



Designio. Investigación en Diseño Gráfico y Estudios de la Imagen

ISSN: 2665-6728

ISSN-L: 2665-6728

designio@sanmateo.edu.co

Fundación Universitaria San Mateo

Colombia

RIVADENEIRA COFRE, ANDREA PATRICIA; LOZADA MONDRAGÓN, MARIANA SORAYA  
Aproximación a las dinámicas metodológicas y herramientas aplicadas al diseño gráfico para el futuro

Designio. Investigación en Diseño Gráfico y Estudios de la Imagen, vol. 7, núm. 2, 2025, Octubre-Marzo 2026, pp. 18-36

Fundación Universitaria San Mateo  
Bogotá, Colombia

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=774983138004>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante

Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

# **Aproximación a las dinámicas metodológicas y herramientas aplicadas al diseño gráfico para el futuro**

## ***Approach to Methodological Dynamics and Tools Applied to Graphic Design for the Future***

**ANDREA PATRICIA RIVADENEIRA COFRE**  
Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE)  
Ecuador

andru\_rivadeneira@hotmail.com  
<https://orcid.org/0000-0001-8059-9460>

**MARIANA SORAYA LOZADA MONDRAGÓN**  
Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE)  
Ecuador

mablozada@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0003-0086-2594>

<https://doi.org/10.52948/ds.v7i2.1233>

**Artículo de investigación**

**Recepción:** 2 de febrero de 2025

**Aceptación:** 30 de septiembre de 2025

### **Resumen**

Este documento presenta un breve análisis sobre la evolución del diseño a lo largo de la historia, mostrando cómo sus procesos se han adaptado a nuevos requerimientos a medida que la disciplina se especializa, respondiendo a diversas necesidades y contextos sociales, económicos y políticos. El artículo presenta de forma sucinta la estructura de los métodos y herramientas usadas tradicionalmente en el diseño gráfico, pero también indaga sobre aquellas utilizadas en las nuevas prácticas de la disciplina, con el propósito de construir un novedoso proceso metodológico vinculado a la práctica del diseño para el futuro, teniendo como bases fundamentales las metodologías utilizadas en los estudios del futuro aplicados en Latinoamérica y las prácticas especulativas instauradas en el diseño, todos estos insumos analizados desde fuentes bibliográficas y llevados a la experimentación en la clase de diseño para el futuro usando modelos metodológicos aplicados en otros países de América Latina y

que permitieron establecer una propuesta metodológica propia de la carrera de diseño gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE).

**Palabras clave:** diseño gráfico; futuro; metodología; herramientas; Latinoamérica; academia.

### **Abstract**

This paper presents a brief analysis of the evolution of design throughout history, showing how its processes have adapted to new requirements as the discipline specializes, responding to diverse needs and social, economic and political contexts. The article presents the structure of the methods and tools traditionally used in graphic design, but also inquiries about those used in the new practices of the discipline, with the purpose of building a new methodological process linked to the practice of design for the future, having as fundamental bases the methodologies used in the studies of the future applied in Latin America and the speculative practices established in the design, all these inputs analyzed from bibliographic sources and taken to the experimentation in the class of design for the future using methodological models applied in other countries of Latin America and that allowed to establish a methodological proposal proper of the career of graphic design of the Pontifical Catholic University of Ecuador (PUCE).

**Keywords:** Graphic design; future; methodology; tools; Latin America; academy.

### **Introducción**

A lo largo de la historia son evidentes las transformaciones que se han dado en la forma de hacer diseño, haciendo que no permanezca estático. Al contrario, cada vez gana más terreno en áreas inimaginadas. Ya lo decía Frascara (2018):

La práctica del diseño de comunicación ha cambiado fundamentalmente en los últimos 50 años. De un ejercicio artesanal intuitivo se ha transformado en una profesión responsable por resultados, en la que los objetivos a alcanzar deben articularse con precisión, y deben perseguirse mediante procesos, métodos y conocimientos fundamentalmente originados en las ciencias sociales. (p. 8)

A nivel académico, muchos textos se refieren a historia y prácticas del diseño, más no a la ejecución de dichas prácticas. Se conoce que originalmente se vinculaban mucho a lo estético y al valor expresivo, donde se junta el arte con el oficio en un juego de prueba-error; sin embargo, no a la reflexión sobre la eficiencia comunicativa; así como tampoco se evidencia una esquematización ni sistematización del proceso gráfico.

Con el aparecimiento de la Bauhaus se profundiza el diálogo entre artistas y artesanos. Luego con la Hochschule für Gestaltung, mejor conocida como la escuela de ULM se intentan matematizar procesos, dándole rigurosidad científica; a su vez, se empieza a construir la disciplinariedad del diseño reflexionando tanto sobre la teoría como sobre el método.

Ya entre las décadas de 1950 y 1960 surge la crítica del diseño, pensando en una reflexión entre el método y la estética. En ese sentido, se acepta que hay ciertos momentos del proceso creativo que no es posible racionalizar, sino que parte de la intuitiva del ser humano, reconociendo la incertidumbre y dando lugar al aparecimiento del pensamiento complejo y sistémico.

Tiempo después empiezan a aparecer las metodologías particulares de las subdisciplinas del diseño, donde es evidente la adaptación según las características propias de cada proceso.

Si bien es cierto, el diseño gráfico es una disciplina que surge de otras como el arte y la arquitectura, de donde toma fundamentos teóricos, aspectos técnicos y procesos metodológicos. Con el transcurrir del tiempo llega a delimitar su área de intervención, repensando su teoría, asumiendo sus propias metodologías y prácticas de comunicación visual. Además, toma partido de otras disciplinas que permiten darle otro sentido a su función. Como refiere Frascara (2018) en el prefacio del texto *Enseñando diseño*, el diseño ha cambiado, no solo desde la tecnología, sino desde el contexto en el que se ha manejado. Tiene que ver con el progresivo desarrollo que lo llevó a trascender desde la artesanía hasta la profesión, ocupando nuevos territorios y adquiriendo una mayor responsabilidad profesional frente a los clientes y a la sociedad.

Como se puede evidenciar, también surge la necesidad de vinculación con otras disciplinas y tomar aspectos importantes de estas que podrían ser de gran utilidad para el

diseño. De nuevo Frascara menciona en el prólogo de su libro: “El trabajo interdisciplinario requiere competencia disciplinar. Pero el diseñador debe ser formado para el trabajo interdisciplinario” (párr. 4). Por tanto, lo que se debe buscar en el proceso de aprendizaje enseñanza –más allá de la formación disciplinaria tradicional– es enseñar metodologías que incluyan procesos y métodos de investigación y de diseño que se ajusten a las necesidades propias de proyectos de diseño específicos; además de otros que puedan trascender las fronteras visibles, asumiendo un rol activo en la construcción de mejores futuros.

Ahora bien, es importante mencionar también que en las últimas décadas aparecen nuevas formas de ver y hacer diseño, reflexionando sobre si este se vincula únicamente a la forma o también al pensamiento. Se profundiza mucho más en temas de interés mundial como el medioambiente, factores éticos de la disciplina, la responsabilidad de construcción de escenarios futuros y el impacto de la acción de un diseñador tanto en el ser humano como en el planeta y el universo. De estas prácticas, quizá la que más resonancia ha tenido es el diseño especulativo, que según Costa (2020) “se ha convertido en una herramienta útil para poder visualizar diferentes posibilidades de escenarios futuros y, en consecuencia, para poder imaginar cuál será la relación entre el mundo diseñado, la naturaleza y los seres humanos” (p. 1). Pero se pueden además mencionar otras prácticas como el diseño crítico, diseño de ficción, antidiseño, diseño radical, diseño interrogativo, diseño discursivo, diseño adversario, diseño transicional y otros.

En los últimos años, el mundo entero empieza a ver al diseño como una herramienta fundamental para el crecimiento social en todos los ámbitos. Más aún como una de las disciplinas fundamentales para anticiparse a situaciones venideras y plasmar claramente el escenario en el que se desea trabajar para llegar a un futuro esperado, pues como reflexiona Candy (2010):

Necesitamos acciones urgentes para comenzar a lidiar con problemas cotidianos como la crisis climática, la pobreza y la desigualdad, la desaparición de la salud y la seguridad públicas, el aumento de odios, prejuicios y nacionalismos, la privacidad digital, los monopolios corporativos, la inmigración y muchos otros. Este es el contexto en el que está ocurriendo el diseño, y aunque sería arrogante sugerir que podría o debería resolver estos problemas, es imperativo que se adapte a las condiciones cambiantes. Aquí es quizás donde están ocurriendo las especulaciones

más importantes pues, “Aunque no siempre nos demos cuenta, nuestro futuro siempre está estrechamente limitado por nuestro pasado”. (pp. 205-207)

Todos estos aspectos, y seguro muchos más, han dado lugar para que los diseñadores gráficos piensen su profesión desde perspectivas menos intuitivas, sino más especializadas; más holísticas e interdisciplinarias. Esto quizá pueda ser el detonador de esa necesidad de identificar procesos metodológicos propios según cada área de intervención, entendiendo que hay intervenciones gráficas que se pueden resolver con procesos básicos que permiten cierto ordenamiento explícito, sin establecerse como un conjunto rígido de reglas a seguir dentro de un cierto camino lineal que implica renunciar a su complejidad (Mazzeo, 2011). Lo anterior, sin que parezca restrictiva de la creatividad y libertad propositiva, sino que le permita optimizar cada instancia y facilitar la resolución del problema planteado, reduciendo la sensación de arbitrariedad en las observaciones de los procesos, posibilitando trabajar en un marco de consenso.

Pero también hay otras más complejas que requieren de un proceso más detallado y especializado. Sobre todo en esta época donde la dinámica de diseñar no se sujeta solo a dar solución a un producto específico, ya sea editorial, de marca, o trabajar en un encargo de diseño de información o multimedia que, aunque requieren toda una comprensión del entorno y sus componentes, todavía da espacio a una participación aún más fuerte en procesos de mayor envergadura que podrían marcar una transformación social o del planeta, volviéndose actores clave en problemáticas de interés mundial que requieren una postura crítica y activa del diseño en la generación de propuestas que serían capaces de contribuir en el direccionamiento del camino que tome la humanidad en relación con la construcción de nuevos futuros.

En este punto, y tras investigar varios textos, se podría indicar que diseño para el futuro son todas las acciones en las que intervienen varias disciplinas basadas en métodos científicos, estructurados y empíricos de investigación, análisis y comprensión de las transformaciones y tendencias del mundo para proyectar situaciones que podrían darse en el futuro.

Estas, como todas las aplicaciones de la disciplina del diseño, requieren de procesos metodológicos claros que permitan al docente direccionar al estudiante, en investigación,

diseño y resultado final, que requiere de un producto, además de la reflexión y análisis del impacto de la propuesta planteada.

### **Dinámicas metodológicas y herramientas usadas en la práctica del diseño gráfico**

Para iniciar el análisis de la aplicación metodológica del diseño gráfico, es importante hacer una comparativa sobre los primeros procesos metodológicos y el sostenimiento de su esencia en los subsiguientes. Si bien es cierto, las metodologías cambian según el nivel de especialización de la disciplina, la base de desarrollo es la misma, dividida en una estructura básica de cuatro momentos: investigación, conceptualización, desarrollo y validación.

En estas etapas se ven implícitos tres aspectos importantes del proceso de diseño: intuitivo, lógico, crítico, sin que uno corresponda a una etapa determinada, sino que todos podrían estar presentes en un momento dado del proyecto. El *intuitivo* es un proceso de carácter cognitivo que nace de una intuición o percepción y no se encuentra sujeto a un análisis previo o deducción lógica. El *lógico* es el proceso de pensamiento en el que existe una capacidad de análisis, reflexión y resolución de problemas, estructurar y cotejar ideas y definir conclusiones de manera coherente y sin contradicciones. Por último, el *crítico* es la capacidad de análisis y evaluación de los razonamientos y acciones para identificar fallas o mejoras.

Como se mencionó en párrafos anteriores, ya sea un tipo u otro de práctica de diseño, siempre requerirá de procesos metodológicos de investigación, como una forma de conocer las necesidades; además de procesos metodológicos de diseño, que permitirán ejecutar con eficacia y coherencia soluciones a problemas de comunicación visual. Como ya lo dijeron Bestley y Noble (2016), los métodos de investigación pueden ser definidos como una forma de acercamiento a los problemas de diseño o investigación en los contextos de los problemas. Estos permiten desarrollar un punto de vista personal y crítico a través de lo que registran, documentan y evalúan.

Para Jorge Frascara (2006), en el diseño gráfico, el proceso metodológico implica “coordinar una larga lista de factores humanos y técnicos, trasladar lo invisible en visible, y comunicar, evaluar, implementar conocimientos, generar nuevos conocimientos, y usar la experiencia para guiar la toma de decisiones” (p. 23).

Ahora bien, considerando que el diseño gráfico se ha expandido en varios campos de ocupación, es necesario generar metodologías específicas asociadas a los requerimientos propios de cada entorno, como el diseño editorial, diseño de información, diseño de identidad, diseño multimedia y web, entre otros. En ese contexto se evidencia la particularidad del proceso metodológico usando técnicas y herramientas propias del área. Esto permite entender que la metodología de diseño puede tener diferentes enfoques y sistemas de aplicación para la ejecución de un producto de diseño gráfico.

En este análisis también cabe mencionar otras prácticas de diseño vinculadas ya no a grupos de productos específicos, sino más bien a entornos, por ejemplo, el diseño social, el diseño estratégico, el ecodiseño, el diseño de servicios, el diseño de políticas y otros que se asocian al accionar de un entorno social determinado, incluso a los requerimientos metodológicos propios de otras disciplinas. Con esto se podría afirmar que el diseño en la actualidad no solamente requiere de procesos metodológicos técnicos, sino que se deben asociar a procesos de diseño estructurados en función de un entorno social y no solo de un producto, cerrando así un círculo completo de análisis. Como indican Martin y Hanington (2019) a través del diseño la investigación “reconoce al proceso de diseño como una actividad legítima de investigación, examinando las herramientas y procesamiento de pensamiento en diseño e incluyéndolo en proyectos de diseño, uniendo teoría y construyendo conocimiento para mejorar las prácticas de diseño” (p. 184).

Estos mismos autores señalan que los diseñadores parten de una exploración documental que les permita entender el contexto de un tema de estudio determinado a través de datos de expertos, informes de instituciones especializadas, archivos académicos, entre otros. Lo anterior, para luego realizar una indagación más específica, utilizando herramientas de investigación que les permita conocer detalles del tema, de los actores involucrados y de la problemática a abordar. Así, a través de un proceso de ideación y experimentación replantean el problema para llegar a la solución “correcta”, entendiendo que el intento de diseño como investigación corre paralelo al diseño a través de una investigación creativa, crítica y reflexiva, pues la diversidad de enfoques metodológicos es una fortaleza de esta disciplina.

### **Metodologías y herramientas aplicables en práctica del diseño gráfico para el futuro**



Entonces, tomando como punto inicial de análisis a las metodologías usadas en los varios campos de ocupación del diseño, es necesario reflexionar que tan solo se han identificado procesos metodológicos que se ligan principalmente a la fase investigativa, de construcción de escenarios y de visualización de estos, pero no al diseño de alternativas gráficas, etapas de reflexión, menos a una estructura metodológica completa.

Es más, hay un sinnúmero de libros y artículos que hablan sobre ellas y lo que buscan, más no sobre cómo ponerlas en práctica en procesos de diseño vinculados a la prospectiva. En este punto quizá hay una cuenta pendiente por parte de los diseñadores, puesto que muchas de estas prácticas se vinculan desde disciplinas como el diseño industrial o de producto, pero no desde la práctica del diseño gráfico. Tal es el caso de procesos como el propuesto por *The Futures Toolkit*, del gobierno de Reino Unido en 2017, o el planteado por Repetto y Cortés en el texto *Explorando futuros para transformar el presente* (2020), o el del departamento de investigación de CENTRO, México, basado en las fases de los procesos de diseño postulados por Peter Jones en “Design Research Methods in Systemic Design” (2014).

En cuanto a las herramientas que facilitan la aplicación metodológica en el diseño para el futuro, se puede indicar que algunas surgen específicamente en la disciplina y otras se toman literalmente o adaptan de otras áreas del conocimiento. En consecuencia, lo importante no es de dónde viene la herramienta sino cómo se aplica; pues la adopción de fuertes y apropiados métodos de investigación ayudarían al diseñador a justificar su trabajo en términos de procesos usados, permitiendo el acercamiento al objetivo (Bestley y Noble, 2016).

Muchos de estos pueden estar vinculados a otras disciplinas, por ejemplo, en el análisis del usuario se podrían utilizar algunas técnicas vinculadas a la antropología y al estudio de la interacción humana en grupos sociales. Como es el caso de la herramienta de planificación estratégica FODA, acrónimo de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, muy usada en áreas administrativas; así como el análisis Pestel para identificar factores de cambio, el análisis de impactos cruzados, la visualización de escenarios múltiples; el *backcasting* o retroproyección; además de los pronósticos Delphi, herramientas usadas comúnmente en los estudios de futuro.

En el caso específico de aquellas prácticas de diseño relacionadas con la preocupación por abordar el futuro y trabajar en torno a él, se han identificado aportes principalmente de

áreas como la administración, antropología, sociología, psicología y otras, dependiendo de la temática que se desea abordar, estas son una constante en el future thinking. Es un aspecto muy evidente, por ejemplo, en las reflexiones de los expertos del sitio web *Laboratorio futuro* de Argentina. La buena noticia es que existen métodos, técnicas y herramientas construidas desde los estudios de futuro, junto a otros saberes convergentes, que permiten diversas formas de explorar, conocer y crear el tiempo porvenir.

Se puede mencionar que el término *diseño para el futuro* como tal no se marca como una práctica, sino más bien como un campo de intervención del diseño que engloba una serie de prácticas relacionadas de alguna manera entre sí, tales como el diseño estratégico, especulativo, crítico y ficción. Como plantean Martin y Hanington (2019), en dicho contexto existe una incorporación de un conjunto de herramientas que relatan una formación de desarrollo metodológico alrededor de la exploración de contextos imaginarios futuros de mayor alcance que la práctica del diseño tradicional.

Además, en el texto web, “el pasado, presente y futuro del *Future Thinking*: la clave para la innovación empresarial”, Molina (2023) indica que “el pensamiento futurista provee herramientas poderosas para navegar la incertidumbre, como la vigilancia tecnológica, el análisis de macrotendencias, la visualización de escenarios múltiples y las técnicas de pronóstico” (párr. 10).

Para esta investigación se inicia una búsqueda bibliográfica y de espacios virtuales que permita identificar las herramientas que se usan de forma común en los diversos procesos metodológicos de estudios de futuro y se seleccionan aquellas que de alguna manera podrían permitir entender con mayor claridad la información y cotejar datos para construir futuros desde el diseño gráfico. A continuación, se explican rápidamente algunas de ellas:

El *escaneo de horizonte*, según el Instituto para el Futuro en el texto *Toward Future Readiness* (2020), es el proceso de buscar señales tempranas de advertencia. Es un movimiento de cambio en el ámbito político, social, ecológico, tecnológico, económico y legal, cuyo objetivo principal es abrir el pensamiento y una conversación estratégica a nuevas posibilidades de futuro y evitar puntos ciegos.

Por su parte, *Delphi* es un proceso de consulta usado para obtener opiniones de un amplio grupo de expertos en la materia y priorizar cuestiones estratégicas de importancia que

permitan determinar qué información y conocimiento son importantes para el proyecto, con el fin de tomar decisiones y continuar con el proceso de diseño (Godet et al., 2020).

Godet et al. también mencionan al *Backcasting* como una herramienta que permite retroceder en el tiempo a partir de un supuesto conjunto de circunstancias vinculadas a un tiempo futuro. Así, mediante una planificación estratégica, se entiende mejor qué aspectos podrían dirigir a un futuro deseado y explorar de forma apropiada la intervención.

Por otra parte, el texto *Evaluating Foresight* (2010), menciona herramientas como: el *panel ciudadano*, un grupo grande y demográficamente representativo de ciudadanos que se utiliza regularmente para evaluar las preferencias y opiniones del público. Asimismo, están los *escenarios* como narrativas que describen formas alternativas sobre cómo podría desarrollarse un ambiente en el futuro, identificando las condiciones a las que darían lugar o las restringirían; así como sus políticas, estrategias y objetivos, haciendo que el equipo de diseño comprenda su lugar y función en la vida diaria de las personas y pueda llevarlas a estos contextos imaginados.

De otro lado, como una colección de herramientas digitales de pensamiento de futuros (*futures thinking*), *The Futures Toolkit* muestra las siguientes herramientas, según el oficina de gobierno para la ciencia del Reino Unido (Government Office for Science, 2014): primero, el roadmapping muestra un rango de ítems, investigaciones, tendencias e intervenciones políticas que pueden combinarse en el tiempo para dar forma al futuro desarrollo de políticas o áreas estratégicas de interés. Segundo, la línea de tiempo – motores de cambio “registra hitos importantes en la historia y motores de cambio, que son conjuntos de acontecimientos que le dan forma al futuro” (Baltazar, et al., 2023, pp. 10-11). Tercero, en las muestras de señales y tendencias las primeras son acontecimientos anómalos que al congregarse describen patrones que permiten identificar posibles transformaciones en situaciones futuras.

Cabe recalcar que estos son solo algunos de los ejemplos; además, se han dejado de lado algunas herramientas que también se usan en las prácticas de diseño tradicional, como es el caso de la bibliometría, lluvia de ideas, paneles ciudadanos, análisis de impacto cruzado, análisis del entorno, gaming, análisis morfológico, mapa de stakeholders, entre otros.

Este primer sondeo de datos refleja que aun cuando existen métodos y herramientas para estudiar al futuro, y muchas de ellas han sido insertadas desde otras disciplinas en el campo del diseño, todavía no es evidente una metodología propia y completa que permita a

los diseñadores gráficos ejecutar todo un proceso lógico. Uno en el que no solo se investigue sobre el futuro y se planteen escenarios, sino que esto conduzca a la generación de propuestas de diseño gráfico alternativo y a la reflexión sobre su impacto en la sociedad y el planeta. Como estos futuros no deben alinearse solamente con la tecnología, sino también identificar otras alternativas de intervención y formas de pensamiento; es necesario pensar de forma más holística: la factibilidad tecnológica solía ser un requisito de los escenarios diseñados cuando comenzó la especialización, pero ahora el priorizarla reduce la posibilidad de pensamiento divergente.

### **Consideraciones para implementar un proceso metodológico en la práctica del diseño gráfico para el futuro**

En esta investigación, si bien no se pudo acceder a más insumos teóricos que permitan identificar metodologías específicas de diseño gráfico para el futuro, tanto en la academia como en la práctica, sí fue claro que las visiones sobre el tema son diversas y que no hay un término como tal de diseño para el futuro. En cambio este comprende una mezcla de varias prácticas de diseño como el estratégico, crítico, especulativo, ficción y otros que, según la necesidad del proyecto, se insertan y adaptan a realidades y formas de pensar de un entorno específico, sea en una región geográfica, en un entorno empresarial, en un contexto social y, claro está, en la academia.

Ahora bien, se entiende que el diseño para el futuro no se puede abordar igual en todo el mundo, pues surge de los estudios de futuro y estos tienen escuelas que de alguna manera marcan formas de pensamiento específicas según el espacio geográfico en el cual se aplican. Por tanto, es importante revisar y considerar lo realizado en otros países, pero aún más lo es entender la realidad específica de Latinoamérica para generar propuestas adaptadas a dichas realidades y formas de pensar.

También surge la necesidad de, como diseñadores gráficos, tomar partido en este pendiente y considerar el camino ya recorrido, pues si existen estudios de futuro con un enfoque latinoamericano, es posible tomar estas bases teóricas y metodológicas como punto de partida para pensar el diseño para el futuro con un enfoque propio y alineado con las preocupaciones y modos de actuar de la sociedad en Ecuador.

Hay que entender que, aunque en los textos no existe el término diseño para el futuro como un discurso de diseño gráfico, es importante abordarlo desde la academia como una nueva narrativa con rigor teórico y crítico. De esta manera, establecer textos base sobre los cuales se pueda pensar y analizar esta práctica, así como brindar una orientación respecto a su aplicación.

Bajo esta misma premisa, se debe reconocer el origen de esta práctica y entender la importancia del trabajo inter y transdisciplinar, considerando que las herramientas metodológicas que se usen dependiendo del proyecto deberán asociarse a las áreas disciplinares que intervengan. Como refieren Karla Paniagua y Paulina Cornejo (2020), “los estudios de futuro son un marco amplio e interdisciplinario que proporciona un territorio adecuado para explorar el porvenir y cuyo objetivo se basa en descubrir o inventar, examinar, evaluar y proponer futuros posibles, probables y preferibles” (p. 181).

Se debe considerar la creación de nuevos códigos para la implementación de metodologías y procesos académicos propios. Como afirma Frascara (2018) una de las fortalezas del “diseñador es la habilidad de dismantelar códigos de comunicación existentes y recombinar algunos de sus elementos en estructuras que pueden usarse para generar nuevas narrativas del mundo” (p. 114). Sin que esto signifique dejar a un lado las prácticas tradicionales de diseño gráfico, sino más bien repensarlas respecto a su continuidad y a las mejoras que podrían tener en el futuro.

Por otra parte, el diseño para el futuro es una dinámica y un proceso de reflexión que se puede aplicar no solo a ámbitos sociales de preocupación nacional y mundial, sino también a entornos empresariales donde se vuelve un desafío pasar de una mentalidad cortoplacista a una de largo plazo, considerando que muchas empresas tienen dificultad para ser parte de las llamadas “inversiones intangibles” en las que se ofrece un nuevo enfoque en la conceptualización de nuevos productos que trabaja con proposiciones específicas “y que, mediante el análisis y la síntesis de la información, permite generación de ideas creativas e innovadoras, relacionadas con grandes corrientes de cambio en la actualidad y aparentemente basadas sobre los elementos ‘irracionales’ de la creatividad” (Paniagua y Cornejo, 2020, p. 190).

Finalmente, aun cuando se han identificado varias herramientas que se utilizan en los estudios de futuro y prácticas de diseño asociadas a procesos prospectivos, no es posible

apropiarse de todas las herramientas. Es necesario identificar las más idóneas respecto a los procesos metodológicos propios del diseño gráfico, sin dejar de lado el énfasis en una investigación profunda, la factibilidad del producto y la reflexión de la propuesta sobre su impacto tanto en entornos macro como micro.

### **Acercamiento a la aplicación metodológica propuesta por la carrera de diseño gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE)**

Indagando en los entornos académicos la manera en que se está pensando en el futuro desde las aulas, es posible identificar que en los países con gran poder económico, político y social, es un tema trabajado desde hace varios años, tanto desde entornos de educación formal, como desde talleres de formación complementaria, incluso desde áreas de capacitación a profesionales. En cambio, en Latinoamérica son pocos los espacios académicos en los que el análisis del diseño para el futuro se encuentra presente, ubicándose principalmente en México, Brasil, Colombia, Chile y Argentina.

Por ello, desde la carrera de diseño gráfico en la PUCE se asume la responsabilidad de indagar estos procesos de estudio de futuro, basados en lo que menciona el diseñador y educador de Sudamérica Jorge Frascara (2018). Indica que la estructuración del método de diseño y del método de investigación son tareas de alto orden para el diseñador de comunicación, identificando una clave de cambio en el pensamiento de diseño de los años recientes. Esto es un factor fundamental al hablar de diseño para el futuro puesto que, como el autor indica, estos nuevos espacios podrían dar lugar a la apertura de puertas hacia otras disciplinas y también a una consciente reflexión en el cómo y por qué de la práctica (p. 18).

Por ello se plantea en la materia de diseño estratégico una actualización de sus contenidos con el fin de trabajar en temas que aborden no solo propuestas a corto plazo, sino también a mediano y largo plazo. Dicho proceso académico inicia en el año 2022, partiendo de la actualización de los contenidos microcurriculares y en la práctica, específicamente en el área prospectiva, se conjugan dos metodologías que permiten vincular los estudios del futuro a un proceso de diseño gráfico.

La primera fue la metodología de investigación de futuros propuesta en el libro *Explorando futuros para transformar el presente* de Repetto y Cortés (2020). Allí, a través de diez desafíos permite establecer un escenario deseado desde la fase investigativa y para la

fase de diseño se la vincula con el modelo de doble diamante, desarrollado por el Design Council en 2015, el que por su enfoque iterativo brinda la posibilidad de correlacionarlo con la propuesta de explorando futuros.

La adaptación de estos dos procesos metodológicos se introdujo como una forma de guiar a los estudiantes a través de un recorrido temporal en el que cada desafío representaba un paso hacia la reflexión sobre un tema específico y posterior construcción de escenarios futuros. Este enfoque permitió a los participantes visualizar cómo las decisiones presentes pueden influir en las situaciones que se den a largo plazo.

A partir de estos datos se establece un proceso metodológico que permita conjugar los dos modelos propuestos y que además brinde la oportunidad de construir herramientas propias para abordar el diseño para el futuro desde las aulas de diseño gráfico de la PUCE. En la siguiente figura se describen las dos etapas macro del proyecto, así como las fases correspondientes a cada una de ellas.

Figura 1. Primera propuesta de proceso metodológico de diseño para el futuro

A continuación, se describe de forma resumida la manera en que se abordó el proyecto desde el aula en los primeros semestres. Es necesario considerar que al inicio de cada período el grupo de docentes de séptimo nivel de las asignaturas del taller de diseño estratégico, marketing de experiencias y producción de nuevos medios, se reúnen para indagar y seleccionar un tema con el que se trabajará un proyecto de diseño para el futuro.

En la etapa investigativa existen cuatro fases. La primera consiste en *mirar al pasado*, en donde se resolvieron los desafíos 1 y 2. El primero trata la curiosidad incómoda y se trabajó una línea de tiempo que permitiera identificar los aspectos históricos más relevantes sobre el tema. En cambio, en el segundo “Patrones del ayer” se identifican las tendencias y se las clasifica desde factores políticos, económicos, sociales, tecnológicos, ecológicos y legales (PESTEL), y se evalúa su impacto desde un contexto global, regional y local.

En la segunda fase se observa el presente. Como tercer desafío, en “Disrupciones de hoy” se identifican las señales que podrían indicar un cambio en el presente y se las clasifica y registra a través de una tabla de señales. En la tercera “Fabricar el futuro”, se trabajan los desafíos cuatro y cinco. El cuarto corresponde a resultados inesperados, donde se triangulan

de forma aleatoria las tendencias y señales para identificar posibilidades de futuro. Por su parte el quinto “Posibilidades expandidas” a través del círculo de consecuencias, analiza aquellos aspectos que podrían ser consecuencias de cada una de las posibilidades planteadas en la triangulación.

En la cuarta fase “Contar el futuro” se ejecutaron los desafíos seis, siete y ocho. El sexto “Impacto proyectado” permite realizar una matriz que clasifica las posibilidades de futuro en función de la posibilidad de ocurrencia y el impacto que podrían tener en el futuro. El séptimo “Fotos del mañana” permite representar visualmente la posibilidad que mayor impacto y probabilidad de ocurrencia tenga hacia el futuro, esta representación se realiza a través de un *sketchnoting*. El octavo “Contraste con el ahora” se trabaja mediante un FODA para identificar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de llevar a cabo la propuesta.

Finalmente, en la quinta fase de la etapa investigativa “Actuar en el presente” se desarrollan los desafíos nueve y diez. En el noveno desafío “Caminos extendidos” se realiza una espina de pez que determina el objetivo; así como las estrategias y tácticas para llegar a cumplirlo. En cuanto al décimo desafío “Construcción del futuro”, se elabora una lista de acciones que permitirán poner en marcha la propuesta.

Enseguida inicia la etapa creativa donde se desarrolla el proceso tradicional de diseño a través de cuatro fases: ideación, proyección, apreciación y representación. En la de *ideación* se trabaja un proceso regular de conceptualización, cuyos resultados fueron representados a través de un *moodboard*. En la de *proyección* se realiza el proceso de bocetaje y producción de la propuesta gráfica. En la de *apreciación* se realizó un análisis de la propuesta a través del contacto con especialistas con el tema, quienes realizaron aportes sobre la viabilidad (o no) de la propuesta. Finalmente, en la de *representación* se expone la propuesta hacia los docentes y estudiantes de la carrera con el fin de recibir una retroalimentación de la propuesta y posteriormente participar en una mesa de diálogo que permita reflexionar sobre ella.

Cabe recalcar que en todo el proceso el modelo de doble diamante permitió que los estudiantes pudieran moverse hacia atrás y adelante en el proceso, así también entre la divergencia y convergencia para llegar a la solución. Esta flexibilidad resultó crucial en el contexto educativo, ya que facilitó ajustes en las propuestas con base en los hallazgos y reflexiones surgidos durante el proceso.



El enfoque dual de estas metodologías ofreció múltiples beneficios en el contexto del aula. La claridad estructural de los desafíos en el libro Creative Commons *Explorando futuros para transformar el presente* de Repetto y Cortés (2020), enfocado en abordar el diseño de futuros como una metodología para anticiparse a la incertidumbre y tomar decisiones estratégicas, ayudó a que los estudiantes comprendieran mejor el concepto de anticipación y planificación de futuros inciertos. Asimismo, el doble diamante permitió una revisión continua de las soluciones propuestas, fomentando la adaptación y refinamiento de las ideas.

Sin embargo, también se presentaron desafíos. Algunos grupos experimentaron dificultades al abordar ciertos aspectos que requerían un alto grado de abstracción informativa, lo cual evidenció la necesidad de apoyos adicionales o recursos extras para facilitar la comprensión de conceptos más complejos. Además, el proceso iterativo del doble diamante si bien es útil para ajustes, a veces generaba confusión respecto a cuándo finalizar una iteración, incluso en algunos casos generó frustración debido a la lógica de trabajo a la que están acostumbrados algunos estudiantes.

La experiencia de los primeros años ha permitido tener una reflexión más profunda sobre su ejecución en el aula, los resultados obtenidos y la posibilidad de trabajar en mejoras como la redistribución del tiempo asignado para cada una de las etapas; el manejo y construcción de herramientas propias, ya no las propuestas por el libro *explorando futuros*; una delimitación más clara y concreta del campo de intervención, incluso en proponer nuevos recorridos en la fase de exploración gráfica. Con esto se intentará que los próximos semestres los proyectos sean más ágiles en su conducción en clase, tengan mayor alcance y un proceso metodológico más consolidado; además, que los proyectos de estos años podrían servir como punto de referencia para los subsiguientes.

## **Conclusiones**

Las metodologías tradicionales de diseño gráfico se enfocan en identificar problemas o necesidades inmediatas y resolverlos a través de la generación de un producto que cumpla con parámetros preestablecidos. En cambio, el *diseño para el futuro* se enfoca en pensar un escenario o una situación que no siempre podría llegar a ser real y a partir de ella genera una respuesta de diseño o una reflexión que apunte a mejorar las condiciones de vida de las personas y el planeta en dicho escenario.

Los procesos metodológicos de diseño gráfico se han transformado con el tiempo en función de los campos de aplicación que han surgido a nivel social, pero es importante no quedarse solo en la práctica, sino ahondar más en la reflexión y en la participación social de alto impacto. El diseñador ya no es más un operario: su función comunicacional no tiene como objetivo principal solo el crecimiento económico de una organización, ni se limita tan solo a apoyar el desarrollo de proyectos educativos, culturales, medioambientales; sino que se ha convertido en un ente de cambio social, que tiene las habilidades para levantar su voz ante el mundo, anticiparse a las realidades que podrían agobiarlo y generar transformaciones que permitan tomar nuevos caminos en pro del bienestar común.

Finalmente, en el proceso de aprendizaje enseñanza “más allá de la formación disciplinaria tradicional” es necesario que los estudiantes aprendan a usar metodologías que se ajusten a las necesidades propias de proyectos de diseño específicos; así como otros que puedan trascender las fronteras visibles, asumiendo un rol activo en la construcción de mejores futuros.

## Referencias

- Baltazar, M., Camacho, J., Paniagua, K., Peñafiel, E., Vásquez, A. y Pérez, A. (2023). Viaje a los futuros de la CDMX. *Chilango*, 236, 7-21. <https://www.chilango.com/revista/edicion-diciembre-2023/Chilango239.pdf>
- Bestley, R. & Noble, I. (2016). *Visual Research: An Introduction to Research Methods in Graphic Design*. Bloomsbury Publishing.
- Candy, S., (2010). *The Futures of Everyday Life: Politics and the Design of Experiential Scenarios*. [Tesis doctoral, University of Hawai'i at Mānoa]. 10.13140/RG.2.1.1840.0248.
- Costa, T. (2020). El futuro del diseño especulativo como metodología de aproximación a futuras corporalidades e identidades en transición. En *Actas del III Simposio FHD. To be or not to be. El papel del diseño en la construcción de identidades*. Fundación Historia del Diseño. <https://diposit.eina.cat/bitstream/handle/20.500.12082/990/COSTA-T%c3%a0nia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Frascara, J., (2006). *El diseño de comunicación*. Infinito
- Frascara, J. (2018). *Enseñando diseño*. Infinito.
- Godet, M., Monti, R., Meunier, F., Roubelat, F. (2020). La Boîte à Outils de Prospective Stratégique. *LIPSOR Working Paper*, (5).
- Government Office for Science. (2014, agosto 29). *Guidance. The Future Toolkit HTML*. <https://www.gov.uk/government/publications/futures-toolkit-for-policy-makers-and-analysts/the-futures-toolkit-html>
- Institute for the future. (2020). *Toward Future Readiness. A Playbook for Building Foresight Capacity*. Vantage.
- Martin, B. & Hanington, B. (2019). *Universal Methods on Design*. Rockport Publisher.
- Mazzeo, C. (2011). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales: hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. Editorial Nobuko.
- Molina, A. (2023, noviembre 20). *El pasado, presente y futuro del Future Thinking: la clave para la innovación empresarial*. LinkedIn. <https://es.linkedin.com/pulse/el-pasado-presente-y-futuro-del-future-thinking-la-clave-ariel-molina-2achc>

- Paniagua, K. & Cornejo, P. (2020). Tenkuä: Designing Futures for Broken Cities. *Temes de Disseny*, (36). <https://doi.org/10.46467/TdD36.2020.178-191>
- Popper, R., Georghiou, L., Keenan, M. & Miles, I. (2010). *Evaluating Foresight. Colombian Technology Foresight Programme*. Manchester University.
- Portalés, M. (2000). New Design Methodologies for Creative Development of New Products. *Temes de Disseny*, (17), 187-194.
- Repetto, A. y Cortés, E. (2020). *Explorando futuros para transformar el presente*. Extendidos.