

Historia



La evolución del diseño y cómo nació el término Design Thinking.

Se desarrolló de forma teórica en la Universidad de Stanford en California (EEUU) a partir de los años 70 y su primera aplicación en el entorno empresarial la llevó a cabo la consultoría de diseño IDEO, fundada en Palo Alto en 1991. Pero antes de eso hubo escuelas, personas y movimientos que pusieron las bases y fueron los mimbres de esta metodología.

Aquí mostramos parte del camino, algunas de las personas que lo hicieron posible.

El inicio del cambio en el concepto del diseño lo podemos situar cien años antes, en la **Bauhaus**, en Alemania, en 1919, donde se comenzaron a trabajar conceptos como el trabajo en equipo, la eliminación de jerarquías en el proceso de innovación o el enfocar el proyecto en las necesidades del usuario.

Una década después, un movimiento clave fue el **diseño escandinavo cooperativo**, que se daba principalmente en Noruega y Suecia y se caracterizaba porque en el proceso de diseño participaban todas las partes implicadas y el diseñador era el facilitador.

La forma de resolver problemas que desarrolló iba más allá del diseño de productos y se adentraba en diseñar servicios, en ámbitos como el político, el educativo o el social. Daban respuesta a los desafíos explorando el lado emocional de la persona usuaria.

1954 fue un año clave, puesto que ese año se celebra en EEUU una exposición de diseño escandinavo que dio a conocer los principios del diseño escandinavo a nivel mundial, haciendo que pudieran extenderse.

En la década de los 60, **Richard Buckminster Fuller**, el creador de la cúpula geodésica, profesor de la Escuela de Arte y Diseño de la Southern Illinois University Carbondale, en EEUU, comenzó a establecer equipos de trabajo multidisciplinares para abordar los desafíos en los que se embarcó y desarrolló métodos sistemáticos para evaluar y resolver problemas de la humanidad.

Coetánea a Richard Buckminster Fuller, en Alemania, **la Escuela de Ulm**, concebida para ayudar a la reconstrucción del país después de la Segunda Guerra Mundial, entre 1953 y 1968 integraba en



su programa de diseño las ciencias sociales, la antropología, las matemáticas...Se considera que allí nació el concepto y término de metodología de diseño.

En la misma época, John Arnold, psicólogo e ingeniero mecánico organizó en el **MIT** en **1956** un programa de estudios y desarrolló un proceso proyectual que fue clave para el paso de la metodología de diseño al Design Thinking.

El proceso de diseño desarrollado por Arnold implicaba la utilización de técnicas de análisis e investigación, creatividad y planificación. La figura del diseñador evoluciona y comienza a crear no solo productos, sino estrategias y negocios.

Poco después, en **1957**, John Arnold deja el MIT y llega a la **Universidad de Standford** donde funda la Design Division of the Mechanical Engineering Department. Para ese departamento cuenta con un ingeniero y diseñador industrial apasionado por la psicología experimental, llamado **Bob McKim**, que introdujo “la necesidad de buscar”. Es a quién se le atribuye el tan actual concepto de diseño centrado en las personas, no en la tecnología o el negocio.[1]

Tras su fallecimiento **en 1963 es McKim quien asume la responsabilidad junto a Matt Kahn, del departamento de Arte. Ellos desarrollan el Joint Program in Design**, donde continúan desarrollando el modelo de John Arnold.

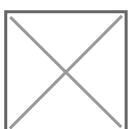
Una década después, **en 1977, David Kelley** se matricula como alumno en el programa. Su profesor Bob McKim lo incorpora a su departamento al terminar sus estudios.

Casi a la vez en Italia, **Bruno Munari, artista y diseñador escribe el libro ¿Cómo nacen los objetos? en 1981**, publicación en la que propone una metodología proyectual que ha dado la vuelta al mundo.

Hace un símil didáctico entre el proceso de diseño de producto y una receta de arroz verde.

Pretende demostrar a los industriales y a los artistas la posibilidad de una convergencia entre arte y técnica, aportando un método de diseño, de resolución de problemas, basado en la creación y la comprobación.

En 1991 David Kelley funda IDEO en Palo Alto, California, que comenzó a trabajar con verdaderos equipos multidisciplinares (abogados, médicos, ingenieros, profesores...); para abordar retos complejos y muy diferentes. Esta manera de trabajar fue el último paso para evolucionar la metodología de diseño al concepto design thinking.



Video IDEO 1

<https://www.youtube.com/embed/McabDMc9Z4Y>

¿Cómo afronta los retos de diseño una compañía como IDEO?

Ejemplo de un proyecto de diseño centrado en las necesidades de las personas.

En 2004 David Kelley funda la D.school en Standford y revoluciona la forma de enseñar, mezclando profesores y alumnos de diferentes especialidades para desarrollar proyectos al estilo IDEO.

En la D.school nació **el término Design Thinking**, motivado por las quejas del alumnado, que no conseguían que el mercado laboral entendiera lo que sabía hacer, que no era otra cosa que metodología de diseño, aunque ese término no era suficientemente potente para ser aceptado por el mercado.

Tim Brown, el CEO de IDEO, escribió en 2008 un artículo para el Harvard Business Review donde definió el término [^2]. En 2009 publica el libro Change for Design, que hizo que se hiciera famoso, el término y la metodología que subyace, a nivel mundial.

“Si estás en Marte y estás mirando hacia la Tierra, todas las personas que usan el término Design Thinking tienen el mismo aspecto. Todos se ven como personas que están tratando de llegar a ideas.” David Kelley



Desde la publicación de Change for Design hasta hoy en día, la metodología se ha extendido por todo el mundo, principalmente en el entorno de los negocios, pero también en el sector público, aplicándose como lenguaje común para el trabajo colaborativo y como base metodológica para disciplinas como el Service Design o Diseño de Servicios.

Palabras clave. De diseño a design thinking:

Trabajo en equipo/no jerarquías/ necesidades usuario/diseñador como facilitador/+ que productos/equipos de trabajo multidisciplinares/resolver problemas de la humanidad/metodología de diseño/ investigación-creatividad y planificación/la necesidad de buscar/diseño centrado en las personas/verdaderos equipos multidisciplinares/problemas complejos/Design Thinking



[1]: David Kelley: From Design to Design Thinking at Stanford and IDEO. María Camacho. Swinburne University of Technology.

[2]: Tim Brown. Design Thinking. Harvard Business Review 2008.

Revision #2

Created 2022-02-01 10:58:57 CET by Equipo CATEDU

Updated 2022-06-06 08:57:45 CEST by Equipo CATEDU