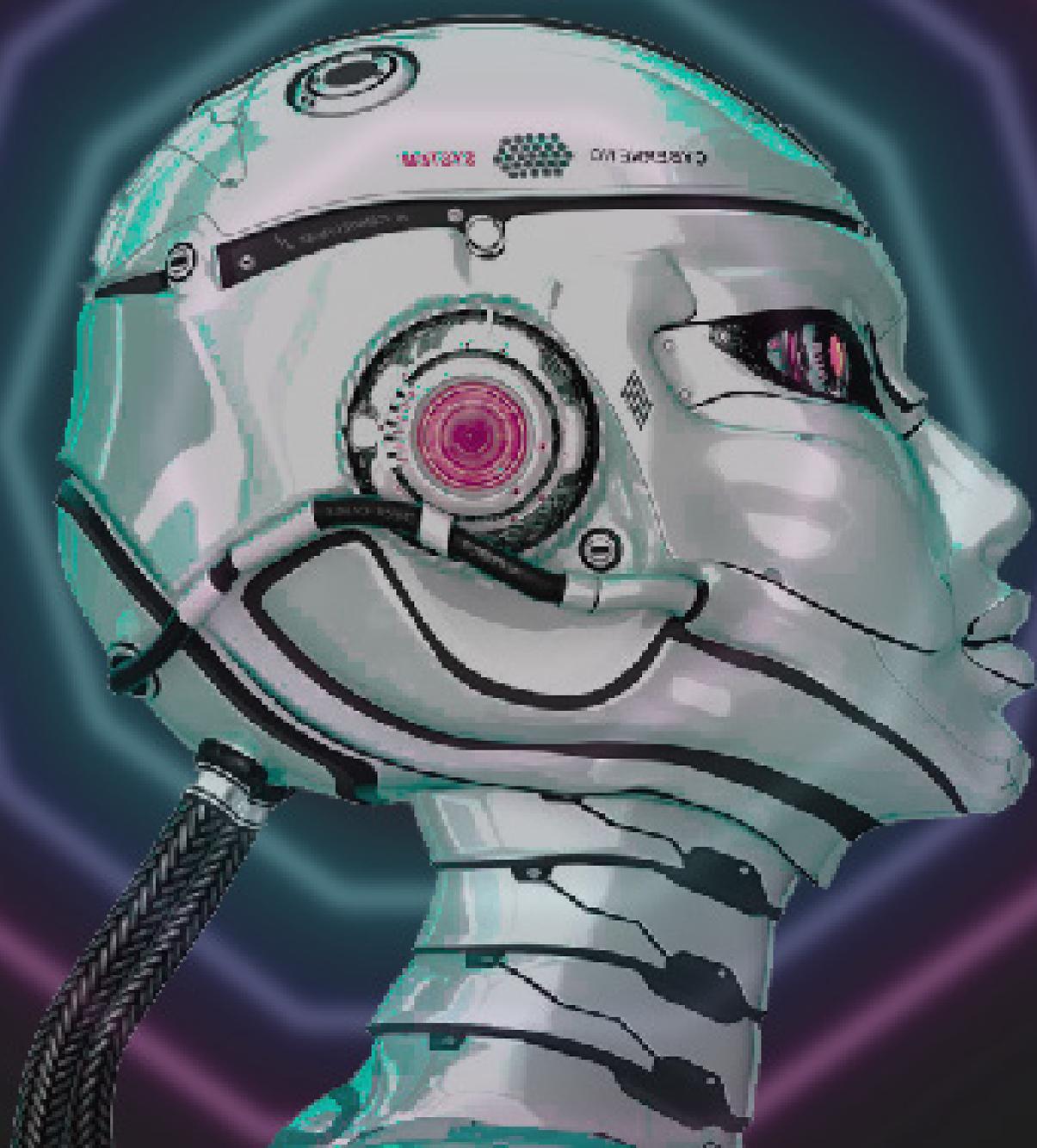


FUTURO  
**DISEÑOTÓPICO**

NOVIEMBRE 2021

VOL. 01



# Un mirada al diseño del mañana

En el presente documento buscamos plantear una visión del diseño industrial a futuro el cual parece que estará influenciado por la tecnología y cómo esta misma convierte a la disciplina en un área etérea donde no hay nada sólido y las bases que alguna vez fueron cánones ahora han sido transformadas, en conceptos y actividades rápidas, fugaces e instantáneas.

Adicionalmente, pretendemos proponer un perfil del diseñador industrial del futuro para comprender el impacto de los avances tecnológicos, las oleadas de innovación y las dinámicas del mañana en nuestra profesión.

Para empezar a desarrollar el perfil del diseñador industrial del mañana nos remitimos al libro de Klaus Schwab llamado: "La cuarta revolución industrial" (2016); "En el futuro previsible, los trabajos de bajo riesgo en términos de automatización serán aquellos que requieran de capacidades sociales y creativas; en particular, la toma de decisiones bajo situaciones de incertidumbre y el desarrollo de ideas novedosas" (p. 43-44). Aquí el autor nos presenta la noción en la que la profesión del diseño tiene bajo riesgo de ser automatizada debido a que las tendencias de simplificación laboral producen que los requerimientos y aptitudes que se manejan en la disciplina evolucionen y cambien pero continúa siendo necesario el componente humano, dado que socialmente "Se reconoce al diseño industrial como disciplina dedicada a la creatividad, la innovación y la producción..."(URIBE: 2015, p. 54). que es opuesto a lo que se puede prever a ser sustituido como procesos operacionales y repetitivos. Como se muestra en la figura 1, entre las 15 habilidades laborales relevantes para el 2025 se encuentran:

el pensamiento analítico e innovación, aprendizaje activo y estrategias de aprendizaje, solución de problemas complejos, pensamiento crítico y análisis y la creatividad, originalidad e iniciativa. Gracias a esta lista presentamos que las 5 habilidades anteriormente mencionadas podrían ser solicitadas para satisfacer las demandas de los mercados laborales futuros y ser las que definan a los diseñadores del mañana en vista de que a lo largo del tiempo se han estado aplicando y manejando dentro los procesos de diseño pero con la evolución e inclusión de la tecnología, nos permite destacar en la actualidad.

En relación con la inclusión de nuevas tecnologías en nuestro campo, ya desde el high-tech como no lo dice María del Rosario Bernatene en el libro "La historia del diseño industrial reconsiderada" : "Este desarrollo acelerado produjo profundas mutaciones en los propios estudios de Diseño y Arquitectura, en muy pocos años y a medida que fue madurando la tecnología digital, los proyectos se fueron complejizando y el estudio requirió nuevos perfiles profesionales" (p.45).



Encontramos que desde el High Tech entendiéndolo, como concepto, ya empezábamos a incluir herramientas tecnológicas nunca antes vistas en los procesos de diseño como el proyectar, la gestión de proyectos, y el desarrollo productivo. Dentro del High Tech se encuentran dos etapas vinculadas a esta incorporación de avances informáticos: “Una primera donde los primitivos CAD, permitían geometrías simples... Una segunda etapa deriva de la sofisticación del modelado 3D y su vínculo con la manufactura asistida, permitiendo geometrías intrincadas cuyos elementos constitutivos pasan de la computadora del proyectista al maquinado asistido por ordenador. Etapas del proyecto como la maquetación o la prototipado se realizan a través de impresoras 3D (estereolitografía láser, etc.), y una vez ensayadas y definidas las formas se envían a la fábrica” (Bernatene, 2015) Luego de conocer cómo fue esa primera experiencia de uso y aplicación de programas computarizados en el diseño, concluimos que el manejo de estos programas son clave para el futuro del diseño y para el mismo diseñador ya que con el paso del tiempo los programas se han complejizado y por ende las actividades que se pueden realizar con estos son cada vez más perfectas, necesarias y ágiles.



Por esto mismo la expectativa sobre nuevos programas que beneficien el proceso creativo del diseñador es cada vez mayor.

Actualmente se están intentando añadir programas y herramientas que acompañen al diseñador antes, durante y después del desarrollo de un proyecto. En el pasado la introducción de los avances tecnológicos era más que todo en la etapa de producción y proyección tridimensional de las ideas. Sin embargo, ahora programas como Gravity Sketch o Vizcom aceleran el proceso de diseño desde las etapas de bocetación. En Gravity Sketch se une la realidad virtual con apoyo del Oculus Rift transforma el proceso inicial de ideación en una actividad digitalizada y colaborativa. En el caso de Vizcom es una inteligencia artificial que ayuda a los artistas y diseñadores a pasar automáticamente sus primeros dibujos a propuestas avanzadas, de esta manera se reduce el tiempo del proceso creativo.

De acuerdo a lo mencionado, se evidencia como la incorporación de innovaciones tecnológicas y a la evolución global del consumo tecnológico, nos ofrece nuevas herramientas y flujos de trabajo para una organización flexible y dinámica que permita responder de manera ágil a los cambios del mercado y puedan responder a diferenciaciones individuales de los de clientes. Finalmente los diseñadores debemos estar en continua adaptación y a la vanguardia de los avances en herramientas y mecánicas que salgan al mercado para implementarlas en nuestra profesión ya que el constante avance y cambio tanto de características laborales deseadas como de productos y servicios para el uso del diseñador, hacen que el diseño industrial sea una disciplina que busque el constante movimiento hacia cosas aún mejores, y que en lo posible maximicen la agilidad y minimicen el desperdicio.

En el mundo tenemos gran parte de la tecnología aplicada al diseño, tal es el ejemplo de la impresora 3D o también la cuarta revolución, pero... ¿Como podría ser el diseño a futuro?. Esta es una pregunta que nos hace pensar sobre que habilidades puede tener el diseñador de futuro, teniendo en cuenta todas las herramientas tecnológicas que se pueden dar más adelante.

