

# EL PLACER DEL DISEÑO.

## Material docente de la asignatura Proyectos de diseño del Grado en Bellas Artes.

**Josefa Cano García**  
Departamento Arte y Arquitectura  
Universidad de Málaga  
[p.cano@uma.es](mailto:p.cano@uma.es)

Curso	4º.
Carácter asignatura y grupo	Optativa
Área y Departamento	Área de Dibujo. Departamento Arte y Arquitectura

### Resumen

El objetivo de la asignatura es abordar las teorías, tendencias y prácticas actuales del diseño en su carácter más transversal respecto a otras disciplinas afines. Buscando soluciones que partan de preceptos y metodologías del diseño, para abrir nuevas vías de experimentación e innovación.

**Palabras clave:** Diseño, diseño de producto, diseño de la experiencia, diseño de moda, plan de diseño, estrategias, ideas, marca, proyectos, servicios de diseño.

### 1. Introducción

Ante la crisis y la cada vez más dramática destrucción de los recursos del planeta, el diseño que hemos hecho y enseñado hasta ahora, el diseño del exprimidor de Starck para Alessi, ya no tiene sentido. Los recursos del planeta son cada vez más escasos y que, de seguir así, según afirma el WWF, en 2050 la

humanidad –nuestros hijos– necesitará de dos planetas como la tierra para sobrevivir.

La asignatura está orientada al diseño en un sentido amplio que abarca nuevas visiones del diseño fuera de corsés disciplinares, es la apuesta de la facultad por una visión abierta y contemporánea de la relación del diseño con todos los ámbitos donde los procesos y metodologías del arte puedan entrar a formar parte.

La temática de la asignatura esta propuesta por François Burkhardt un «proyecto global» interdisciplinario, que redescubra la dimensión ética del proyecto y deje de lado una teoría del diseño volcada únicamente, de forma obsesiva y acrítica, hacia una visión meramente economicista del diseño mismo. Y es en busca de un diseño post-crisis, para lo que Rifkin y muchos otros llaman la tercera revolución industrial. Esta crisis planetaria, nos impondrá un nuevo diseño, un proyecto global del que el diseño formará parte. Se pretende que los estudiantes perciban una visión global de la asignatura, comprendan el sentido, la coherencia y la coordinación de la misma en relación con el conjunto de la titulación.

El atractivo de la asignatura está en saber conjugar la innovación tecnológica con la innovación social y la innovación estética, para producir futuras series, para divulgar y masificar lo estético. Los diseñadores deberíamos ser capaces de ofrecer una ética del diseño.

### **Relación con los perfiles profesionales.**

En nuestra formación desde las Bellas Artes se plantea una ida y vuelta donde la formación artística actúa como base para el diseño, cubriendo un amplio espectro de conocimientos aplicables a la expresión artística y al lenguaje visual. Y dentro de este fomento del trasvase de arte a diseño debemos contemplar también las herramientas, procedimientos y metodologías desde el arte hacia y para la aplicación en el diseño.

Y a la inversa, planteamos un transvase en forma de apropiación del diseño que es interpretado, revisado, manipulado para que sea objeto del arte, el arte

para el diseño y el diseño incorporado al arte, una visión donde el estudiante-alumno sepa manejar conceptos y métodos según su intención, orientación y punto de vista.

Lo que se plantea es una ampliación de la visión del diseño de futuro donde la formación se debe plantear de forma escalable y flexible, un proceso de enseñanza-aprendizaje, con un enfoque multidisciplinar y donde los procesos de experimentación e innovación abarca los siguientes campos de aplicación que formarán parte del itinerario de formación:

- Diseño de servicios.
- Diseño del ciclo de vida.
- Diseño de experiencias.
- Diseño de interacción.
- Diseño de entornos.
- Diseño de marcas.
- Diseño de estrategias.

## 2. Competencias generales

Según el catálogo de competencias específicas establecido en el plan de estudios de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, las competencias generales correspondientes a la asignatura de Proyectos de Diseño son:

- 1.1 Capacidad para aprender de forma crítica y autocrítica.
- 1.3 Capacidad para aplicar los conocimientos artísticos de cada módulo a los intereses de trabajo o vocación de los estudiantes de una forma profesional y disposición de las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del ámbito de las Bellas Artes.
- 1.4 Capacidad para transmitir información (normalmente de carácter

artístico), ideas, problemas y sus soluciones, de forma escrita u oral, a un público tanto especializado como no especializado.

1.6 Competencia para investigar desde el pensamiento creativo.

1.8 Capacidad para diseñar y planificar proyectos de carácter interdisciplinar y habilidades interpersonales.

1.9 Sensibilidad hacia los problemas socioculturales, medioambientales y relativos a la conservación del patrimonio cultural.

## 2.1. Competencias específicas.

2.7 Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte.

2.8 Competencia para la aplicación de medios tecnológicos digitales en las prácticas artísticas y el diseño gráfico.

2.11 Capacidad para idear y desarrollar proyectos artísticos a través de una metodología empírica.

2.16 Capacidad para interrelacionar distintos medios en los procesos de creación artística y el diseño.

2.18 Capacidad para implementar técnicas mecánicas, electrónicas e interactivas.

2.22 Competencia para idear proyectos de diseño bajo diversos procedimientos creativos.

2.25 Capacidad para contextualizar el trabajo personal en relación a las últimas tendencias de la práctica del arte actual.

2.28 Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.

2.30 Capacidad heurística para el desarrollo de estrategias de innovación artística.

2.31 Competencia para comunicar y presentar ideas y proyectos artísticos de forma adecuada.

2.32 Competencia para interrelacionar disciplinas y colaborar con profesionales de diferentes campos de conocimiento.

2.33 Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad proyectos y problemas artísticos complejos.

### 3. Contenidos desarrollados por la asignatura en la práctica habitual.

Un método docente universitario debe aprovechar las ventajas de la variedad de los tipos de actividades que se pueden poner en práctica desde las clases teóricas establecidas por el docente y por los profesionales del sector, hasta las prácticas, predominando el trabajo autónomo de los alumnos. La necesidad de diversificar los métodos didácticos surge de la propia diversidad de objetivos que persigue la formación universitaria: adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades, actitudes y valores, y desarrollo personal. El objetivo de la asignatura es abordar las teorías, tendencias y prácticas actuales del diseño en su carácter más transversal respecto a otras disciplinas afines. Buscando soluciones que partan de preceptos o liberados de cierta metodología del diseño, para abrir nuevas vías de experimentación e innovación.

Bernhard Bürdek [1] establece la necesidad de dotar de metodología al proceso proyectual partiendo de "cuatro argumentos":

- La intuición no sirve para resolver problemas demasiado complejos
- La información necesaria para la resolución de un problema es tal, que un diseñador no puede manejarla de manera individual
- El número de problemas que surgen en el proyecto se multiplica rápidamente
- Los problemas evolucionan más rápido que la experiencia acumulada en el tiempo por lo que no ha lugar a respaldar soluciones que se sustenten en experiencias avaladas por el tiempo.

La sistematización en el proceso de diseño y el uso de técnicas de ayuda en su desarrollo, es lo que nos lleva a usar estrategias, métodos y técnicas que nos faciliten la obtención este fin. El carácter teórico-práctico de la asignatura de Proyectos de Diseño determina la metodología a aplicar.

El proyecto sobre el que se estructura la asignatura es el diseñar la experiencia dentro de una de las siguientes categorías que elegirá el alumno:

- Diseño de producto (objetos).
- Diseño de la experiencia (lugares).
- Diseño de moda.

Y las herramientas para el desarrollo del proyecto se dividirán en los siguientes bloques:

BLOQUE 1: Diseñar la experiencia. Introducción al Diseño. Historia del Diseño: modernidad, posmodernidad y actualidad.

BLOQUE 2: La investigación y el plan de Diseño. Estrategias de Creación en el Diseño: Ideas. Prototipado, procesos técnicos y materiales sostenibles.

BLOQUE 3: Diseño y comunicación. Diseñar la experiencia de marca. Los elementos de la comunicación corporativa.

BLOQUE 4: El valor y los profesionales del Diseño. Gestionar y controlar los proyectos. Contratación de los servicios de diseño.

#### 4. Actividades formativas.

Actividad formativa	Descripción	Metodología
Bloque 1: <b>Diseñar la experiencia</b> Bloque 2: <b>Investigación y el plan de Diseño</b> Bloque 3: <b>Diseño y comunicación</b> Bloque 4: <b>El valor y los profesionales del Diseño</b>	Creación de objetos tridimensionales envolviendo volumen I: <b>Modelando superficies con papel</b>  1. Observación, estudio y análisis de objetos de papel. 2. Traslación de la forma: Trasladar la forma de lo bidimensional a lo tridimensional. 3. Análisis de la evolución de la forma: Recorrido y aplicación de la evolución de la forma. 4. Síntesis gráfica de la forma: Realizar la síntesis gráfica del objeto, con la finalidad de usarla para aplicaciones bidimensionales de diseño gráfico y publicidad. 5. Documentación del prototipo: Bocetos de dibujo, vistas clásicas y axonométrica, fotografías y collage de integración.	Presencial No presencial Trabajo individual

<p>Bloque 1: <b>Diseñar la experiencia</b></p> <p>Bloque 2: <b>Investigación y el plan de Diseño</b></p> <p>Bloque 3: <b>Diseño y comunicación</b></p> <p>Bloque 4: <b>El valor y los profesionales del Diseño</b></p>	<p>Creación de objetos tridimensionales envolviendo volumen II: <b>Modelando superficies</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación, estudio y análisis de objetos de plástico como envases de agua</li> <li>2. Traslación de la forma: Trasladar la forma de lo bidimensional a lo tridimensional.</li> <li>3. Análisis de la evolución de la forma: Recorrido y aplicación de la evolución de la forma.</li> <li>4. Síntesis gráfica de la forma: Realizar la síntesis gráfica del objeto, con la finalidad de usarla para aplicaciones bidimensionales de diseño gráfico y publicidad.</li> <li>5. Documentación del prototipo: Bocetos de dibujo, vistas clásicas y axonométrica, fotografías y collage de integración.</li> </ol>	<p>Presencial No presencial Trabajo individual</p>
<p>Bloque 1: <b>Diseñar la experiencia</b></p> <p>Bloque 2: <b>Investigación y el plan de Diseño</b></p> <p>Bloque 3: <b>Diseño y comunicación</b></p> <p>Bloque 4: <b>El valor y los profesionales del Diseño</b></p>	<p>Creación de objetos tridimensionales envolviendo volumen III: <b>Modelando una silla</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación, estudio y análisis de sillas y sus familias</li> <li>2. Traslación de la forma: Trasladar la forma de lo bidimensional a lo tridimensional.</li> <li>3. Análisis de la evolución de la forma: Recorrido y aplicación de la evolución de la forma.</li> <li>4. Síntesis gráfica de la forma: Realizar la síntesis gráfica del objeto, con la finalidad de usarla para aplicaciones bidimensionales de diseño gráfico y publicidad.</li> <li>5. Documentación del prototipo: Bocetos de dibujo, vistas clásicas y axonométrica, fotografías y collage de integración.</li> </ol>	<p>Presencial No presencial Trabajo individual</p>

<p>Bloque 1: <b>Diseñar la experiencia</b></p> <p>Bloque 2: <b>Investigación y el plan de Diseño</b></p> <p>Bloque 3: <b>Diseño y comunicación</b></p> <p>Bloque 4: <b>El valor y los profesionales del Diseño</b></p>	<p>Creación de objetos tridimensionales envolviendo volumen IV: <b>Modelando y creando Valor</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación, estudio y análisis de objetos que añaden valor al producto</li> <li>2. Traslación de la forma: Trasladar la forma de lo bidimensional a lo tridimensional.</li> <li>3. Análisis de la evolución de la forma: Recorrido y aplicación de la evolución de la forma.</li> <li>4. Síntesis gráfica de la forma: Realizar la síntesis gráfica del objeto, con la finalidad de usarla para aplicaciones bidimensionales de diseño gráfico y publicidad.</li> <li>5. Documentación del prototipo: Bocetos de dibujo, vistas clásicas y axonométrica, fotografías y collage de integración.</li> </ol>	<p>Presencial No presencial Trabajo individual</p>
<p><b>Proyecto Final:</b></p>	<p>Creación de objetos tridimensionales envolviendo volumen V: <b>Modelando proyecto personal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación, estudio y análisis de objetos del tema propuesto en el proyecto</li> <li>2. Traslación de la forma: Trasladar la forma de lo bidimensional a lo tridimensional.</li> <li>3. Análisis de la evolución de la forma: Recorrido y evolución de la forma.</li> <li>4. Síntesis gráfica de la forma: Realizar la síntesis gráfica del objeto, con la finalidad de usarla para aplicaciones bidimensionales de diseño gráfico y publicidad.</li> <li>5. Documentación del prototipo: Bocetos de dibujo, vistas clásicas y axonométrica, fotografías y collage de integración.</li> </ol>	<p>Presencial No presencial Trabajo individual</p>

## 5. Resultados del aprendizaje.

Al comenzar el curso, nos situamos en un punto de partida en el que el alumno tan sólo ha tenido una asignatura obligatoria sobre Diseño Gráfico, aunque posee una formación previa obtenida en cursos anteriores de otros ámbitos

relacionados con el arte. El desarrollo de Proyectos de Diseño establecerá una continuidad del proceso a lo largo de todo el curso en torno a la creatividad, la innovación y sobre todo la investigación.

Richard plantea que "crear es aportar algo imprevisto, algo que no proviene como una inferencia de lo establecido, algo que desborda el marco de lo esperable." [1], lo que podría entenderse como el otorgar algo nuevo en un contexto dado. Al definir innovación Peter Drucker plantea que la innovación no es sólo un destello de genialidad, sino que la mayoría de las veces es la conjugación de esto con un arduo trabajo [2]. Será importante dar a conocer y sugerir algunas de las múltiples técnicas de creatividad que se utilizan en el desarrollo de nuevos productos o al menos aportar una ayuda en la resolución de problemas.

Se espera que los estudiantes tras haber cursado la asignatura:

- Hayan adquirido una formación general a través del diseño como experiencia, dotándose de un amplio conocimiento e introducirlo en la actividad creativa del diseño como lenguaje.
- Posean la capacidad creativa, emocional e innovadora en las aplicaciones del diseño tridimensional e industrial.
- Tengan cualidades críticas artísticas con un espíritu de investigación e invención en el desarrollo de soluciones creativas e innovadoras.
- Hayan descubierto una serie de conocimientos recursos materiales, técnicas, procedimientos metodológicos, para aplicaciones e implementaciones en el campo del diseño.
- Hayan desarrollado la autocrítica para garantizar un progreso en el aprendizaje.
- Sean capaces de ofrecer una visión amplia de la práctica del diseño, proponiendo ejemplos históricos y contemporáneos.

## 5.1. Procedimiento de evaluación.

Se adoptará un sistema de evaluación continua basado en la adquisición de las competencias generales, así como las competencias específicas, atendiendo al resultado y al proceso formativo del alumno.

Dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura, será requisito imprescindible para la evaluación positiva de la misma la asistencia continuada a clase (los alumnos a tiempo completo deberán asistir como mínimo al 80 % del total de sesiones lectivas temporalizadas; los alumnos a tiempo parcial deberán asistir como mínimo al 70 % del total de sesiones lectivas temporalizadas, sin que exista ninguna otra diferencia en la evaluación de estas dos tipologías del alumnado).

Para superar la asignatura, cada alumno/a debe realizar y entregar todas las actividades propuestas durante el curso y es requisito obligatorio para hacer la nota media de la asignatura, puntuar con un mínimo de 4 en el examen escrito de la teoría de la materia.

El alumno cuya puntuación en el examen teórico sea inferior a 4, no se le aplicará la nota media por porcentajes y tendrá que volver a presentarse a este examen en la siguiente convocatoria. La puntuación recibida en los ejercicios prácticos se mantendrá hasta la nueva convocatoria.

Los alumnos que no logren superar positivamente cada una de las prácticas propuestas a lo largo del desarrollo de la asignatura o no hayan cubierto el 80% de la asistencia, tendrán derecho a la convocatoria ordinaria de examen que consistirá en la entrega de las practicas desarrolladas a lo largo de la asignatura y una prueba teórico-práctica en el aula taller sobre los contenidos desarrollados en la asignatura, día y hora programados por el centro, con una duración determinada.

## 6. Trabajo de los alumnos.

En un mundo en el que la innovación es la clave para obtener la ventaja competitiva en el entorno de las empresas, y la investigación constituye a su vez el camino para generar conocimiento, es necesario estimular y posibilitar el impulso

de iniciativas novedosas que propicien, a través del diseño, la generación de ideas. El trabajo final de la asignatura los estudiantes se adentran en la creación de proyectos de emprendimiento dentro del sector de las Industrias Culturales y Creativas, proporcionándole conocimiento novedoso y práctico. Teniendo como objetivo mejorar la empleabilidad de los jóvenes y fomentar el autoempleo y el emprendimiento dentro de un sector en crecimiento.

Con el propósito de facilitar a personas el proceso de ideación y solución de problemas cotidianos, se planteó un proyecto académico que integra metodologías creativas con tecnología desarrollado en varias fases:

- Observación, estudio y análisis de objetos del tema propuesto en el proyecto descubriendo qué pueden aportar ellos de innovación en un diseño ya establecido.
- Realización de un briefing específico ofreciendo un reporte exhaustivo y coherente de la situación, señalando los objetivos de comunicación, descripción del público objetivo, definiendo las competencias y los condicionantes a tener en cuenta antes de diseñar.
- Creación de bocetos. Análisis de la evolución de la forma: Recorrido y aplicación de la evolución de la forma.
- Síntesis gráfica de la forma. Trasladar la forma de lo bidimensional a lo tridimensional. Realizar la síntesis gráfica del objeto, con la finalidad de usarla para aplicaciones bidimensionales de diseño gráfico y publicidad.
- Documentación del prototipo: Bocetos de dibujo, vistas clásicas y axonométrica, fotografías y *collage* de integración.
- Propuesta de un proyecto integrador de toda la información generada.

De las investigaciones realizadas por los alumnos, tanto a nivel formal como de significado, han surgido novedosas propuestas a lo largo de los años de docencia impartida, que comentaré a continuación. Ni son todos lo que están, ni están todos lo que son.

## AIR-KEYS. Alejandro Gaona Román

Más que una llave. El dispositivo es una pantalla táctil con una cubierta en aluminio que nos recuerda la forma de una llave. Con conexión al ordenador para poder operar con el software. Su sistema operativo es semejante al de los smartphone y para seleccionar las acciones será pulsando y arrastrando los iconos que aparecen. El sistema es lo bastante sencillo y reconocible lo cual no tendrá dificultad para personas mayores y los mas pequeños de la casa.

Además de una llave que abre puertas y acciona otros elementos sin necesidad de introducir una llave nuestro AIR-KEYS puedes ver la información y programar datos como la información del ordenador de abordo del automóvil o el funcionamiento eléctrico en casa, etc.

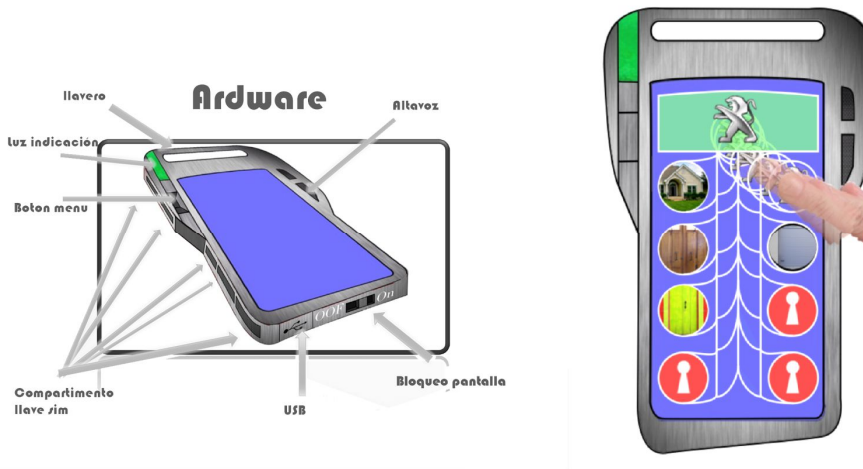


Figura 1. Un proyecto de innovación creativa de Alejandro Gaona “De izquierda a derecha, detalle una llave multiusos y ejemplo de su táctil y fácil funcionamiento para abrir el coche, la casa, el garaje, el trabajo...”. Un diseño para el futuro.

## Nostalgia. Lola Lorite Álvarez de Perea

Proyecto de joyería contemporánea que reflexiona en torno a la idea de imagen como reliquia y la adaptación de éstas a un contexto emergente. Nostalgia tiene como objeto principal crear una relación entre tiempos pasados y la actualidad, entre lo que somos y lo que hemos sido. Basándose en el objeto reliquia como es un medallón donde se guardaban las imágenes de las personas

queridas, se establece una búsqueda, un rediseño contemporáneo de esa necesidad del ser humano de recordar viejas memorias con imágenes, de volver a vivir momentos que no se repetirán.

## JOYERÍA CLÁSICA: EL VALOR DE LA IMAGEN



ANTES IMAGEN VALIOSA  
PERSONAS LLEVABAN CONSIGO  
AMULETO

AHORA SATURACIÓN DE IMÁGENES  
PÉRDIDA DE SU VALOR



## PRODUCTO DE UN LARGO PROCESO



## PASADO Y PRESENTE UNIDOS

JOYERÍA CLÁSICA REDISEÑADA



MEDALLÓN + PANTALLA TÁCTIL

## ADAPTABLE PARA CUALQUIER SITUACIÓN



¿QUIERES ENSEÑAR  
CONTINUAMENTE TU IMAGEN?  
TAPA PLEGABLE  
HACIA ATRÁS

Figura 2. Estudio de una joya contemporánea con multitud de aplicaciones estéticas de Lola Lorite. “De izquierda a derecha y de arriba abajo: nos muestra su inspiración fusionando el pasado con el presente. Los distintos bocetos y el resultado un medallón con pantalla táctil en el que puedes introducir cualquier imagen que quieras recordar o que te inspire ese día, dependiendo del modelo elegido de ropa. Un diseño emocional.

## Diseño de una estantería convertible. Isabel Rosado Prieto

La idea de diseñar una estantería convertible surge de la problemática diaria del no tener suficiente espacio. No se tiene suficiente espacio porque tenemos demasiados muebles porque cada mueble tiene su función determinada. Pero ¿qué pasa si fusionamos dos muebles con funciones determinadas? Que sus funciones recaerán también en el mismo objeto y tendremos un dos por uno en un espacio reducido.



Figura 3. La creación de Isabel Rosado viene enmarcada con la falta de espacio y ha diseñado un módulo convertible en mesa, silla, estantería, sofá... Luego a diseñado la identidad corporativa de su marca "BTC" y por último nos presenta una escenografía realiza en papel. Todo dentro de un contexto cultural de los mini hogares, la relación objeto-persona.

## WILD HOME. Alejandra González Román

Desarrolla un mobiliario para el hogar que se adapta a la vez a las necesidades de los animales de compañía y a las de sus dueños bajo la premisa desmontable-montable. Este factor montable (móvil, de módulos, de distintas posiciones...) añade personalización y comodidad a la propuesta, dado los problemas de espacio perdido que supone los objetos para animales (rascadores, zonas de juegos) y que parecen no encajar nunca con un ambiente de diseño en el hogar por su carácter individual.

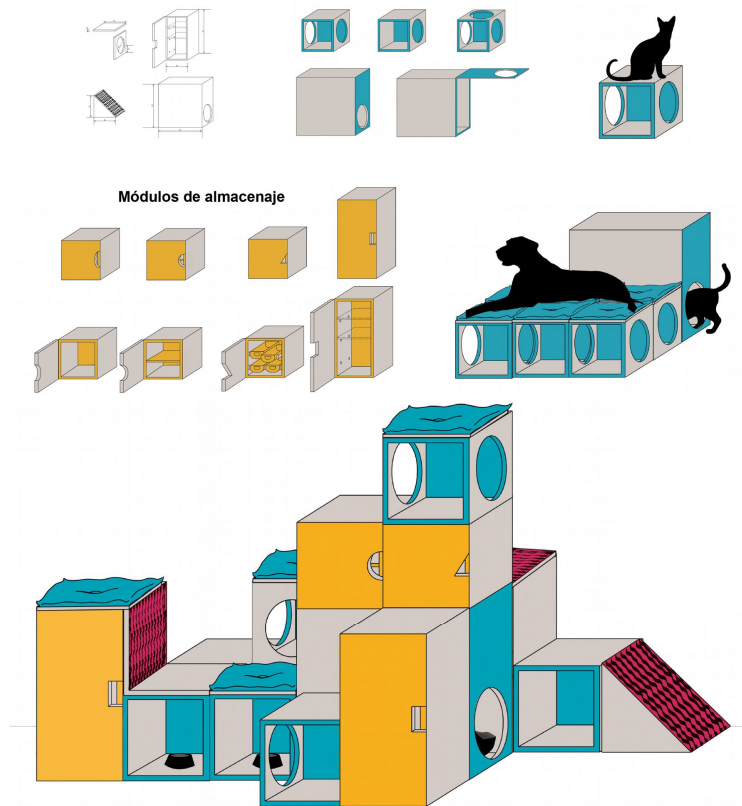


Figura 4. Alejandra González ha creado un hogar felino que consta de unos módulos apilables diseñados en tres modelos con agujero en azul, almacenaje en amarillo y rascadores en rojo. Otro proyecto innovador con infinidad de combinaciones dependiendo del espacio del usuario. Democratización del diseño. Como dice Henry Ford: "Cada objeto cuenta una historia"

## Crunch y Milk. Marina Díaz López.

Diseñar un nuevo formato de packaging para transportar la leche y las galletas que haga posible su interacción. Teniendo también en cuenta de que se trata de un producto destinado a un público infantil con todas los requisitos estéticos que esta condición requiere.



Figura 5. El proyecto de Marina Díaz viene inspirado por la necesidad innovadora de packaging para transportar líquido y sólido a la vez en un solo uso, es decir, la leche y sus galletas para mojar. Puesto que cada día pasamos más tiempo fuera de casa es imprescindible diseñar envases que cubran otras necesidades establecidas. Marina nos presenta de “De izquierda a derecha y de arriba abajo: la foto de inspiración, algunos bocetos previos, el diseño elegido, la gráfica del envase dependiendo del sabor del producto y el resultado final” Un objeto funcional con sentido.

## 7. Conclusiones

Es innegable que el mundo afronta tiempos difíciles, cada día un problema diferente y mientras las problemáticas son divergentes, las soluciones convergen generalmente en resultados similares. La creatividad unida a la innovación permite crear escenarios donde las soluciones globales a grandes y pequeños problemas priman sobre los recursos económicos.

Considerando lo anterior, es pertinente indagar sobre cómo a través del diseño, es posible plantear herramientas, que fundamentadas en metodologías creativas, logren incentivar la creatividad en la humanidad de tal forma que contribuyan al pensamiento global de soluciones. Para ello se ha generado un espacio fluido de participación, implementándolo con herramientas fácilmente adaptable a cualquier tipo de usuario y finalmente propiciando el incremento de los niveles de soluciones basadas en procesos creativos para que no se queden con las primeras ideas.

Considerado lo anterior resulta pertinente indagar sobre cómo las personas abordan esta capacidad creadora. Una creencia popular es que la creatividad y la imaginación están reservadas sólo a un tipo de personas que por un don especial pueden tener ideas o imaginar soluciones creativas, mientras el común de los mortales están privados de estas posibilidades. Sin embargo, es claro que todos nacemos con una facultad creativa que al igual que todas las capacidades humanas, puede ser desarrollada y perfeccionada. De hecho, hoy existen diferentes técnicas para expandir el potencial creativo y la mayoría de ellas coinciden en señalar que el solo cambio de actitud ante todas las situaciones que rodean a las personas, puede ayudar a su desarrollo.

Las ideas a su vez, permiten generar conceptos, los cuales son la base para el conocimiento. A cualquier persona se le puede ocurrir una idea y esta idea puede llegar a ser creativa e innovadora; no se precisa ser un genio o estar en un campo necesariamente creativo para que de nuestra mente surjan ideas realmente buenas. Pero nada es por azar, el diseño es una forma de expresión artística y como disciplina está regida por un proceso investigador abierto a infinitas posibilidades.

La propuesta académica presentada responde a las características específicas de la asignatura de Proyectos de Diseño, estableciendo un proceso de comunicación, de intercambio de conocimientos, ideas y experiencias, enmarcadas en las necesidades concretas del alumnado y de la propia identidad de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.

## Referencias

[1] Bürdek, B.E. "Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial". Editorial Gustavo Gili, S.A.1994.

[2] RICARD, André; "Diseño ¿Por qué?", Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1982. Pág.111.

[3] DRUCKER Peter; "The discipline of Innovation". Harvard Business Review Article. 1985.

"How can managers plan, let alone trust a process which, in essence, depends so much on creativity, inspiration and luck?[...] Although some innovations are the result of flash of genius, most of them, especially the most successful ones, are born out of a conscious and deliberate search for innovation opportunities that can only be found on rare occasions".