



Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Industrial



Técnicas para generación de alternativas

Elaboró: Dra. Linda Emi Oguri Campos

UA Proyecto Integral de Diseño Industrial 1

HT3 HP 6 Créditos 9

Unidad 3 Desarrollo de la propuesta de diseño

3.1 Alternativas de diseño

3.1.1. Generación de alternativas

Julio 2024



Índice

03	Objetivo
04	Introducción
07	La ideación y el bloqueo creativo
18	Técnicas para la generación de alternativas de diseño
39	Conclusiones
41	Referencias
42	Referencias de imágenes

Objetivo

Conocer diversas técnicas para la generación de alternativas de diseño para la aplicación en su proyecto de diseño.



INTRODUCCIÓN

El diseño industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, construye el éxito comercial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores.



El diseño industrial
cierra la brecha entre lo
que es y lo que es
posible, proporciona
una forma más
optimista de mirar el
mundo al replantear los
problemas como
oportunidades.





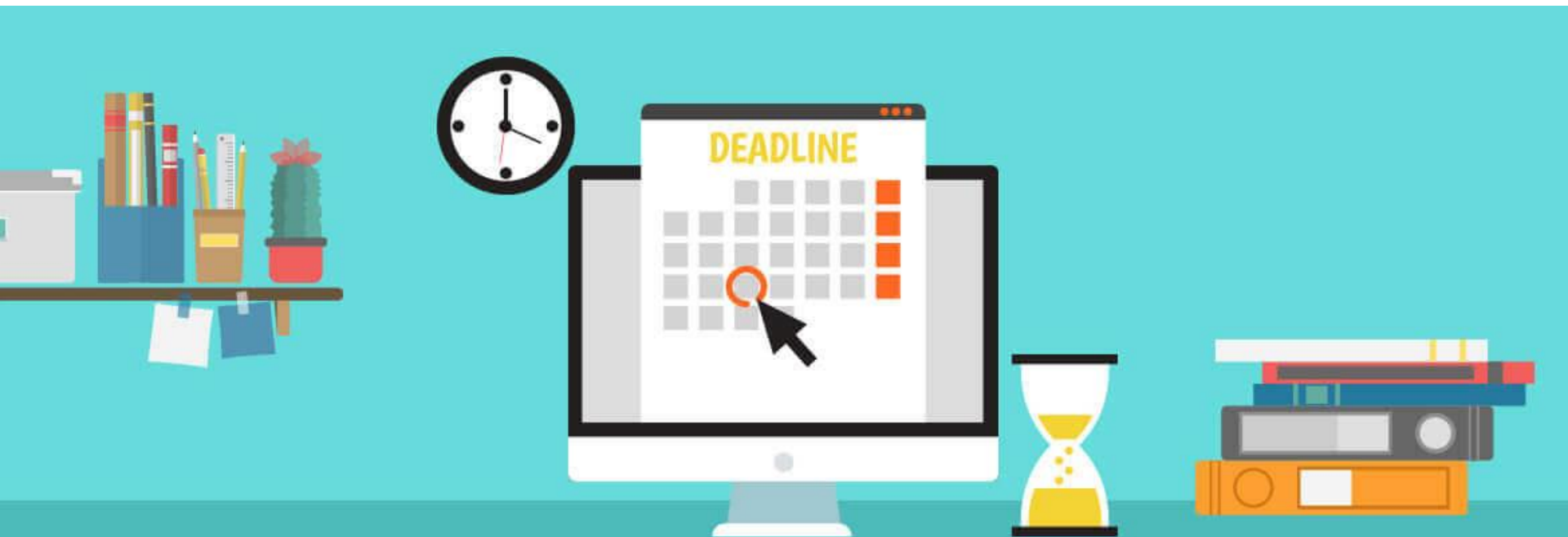
Es por ello que la fase de ideación en el proceso de diseño es crucial, donde la creatividad juega un papel importante, sin embargo, algunas veces sentimos que ya no se nos ocurren más ideas, que estamos bloqueados, por así decirlo, en ese momento, hay que hacer uso de herramientas que nos ayuden a ponernos nuevamente en modo creativo.

LA IDEACIÓN Y EL BLOQUEO CREATIVO

La ideación es precisamente la fase en la que el diseñador comienza a crear soluciones para los problemas de diseño que ha decidido abordar. Es la fase posterior a la investigación y análisis, así que ya se cuenta con una base de datos específica con la cual trabajar.



Idear representa todo un reto creativo, muchas veces nos enfrentamos a un límite de tiempo para la presentación de alternativas de diseño, o sobre carga de trabajo que nos impide en cierta manera generar ideas, más aún muchas veces podemos experimentar lo que se llama “bloqueo creativo”.





El bloqueo creativo es esa sensación de que nos hemos quedado sin ideas, nos sentimos incapaces de producir un diseño original o sentimos que no tenemos creatividad, esto afecta a músicos, pintores, escritores, diseñadores o cualquier persona que realice un trabajo creativo.

Algunas causas de este bloque creativo pueden ser:

Perfeccionismo: ese deseo de producir contenido perfecto puede generar miedo a cometer errores, lo que impide que las ideas fluyan libremente.





El exceso de presión:
la expectativa de
tener que ser
constantemente
creativo puede
generar una carga
emocional que
bloquea la
inspiración.

Estrés: situaciones de estrés prolongado y falta de descanso adecuado pueden agotar mentalmente al individuo, dificultando su capacidad para pensar de manera creativa.



Falta de motivación:
es decir, la falta de
interés por una tarea
en concreto puede
llevar a la falta de
inspiración y a la
incapacidad de
generar ideas
novedosas.

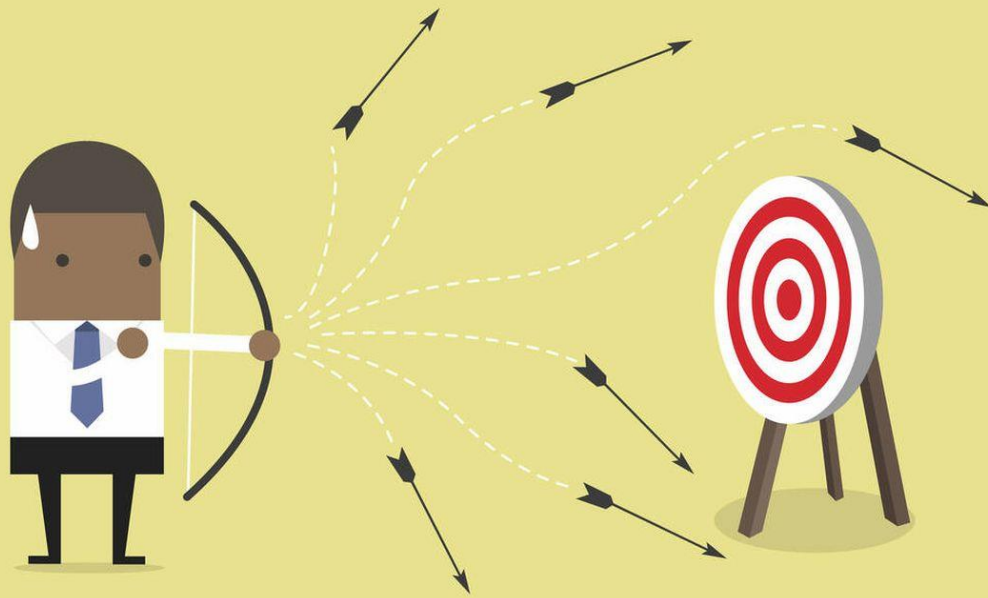


Exceso de autocrítica: es esa tendencia a juzgarnos constantemente (ser demasiado autocríticos) lo puede generar un bloqueo creativo al limitar la exploración de ideas nuevas y arriesgadas.

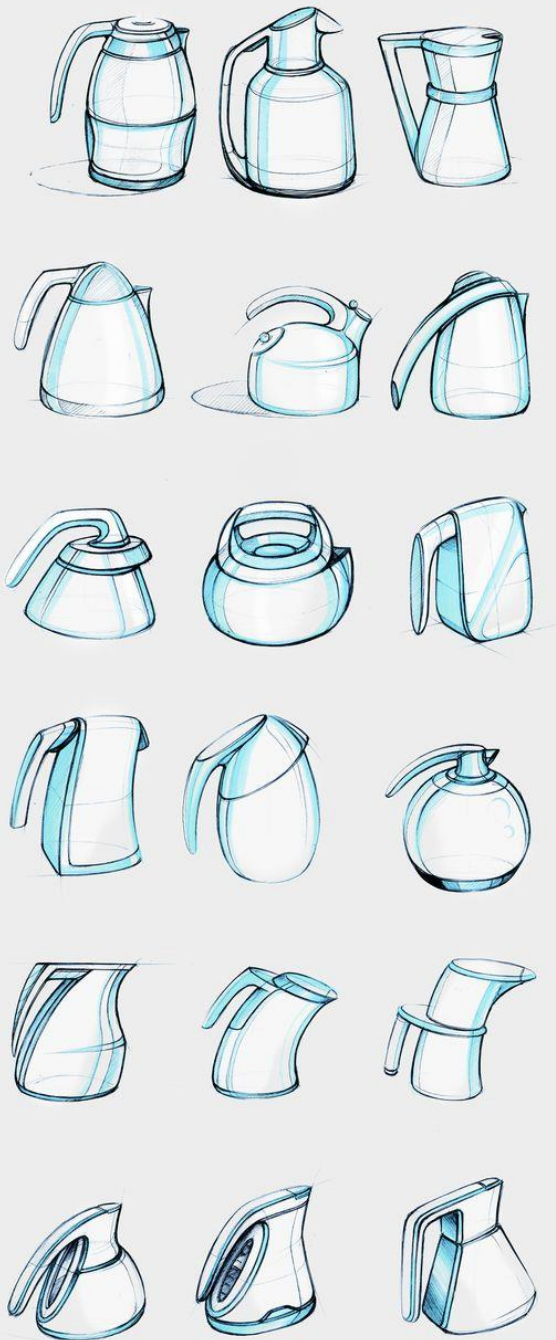


El miedo al fracaso: el temor a cometer errores o que los resultados no sean satisfactorios puede generar un bloqueo mental que impide la generación de ideas creativas.





No creer en uno mismo: la falta de creencia en las propias capacidades puede generar inseguridades que limitan la expresión creativa. (Ceupe, A., 2023)



Sin embargo, existen técnicas de apoyo para generar alternativas de diseño, que es importante aplicar se cuente o no con un bloqueo creativo, estas ayudan a estimular la creatividad y resolver problemas desde diferentes enfoques.

TÉCNICAS PARA LA GENERACIÓN DE ALTERNATIVAS DE DISEÑO

Si bien existen numerosas técnicas para la ideación, para fines de esta presentación, se expondrán las herramientas Brainwriting, SCAMPER y “la peor idea posible”.



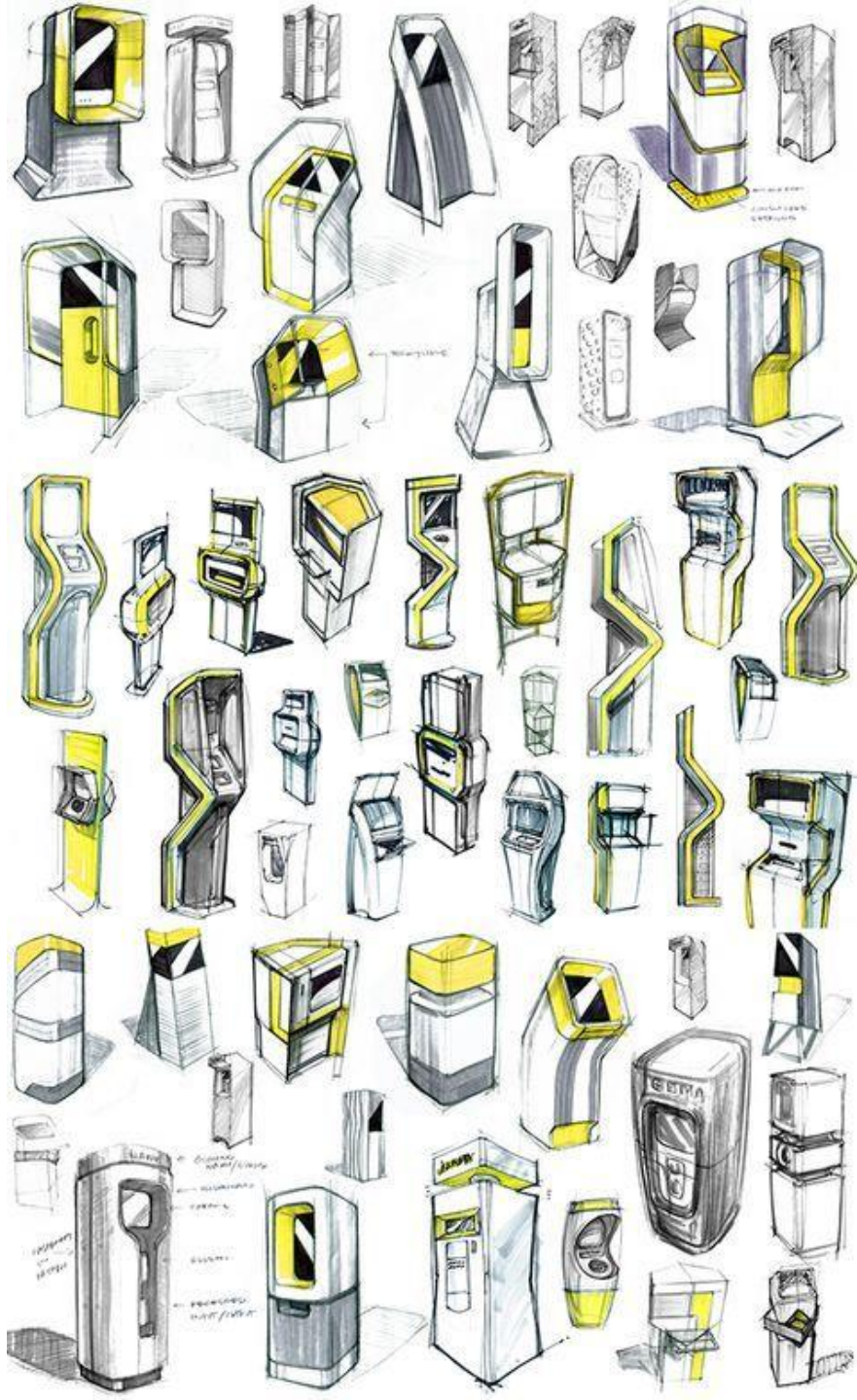
Brainwriting

También llamada “escritura de ideas” es una técnica de generación de ideas en grupo parecida al Brainstorming, creada por Neil McKee, Hermann Tillman y María Salas, en la que los participantes escriben individualmente sus ideas en una hoja y después construyen sobre las de los demás.



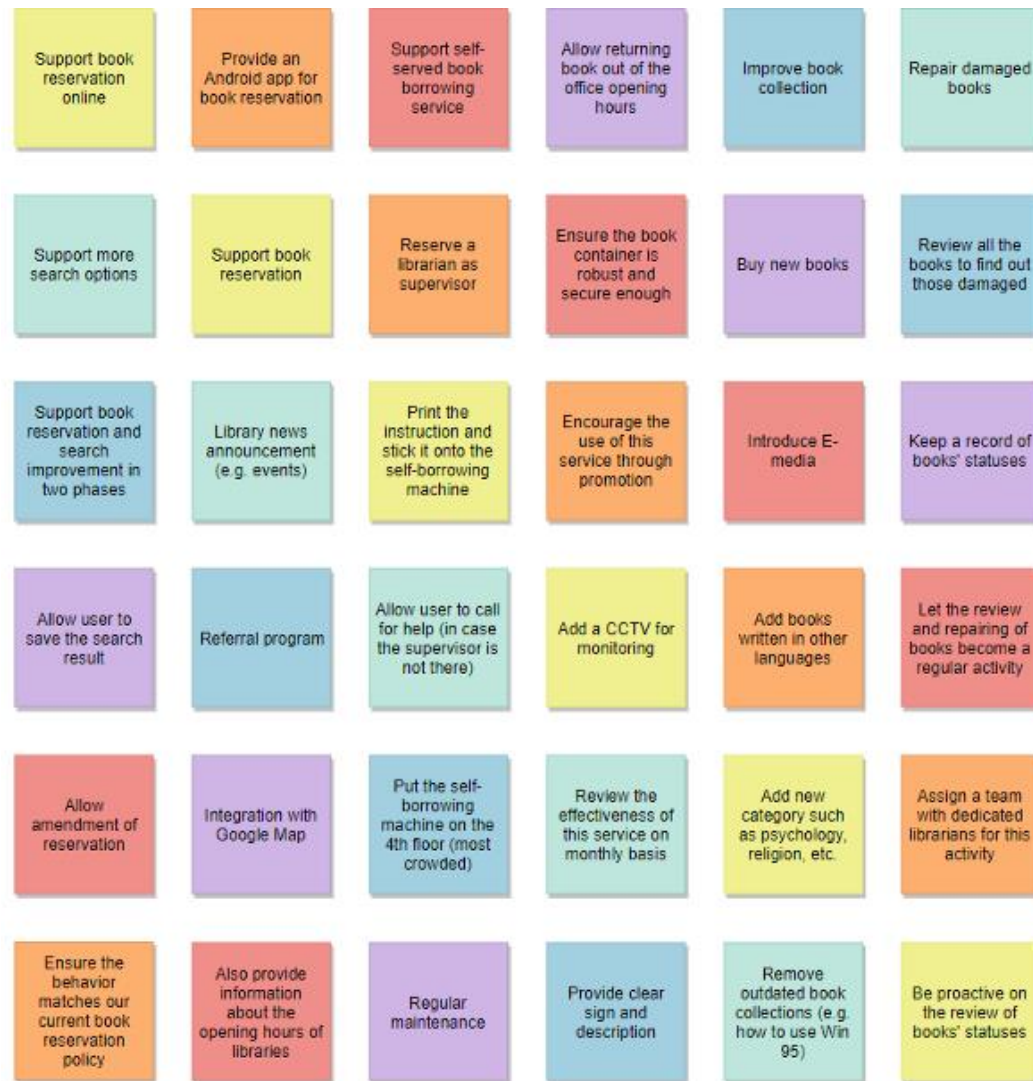
El objetivo es generar el mayor número de ideas posibles para resolver un problema, procurando que sean diferentes, creativas y que conduzcan a soluciones distintas a las habituales.





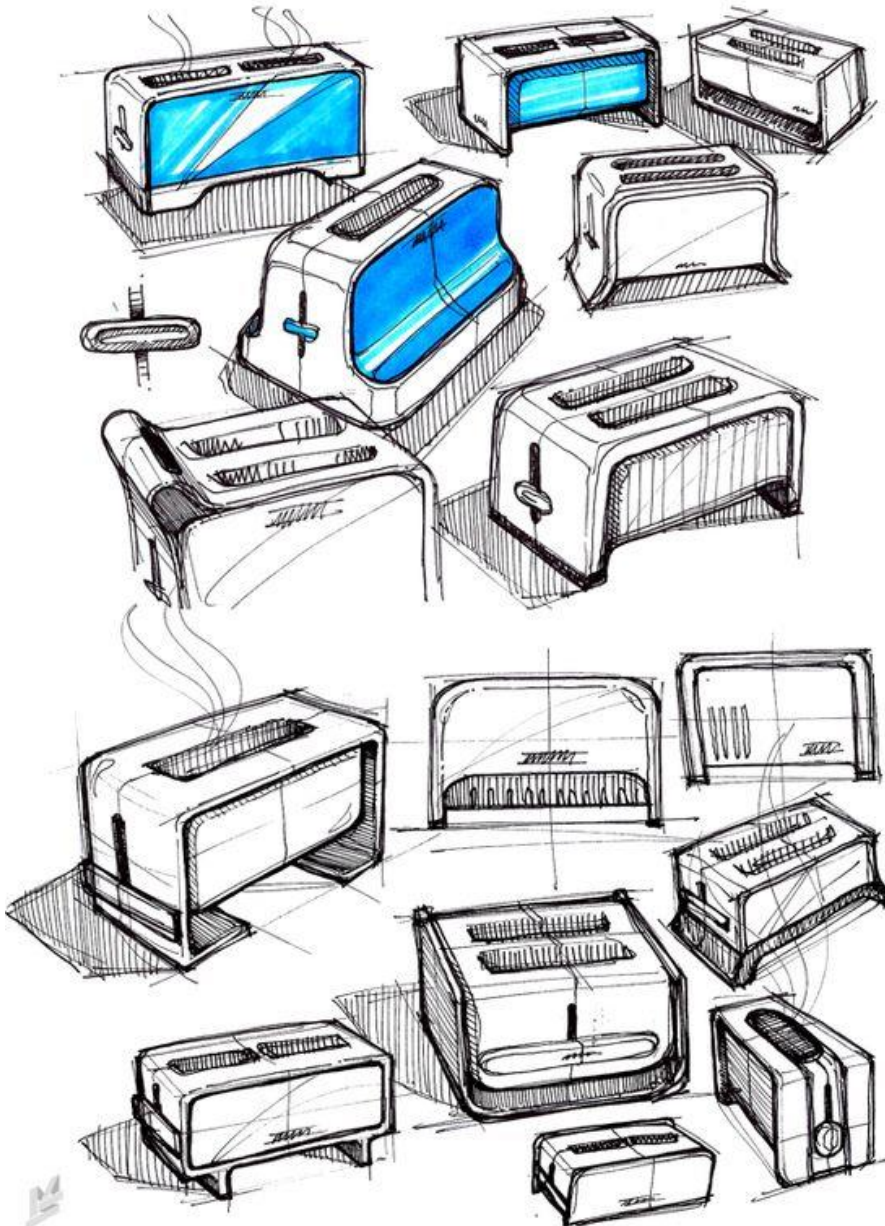
Para llevarlo a cabo, es preciso asignar a una persona que conduzca esta dinámica, quien deberá escribir en un papel grande el problema a resolver, después les dará cinco minutos a los participantes para que escriban su primera idea, luego cada participante pasará su hoja a su compañero de la derecha y nuevamente se dará el tiempo de 2 minutos para escribir una nueva idea, o comentarios de la idea ya escrita.

Finalmente, todas las ideas se mostrarán colocándolas en la pared para mejor visualización y cada participante explicará las ideas de su hoja, cuando todos hayan explicado sus ideas, se procede a una votación para elegir las más adecuadas. (Design Thinking España, 2024)



SCAMPER

Es una técnica para generar ideas de diseño y resolver problemas mediante la modificación y mejora de productos, servicios o procesos existentes. Fue elaborada por Bob Eberle, que utiliza siete preguntas como motor de autorreflexión y mejora, donde cada pregunta es una herramienta creativa para resolver un problema de diseño.



SCAMPER es un acrónimo de siete palabras:

Substitute

Sustituir

Combine

Combinar

Adapt

Adaptar

Magnify

Magnificar

Put other use

Poner en otros usos

Eliminate

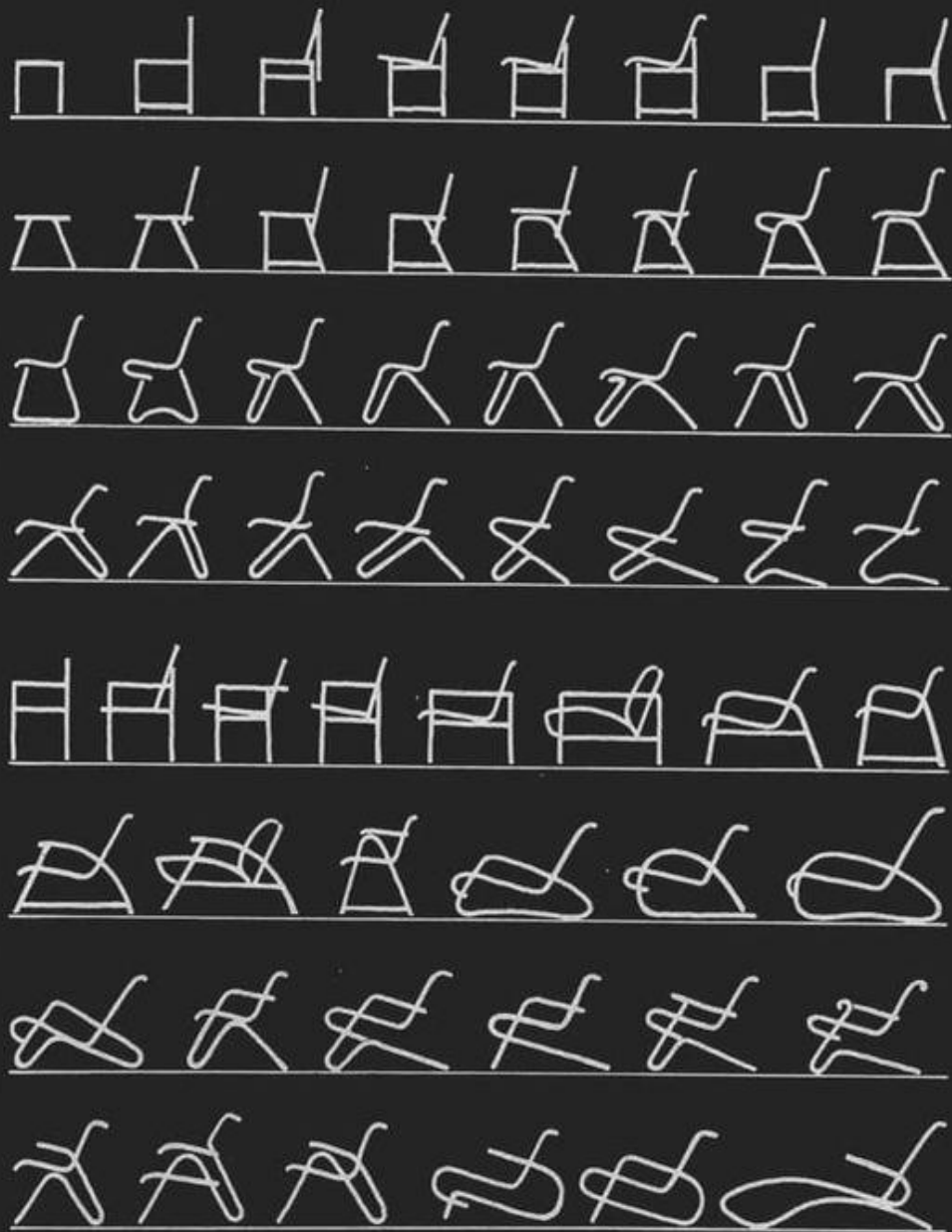
Eliminar

Rearrange

Reorganizar



Para aplicar esta técnica, primero se debe identificar el elemento que se desea mejorar, la idea es formular preguntas utilizando cada una de las acciones (una a la vez) luego aplicar estas al objetivo principal y tomar notas de las ideas que surgen para poderlas desarrollar luego.





Algunos ejemplos de preguntas que se pueden formular para cada letra son:

Sustituir

¿Qué o quién puede sustituirse?

¿Qué regla puede cambiarse?

¿Y componente?

¿Qué lugar?

¿Qué procedimiento?

Combinar

¿Qué elementos podemos combinar?

¿Qué procedimientos?

¿Podríamos combinar distintos materiales?

¿Qué características?

¿Qué cosas que gustan más?

¿Y espacios de trabajo?





Adaptar

¿Qué puede tomarse de otro producto o servicio?

¿Qué puede tomarse de un lugar?

¿Cómo podríamos adaptar algo que sirviese de otro objeto?

¿Qué parte de un proceso distinto al actual puede aplicarse aquí?

¿Qué ideas de otras disciplinas pueden traerse aquí?

Magnificar

¿Qué puede hacerse más pronunciado?

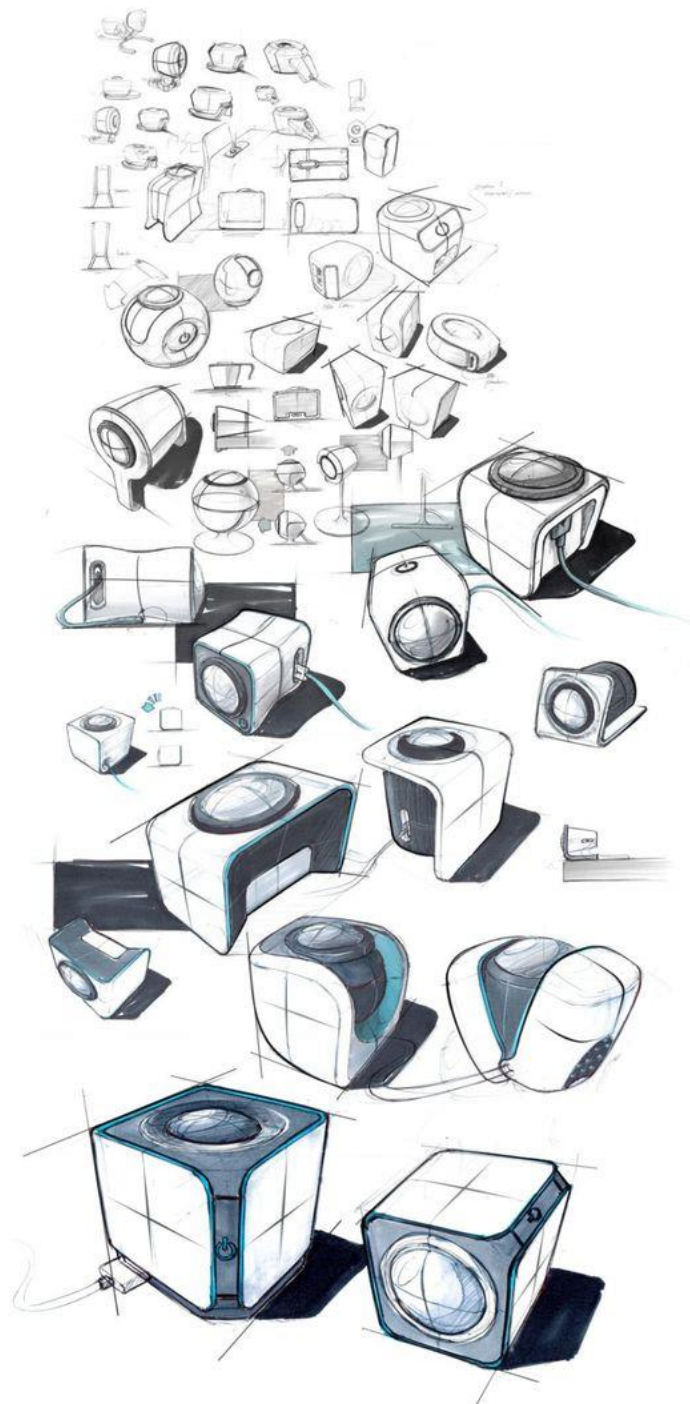
¿Qué puede hacerse más grande?

¿Cómo puede durar más tiempo?

¿Qué puede añadirse?

¿Qué puede multiplicarse?





Poner en otros usos

¿Para qué otras cosas podrían usarse?

¿Cómo podría adquirir nuevos usos a partir de transformaciones?

¿Puede venderse en otros mercados?

¿Hay algún elemento del producto, servicio o proceso que puede servir en otro mercado o lugar?

Eliminar

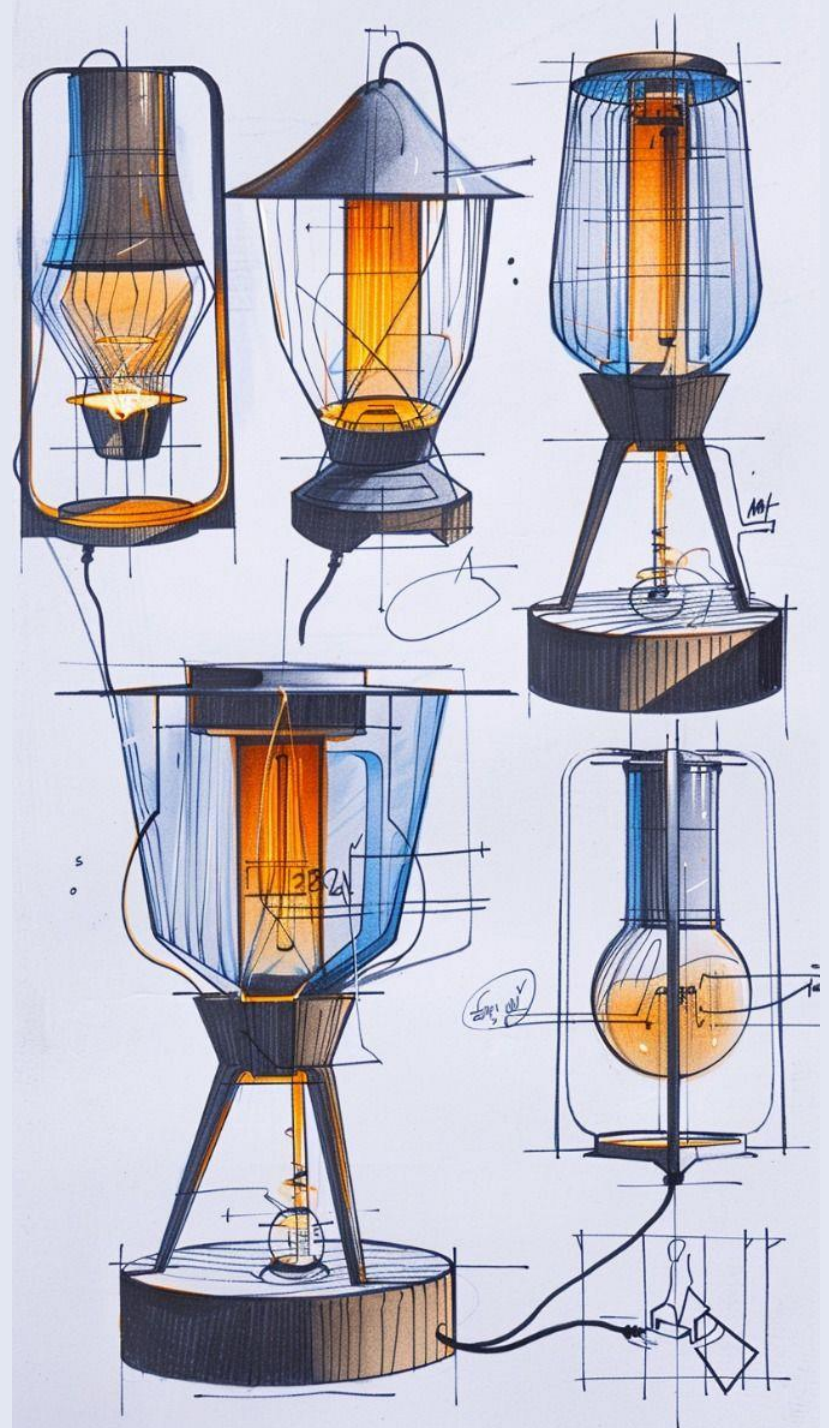
¿Qué pasaría si prescindiésemos de algún componente?

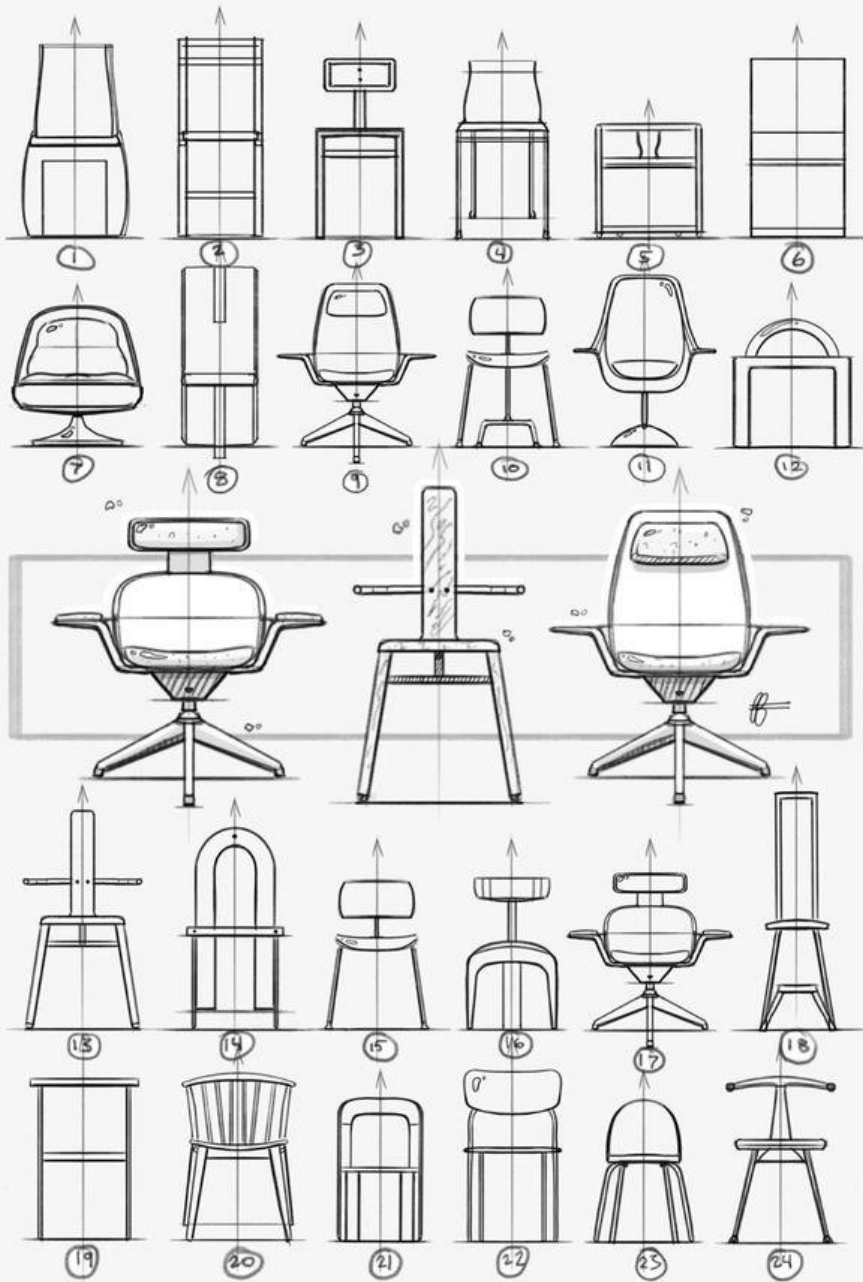
¿Qué sucedería si se hiciese más pequeño?

¿Cómo podríamos quitar alguna parte al proceso?

¿Cómo podemos eliminar a la competencia?

¿De qué forma podríamos ahorrar costes?





Reorganizar

¿Qué parte del proceso podría cambiar de lugar?

¿Cómo podemos cambiar el orden o forma de los componentes?

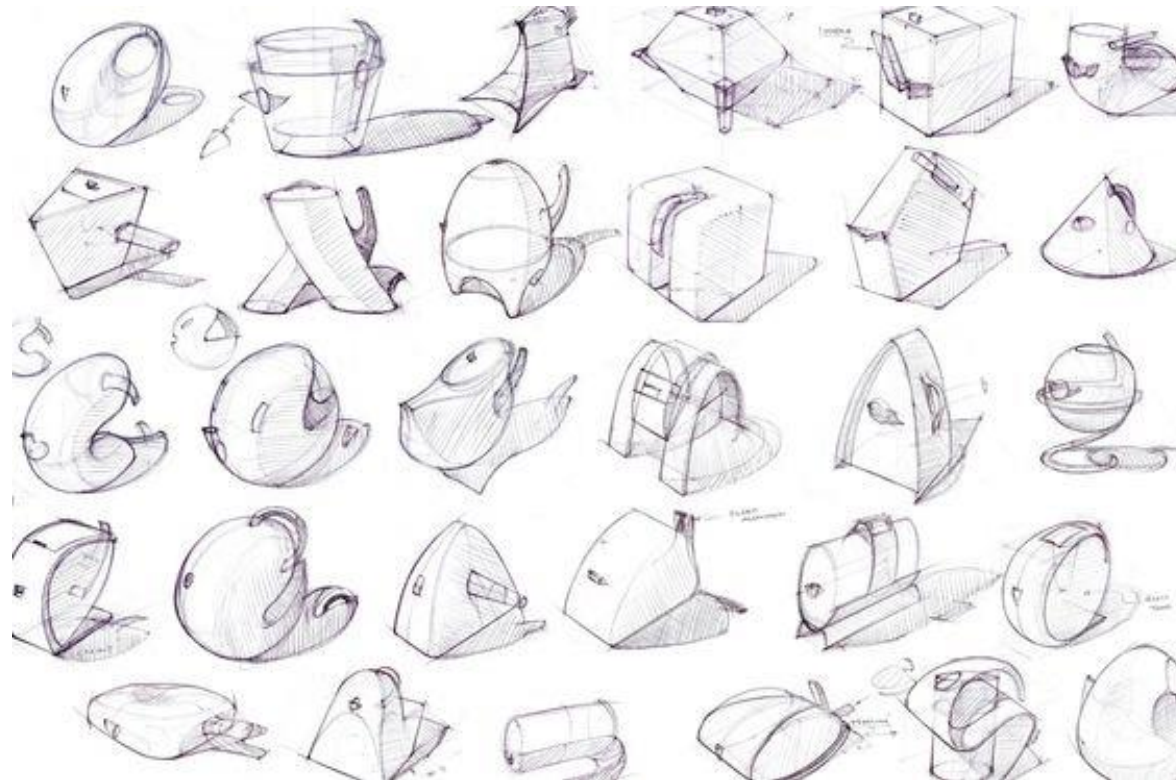
¿De qué manera puede cambiarse la velocidad?

¿Existe una distribución diferente? (Design Thinking España, 2024)

LA PEOR IDEA POSIBLE

Es una técnica de ideación donde en equipo se buscan las peores decisiones; al invertir el proceso, los participantes se relajan, aumentando su confianza y estimulando su creatividad y se generen mejores ideas.

(The Interaction Design Foundation, 2023)



Consiste en proponer las ideas más absurdas y descabelladas, la IDF (Interaction Design Foundation) afirma que de esta manera nadie puede parecer tonto, nadie se preocupará, mejor aún, como la premisa del planteamiento parece ridícula, se genera un ambiente más relajado. (Contreras, 2003)





Para la aplicación de esta técnica se recomienda:

Generar la mayor cantidad de malas ideas.

Hacer una lista de todas las cualidades de esas ideas.

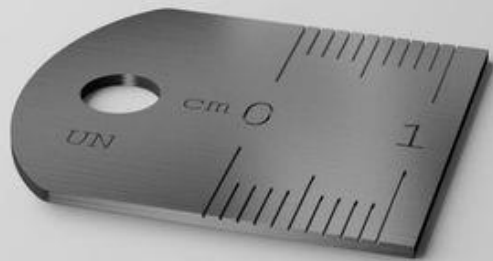
Seleccionar qué hace que lo peor de esa lista sea tan malo.

Buscar lo opuesto de esos malos atributos.

Considerar sustituir el peor atributo por otra cosa.

Mezclar y combinar varias malas ideas para ver qué sucede.





© The Uncomfortable - Katerina Kamprani

Una vez que identifiquen una idea muy mala o absurda, se debe analizar para entender qué es lo que la hace funcionar de ese modo, de esta manera, se puede pensar en ideas contrarias que puedan servir como base para mejores soluciones.
(Contreras, 2003)

CONCLUSIONES

Cada técnica presentada aporta un enfoque diferente que ayuda a superar bloqueos creativos al abordar los problemas desde diferentes perspectivas.





El brainwriting fomenta la participación colaborativa de ideas, la técnica de SCAMPER ofrece un marco estructurado para modificar y mejorar conceptos existentes. Por otro lado, la técnica de la peor idea posible permite a los participantes liberarse de las restricciones y el miedo al juicio, facilitando así la exploración de soluciones innovadoras.

Referencias

Ceupe, A. (30 de Junio de 2023). *Ceupe*. Obtenido de ¿Qué es un Bloqueo creativo?: <https://www.ceupe.com/blog/bloqueo-creativo.html?dt=1720810437286>

Contreras, P. (06 de octubre de 2003). *Design Thinking la fase de idear*. Obtenido de <https://laboratoriodecontenidos.cl/design-thinking-como-idear/>

Design Thinking España. (29 de abril de 2024). *Descubre el Brainwriting, cómo aplicarlo y sus diferencias con el Brainstorming*. Obtenido de <https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/brainwriting-tecnica-creatividad-timidos#:~:text=El%20Brainwriting%20o%20%E2%80%9Cescritura%20de,sobre%20las%20de%20los%20dem%C3%A1s.>

The Interaction Design Foundation. (27 de octubre de 2023). *What is the Worst Possible Idea?* Obtenido de <https://www.interaction-design.org/literature/topics/worst-possible-idea>

Referencias de imágenes

1	https://d3t4nwcgmfrp9x.cloudfront.net/upload/proceso-generacion-ideas-empleados.png
3	https://images.inc.com/uploaded_files/image/1920x1080/getty_845301446_385027.jpg
4	https://mx.pinterest.com/pin/325666616821473972/
5	https://mx.pinterest.com/pin/471400285994685987/
6	https://www.siniestro.net/images/Novedades/tips-para-salir-de-un-bloqueo-creativo.jpg
7	https://mx.pinterest.com/pin/351912456918117/
8	https://email.uplers.com/blog/wp-content/uploads/2019/01/How-to-Plan-Your-Email-Marketing-When-You-Have-Tight-Deadlines.jpg
9	https://www.psicocastellon.com/wp-content/uploads/2023/05/bloqueo-mental-susana-gracia-psicologa-castellon.jpg
10	https://mx.pinterest.com/pin/387239267971413487/
11	https://mx.pinterest.com/pin/94434923425190433/
12	https://fleebecorporate.ai/wp-content/uploads/2023/07/2204.q702.030.F.m005.c7.business-stress-burnout-1080x675.jpg
13	https://mx.pinterest.com/pin/725290715010732458/
14	https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/64a6834182df801e5ca744db/09bbd48a-a6db-47c3-b642-942b773d3961/The-Misguided-Purpose-of-Self-Criticism.jpg
15	https://img.freepik.com/vector-premium/miedo-o-lucha-fracaso-empresarial-ansiedad-depresion-o-ataque-panico-miedo-o-sentimiento-negativo-concepto-trastorno-mental-hombre-negocios-asustado-huyendo-monstruo-espeluznante-persiguiendo-mano_212586-1595.jpg

Referencias de imágenes

16	https://images.ecestaticos.com/d0eNcl6cYr5Nez_sR1TjFIDbFu4=/0x0:1254x836/1200x900/filter:s:fill(white):format(jpg)/f.elconfidencial.com%2Foriginal%2Fb28%2F94b%2Fed4%2Fb2894bed4ea13342549763e7b3fd9deb.jpg
17	https://mx.pinterest.com/pin/583005114275923388/
18	https://mx.pinterest.com/pin/281543723410964/
19	https://images.ctfassets.net/w6r2i5d8q73s/4xlOdzNImMazSAgvBeNpuy/3f60ec869e0529fad310ec55a1b26560/Brainwriting_-_Stickies.png
20	https://mx.pinterest.com/pin/611011874474466035/
21	https://mx.pinterest.com/pin/585045807872265087/
22	https://mx.pinterest.com/pin/367747125821685336/
23	https://www.cybermedian.com/pl/wp-content/uploads/sites/16/2022/01/0cviPBviHSrgXVXs9.png
24	https://mx.pinterest.com/pin/96475617009327982/
25	https://mx.pinterest.com/pin/1618549861518587/
26	https://mx.pinterest.com/pin/47850814779309376/
27	https://mx.pinterest.com/pin/832954893587522748/
28	https://mx.pinterest.com/pin/10625749117217476/
29	https://mx.pinterest.com/pin/53058101835237620/
30	https://mx.pinterest.com/pin/31032684927279786/

Referencias de imágenes

31	https://mx.pinterest.com/pin/966444401276266493/
32	https://mx.pinterest.com/pin/801781539941972824/
33	https://mx.pinterest.com/pin/632685447681239850/
34	https://mx.pinterest.com/pin/72268769021226710/
35	https://mx.pinterest.com/pin/186899453284395230/
36	https://mx.pinterest.com/pin/12173861486319244/
37	https://mx.pinterest.com/pin/54958057948207771/
38	https://mx.pinterest.com/pin/3025924743208600/
39	https://mx.pinterest.com/pin/211174976282452/