

# ¿Design Thinking, un método interdisciplinario de trabajo?

*Por Jaime Loredo*

## ¿Design Thinking, un método interdisciplinario de trabajo?

### (Design Thinking, an interdisciplinary method of work )

Jaime Javier Loredó Zamarrón, Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México

*Resumen: El diseño es una actividad que ha acompañado al hombre desde sus inicios, ya que le ha permitido configurar y estructurar su concepción de mundo y su relación con él. En su raíz, la palabra diseño proviene del latín designare que significa marcar o "señalar con un determinado fin" (Martín Juez, 2002, pág. 13). Por tanto, el diseño como actividad humana imagina y realiza objetos que le permiten construir y relacionarse con su realidad.*

*El diseño pasó de una actividad humana a una disciplina a través de un proceso de sistematización del conocimiento y desarrollando teorías, metodologías y métodos de trabajo propios. Uno de los modelos actuales con mayor impacto es el llamado Design Thinking el cual consiste en hacer "un mapa del fenómeno en cuestión, se genera empatía con los usuarios, se proyectan y se analizan las opciones, se realizan prototipos rápidos que encarnarían la satisfacción que los resultados generarían ante los consumidores" (Tapia Mendoza, 2017, pág. 14). Este modelo de trabajo ha sido adoptado como una de las principales herramientas de competitividad de las empresas.*

*El Design Thinking es visto como un modelo capaz de detonar los procesos de innovación integrando en el diseño elementos tanto racionales, emotivos e intuitivos de los usuarios, lo que requiere de un enfoque interdisciplinario. Sin embargo, es necesario no asumir que efectivamente de manera natural existe un trabajo interdisciplinario, por lo que este documento presenta un acercamiento reflexivo crítico cuyo objetivo es identificar el papel que juega la interdisciplina en el Design Thinking en un doble sentido. Primero como elemento central de la disciplina del diseño y en un segundo sentido, reflexionando sobre su verdadera capacidad para constituirse en una herramienta interdisciplinaria que permeé distintos ámbitos profesionales.*

*El análisis del Design Thinking se realizará a través de un acercamiento que parte del pensamiento complejo y qué reflexionará cómo la interdisciplina es realmente una herramienta que permite la construcción del diseño a partir del supuesto de que las realidades son múltiples y complejas, que implica el estudio de los diferentes entornos sociales, culturales, tecnológicos, legales y políticos, por solo mencionar algunos de los más importantes, para resolver problemas complejos. Para ello, será necesario observar si existe una integración real de actividades desde un enfoque interdisciplinario cuyo objetivo básico sea el análisis de la realidad y no solo la proyección de los productos, lo que permitiría a su vez, la capacidad de traslado de este modelo a otros campos disciplinares.*

*Palabras clave: Design Thinking, Interdisciplinario, Diseño, Innovación.*

*Abstract: Design is an activity that has accompanied man since its inception, since it has allowed him to configure and structure his conception of the world and his relationship with it. At its root, the word design comes from the Latin designare, which means to mark or "point to a certain purpose" (Martín Juez, 2002, p. 13). Therefore, design as a human activity imagines and makes objects that allow it to build and relate to its reality.*

*Design went from a human activity to a discipline through a process of systematizing knowledge and developing its own theories, methodologies and working methods. One of the current models with the greatest impact is the so-called Design Thinking, which consists of making "a map of the phenomenon in question, empathy with users is generated, options are projected and analyzed, rapid prototypes are made that would embody the satisfaction that the results would generate for consumers" (Tapia Mendoza, 2017, p. 14). This work model has been adopted as one of the main competitiveness tools for companies.*

*Design Thinking is seen as a model capable of triggering innovation processes by integrating rational, emotional and intuitive elements of the users into the design, which requires an interdisciplinary approach. However, it is necessary not to assume that there is indeed an interdisciplinary work naturally, so this document presents a critical reflective approach whose objective is to identify the role that interdiscipline plays in Design Thinking in a double sense. First as a central element of the discipline of design and in a second sense, reflecting on its true ability to become an interdisciplinary tool that permeated different professional fields.*

*The Design Thinking analysis will be carried out through an approach that starts from complex thinking and which will reflect how interdiscipline is really a tool that allows the construction of design from the assumption that realities are multiple and complex, which implies the study of the different social, cultural, technological, legal and political environments, just to mention some of the most important, to solve complex problems. For this, it will be necessary to observe if there is a real integration of activities from an interdisciplinary approach whose basic objective is the analysis of reality and not only the projection of the products, which would, in turn, allow the ability to transfer this model to other disciplinary fields.*

*Keywords: Design Thinking, interdisciplinary, Design, Innovation.*

## **El diseño como disciplina.**

Es necesario reflexionar sobre el diseño como disciplina para plantear el papel que juega el Design Thinking en esta estructura epistémica y heurística. El diseño ha estado presente en la vida de la humanidad desde un principio, ya que le ha permitido interactuar con su medio al grado de transformarlo para que cumpla con sus necesidades. Sin embargo, en un principio, el diseño se realizó como una praxis dejando a un lado la reflexión de todos aquellos aspectos que no incidieran de manera inmediata en su práctica. La praxis o práctica del diseño se encuentra por tanto ligada en un principio a los objetos y configura, por tanto, el mundo de los hombres.

En una primera aproximación el diseño centra su atención en el objeto y su funcionalidad o uso. Los objetos son, por tanto, materializaciones de las necesidades y deseos de las personas. Sin embargo, en esta aparente definición se deja fuera elementos importantes que nos señalan la complejidad que adquieren los objetos en la vida del hombre, pues “incluyen en la dinámica de su interacción con lo humano –desde su creación hasta su obsolescencia- acciones y sentimientos, usos y predilecciones, eventos y consecuencias a veces muy alejados de la utilidad aparente para la que fueron prescritos” (Martín Juez, 2002, págs. 20-21). Lo anterior, sirve para poner en perspectiva la múltiple red de relaciones que se establecen entre los objetos y las personas, relaciones que permiten estructurar el mundo material.

En una segunda dimensión, los objetos se convierten en las metáforas del mundo. Es decir, a través de ellos se experimenta y se comprende la realidad. Son en este sentido, “una creencia: un modo de vinculación intangible entre los miembros de una comunidad, entre sus deseos, su pasado y sus proyectos comunes” (Martín Juez, 2002, pág. 15). Los objetos nos permiten traspasar la barrera o los límites de la adaptación a la naturaleza; podemos decir, que generamos y creamos un espacio humano llamado cultura, que media nuestra relación con el entorno, incluso el natural. Se convierten entonces, en “la referencia directa para situar nuestra identidad, ellos son, en muchas ocasiones, la forma más entrañable de recordar quiénes somos y saber quién soy yo entre nosotros” (Martín Juez, 2002, pág. 15).

Cuando señalamos a los objetos como metáforas es porque comprendemos la capacidad que tienen estos para estructurar un lenguaje y construir por ende una narrativa o discurso. “Todo discurso se caracteriza por la regularidad de una práctica compleja y diferenciada que obedece a reglas y transformaciones analizables” (González Ochoa, 2007, pág. 37). Este discurso o narrativa permite cimentar la estructura del diseño como disciplina. La elaboración de este discurso permite comprender el diseño como objeto histórico en una doble dimensión. La primera como memoria de la práctica y; segunda como posibilidad o futuro del diseño. Lo anterior, nos obliga entonces a considerar que ambas dimensiones más que ser un lineal pasado-futuro son una construcción dialéctica que genera tradiciones y rupturas. Lo anterior, nos permite poner en relieve que el discurso desde la perspectiva dialéctica tiene una naturaleza centrada en el conflicto.

En la literatura actual que nos muestra el desarrollo teórico en torno al diseño podemos encontrar dos grandes corrientes, la centrada en el medio de la producción y la centrada en el medio del consumo. En ambos casos, los teóricos del diseño responden al desafío de comprender la práctica a partir de una reflexión capaz de generar una identidad del diseño que permita diferenciarla de otras disciplinas. Si bien es cierto que

ambas perspectivas tienen al objeto como eje central del diseño, el papel del diseñador si genera una perspectiva diferenciada de la praxis.

En el caso de la teoría del diseño centrada en el medio de la producción, podemos observar que el trabajo del diseñador consiste en ser parte de un engranaje industrial cuyo objetivo es colaborar en el desarrollo de un objeto con el fin de asegurar su producción. Por su parte, el enfoque centrado en el medio de consumo, el diseñador adquiere una responsabilidad distinta, ya que se convierte en el gestor del producto –que no fue necesariamente concebido y desarrollado por un diseñador- con el fin de garantizar su comercialización. (Salinas, 2005, pág. 47).

La relevancia que ha adquirido el enfoque del diseño centrado en el medio de consumo se debe básicamente al atractivo que genera para las empresas, la consultoría en diseño, ya que implica “proponerle al cliente un estudio multidisciplinario con enfoque económico, ergonómico, de mercadotecnia, de organización y de planeación, para el lanzamiento de un producto” (Morales, 2005, pág. 69). Sin embargo, para el desarrollo de la actividad de consultoría en diseño es necesario establecer los principios teóricos-metodológicos que permitan el desarrollo de métodos y herramientas para implementar de manera concreta y material este ejercicio de reflexión. En este sentido, es que podemos hablar de los métodos del diseñador.

### **El Design Thinking**

En los últimos años el *Design Thinking* se ha presentado como un modelo exitoso de trabajo para la práctica del diseño y la innovación. De acuerdo a Tim Brown (2008) este modelo tiene su origen en el sistema de trabajo desarrollado por Thomas Alva Edison que tenía como base el trabajo en equipo para la innovación. Desde la perspectiva de Edison, la innovación es el resultado de sumar el know-how del negocio con la capacidad de identificar, analizar y satisfacer a los clientes y los mercados. Existen diversas definiciones acerca de lo que es el *Design Thinking*, sin embargo, existe cierto consenso en el hecho de que es un modelo de trabajo que utiliza los conocimientos y “métodos del diseñador para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente y en una oportunidad de mercado” (Brown, 2008, pág. 4).

La relevancia que ha adquirido el *Design Thinking* está ligada a las transformaciones sociales que los avances de la Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC's) han generado. Es así, como podemos hablar de la sociedad de la información, del conocimiento e incluso del aprendizaje (Stiglitz, 2019) y donde el eje fundamental es traducir estos conceptos en innovación. Se considera que la innovación es “el núcleo mismo generador de la riqueza” (Esqueda Atayde, 2017, pág. 19). El *Design Thinking* se convierte en un modelo de práctica del diseño que tiene como objetivo estratégico crear nuevas formas de valor para las empresas u organizaciones. La creación de nuevas formas de valor no se limita al desarrollo de productos, sino que comprende “nuevos tipos de procesos, servicios, interacciones impulsadas por la TI, entretenimientos y formas de comunicar y colaborar” (Brown, 2008, pág. 5).

De acuerdo a Brown (2008) lo que caracteriza el pensamiento del diseñador son una serie de habilidades que este ha desarrollado a lo largo de su formación. Sin embargo, también reconoce que muchas veces estos se presentan de manera intuitiva en personas que no pertenecen al ámbito profesional del diseño. Estas habilidades son la empatía, el pensamiento holístico o integrador, el optimismo, la experimentación y el trabajo colaborativo.

Por empatía, se comprende la habilidad de poder leer el mundo desde múltiples perspectivas, lo que permite al diseñador poner a las personas o al usuario en el centro del diseño. Lo anterior, motiva el desarrollo de soluciones deseables, satisfactorias e innovadoras. El pensamiento holístico o integrador, permite observar con atención la complejidad inherente al problema del usuario y de quienes integran el sistema del diseño como es el caso de la empresa, la competencia, etc.; además le permite encontrar soluciones a disyuntivas clásicas que parecen irreconciliables en un principio. El optimismo se plantea como la capacidad para lidiar con la frustración, lo que permite al diseñador seguir buscando soluciones a pesar de las limitaciones y adversidades. Por experimentación, se plantea la habilidad para formular preguntas y explorar de forma creativa respuestas o soluciones que permitan llevar la reflexión a nuevas direcciones. Por último, el trabajo colaborativo, es una habilidad necesaria para enfrentar con éxito la complejidad de los productos, servicios y/o experiencias de los usuarios, ya que, los diseñadores requieren trabajar con profesionales de otras disciplinas e incluso muchos de ellos tienen experiencia en el trabajo interdisciplinario, por lo que la capacidad de diálogo y cooperación resulta estratégica.

No podemos pensar en el *Design Thinking* solo en función de las habilidades que le atribuyen a los diseñadores, sino que es necesario ir más allá y comprender cómo es que se integran en un sistema de trabajo. En este sentido, Brown nos señala que no podemos pensar que el *Design Thinking* es una serie de pasos predefinidos de un proceso lineal, sino que hay que comprenderlo como un sistema de espacios que marcan “diferentes tipos de actividades relacionadas que, en conjunto, forman el continuo de la innovación” (2008, pág. 6). Los tres espacios a considerar son la inspiración, la ideación y la implementación.

La inspiración comienza con la identificación de necesidades, problemas u oportunidades que detonan la búsqueda de oportunidades. La ideación, está integrada por todas aquellas actividades que tienen como objetivo construir un proceso para generar, desarrollar y probar las ideas que puedan conducir a la solución de las necesidades y/o problemas o al aprovechamiento de las oportunidades. Por último, la implementación son las actividades que tienen como objetivo generar la gestión de las soluciones para trasladarlas al mercado (Brown, 2008).

Podemos concluir la descripción del *Design Thinking* señalando que es un modelo que responde a la necesidad de transformación que representa la sociedad contemporánea a partir de replantear la necesidad de poner en el centro del diseño a la persona y con ello, construye un enfoque “creativo, iterativo, práctico y centrado en las personas para hallar las mejores ideas y soluciones definitivas” (Brown, 2008, pág. 10).

Una vez que hemos descrito de manera sencilla el *Design Thinking* a partir de la perspectiva de Tim Brown (2008), es necesario profundizar si este representa la metodología de trabajo de los diseñadores en un primer

punto y si efectivamente es un modelo de trabajo interdisciplinar tanto en su desarrollo como en su aplicación. Podemos comenzar señalando que a partir de los elementos revisados del *Design Thinking* el valor que representa está en su capacidad para trasladar los elementos teóricos-metodológicos del diseño en un nuevo sistema de investigación para la innovación. De lo contrario, solo estaríamos frente a la presencia de un discurso construido a partir de la imagen romántica del diseñador. ¿De verdad podemos señalar que los diseñadores tienen una forma particular de comprender el mundo? Aunque la respuesta fuera positiva, sería necesario desarrollar un estudio que nos permita identificar la forma en que piensan los diseñadores y si este estilo de pensamiento constituye los cimientos de la práctica del diseño.

Para comprender el *Design Thinking* como un modelo de trabajo generado a partir del desarrollo teórico-metodológico de la disciplina del diseño, es necesario señalar que se puede identificar como un producto epistemológico de la corriente teórica centrada en el medio del consumo. Desde esta perspectiva, el diseñador se convierte ante todo en un gestor. Hablar de una u otra perspectiva implica en términos prácticos que la disciplina del diseño es una disciplina en conflicto que no cuenta con un discurso único. Lo anterior, exige comprender que no hay un modo único de pensar o ejercer la práctica del diseño, lo que cuestiona esta idea del *Design Thinking* como el modo de pensar de los diseñadores. Sin embargo, si podemos hablar que hay elementos metodológicos de la disciplina del diseño que se trasladan de manera simplificada y aislándolos de la teoría para constituir un método de trabajo general y no disciplinario.

Podemos plantearnos la posibilidad de construir a partir de los desarrollos teóricos de la disciplina del diseño un método de investigación centrado en el usuario. Sin embargo, hay que considerar que el papel que juegue el usuario en el proceso de diseño puede ir desde involucrarlo durante todo el proceso, es decir, hacerlo sujeto del diseño o por el contrario convertirlo solo en el objeto de nuestro proceso. En el caso particular del *Design Thinking* la participación de los usuarios se da básicamente en el segundo espacio que es la ideación. Este espacio se convierte en una estructura iterativa entre el diseñador y el usuario que permite hacer más dinámica la generación, el desarrollo y la prueba de las soluciones planteadas. La incorporación del usuario debe hacerse a partir de explorar las “experiencias, sueños y sentimientos de la gente para llegar a soluciones que contribuyan de manera más significativa a mejorar la vida de los usuarios. En la búsqueda de las experiencias de la gente en el proceso creativo del diseño radica la diferencia de este método” (Morales, 2005, pág. 77). Si bien Morales (2005) no está refiriéndose al *Design Thinking* sino a lo que se conoce el diseño de la experiencia (experience design) este es uno de los conceptos teóricos que subyacen en él. El *Design Thinking* no solo involucra a los usuarios, sino que parte de la idea del diseñador como coordinador que integrar en el proyecto de diseño a diferentes profesionales de otras disciplinas y con ello detonar el trabajo interdisciplinario. Sin embargo, “para posibilitar una mayor integración del trabajo interdisciplinario era necesario desmitificar el proceso de diseño, en otras palabras, era necesario eliminar muchos de los pasos y fases que tradicionalmente se consideraban como elementos necesarios de estos modelos” (Rodríguez Morales, 2017, pág. 41). Lo anterior, llevó a buscar la simplificación y generalización de los modelos de diseño con la finalidad de que las “personas que no habían recibido una formación

profesional como diseñadores pudieran acceder a equipos de trabajo y colaborar en la generación de soluciones innovadoras” (Rodríguez Morales, 2017, pág. 41).

El *Design Thinking* se convierte entonces en un modelo de trabajo que tiene como base teórica-metodológica los principios básicos del diseño y particularmente del diseño centrado en el usuario. Por lo tanto, no estaríamos hablando que por sí mismo sea un modelo de trabajo interdisciplinar pues no considera elementos de otras disciplinas, pero en el siguiente apartado ahondaremos sobre el tema.

### **El trabajo interdisciplinar**

Vivimos en un mundo complejo, tanto por la naturaleza de sus problemas como por la cantidad de información disponible. La manera tradicional de abordar esta complejidad ha sido tratar de reducirla lo más posible, esta es en general la propuesta de las disciplinas. Sin embargo, el desarrollo de disciplinas en campos muy especializados del saber. Lo anterior, ha generado que ante problemas más complejos que requieren un análisis y solución que rebasa los límites disciplinares, se fomente el trabajo entre disciplinas, ya sea multidisciplinario, interdisciplinario o transdisciplinario. Como no es objeto de este documento, no ahondaremos en la discusión de los conceptos de multidisciplinar y transdisciplinar, por lo que solo nos centraremos en lo interdisciplinar.

En términos de investigación científica podríamos señalar que las disciplinas en general tienen definido un objeto de estudio en particular. No sería difícil señalar el objeto de estudio de la química, la física, el urbanismo o la arquitectura por señalar solamente algunas. Sin embargo, cuando analizamos estos objetos en función de realidades más complejas, podemos observar que los límites del objeto de estudio tienden a vincularse con los objetos de estudio de otras disciplinas. Estas áreas o campos de vinculación se refieren “a la unión o relación estrecha que somete el comportamiento de algo al de otra cosa [...] Un campo de vinculación es una región de influencia cuyos componentes están temporalmente relacionados y en comunicación” (Martín Juez, 2002, pág. 125).

Como resultado del análisis interdisciplinario construimos un objeto de estudio cuyos límites no están determinados por la disciplina, por lo que requiere para su análisis y estudio de conjuntar distintos saberes y prácticas disciplinares. Desde esta perspectiva, asumimos que un fenómeno cualquiera está “ligado a otros en vecindad (*lo local*) y lo está también, temporalmente, a fenómenos *no* locales dentro de un mismo campo de vinculación. Lo local es un área en la que se tiene puesta la mirada; sobre la que se trabaja” (Martín Juez, 2002, pág. 126). Lo local es entonces una mirada particular dentro de un contexto en específico que busca vinculaciones e influencias en lo contiguo.

Los campos de vinculación son por tanto, “agrupaciones temporales de fenómenos de índole diversa que conciernen –están vinculados– al evento o tema por medio del cual estamos percibiendo el mundo y actuando en él” (Martín Juez, 2002, pág. 126). Esta vinculación es posible si se establece a través de la comunicación o contrastación de lenguajes tanto teóricos como metodológicos de las distintas disciplinas. Sin embargo, resulta necesario señalar que lo interdisciplinar “no es el intercambio entre discursos o

prácticas no discursivas, es la emergencia de nuevos objetos de reflexión” . (Martínez de la Escalera , 2004, pág. 25).

El pensamiento interdisciplinar es un pensamiento de orden sistémico, ya que integra alrededor de un fenómeno u objeto de investigación una serie de campos de vinculación con “mayor o menor extensión y estabilidad temporal según el grado de la complejidad del sistema al que pertenezcan, y según el acoplamiento estructural y paradigmas que establezcamos” (Martín Juez, 2002, pág. 127). De esta manera, es posible comprender que el trabajo interdisciplinar está en la capacidad de reflexionar a partir de la construcción de un objeto nuevo que reconoce la necesidad de estructurarse en el interactuar teórico metodológico de varias disciplinas de manera simultánea.

Podemos hablar del diseño y su necesidad de abrir espacios interdisciplinarios ya que como disciplina ha ido evolucionando en torno a una mayor complejidad. Se puede señalar que “la ampliación del campo de acción del diseño que ya no sólo produce objetos, imágenes, espacios, sino también experiencias, interacciones, entre otros” (López-León, 2017, pág. 77). Bajo esta lógica, el *Design Thinking* se estructura como u modelo y no como técnica o método, ya que “permite identificar relaciones que se establecen entre elementos, que por la forma particular de dichas relaciones dicten alguna manera también particular de proceder” (López-León, 2017, pág. 76). Por tanto, este modelo en particular ha permitido el desarrollo de procesos para actuar buscando la innovación. Sin embargo, en lugar de integrar una lógica sistémica que permita incrementar la complejidad en el diseño, este modelo plantea por el contrario simplificar las relaciones existentes entre los diferentes elementos a fin de detonar su uso generalizado.

La generalización del *Design Thinking* se traduce en términos concretos al despojarlo de las perspectivas teóricas-metodológicas que le dieron origen. En este sentido, hay que precisar que la naturaleza general del modelo no lo convierte de manera automática en un ejercicio interdisciplinar, sino que por el contrario lo aleja de este propósito. El modelo disciplinar evoluciona a interdisciplinar en la medida que integra la complejidad y no en la medida que la disminuye. Es decir, lo interdisciplinar implica generar modelos para fenómenos y objetos contruidos de manera particular. Es, por tanto, una forma de observar el mundo a partir de estructurar relaciones que permiten contemplar con una nueva mirada cuyo eje es la capacidad de articular campos de vinculación que trasciendan el pensamiento disciplinar. Lo anterior, nos permite comprender por qué al renunciar a lo disciplinar en la búsqueda de una generalización de uso, el *Design Thinking* pierde su capacidad analítica y se convierte en una práctica situada más en la intuición que en el método desplazando con ello la discusión teórica-metodológica a favor de un pragmatismo utilitario. Si el desarrollo teórico-metodológico del Design Thinking no es interdisciplinar, tampoco lo es su uso. La variedad de usos para el desarrollo de objetos, servicios o experiencias no trasciende el sentido disciplinar del diseño que “engloba todas las prácticas cuya finalidad es la conformación del espacio humano, del entorno” (González Ochoa, 2007, pág. 54).

## **Reflexiones finales**



El Design Thinking se ha posicionado en los últimos años como un modelo de trabajo interdisciplinar que permite detonar desde espacios muy diversos la innovación, ya sea de productos, servicios, procesos o experiencias por tan solo señalar algunos de sus usos. Es un modelo y no un método porque no es un proceso estandarizado. Sin embargo, al acercarnos con una mirada más crítica podemos comprender el porqué de lo atractivo que ha resultado, pues generaliza de manera efectiva la idea de que hay una forma de pensar específica del diseñador que es posible trasladar a cualquier ámbito o práctica profesional. Pero lejos de convertirse en un ejercicio interdisciplinar, lo que la mayoría de las veces se vende es un modelo de trabajo construido sobre un discurso volátil y alejado que la disciplina del diseño. Esto puede comprobarse cuando observamos con atención el discurso y encontramos que tiene una gran “capacidad para cambiar, ya sea que cambie su definición de un autor a otro, cambia sus características, o cambia de teoría a proceso” (López-León, 2017, pág. 24)

Para que el Design Thinking pueda ser considerado como un modelo interdisciplinar de trabajo es necesario que en primer lugar se sustente en su naturaleza disciplinar y vaya abriendo sus fronteras a partir de construir objetos de estudio que se relacionen con otras disciplinas a partir de sus campos de vinculación. Es decir, que la mirada y la reflexión sobre el fenómeno o el objeto de estudio sea holística y se convierta en un sistema capaz de analizar relaciones complejas a partir de miradas particulares.

En un esfuerzo por hacer asequibles las prácticas del diseño a un público más amplio, se generalizaron los conceptos básicos que sustentan teórica y metodológicamente el modelo del *Design Thinking*, lo que en términos prácticos significa despojarlo de su naturaleza disciplinar. Lo anterior, ha generado en efecto un mayor acercamiento a la disciplina del diseño, pero a su vez la ha estigmatizado como una práctica profesional basada en la intuición y que por lo tanto cualquier persona puede realizar o llevar cabo. Aunado a lo anterior, se presenta como un modelo que permite acelerar el proceso de innovación y donde el ahorro del tiempo radica en la ausencia de una reflexión desde el conocimiento disciplinar, convirtiéndose así en solo una serie de pasos a seguir guiados por el sentido común. Por lo que se hace necesario, retomar el sentido original disciplinar del modelo para centrar el ejercicio en la reflexión disciplinar y por ende, aprovechar las oportunidades que representa.

## Referencias

- Brown, T. (Septiembre de 2008). Design Thinking. *Harvard Business Review (América Latina)*, 2-10. Obtenido de [chrhttps://dlwqtxs1xzle7.cloudfront.net/59170818/Design\\_thinking\\_-\\_Harvard\\_business\\_review20190508-105953-1k4c4b7.pdf?1557328142=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDesign\\_Thinking\\_por\\_Tim\\_B](https://dlwqtxs1xzle7.cloudfront.net/59170818/Design_thinking_-_Harvard_business_review20190508-105953-1k4c4b7.pdf?1557328142=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDesign_Thinking_por_Tim_B)
- Esqueda Atayde, R. (2017). redescubriendo la abducción. En A. Tapia Mendoza, *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces* (págs. 19-23). Ciudad de México: Ars Optika.
- González Ochoa, C. (2007). *El significado del diseño y la construcción del entorno*. México, DF: Designio.
- López-León, R. (2017). Design Thinking: un líquido volátil. En A. Tapia Mendoza, *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces* (págs. 24-28). Ciudad de México: Ars Optika.
- López-León, R. (2017). Los mil y un métodos del diseño. En A. Tapia Mendoza, *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces* (págs. 73-77). Ciudad de México: Ars Optika.
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona, España: Gedisa.

Martínez de la Escalera , A. (2004). Interdisciplina. En CENART, *Interdisciplina. Escuela y arte* (págs. 25-46). México, DF: CONACULTA.

Morales, E. (2005). La metodología en la investigación del diseño, y el diseño como método de investigación. En *Las rutas del diseño. Ensayos sobre teoría y práctica* (págs. 69-100). México DF: Designio.

Rodríguez Morales, L. (2017). Orígenes de un modelo y sus alcances acotados. En A. Tapia Mendoza, *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces* (págs. 39-49). Ciudad de México: Ars Optika.

Salinas, O. (2005). Historia del diseño ¿para qué? En *Las Rutas del Diseño. Ensayos sobre teoría y práctica* (págs. 43-50). México, DF: Designio.

Stiglitz, J. (2019). *La ccreación de una sociedad del aprendizaje*. Ciudad de México: Paidós.

Tapia Mendoza, A. (2017). Prefacio. En A. Tapia Mendoza , *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces* (págs. 13-16). Ciudad de México: Ars Optika.

**Jaime Javier Loredó Zamarrón**: Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Facultad del Hábitat, Diseño y gestión del hábitat, San Luis Potosí, S.L.P., México, [jaime.loredo@fh.uaslp.mx](mailto:jaime.loredo@fh.uaslp.mx)

# ¿Design Thinking, un método interdisciplinario de trabajo?

INFORME DE ORIGINALIDAD

1%

ÍNDICE DE SIMILITUD

FUENTES PRIMARIAS

1 [www.gideaonline.com](http://www.gideaonline.com)  
Internet

34 palabras — 1%

EXCLUIR CITAS

DESACTIVADO

EXCLUIR  
COINCIDENCIAS

< 1%

EXCLUIR BIBLIOGRAFÍA

ACTIVADO