



Creatividad

Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño
Carrera Diseño Industrial
Cátedra Diseño Industrial II B
2025

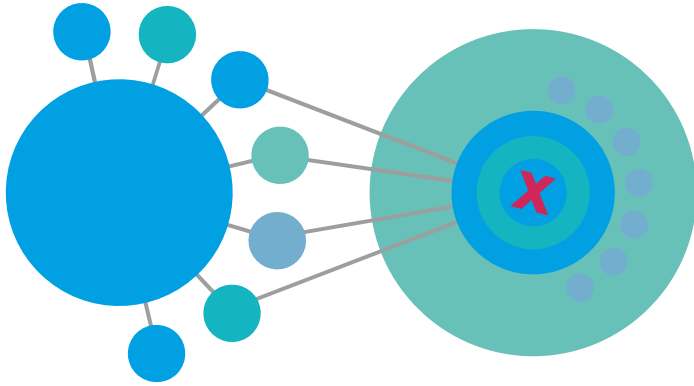
Profesora Titular: D.I. Silvia Oliva

Profesor Adjunto: D.I. Federico de la Fuente

Profesores Asistentes: D.I. Belén Franco / D.I. Javier Parra

D.I. Tomás Gazzo / D.I. Melina Chiesa.

Estudiantes Adscriptxs: Romina Marchegiani / Cintia Tosolini
Fernando Cordoba.

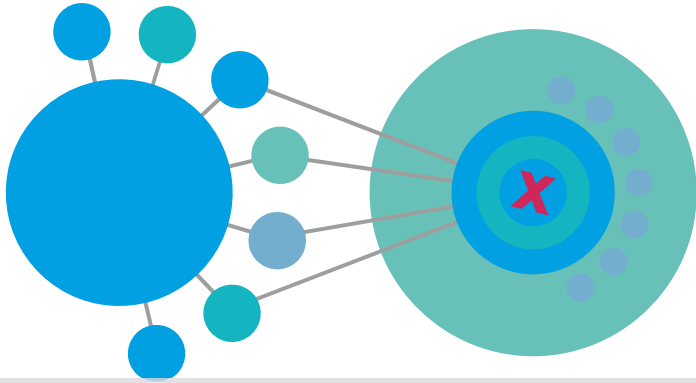


¿cómo están abordando las alternativas?

Instancia analítica

A partir de la información relevada, decodificamos y **PROFUNDIZAMOS** en la **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA** para poder posicionarnos y extraer conclusiones.

Identificar **ASPECTOS RELEVANTES** de la SP para definir el **PROBLEMA** y elaborar el **PROGRAMA DE DISEÑO**.



¿cómo están abordando las alternativas?



El análisis de los datos (...), exige la sustitución de la operación que al principio había sido definida como "idea", por otro tipo de operación que es definida como "creatividad". Mientras la idea es algo que debería brindar la solución por arte de magia, **la creatividad, antes de decidirse por una solución, considera todas las operaciones necesarias que se desprenden del análisis de datos**

Fase Analítica

Fase Creativa

Fase Propositiva

Fase Productiva



Instancia analítica



Instancia propositiva

A partir de la información relevada, decodificamos y **PROFUNDIZAMOS** en la **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA** para poder posicionarnos y extraer conclusiones.

ASPECTOS RELEVANTES de la SP para definir el **PROBLEMA** y elaborar el **PROGRAMA DE DISEÑO**.

Luego de identificar la información relevante a la problemática estamos en condiciones de comenzar la **EXPLORACIÓN de distintas alternativas de SOLUCIÓN** a la problemática de diseño.

Cada respuesta buscará contemplar todas las condiciones necesarias (situaciones de uso, funcionamiento, configuración, adaptabilidad, etc.) para dar una **RESPUESTA EFICIENTE** al problema.

Fase Analítica

Fase Creativa

Fase Propositiva

Fase Productiva



Instancia analítica

Instancia propositiva

A partir de la información relevada, decodificamos y **PROFUNDIZAMOS** en la **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA** para poder posicionarnos y extraer conclusiones.

ASPECTOS RELEVANTES de la SP para definir el **PROBLEMA** y elaborar el **PROGRAMA DE DISEÑO**.

Intento de identificar la información relevante a la problemática y nos ponemos en condiciones de comenzar la **EXPLORACIÓN de distintas alternativas de SOLUCIÓN** a la problemática de diseño.

La respuesta buscará contemplar todas las condiciones necesarias (requisitos de uso, funcionamiento, configuración, adaptabilidad, etc.) para dar una **RESPUESTA EFICIENTE** al problema.

¿Cómo abordar el problema?



¿Cómo abordar el problema?





integral,
amplia,
profunda,
sistémica,
interdependiente,
holística...

La capacidad de observación
¿Cómo abordar el problema?

A partir de la etapa analítica...

¿Qué hemos observado?

¿Qué tipo de información hemos obtenido?

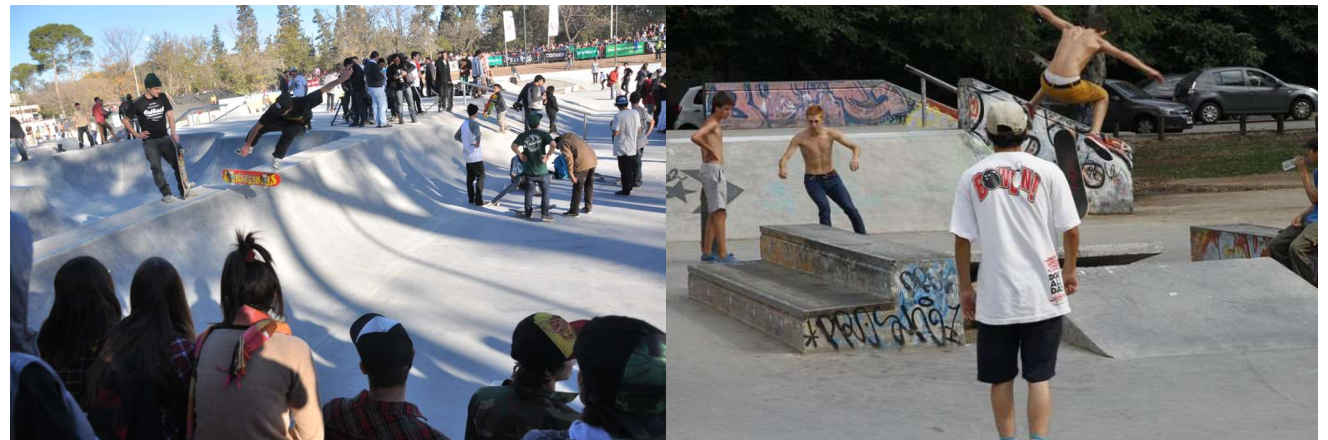
¿Qué relaciones pudimos establecer?

¿Qué resultados obtuvimos de esa decodificación?





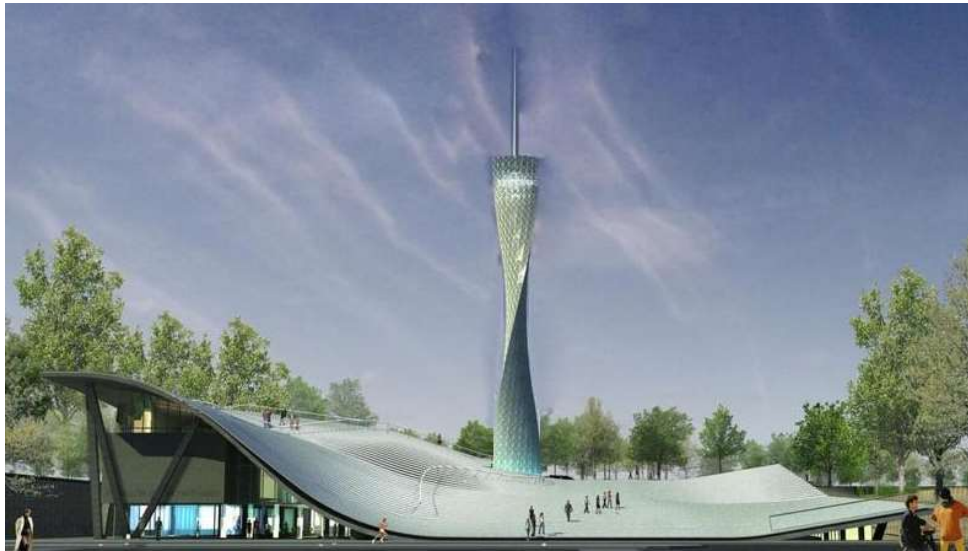
Conductas - nuevas problemáticas - convivencia



respuestas para todos los actores - apropiación

La capacidad de observación
¿Cómo abordar el problema?





Conductas - bagaje cultural - capacidad de ver y prever

La capacidad de observación
¿Cómo abordar el problema?





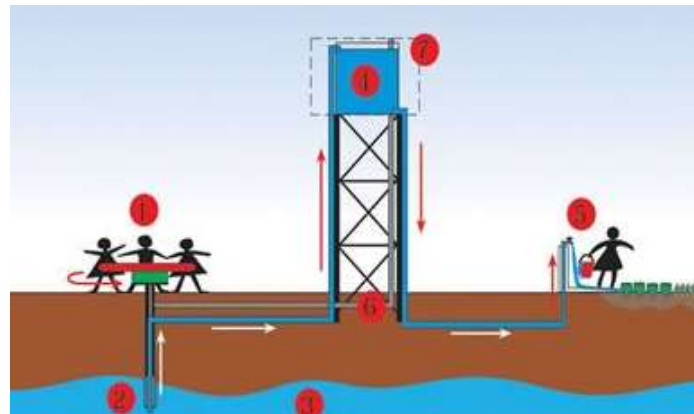
hippo roller



Juicero (2016)



Volvo Itera (1981)

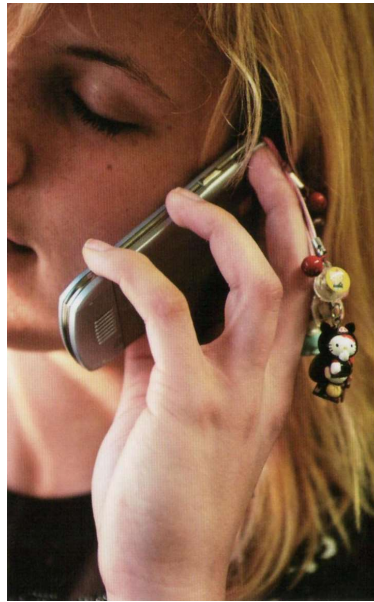


PlayPump (1989 - 2009)

La capacidad de observación
¿Cómo abordar al problema?

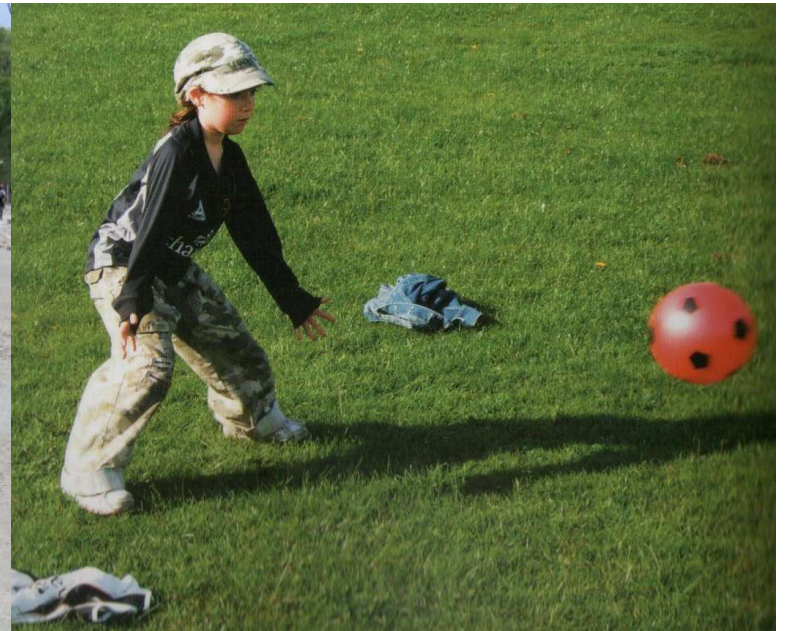


Detección de intervenciones



Intervención de los usuarios/as ¿Cómo abordar al problema?





Detección de intervenciones - cool hunting

Soluciones espontáneas
¿Cómo abordar al problema?





Detección de necesidades - detectar lo “acostumbrado” - (empatizar vs suponer, juzgar, asumir que...)

Soluciones espontáneas / Saber observar / Saber escuchar
¿Cómo abordar al problema?



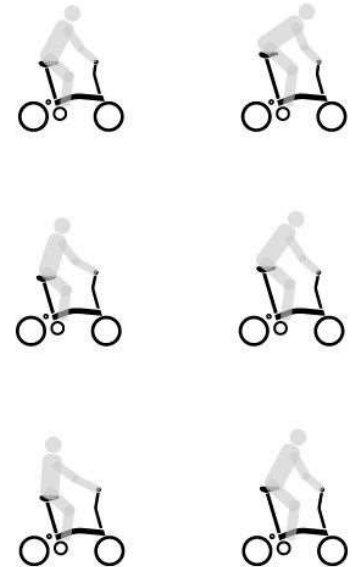
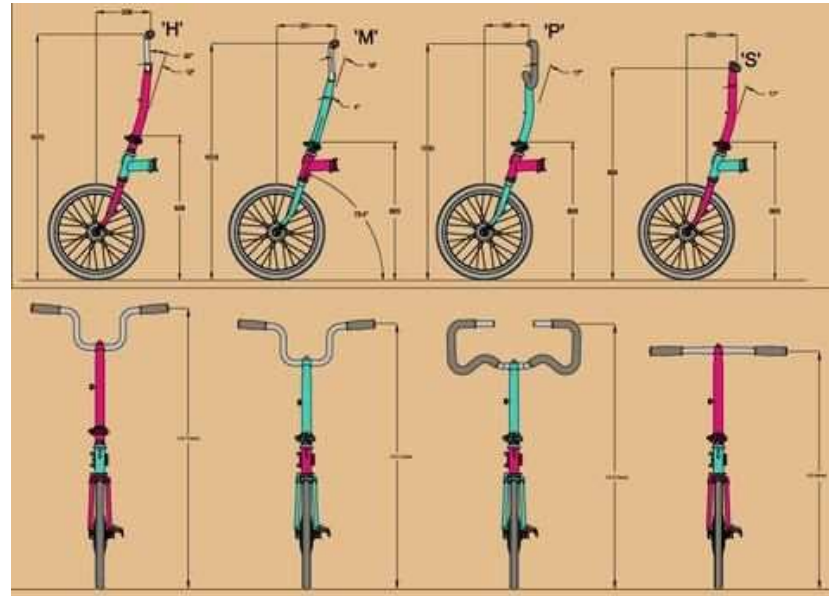


Detección de necesidades - detectar lo “acostumbrado” - (empatizar vs suponer, juzgar, asumir que...)

Saber escuchar

¿Cómo abordar al problema?





Detección de necesidades - estrategias

Saber escuchar

¿Cómo abordar al problema?





Reproducción de estereotipos - baja diferenciación - innovación no sustancial - (dentro del paradigma)

Recipiente para líquidos = BOTELLA

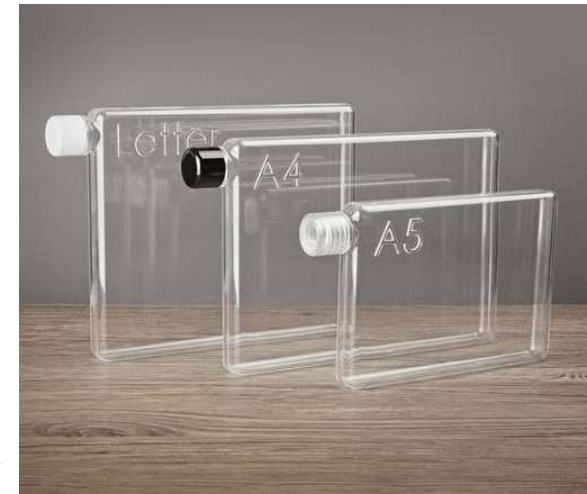
Nombrar las cosas

¿Cómo abordar al problema?





reddot design award
honourable mention 2013



Ruptura de estereotipos - alta diferenciación - alta innovación - ruptura del paradigma

Recipiente para líquidos = CONTENEDOR DE LÍQUIDOS

Nombrar las cosas

¿Cómo abordar al problema?





Haciendo las PREGUNTAS ADECUADAS, sin temor - RUPTURA DE SUPUESTOS
Ver mas allá del Antecedente/Producto

El bagaje mental/cultural
¿Cómo abordar al problema?





El bagaje mental/cultural
¿Cómo abordar al problema?

Haciendo las PREGUNTAS ADECUADAS, sin temor - RUPTURA DE SUPUESTOS
Ver mas allá del Antecedente/Producto
NAVEGAR OTROS CAMPOS DE CONOCIMIENTO



Fase Analítica

Fase Creativa

Fase Propositiva

Fase Productiva



A partir de la etapa analítica... **Sí**

Observar...

Escuchar...

Decodificar la información...

Establecer relaciones...

Nombrar las cosas...

Alimentar nuestro bagaje cultural...

Abordamos el problema...



La generación de ideas



Los sentidos como instancias o fuentes de información

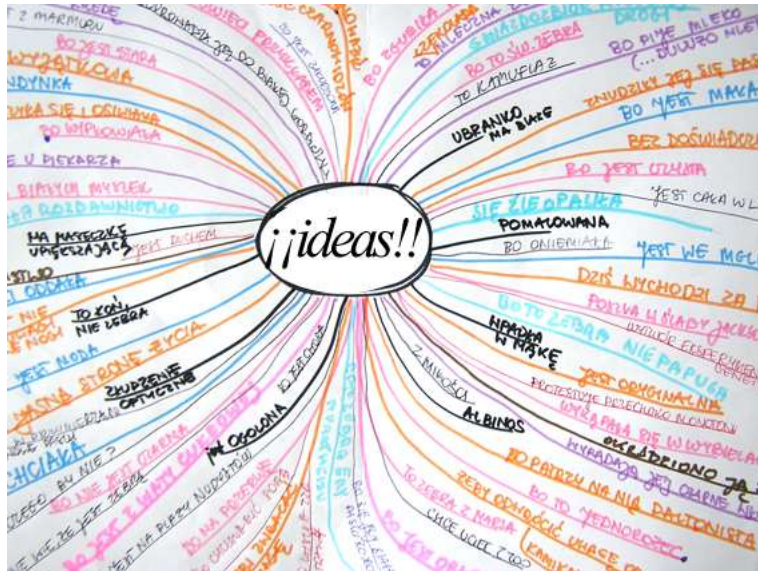
Utilizar todos los sentidos

La generación de ideas

bueno
lindo
no me gusta
feo
me gusta
malo

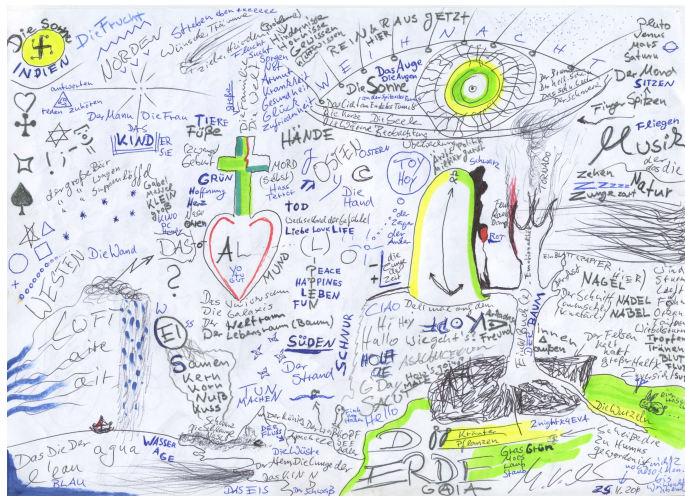
Evitar la subjetividad

La generación de ideas



Es muy importante dejar fluir las ideas,
dejar el “no” de lado,
evitar hacer juicios, valoraciones, se busca la
mayor cantidad de ideas.

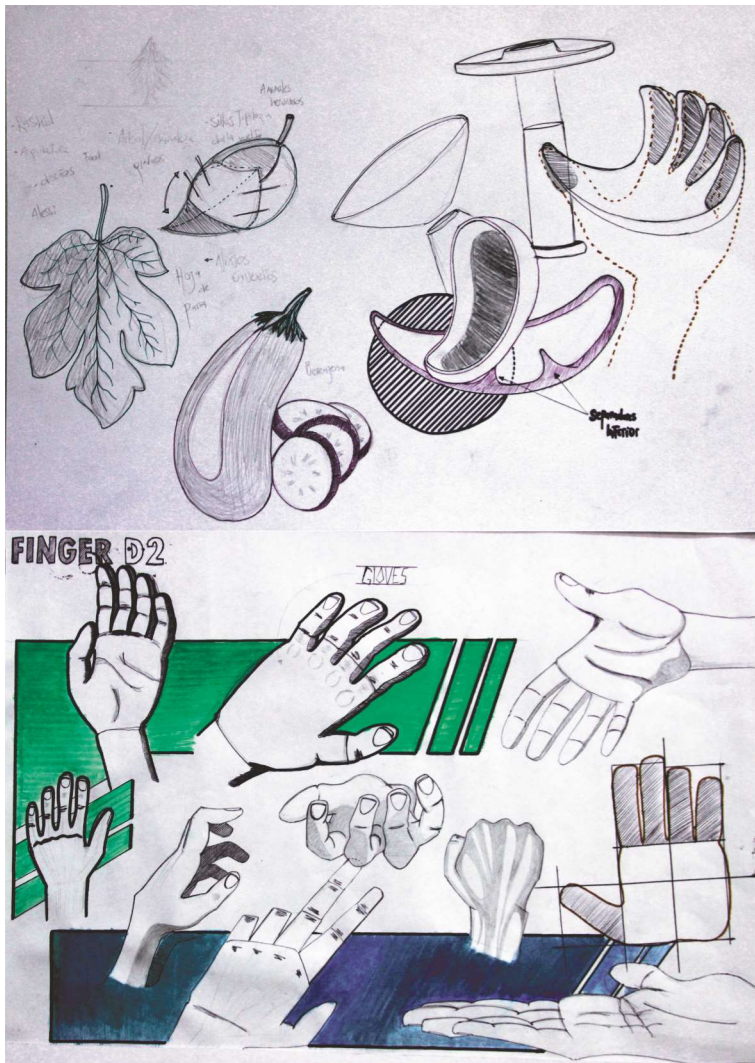
Considerar cualquier idea como válida.



www.nubedepalabras.es

Lluvia de ideas - brainstorming

La generación de ideas



gestos
naturaleza
vivencias
sensaciones

Brainstorming visual
La generación de ideas

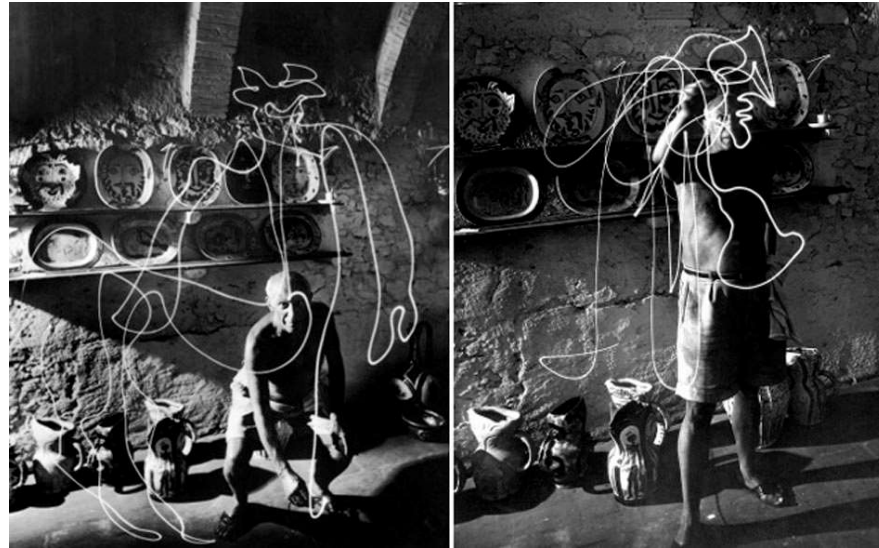


Visualizar las ideas que inspiran el proyecto



Moodboard - hipótesis gráfica - estímulos visuales

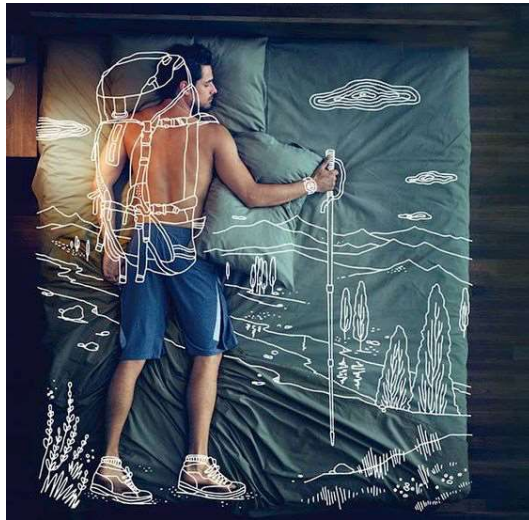
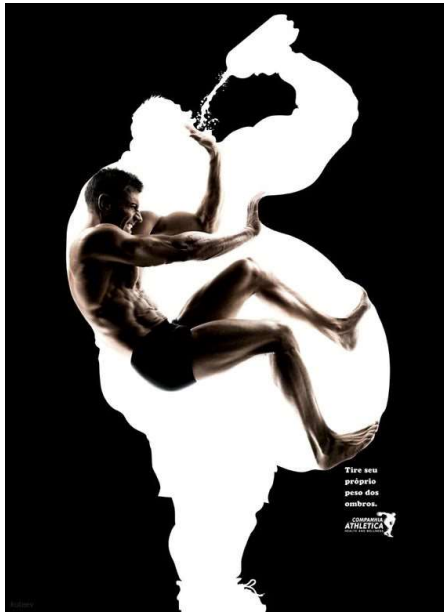
La generación de ideas



Proyectar desde lo invisible, el vacío, la huella

Medios mixtos - montajes - collage - multicapas

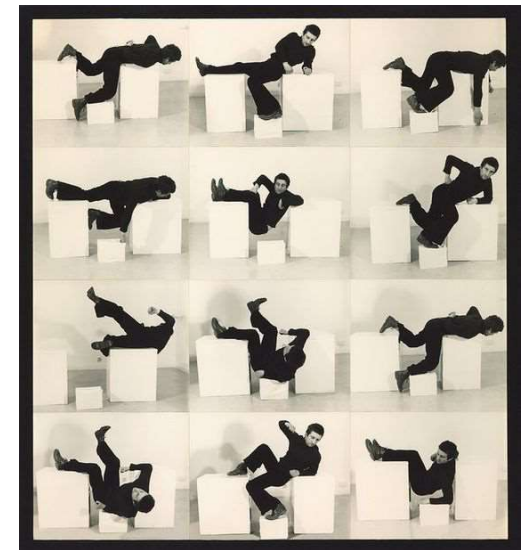
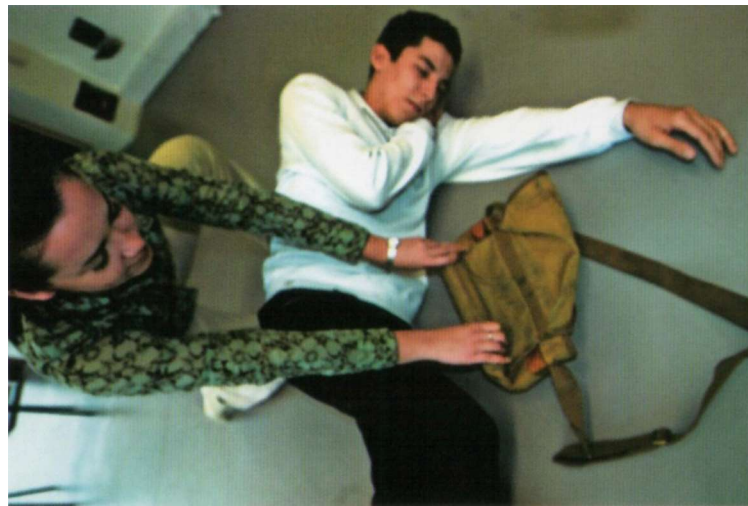
La generación de ideas



Proyectar desde el condicionamiento espacial. Condicionar el espacio

Medios mixtos - montajes - collage - multicapas

La generación de ideas



Proyectar desde la acción



Juegos de roles - simulaciones

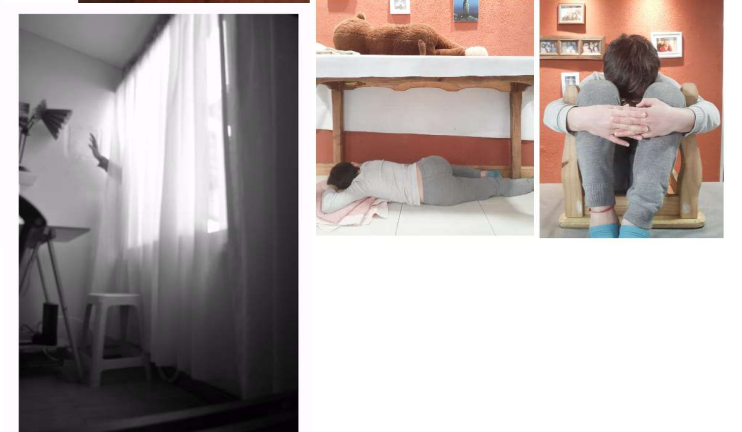
La generación de ideas



Esquicio Espacialidad - Estudiantes 2020

Juegos de roles - simulaciones

La generación de ideas





Esquicio Espacialidad - Estudiantes 2024 / 2023

Juegos de roles - simulaciones

La generación de ideas

gestos
naturaleza
vivencias
sensaciones



Dejar las presunciones,
los supuestos, de lado.



Cultura mexicana

Info dump - en búsqueda de lo desconocido... ver más allá de lo evidente...

La generación de ideas



Mecedora "Walker" de Oliver Schick



Giacomo Balla "Dinamismo di un Cane al Guinzaglio", 1912

Pensamiento analógico

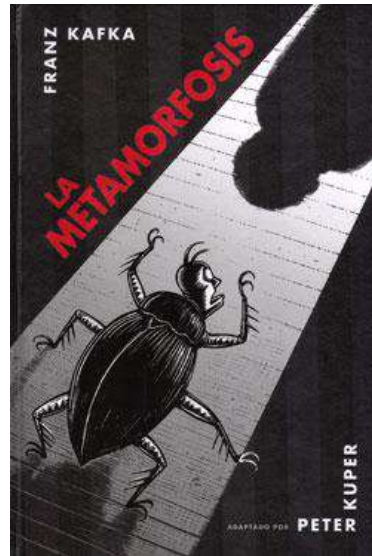
La generación de ideas

Traslado de ideas de un contexto a otro.

Combina un problema con conocimientos procedentes de otro dominio para conseguir otra visión.

Extrapolar un conocimiento de fácil dominio, conocido o cercano, a otro dominio más complejo, o desconocido.

Figuras retóricas.



Pensamiento analógico - metáforas

La generación de ideas

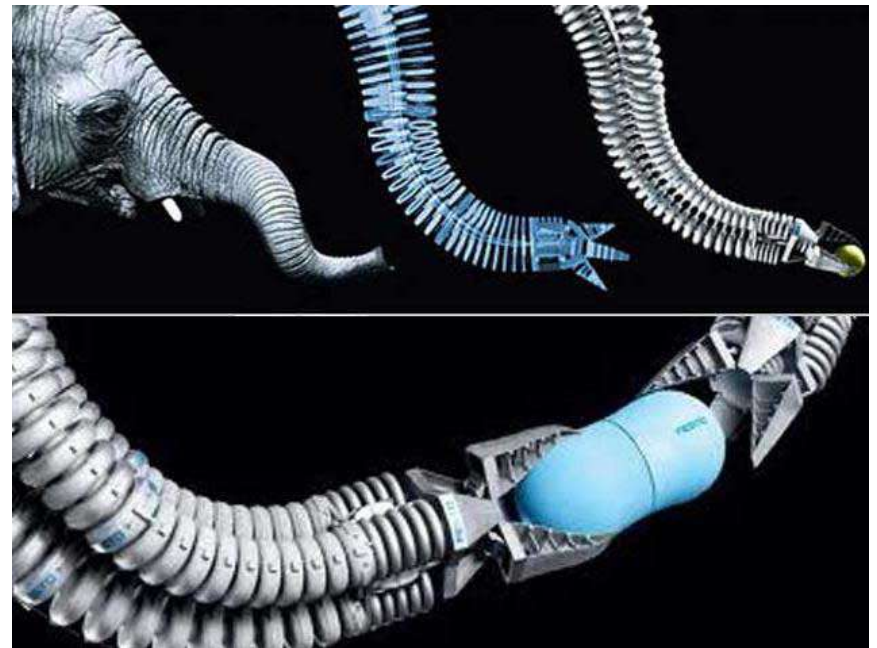
Expresar un concepto por medio de otro diferente, pero que guarda cierta relación o semejanza con lo representado.

Copia, reproduce,
imita el funcionamiento de la naturaleza.
Mantiene la función y “la forma”.
Responde a la física subyacente.



Vegetal chair, Hermanos Bouroullec, 2009

Pensamiento analógico - BIOMIMÉTICA
La generación de ideas



Asistente biónico de manipulación, FESTO

Descontextualiza.

Entiende el uso, el funcionamiento,
la finalidad y utiliza esa situación.

Toma el concepto, lo esencial.



Go Stacking chair, Ross Lovegrove, 1998



Universal Gripper, Universidad de Chicago

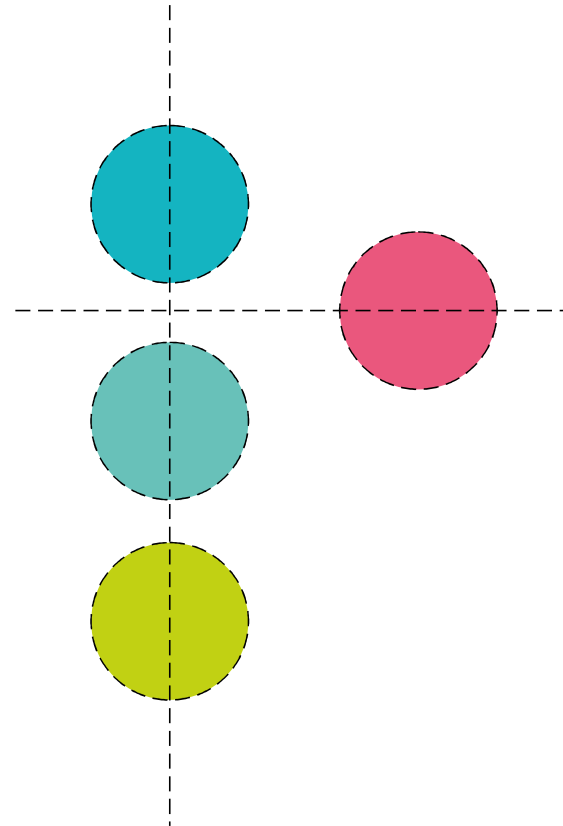
Pensamiento analógico - BIOINSPIRACIÓN

La generación de ideas

Descontextualizar
Descontracturar
Rewformular
Invertir lógicas
NO APLICAR LOGICAS

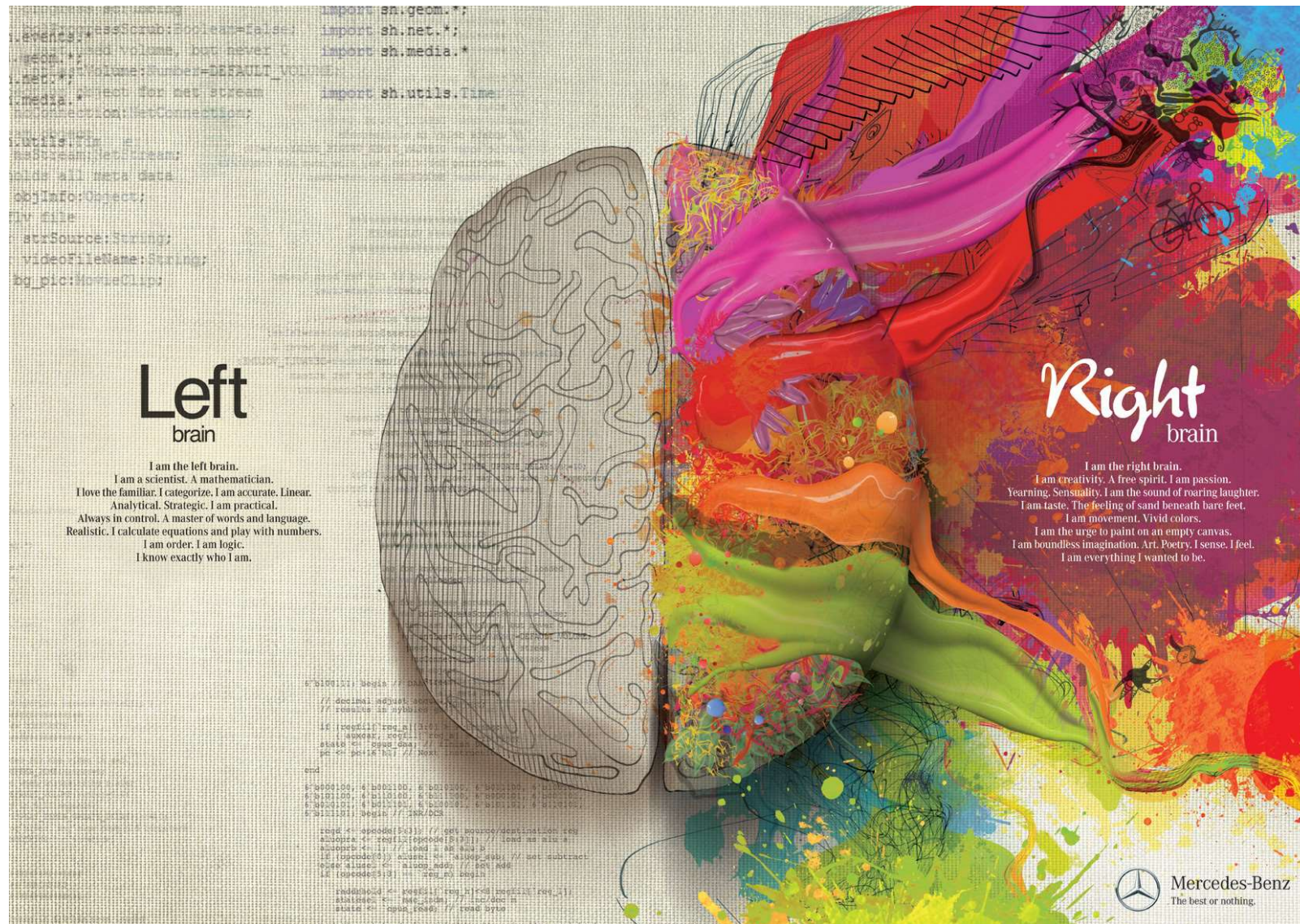
Se posibilita una nueva manera de entender el uso, el funcionamiento, la finalidad y utiliza esa situación.

Tomamos el concepto, lo esencial del producto y lo reconfiguramos sin lógicas aparentes o con nuevas lógicas.



Pensamiento analógico - Estructura Abstracta, Categorías Funcionales

La generación de ideas



Razonamiento científico, la expresión oral

//

Intuición, imaginación, sentido artístico.

Pensamiento lateral

El uso de ambos hemisferios

Pensamiento lateral

La generación de ideas

Proceso de pensamiento que busca cambiar y ampliar conceptos y percepciones **rechazando el funcionamiento paso a paso del pensamiento lógico.**

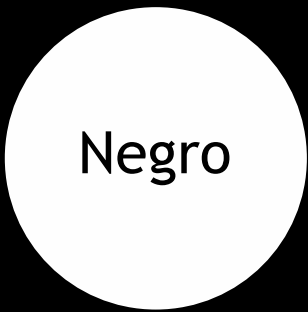
Trabaja de manera **indirecta**, a través del desafío, lo aleatorio, la provocación y la evasión.



Proceso de pensamiento que busca cambiar y ampliar conceptos y percepciones rechazando el funcionamiento paso a paso del pensamiento lógico.

Trabaja de manera indirecta, a través del desafío, lo aleatorio, la provocación y la evasión.

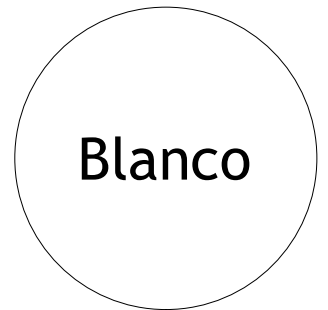
Pensamiento lateral
La generación de ideas



Negro

Pensamiento lateral
La generación de ideas

NEGATIVO. Lógico. Obvio. Ve los errores y lo que no se puede hacer.



Pensamiento lateral
La generación de ideas

NEUTRAL. Observa hechos e información objetiva,
cuantitativa.



Rojo

Pensamiento lateral
La generación de ideas

EMOCIONAL. Sensaciones fuertes, furia, ira. Se deja llevar por la Intuición y (pre)sentimientos.



Amarillo

Pensamiento lateral
La generación de ideas

POSITIVO. Alegre, optimista, un pensamiento
constructivo y generativo



Verde

Pensamiento lateral
La generación de ideas

CREATIVO. Fértil, pensamiento creativo, lateral.
Generador de nuevas ideas



Azul

Pensamiento lateral
La generación de ideas

CONTROLADOR. Frío, organiza el pensamiento creativo, define temas hacia donde dirigirse.

La creatividad emerge ante la presencia de los problemas, contrariedades, paradojas...

La fantasía nace de la libertad, mientras que la invención y la creatividad nacen de la función y la necesidad

Fantasía. Bruno Munari.

¿Cómo nacen los objetos?. Bruno Munari.

De la idea a producto. David Bramston.

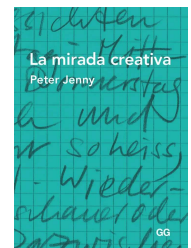
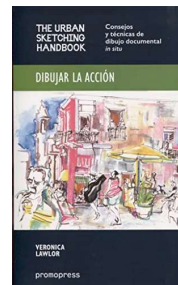
Como tener ideas geniales. John Ingledew.

Dibujar la acción. Verónica Lawlor.

Destroza este diario. Keri Smith.

Abitar el horror. Raúl Nieto Guridi.

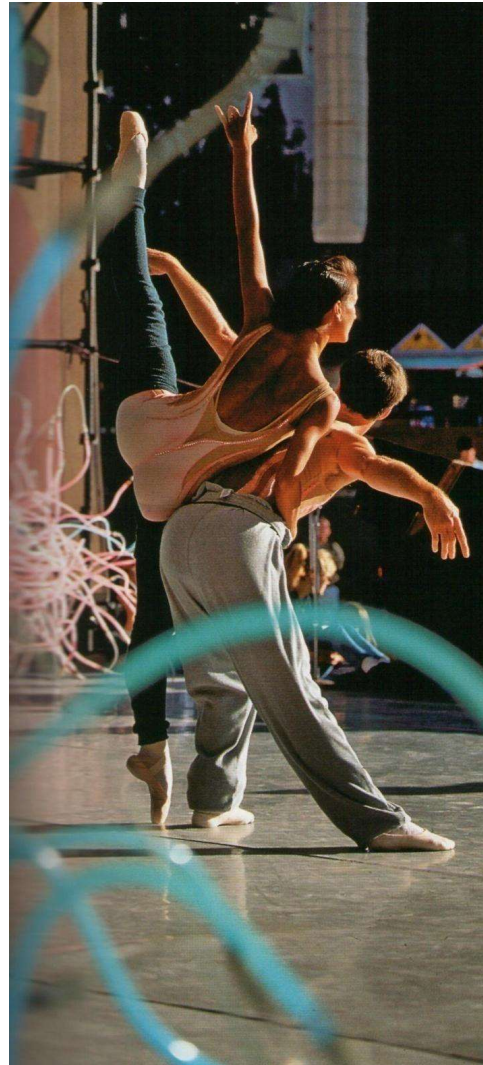
La mirada creativa. Peter Jenny



Pensamiento lateral

Otras fuentes para la generación de ideas

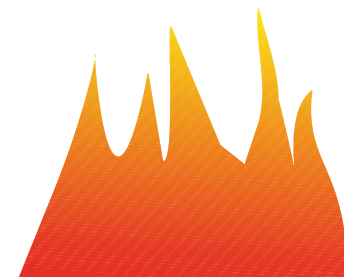
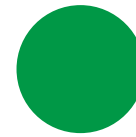
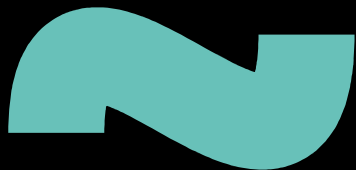
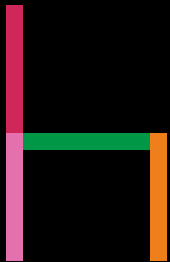
Desencajar, desafiar de manera temporal las normas sociales, culturales o físicas que componen el problema; “infringir” las leyes, crear nuevas reglas. Despojarse de las convenciones, prejuicios y supuestos.



Artes escénicas, plásticas, visuales, musicales...

Pensamiento lateral

Otras fuentes para la generación de ideas

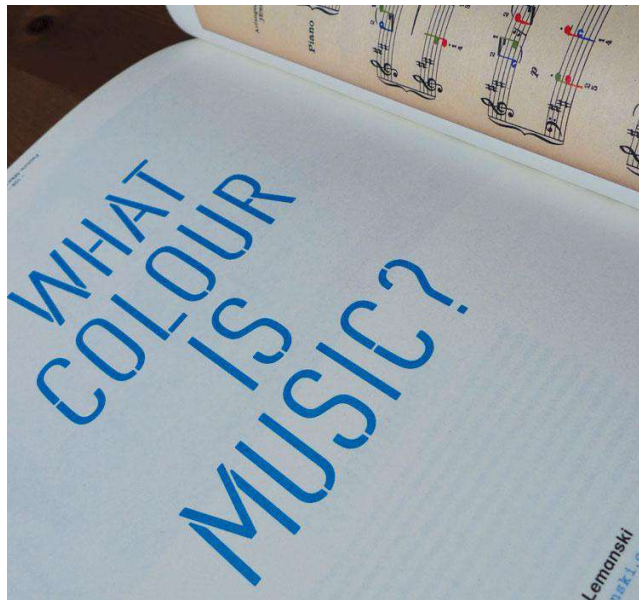


NO

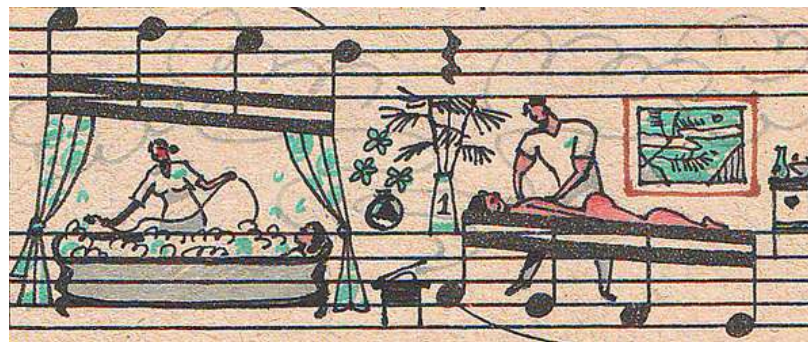
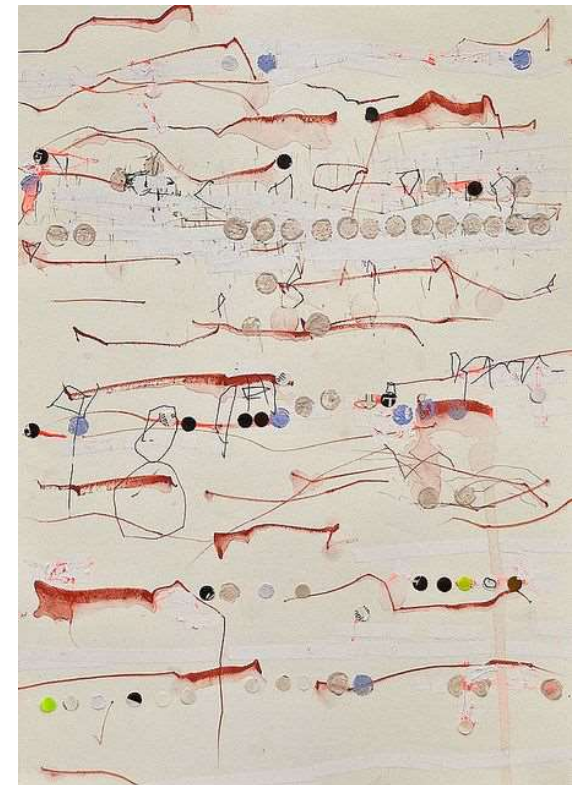
la
contraposición

Pensamiento lateral

Otras fuentes para la generación de ideas



Mas extraño que la ficción
Marc Forster, 2006

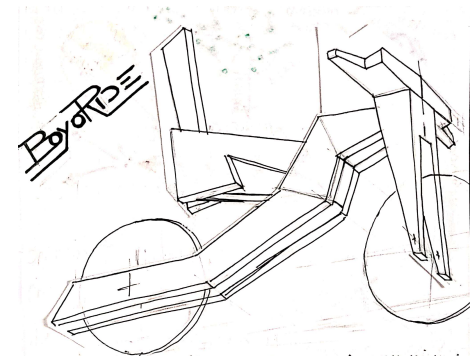
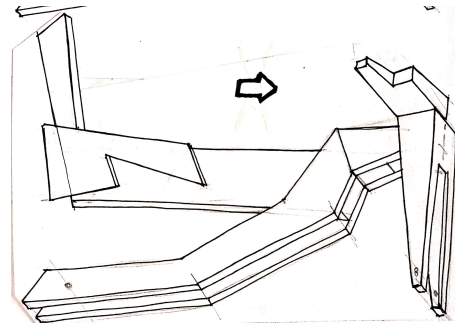
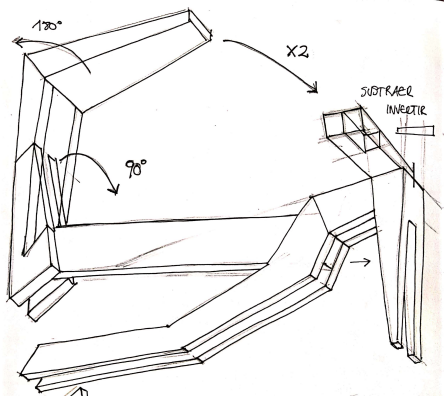
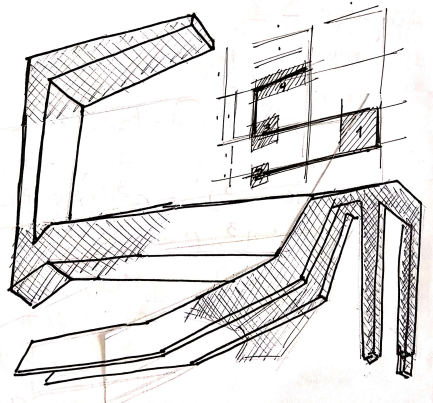
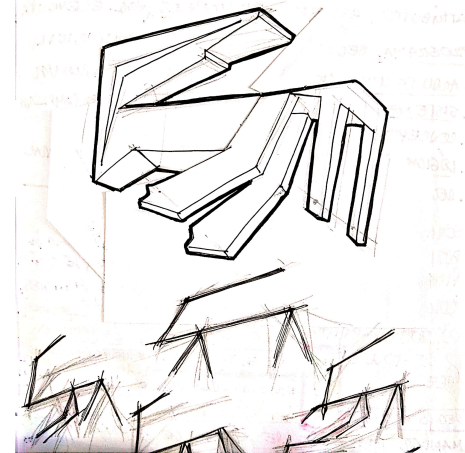
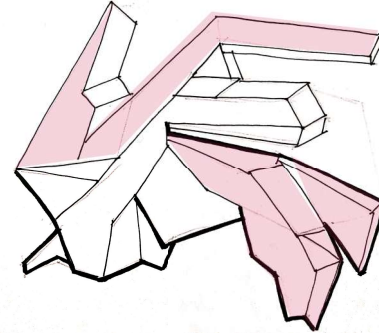
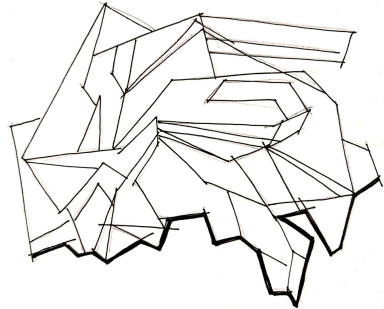
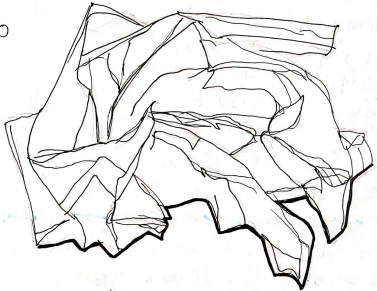


Mike Lemanski. Trabajos que exploran
la relación música/arte/diseño

Pensamiento lateral

Otras fuentes para la generación de ideas

UN
BOLLO



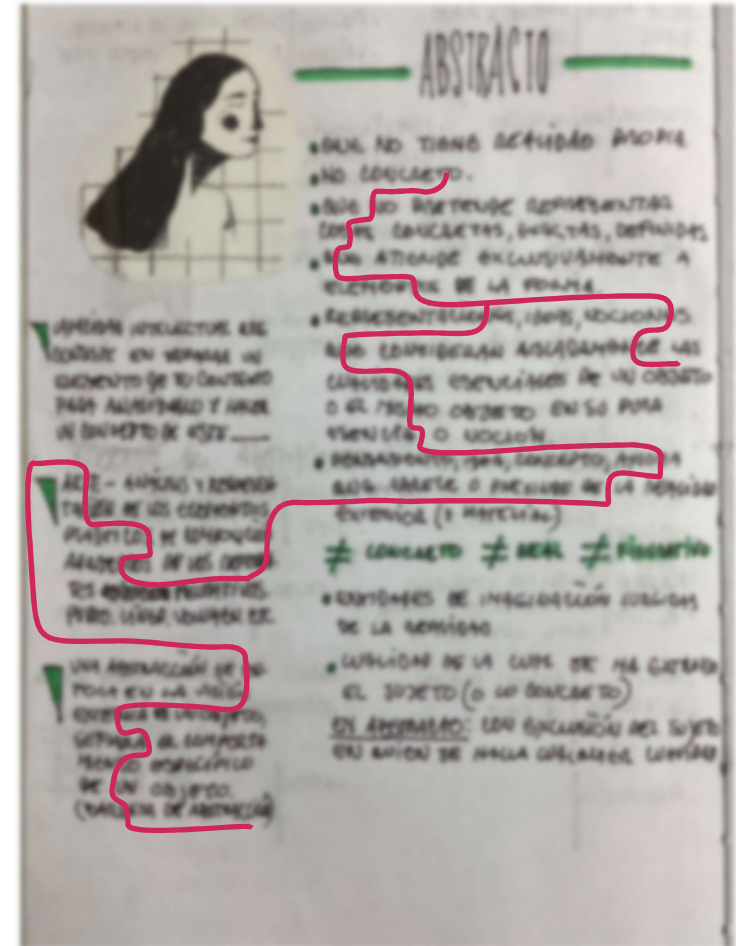
LA ORGANIZACIÓN DEL PENSAMIENTO. MIRAR CON INTENCIONALIDAD. ARRIBAR A LO DESCONOCIDO. ESTO ES UN PUNTO DE PARTIDA NO ES DEFINITIVO. ES TERRITORIO DESCONOCIDO. LO ESPERADO ES LA INSPIRACIÓN, EL PUNTO DE PARTIDA, EL DISPARADOR, EL CUAL SUPLENTE A NUEVOS ESCENARIOS, LA SOLUCIÓN, TENEMOS INSUPERABLES. RETROALIMENTACIÓN. SIEMPRE HAY TIEMPO PARA RECONSTRUIR, LA RETROALIMENTACIÓN, ORGANIZAR LA ALEATORIEDAD

Pensamiento lateral

Otras fuentes para la generación de ideas



Segni Mossi



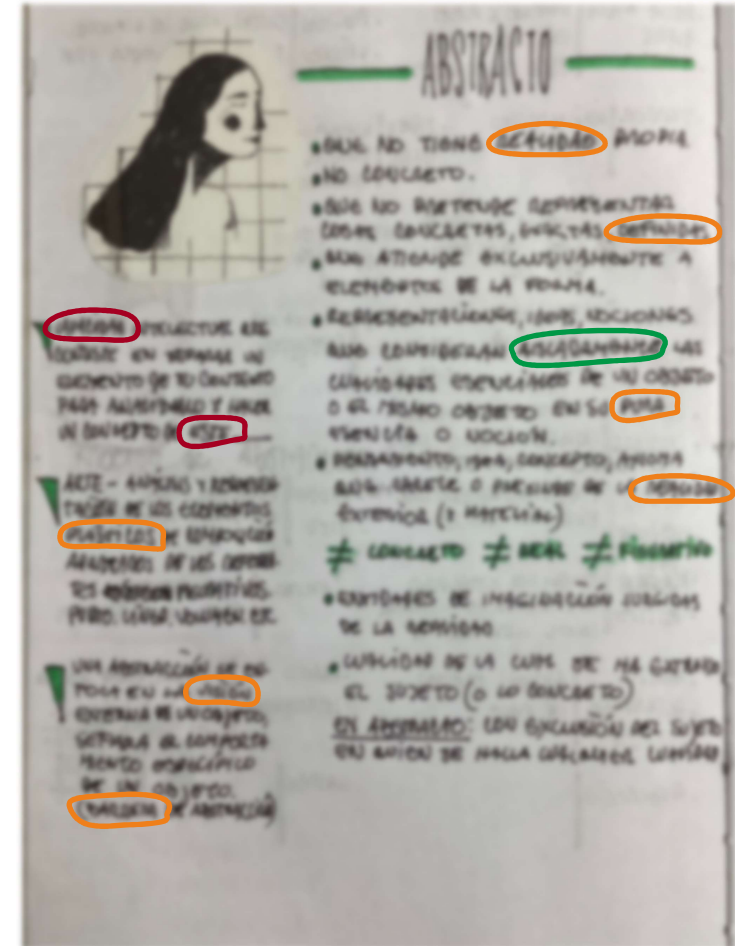
concreto atiende de la forma representaciones consideran noción
axioma carece o **prescinde de**
referentes punto, línea, volumen
en la visión de abstracción

Pensamiento lateral

Otras fuentes para la generación de ideas



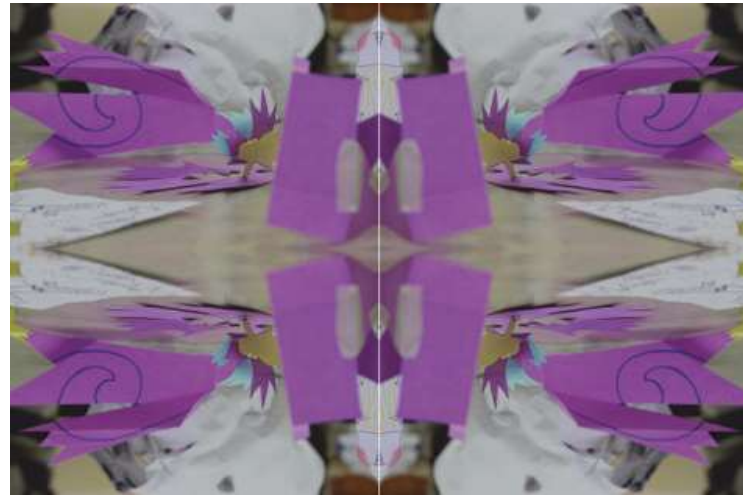
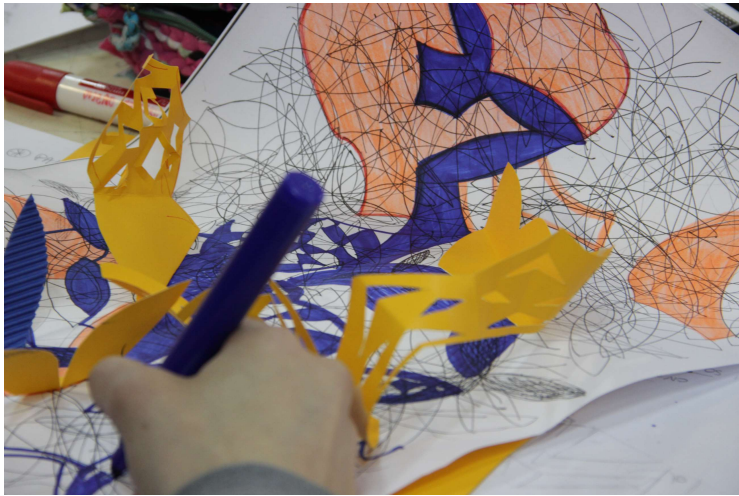
Segni Mossi



realidad, definidas, **aisladamente**,
pura, realidad, **capacidad**,
este, plásticos, visión, barrera.

Pensamiento lateral

Otras fuentes para la generación de ideas



Info dump - en búsqueda de lo desconocido... y ver mas allá de lo evidente (2)...

La generación de ideas

La actitud creativa

La creatividad emerge ante la presencia de los problemas, contrariedades, paradojas...

Fase Analítica

Fase Creativa

Fase Propositiva

Fase Productiva

Cultivar la CURIOSIDAD y la BÚSQUEDA, el espíritu explorador.

Dedicar tiempo a la reflexión...

Encontrar el lado amable, divertido de las cosas, en el desafío de resolver el problema.

Aprender de los errores...

Poner en duda lo establecido...

SENSIBILIDAD para vitalizar la EXPERIENCIA. Ser RESILIENTE. Adaptarse a los cambios...

Prestar atención y respeto a las ideas ajenas.

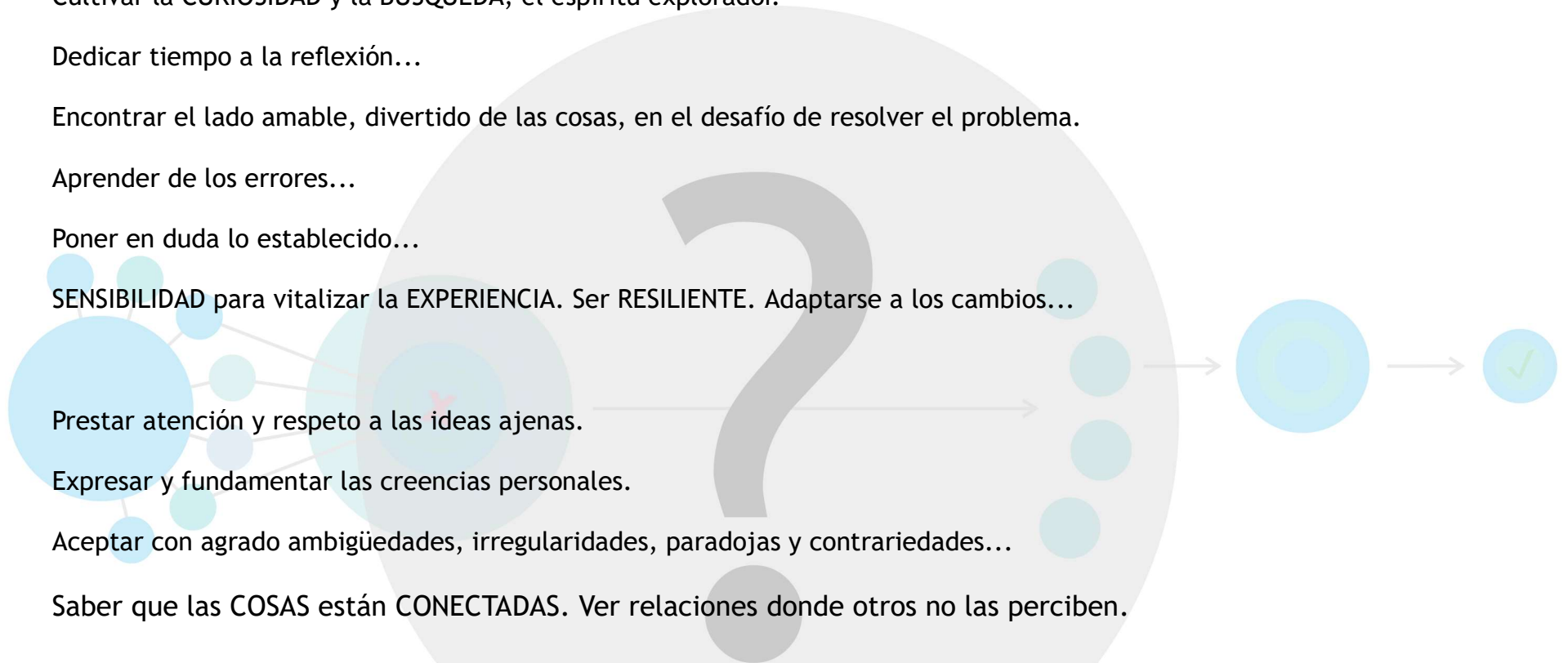
Expresar y fundamentar las creencias personales.

Aceptar con agrado ambigüedades, irregularidades, paradojas y contrariedades...

Saber que las COSAS están CONECTADAS. Ver relaciones donde otros no las perciben.

Desestructurar

Desencajar, desafiar de manera temporal las normas sociales, culturales, naturales o físicas que componen el problema; “infringir” las leyes o inventar nuevas reglas. Despojarse de las convenciones, prejuicios y supuestos.

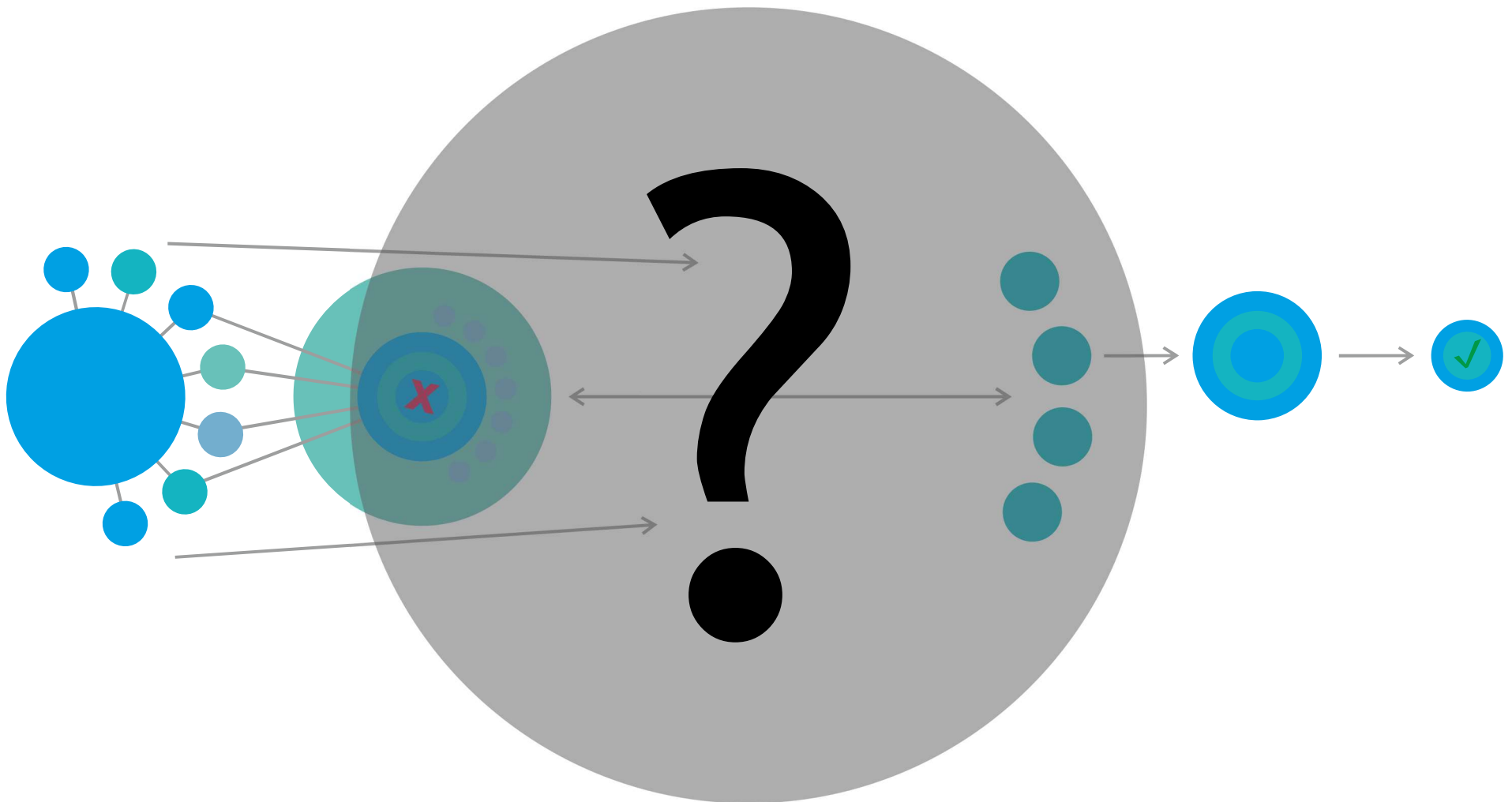


Fase Analítica

Fase Creativa

Fase Propositiva

Fase Productiva

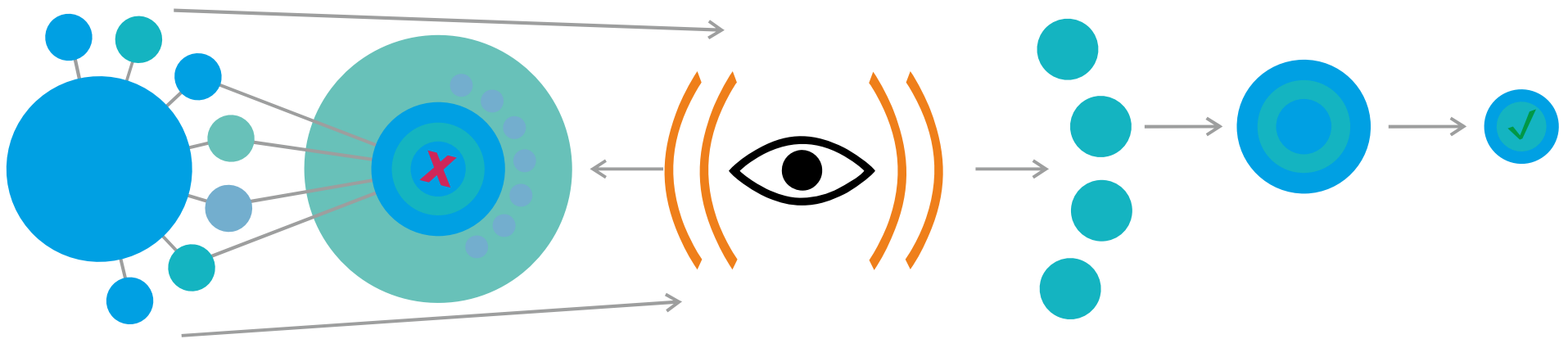


Fase Analítica

Fase Creativa

Fase Propositiva

Fase Productiva

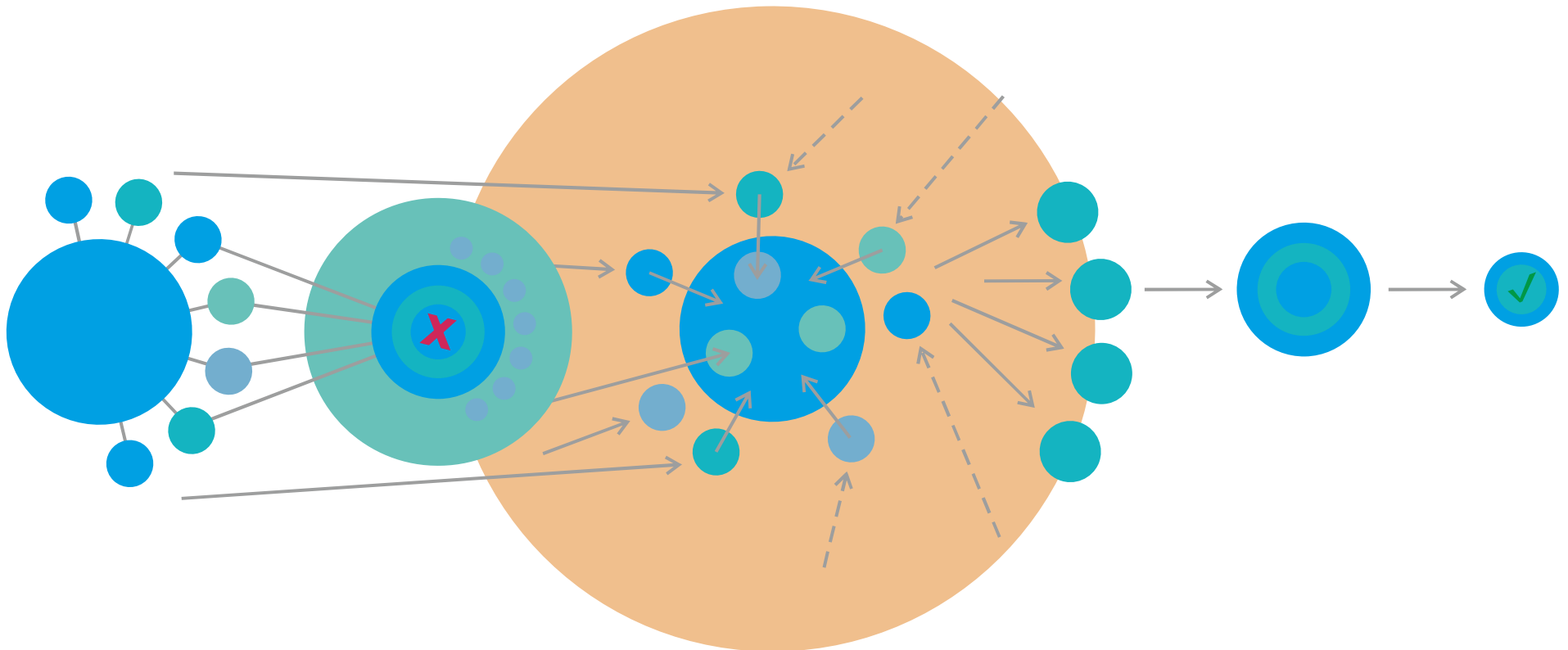


Fase Analítica

Fase Creativa

Fase Propositiva

Fase Productiva



Producto - PROYECTO 2	9	13/5	Lanzamiento Proyecto 2 Clase Teórica Proceso y Programa	16/5	Recopilación de información Desarrollo de etapa de análisis
		Semana de Mayo			
	10	27/5	Cierre de etapa de análisis	30/5	Programa de diseño
	11	3/6	ENTREGA TP 2 - Proyecto 2	6/6	Clase Teórica Ideación/creatividad Formulación de ideas
	12	10/6	Desarrollo creativo Exploración de alternativas	13/6	Exploración de alternativas
	13	17/6	Exploración de alternativas	20/6	Feriado Nacional (Paso a la Inmortalidad del Gral. M. Belgrano)
	14	24/6	Selección y desarrollo de propuesta	27/6	Desarrollo de propuesta
		1º Turno de exámenes julio			
		Receso Inviernal			
		2º Turno de exámenes julio			
	15	29/7	Seguimiento de Estado de avance	1/8	Ajustes de propuesta
	16	5/8	Ajustes de propuesta	8/8	ENTREGA TP 3 - Proyecto 2

_ Reelaborar, expandir el programa, integrando la visión dada por sus compañeros/as, más lo capitalizable, observado en otros equipos de trabajo.

_ Esquicio de exploración y verificación espacial. La herramienta es el cuerpo, simulación de roles, configuraciones, acciones.

_ Generar un abordaje conceptual libre, un modelo creativo propio, tipo moodboard, collage, info dump, para inspiración o definición conceptual de las alternativas.

_ En función de ello proponer ideogramas, esquemas, sketches o bocetos conceptuales, principios disparadores de alternrnativas de diseño.



Creatividad

Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño
Carrera Diseño Industrial
Cátedra Diseño Industrial II B
2025

Profesora Titular: D.I. Silvia Oliva

Profesor Adjunto: D.I. Federico de la Fuente

Profesores Asistentes: D.I. Belén Franco / D.I. Javier Parra

D.I. Tomás Gazzo / D.I. Melina Chiesa.

Estudiantes Adscriptxs: Romina Marchegiani / Cintia Tosolini
Fernando Cordoba.