



Diseño Sensorial y Dirección Creativa

Fundamentos para la creación del programa

Primavera 2023

Razones para la creación del nuevo programa

El Diseño Gráfico en México tiene una larga historia de más de 50 años. Desde sus días más gloriosos durante los Juegos Olímpicos de 1968 la IBERO demostró su espíritu innovador al ser la primera universidad en ofrecer un programa de licenciatura de este tipo en América Latina. Tomó la siguiente década para construir un plan de estudios muy fuerte y crear un grupo muy prometedor de ex alumnos que tuvieron gran impacto en la industria creativa del país. En la década de 1980, Diseño Gráfico era la carrera líder en diseño, cuando contaba con más de 600 estudiantes matriculados al mismo tiempo.



A partir de entonces, tal éxito llevó a la proliferación de multitud de pequeñas escuelas de diseño gráfico, con menor nivel académico-técnico, lo que provocó una gran oferta de diseñadores y la consiguiente bajada de salarios para sus graduados. Al mismo tiempo, la devastadora crisis económica de los años ochenta, cambió para siempre la forma de la industria creativa en México. Se necesitaban diseñadores gráficos, pero las empresas no podían pagar salarios altos, por lo que invertir en este tipo de formación suponía un alto riesgo. Además, tenían que competir con egresados de otros programas de diseño y arquitectura que cambiaron su campo de trabajo por el mucho más abierto del Diseño Gráfico.



Para la IBERO, el programa de Diseño Gráfico es motivo de orgullo porque sus egresados han dado forma profesional a una práctica muy joven y se han erigido como agentes de cambio.

Sin embargo, necesitábamos ofrecer alguna visión sobre las tendencias y la dirección de la práctica profesional. Pronto quedó claro que no sólo era necesario un cambio de nombre, sino un análisis profundo de lo que los diseñadores gráficos estaban haciendo en la industria creativa. No se trataba sólo de una crisis de nombre, sino de identidad. Los egresados de Diseño Gráfico de la IBERO prosperaron al principio gracias a la reputación de la universidad como institución educativa líder en el país, pero tuvieron que pasar a campos de trabajo no relacionados: diseñar etiquetas y dibujar logotipos no era suficiente para hacer carrera.

El crecimiento y alcance de la tecnología fue visto como una ventaja para muchos diseñadores, pero también facilitó que personas sin grado académico en diseño pudieran acceder a plataformas y lograr resultados agradables al diseñar algo rápido y barato.



Finalmente en 2018 de acuerdo con las directrices de la IBERO para la evaluación de los programas actuales, llevamos a cabo una serie de discusiones de grupo con estudiantes graduados y expertos en el campo.

Se realizó una autoevaluación completa del plan de estudios y se organizaron seminarios de análisis con el personal académico de tiempo completo, profesores y directores de programas. Se celebraron una serie de seminarios y entrevistas con académicos, críticos y asesores profesionales creativos. Una vez definida la propuesta, se invitó a posibles empleadores a evaluar el nuevo programa. Entre los asistentes se encontraban algunos de los académicos, críticos y profesionales creativos más relevantes del país. Además, para conocer la demanda profesional, hicimos una revisión exhaustiva de la oferta nacional e internacional de programas similares.

IBERO
50 años
DISEÑO GRÁFICO

A las preguntas: ¿Podríamos crear un programa con un proceso único y desarrollar un nuevo método de diseño? ¿Podría un enfoque multisensorial ser más significativo y responder a la problemática del nuevo contexto?

La respuesta fue afirmativa. Las conclusiones del grupo arrojaron una visión de conjunto que clarifica el diseño del nuevo plan de estudios. Consideraron que contribuye a llenar un vacío en la oferta educativa y las demandas del quehacer creativo. En un mundo cada vez más desmaterializado se exige una remodelación de los recursos, las técnicas y los métodos. Los diseñadores son necesarios para darle sentido, para construir conexiones entre el mundo físico y el digital mediante el diseño de sistemas y herramientas integrales multisensoriales.



El nuevo modelo pedagógico creado por el Departamento de Diseño se ha desarrollado teniendo esto en cuenta, y pretende un cambio de paradigma en la educación actual de los diseñadores.

Pretende pasar de perfiles profesionales centrados en campos de trabajo limitados, a perfiles abiertos, adaptables y autodiseñados; de educar para la obsolescencia, a educar para la actualización constante; de un método unilateral pasivo, a un método abductivo hacia la autonomía; de un conocimiento fragmentado, a un conocimiento integrado y transferible.

Es necesario decir que, aunque no es el propósito principal del programa de Diseño Sensorial, es un resultado deseable que sus egresados "contribuyan al logro de una sociedad más libre, más justa, más solidaria, más incluyente, productiva y más pacífica, mediante el desarrollo y la difusión del conocimiento y la formación de profesionales e investigadores de gran calidad humana e intelectual" (Misión de la IBERO).



En un sentido más amplio, y con respecto a la perspectiva de las universidades confiadas a la Compañía de Jesús como la IBERO, es necesario participar en la construcción de un mundo nuevo basado en la justicia; un mundo que aspire a crear las condiciones para que la paz y la igualdad existan realmente. Hablar el idioma del otro y aceptarlo como interlocutor válido son elementos necesarios para tender puentes entre las universidades y el mundo.

Según el tercer informe del MA David Fernández como rector, "... El pensar y el hacer de la universidad deben tratar de influir en la realidad para hacerla más racional y humana. Debemos contribuir a la construcción de un 'discurso alternativo sobre las alternativas' junto con otros actores sociales". El conocimiento que necesitamos sólo puede venir de lo no hegemónico y no convencional. Necesitamos una epistemología entendida como la búsqueda de saberes y criterios con validez de conocimiento, que den visibilidad y credibilidad a las prácticas cognitivas de clases, personas, comunidades y grupos sociales que han sido históricamente victimizados, explotados y oprimidos por el colonialismo global y el capitalismo" (Fernández, p. 8).

How to design a business model which generates interest in buying handcraft for its true value and not because of charity?
How to let people know the true value of handcrafts through a digital experience when the communication strategy is weak and the product flow is constantly interrupted?

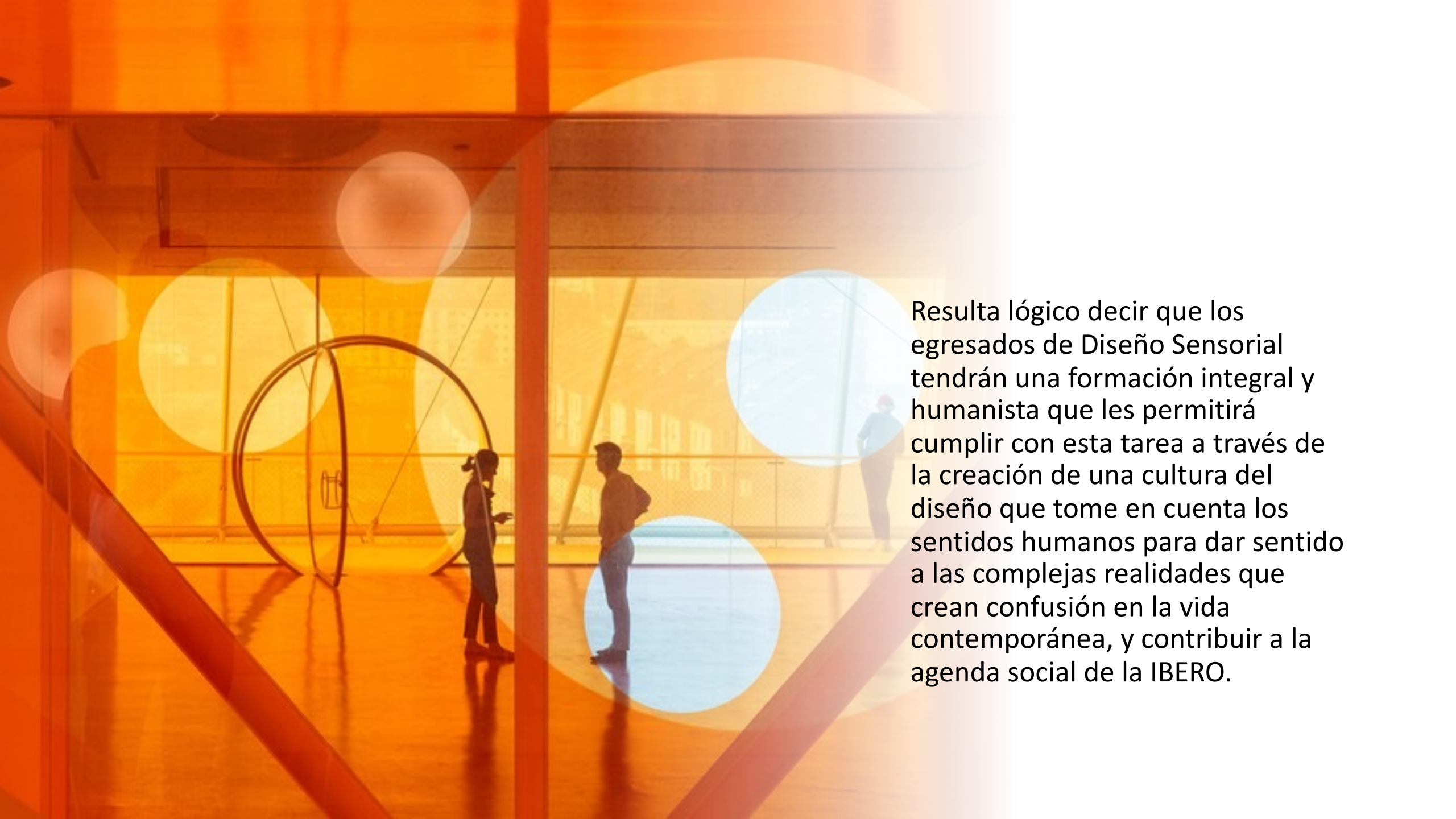
Esta perspectiva se alinea con la diferenciación geopolítica entre los discursos de transición del Norte y del Sur global, que se posicionan a favor de otras epistemologías, otras prácticas, otras formas de ser, otras alternativas a la continuidad propuesta por algunos discursos de ese "Norte", que aún conserva un discurso hegemónico. El diseño no es ajeno a estas dinámicas, e históricamente, ha tenido propuestas críticas de modelo de vida social centradas en el mercado y el consumo.



Universidad Iberoamericana
Diseño Estratégico VII

DOCUMENTO DE IDEACIÓN ARTE(SANA)

Stephanie Jacqueline Ramírez Noeh
María Fernanda Lara Hernández
María José Aja García



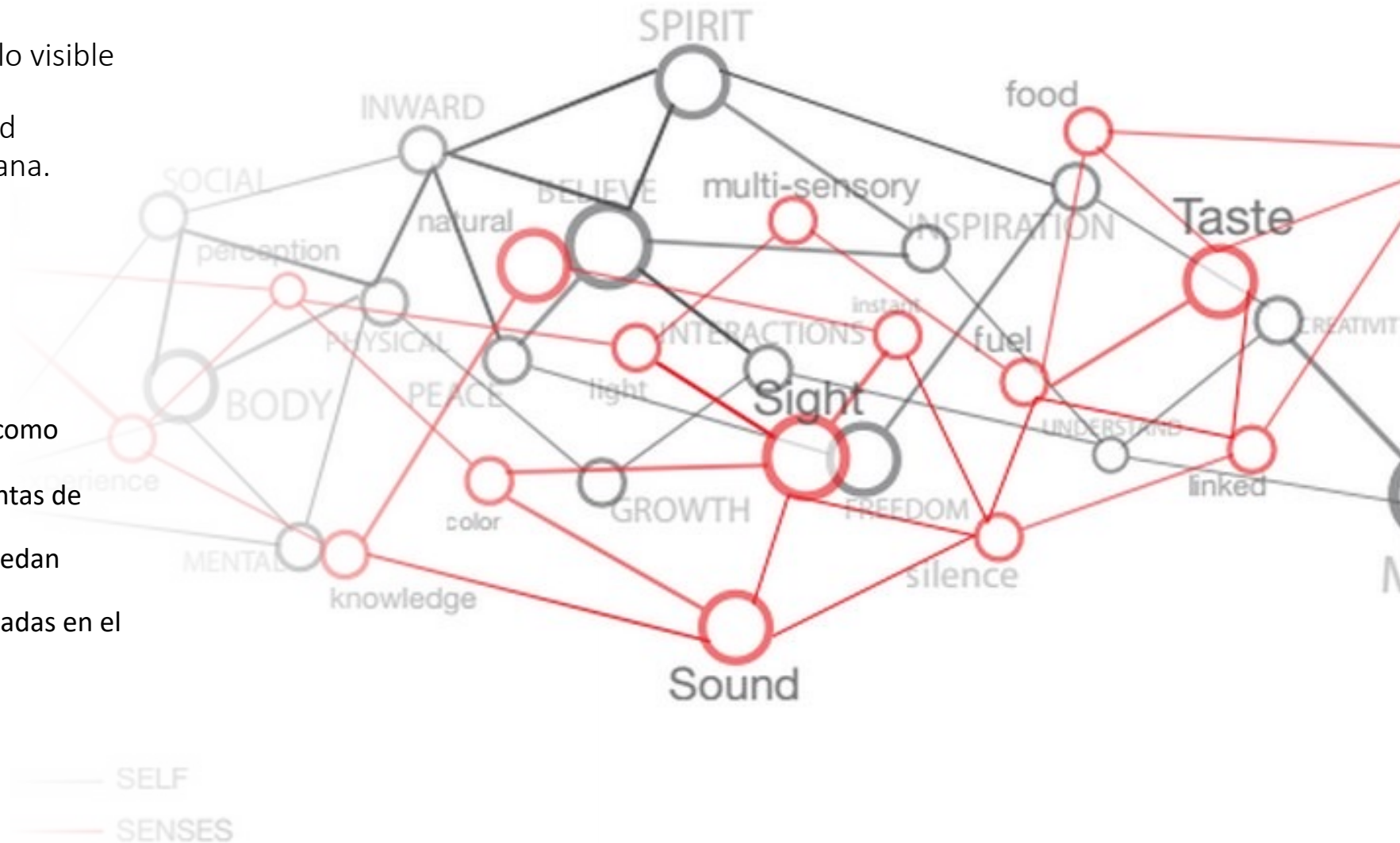
Resulta lógico decir que los egresados de Diseño Sensorial tendrán una formación integral y humanista que les permitirá cumplir con esta tarea a través de la creación de una cultura del diseño que tome en cuenta los sentidos humanos para dar sentido a las complejas realidades que crean confusión en la vida contemporánea, y contribuir a la agenda social de la IBERO.

El Diseño Sensorial

consiste en aplicar soluciones creativas a nuestros problemas buscando un resultado que vaya más allá de lo visible incluyendo a todos los sentidos. Consiste en diseñar para la totalidad de la percepción/experiencia humana.

Alastair Sommerville

El programa de **Diseño Sensorial** tiene como objetivo preparar profesionales para conceptualizar y visualizar las herramientas de diseño y sistemas que, a través de la consideración de múltiples sentidos, puedan potencialmente mejorar / amplificar las experiencias humanas, y ser implementadas en el mundo físico y digital.



Conceptos fundamentales


- Identificar oportunidades para mejorar la experiencia humana mediante la consideración de múltiples sentidos, para construir puentes entre el mundo físico y digital, mediante herramientas y sistemas de diseño.
- Mejorar/amplificar la experiencia humana.
- Conceptualizar herramientas y sistemas de diseño
- Considerar múltiples sentidos
- Construir puentes entre el mundo físico y/o digital

Identificar oportunidades

Las oportunidades no son fáciles de identificar, los diseñadores necesitan encontrar formas de traducir lo que millones de consumidores hacen en sistemas personalizados y comprensibles.

El graduado en Diseño Sensorial será capaz de identificar proactivamente las oportunidades de intervención del diseño desde una visión crítica de la realidad, la observación directa de las prácticas sociales y sus contextos particulares. Los graduados considerarán todos los aspectos sociales dentro de un contexto espacial y temporal, y las posibilidades de contribución a la resolución de problemas, la mejora de la calidad de vida o simplemente la transformación de una situación en otra preferible.





Las experiencias pueden ser potencialmente mejoradas/amplificadas.

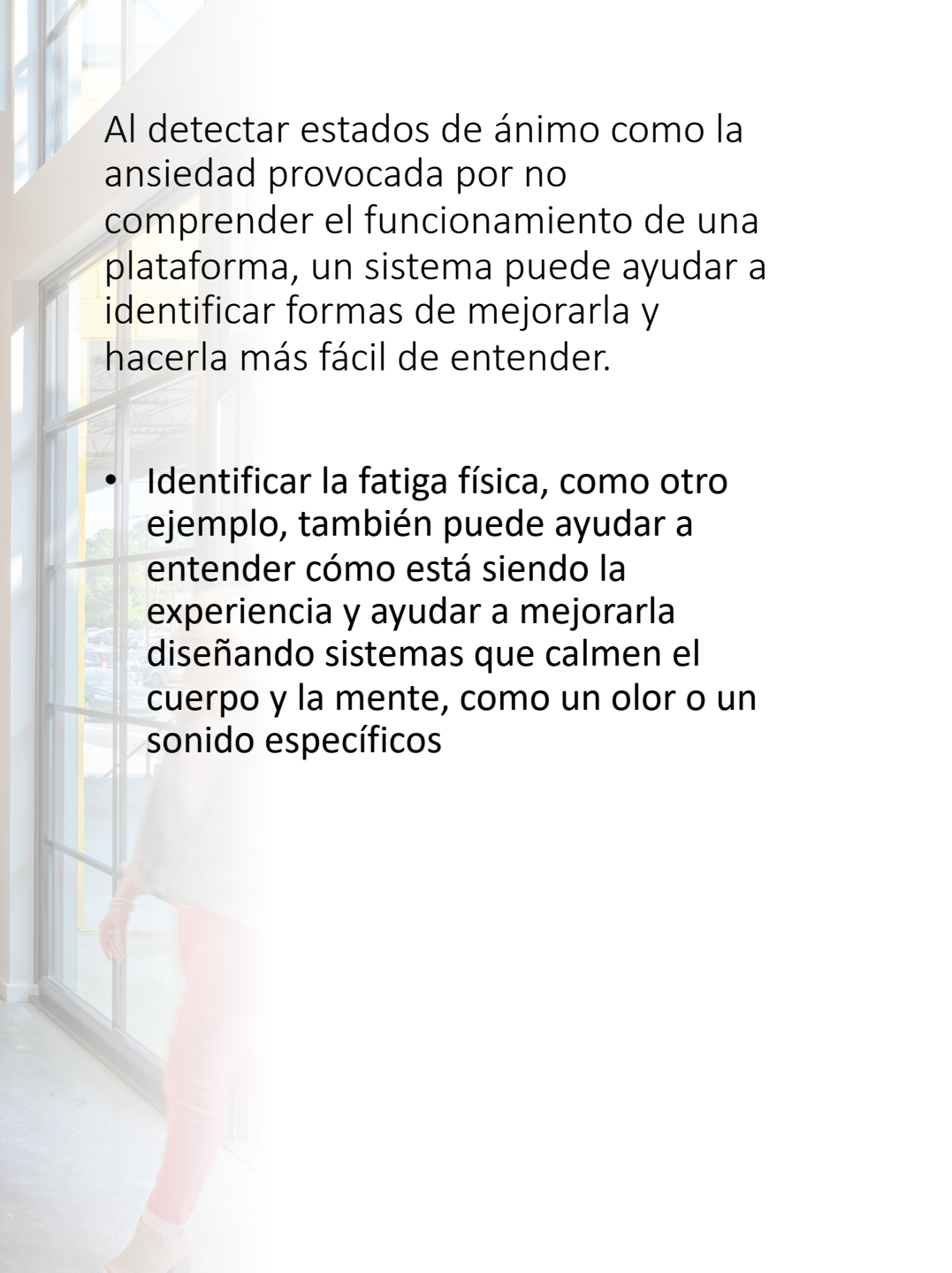
A medida que cambiamos de entorno entre los canales físico y digital, las posibilidades de que la experiencia se vea alterada son mayores. Por ejemplo, los consumidores esperan que la experiencia de compra se desarrolle sin fisuras desde la plataforma en línea hasta la tienda física; y esto ocurre también en museos, bibliotecas, supermercados, viajes y transportes.

La fragmentación existente en estas experiencias representa una oportunidad para conectar ambos mundos. Los sistemas de diseño visual y sensorial pueden ayudar a dar sentido al flujo constante que puede confundir y dificultar la experiencia.

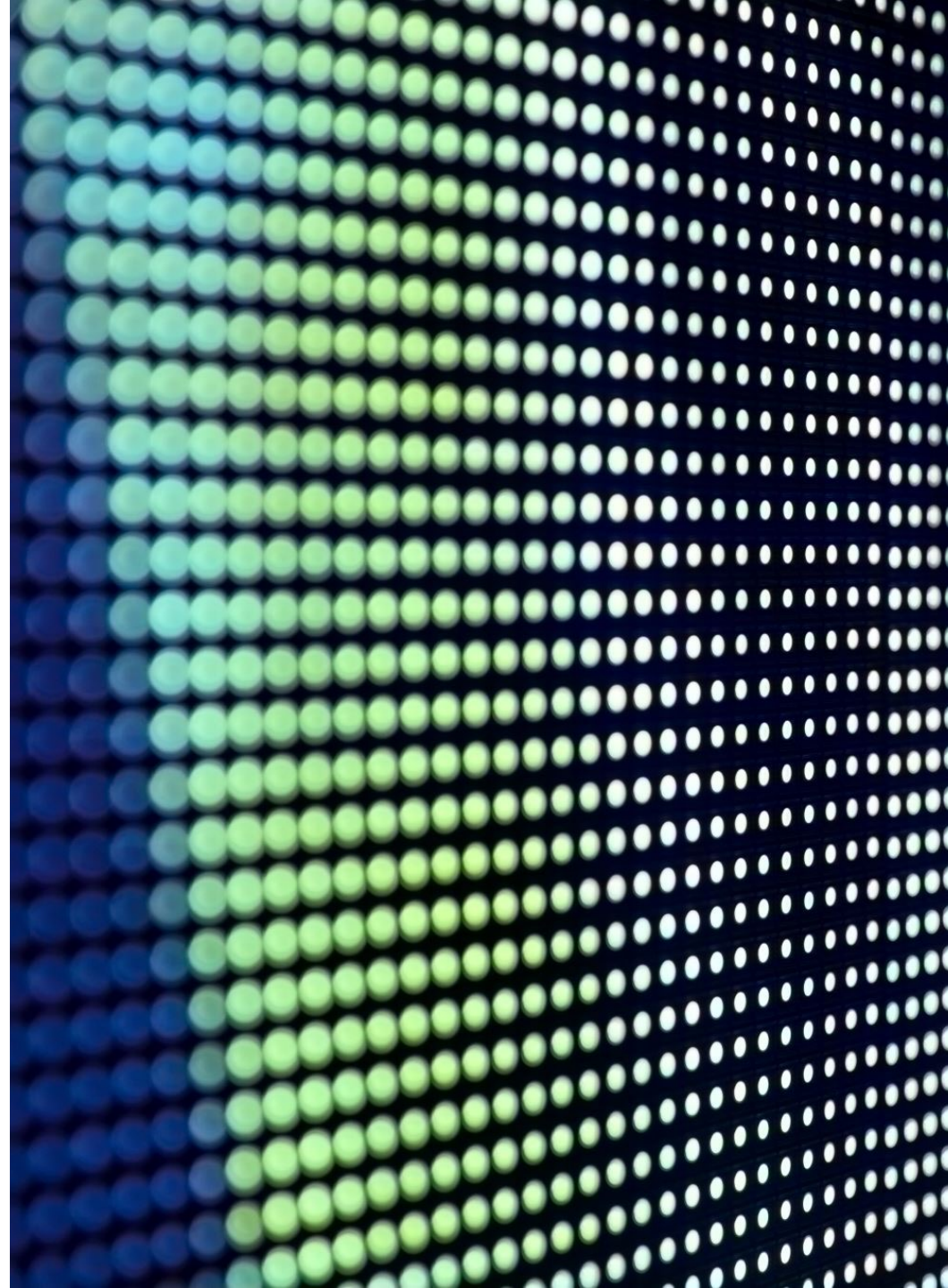


Al detectar estados de ánimo como la ansiedad provocada por no comprender el funcionamiento de una plataforma, un sistema puede ayudar a identificar formas de mejorarla y hacerla más fácil de entender.

- Identificar la fatiga física, como otro ejemplo, también puede ayudar a entender cómo está siendo la experiencia y ayudar a mejorarla diseñando sistemas que calmen el cuerpo y la mente, como un olor o un sonido específicos



Por otro lado, como muchas empresas no se veían a sí mismas como empresas tecnológicas, como los bancos, los supermercados y los periódicos, no han sido capaces de conectar sus numerosos puntos de contacto en un sistema que siga teniendo sentido. A medida que cambiamos entre múltiples dispositivos y plataformas, la brecha se hace más crucial, y las empresas y organizaciones necesitan diseñadores que puedan unificar sistemas de diseño que ayuden a dar sentido a la conexión entre los puntos de contacto digitales y físicos.

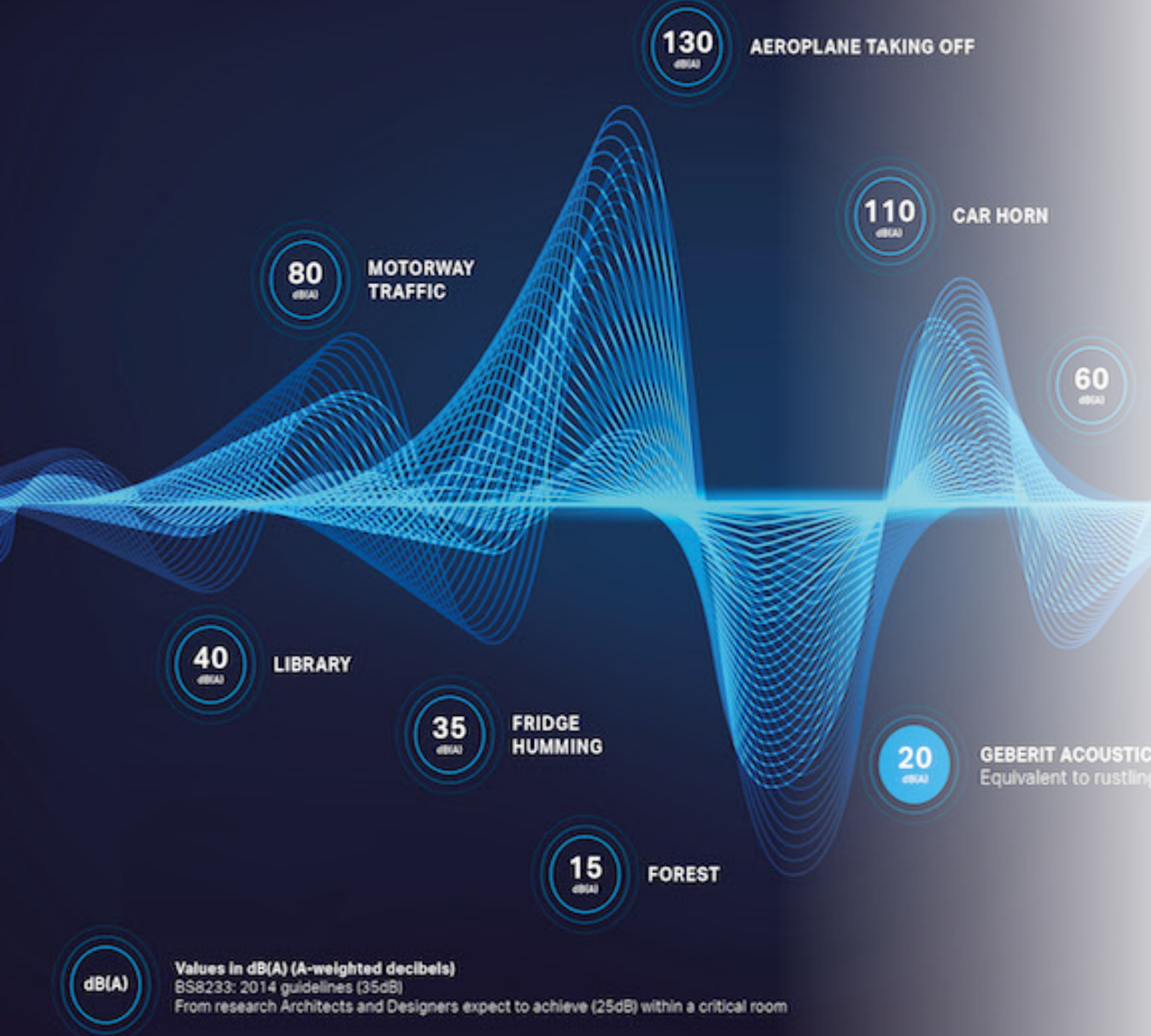




Conceptualización de herramientas y sistemas de diseño.

Mediante el diseño de herramientas y sistemas digitales y físicos a través de los cuales los usuarios personalicen las cualidades y características sensoriales de los objetos físicos y las pantallas digitales, el diseñador sensorial podrá ofrecer nuevas formas de ver los datos y desarrollar la percepción. La tecnología ayudará a establecer conexiones entre entornos físicos y virtuales específicos. El resultado será un conjunto de herramientas emergentes para diseñar experiencias y entornos personalizados centrados en las personas.

La tecnología ha tenido mucho que ver en ello. En cierto modo, se creó para personas que no tenían conocimientos de diseño y ha popularizado la idea de que cualquiera puede hacerlo. Esto llevaría lógicamente al argumento de que plataformas como Canva han cedido las herramientas que antes sólo poseían los diseñadores gráficos y las han transformado en una mercancía. Esto plantearía la cuestión de que la programación se ha convertido en una habilidad importante. También abre a su vez la oportunidad a los diseñadores de crear plataformas, ya sean digitales y/o físicas, para que la gente pueda personalizar sus necesidades de diseño. Todo esto formará parte de un nuevo conjunto de habilidades de los diseñadores que hay que identificar y aprender.



Considerando múltiples sentidos

El diseño sensorial no sólo incluye los sentidos físicos del tacto, el gusto, el olfato, el oído y la vista, sino la combinación de los sentidos humanos en un sentido más amplio (se habla de que existen más de treinta) . Los sentidos humanos permiten comprender nuestro cuerpo dentro de un entorno y nos mueven por el espacio: hablamos del sentido del tiempo, el espacio y la memoria, la ubicación, el sentido de la orientación y la conciencia de la actividad alrededor de los individuos.

<https://hoteldesigns.net/industry-news/industry-insight-multi-sensory-design-in-hotel-bathrooms/>

dB(A)
 Values in dB(A) (A-weighted decibels)
 BS8233: 2014 guidelines (35dB)
 From research Architects and Designers expect to achieve (25dB) within a critical room



Aunque el predominio de la forma visual en la cultura popular nos ha llevado a creer que la visión es independiente de los demás sentidos, la experiencia perceptiva puede y debe amplificarse utilizando los demás sentidos humanos como complemento de la vista. La cultura visual abarca toda la visualidad producida por el ser humano, las ciudades, la arquitectura, las narrativas de las prácticas sociales y las producciones de medios mixtos como los cinéticos, incluidos el diálogo y el sonido.





Teniendo en cuenta que ningún sentido es independiente de los demás, es necesario diseñar para las intersecciones o solapamientos entre los sentidos más allá del visual.

El gusto es contextual, el tacto es social y espacial, activo, háptico, visceral y emocional, y el sonido es sinestésico, material y experiencial. Así pues, diseñar para todos los sentidos crea un mundo más humano y significativo.



Los estudiantes de diseño adoran la forma visual porque se percibe como limpia y clínica, y se han abstenido de tocar, oler y saborear.

- Pero el diseño multisensorial debe forjar nuevos lenguajes y/o sistemas de diseño, como el aroma, el sonido y el tacto, que a menudo son invisibles pero pueden reflejar la complejidad de la vida moderna. La tecnología tiene un enorme papel que desempeñar, ya que el desarrollo de nuevos sensores puede ayudar a comprender los comportamientos y reacciones de las personas y la forma en que perciben el mundo digital y físico que les rodea.



Aplicación en el mundo físico y/o digital

¿Qué pasa cuando se apaga el wi-fi? Los datos están ahí, pero no se pueden tocar ni ver. Hay que construir una conexión entre el mundo digital y el físico a través de elementos tangibles e intangibles que construyan un sistema de interacciones. La interacción digital nos ha hecho creer que no podemos vivir sin ella, pero la experiencia humana siempre ha girado en torno a la interacción entre personas. El diseñador sensorial busca diseñar sistemas que alcancen y conecten las interacciones digitales y humanas, sabiendo también que la promesa de la realidad virtual no se ha cumplido debido a su elevado coste y a que perturba la percepción normal. Por otra parte, en un mundo cada vez más desmaterializado, es importante reconsiderar la forma de las cosas materiales, su sensualidad y estética como una comprensión más amplia de la sensibilidad.

Campo de trabajo

En una ecología de servicios, en la que las cosas saltan de canal, deben conectarse en el espacio físico en una experiencia más holística. Empresas como bancos, servicios de viajes, escuelas y periódicos, entre otras, necesitan identificar los puntos de contacto que tienen con las personas para tener una idea de dónde pierden apoyo los usuarios, repiten acciones innecesariamente o toman decisiones irracionales.

Recientes descubrimientos en economía del comportamiento demuestran que las personas inteligentes toman decisiones irracionales todo el tiempo. Por eso, cada vez será más importante intervenir en el momento en que se produzcan. Por ejemplo, en un ecosistema sanitario, los sensores adaptados a la tecnología podrían identificar cuándo las personas sienten ansiedad o fatiga que desencadenan la toma de decisiones bruscas, que a la larga perjudicarían su salud. Sensaciones calmantes o agradables diseñadas con este conocimiento mejorarían la experiencia y crearían las condiciones para un mejor entorno de toma de decisiones. Lo mismo ocurre en bancos, escuelas, oficinas gubernamentales, viajes y compras.

Además, el mercado laboral global del diseño se ha enfrentado a la necesidad de ofrecer acceso a la información a todas las personas independientemente de su conexión física o digital, para mantenerlas conectadas haya o no wifi. Los productos se convierten en servicios que tienden puentes entre dispositivos, plataformas y percepciones tangibles e intangibles.





Como resultado deseable, el programa de Diseño Sensorial pretende trastocar la hegemonía visual al reunir materiales de todas las disciplinas tradicionales del diseño, y al desafiar la forma tradicional de diseñar y articular influencia.

Actualmente, no existe una oferta educativa similar en México; para su análisis en general, se revisaron programas de licenciatura y posgrado relacionados con Diseño Gráfico, Diseño Inclusivo, Diseño Universal, Diseño de Experiencia de Usuario y Diseño Sensorial para aclarar por qué el Diseño Sensorial es diferente y ofrece una propuesta de valor única en sí misma.

Algunos ejemplos de Diseño Sensorial



How can we create ideal interactions in a world where technology increasingly merges with our daily lives?

[https](https://uxdesign.cc/multi-sensory-design-can-help-you-create-memorable-designs-95dfc0f58da5)

(Copyright: Sony, 2018)

<https://uxdesign.cc/multi-sensory-design-can-help-you-create-memorable-designs-95dfc0f58da5>



Fun Theory: A campaign done by Volkswagen in Sweden. (Copyright: Volkswagen, 2009)

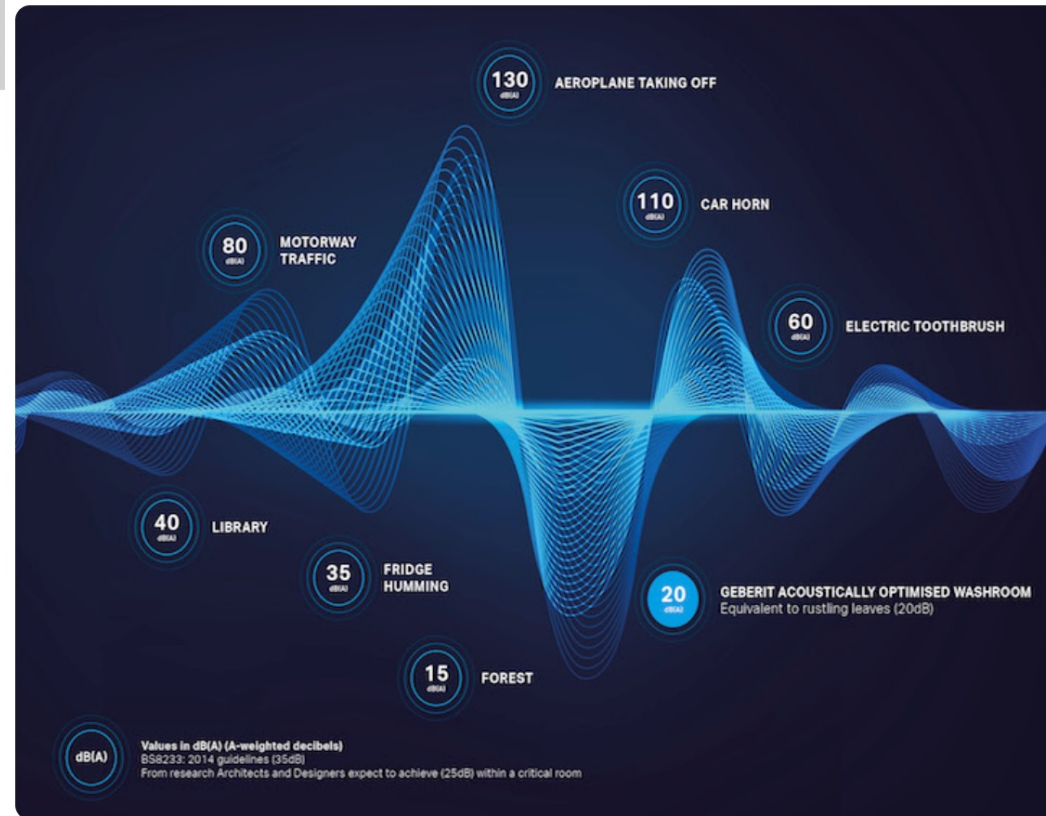


Moooi Exhibition, Milan Design Week 2018.

HOTEL DESIGNS.

INDUSTRY INSIGHT: Multi-sensory design in hotel bathrooms

Awareness of mental and physical wellbeing has never been greater, yet many of us still struggle to find the time, freedom and sanctuary we need to recover from the stresses of everyday life – until, that is, we check into a hotel. Sophie Weston, channel marketing manager at Geberit, explores the role that architects and designers have to play in sensory bathroom design in hotels, and examines, in particular, the issue of noise and its impact on our wellbeing...

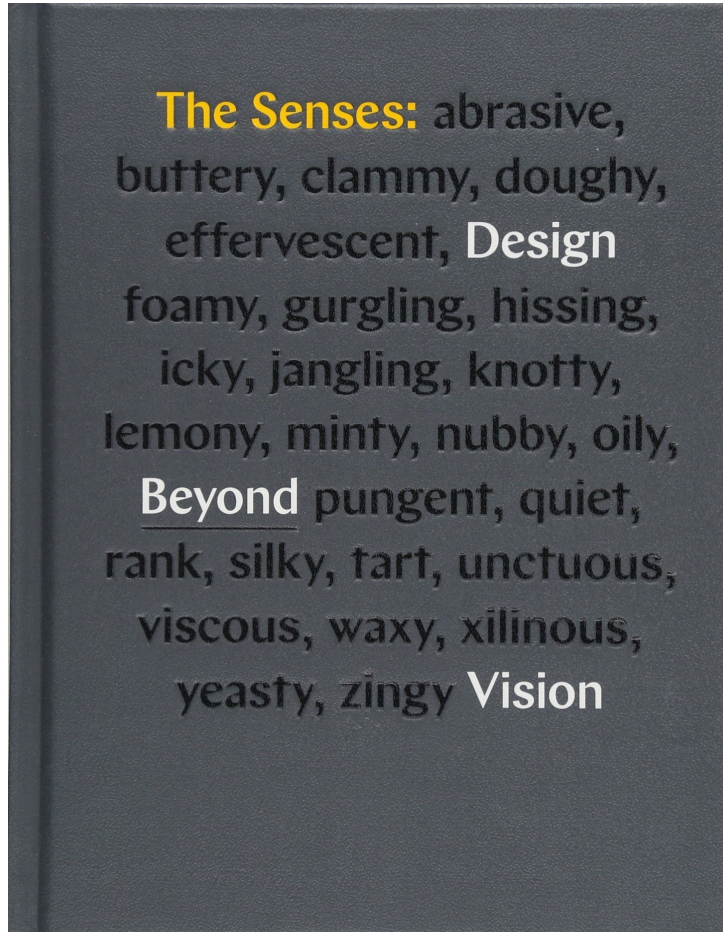


According to Geberit research, nearly three quarters of us struggle to find the time to relax with the same amount telling us that they felt so stressed that they have been overwhelmed or unable to cope. It's a damning snapshot of modern lives dominated by technology and our 'always on' culture. Good design is, therefore, increasingly less about how spaces look and more about how they make us feel.



Wiener Linien or Vienna Lines. (Photo by [Samuel-Elias](#) on [Unsplash](#))

Referencias



Designing for Multi-sensory Experiences in the Built Environment

Jaakko Ranne

Master's Thesis
Collaborative and Industrial Design
Department of Design
Aalto University School of Arts, Design and Architecture
2019

Referencias

- <https://metropolismag.com/viewpoints/multisensory-architecture-design-history/>
- <https://www.workdesign.com/2017/04/multisensory-design-empathy-based-approach-workplace-wellness/>
- https://www.google.com/search?q=sensory+design&sxsrf=AJOqlzUajfJE4hnfclZsM-okY1EwveifoQ:1679361740490&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwja3vb_7ev9AhWDPUQIHxuvAr4Q_AUoAXoECAEQAw&biw=1283&bih=706&dpr=2#imgsrc=e7e72jVuO2rPaM&imgdii=1iOLMfTdcTjZ9M
- <https://hoteldesigns.net/industry-news/industry-insight-multi-sensory-design-in-hotel-bathrooms/>
- https://www.researchgate.net/publication/343905491_Designing_for_Multi-sensory_Experiences_in_the_Built_Environment
- <https://picteller.com/blog/how-advancements-in-technology-impact-the-graphic-design-industry-345>
- <http://www.aknamarquez.com/blog/2017/7/23/what-is-multi-sensory-design>
- <https://uxdesign.cc/multi-sensory-design-can-help-you-create-memorable-designs-95dfc0f58da5>

