



## Metodología Bernd Lobach en el proceso de diseño creativo

### Bernd Lobach methodology in the creative design process

### Metodología Bernd Lobach no processo de design criativo

**Jackeline Ivonne Juárez**

Universidad de Panamá, Centro Regional Universitario de San Miguelito, Panamá

jackeline.juarez@up.ac.pa

<https://orcid.org/0000-0003-2677-3127>

Recibido: 01 de septiembre de 2024

Aceptado: 04 de enero de 2025

## DOI

### Resumen

En el diseño gráfico se pueden encontrar diferentes procesos o métodos para hacer un diseño creativo. Diferentes autores han planteado patrones específicos que están basados en procesos y métodos de investigación. Un diseñador gráfico no está lejos de aplicar estos procesos o métodos en la investigación, ya que, como toda función en la creación de soluciones gráficas, se debe tomar en cuenta diversos elementos y características propias del proceso investigativo y creativo. Esto es importante y en el curso de Métodos de Exploración en el Diseño MRG 703, se les plantea a los estudiantes, la importancia de la investigación y el desarrollo de la creatividad. En este caso particular se presenta el proceso creativo de solución de problemas en el arte y el diseño que propone Bernd Lobach. Método que se presenta en cuatro fases: la primera fase se analiza e identifica el problema y el vínculo con el entorno. En la segunda, se estudian y plantean las posibles soluciones al problema: prueba, error y solución. En la tercera fase, se analizan y valoran las soluciones al problema, y en la cuarta y última fase, se realiza la solución definitiva al problema.

**Palabras Clave:** Creatividad, diseño, investigación, metodología, proceso de enseñanza, método de resolución de problemas.



### Abstract

In graphic design, there are different processes or methods for creating creative designs. Various authors have proposed specific patterns based on research processes and methods. A graphic designer is not far removed from applying these processes or methods in research, since, like any role in creating graphic solutions, various elements and characteristics of the investigative and creative process must be taken into account. This is important, and in the Methods of Exploration

in Design course MRG 703, students are introduced to the importance of research and the development of creativity. In this particular case, the creative problem-solving process in art and design proposed by Bernd Lobach is presented. This method is presented in four phases: the first phase analyzes and identifies the problem and its connection to the environment. In the second, possible solutions to the problem are studied and proposed: trial, error, and solution. In the third phase, the solutions to the problem are analyzed and evaluated, and in the fourth and final phase, the final solution is developed.

**Keywords:** Creativity, design, research, methodology, process, problem solving.

### Resumo

Em design gráfico, existem diferentes processos ou métodos para a criação de designs criativos. Vários autores propuseram padrões específicos baseados em processos e métodos de pesquisa. Um designer gráfico não está longe de aplicar esses processos ou métodos em pesquisa, visto que, como qualquer função na criação de soluções gráficas, vários elementos e características do processo investigativo e criativo devem ser levados em consideração. Isso é importante, e na disciplina de Métodos de Exploração em Design (MRG 703), os alunos são apresentados à importância da pesquisa e do desenvolvimento da criatividade. Neste caso específico, é apresentado o processo criativo de resolução de problemas em arte e design proposto por Bernd Lobach. Este método é apresentado em quatro fases: a primeira fase analisa e identifica o problema e sua conexão com o ambiente. Na segunda, são estudadas e propostas possíveis soluções para o problema: tentativa, erro e solução. Na terceira fase, as soluções para o problema são analisadas e avaliadas, e na quarta e última fase, a solução final é desenvolvida.

**Palavras-chave:** Criatividade, design, pesquisa, metodologia, processo, resolução de problemas.



## Introducción

El Reglamento General del Trabajo de Graduación en el Capítulo I presenta las disposiciones generales que se ofertan como trabajo de grado y dentro de ellas señalan lo que establece la V opción, como una de las alternativas para los estudiantes que han terminado su pensum académico de la carrera, la V opción permite a los estudiantes graduandos cursar dos materias de maestría de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Panamá, una de estas materias fue, en esta ocasión: la asignatura de Métodos de Exploración en el Diseño MRG 703. En la búsqueda de información para complementar estas clases se encontraron diferentes procesos o métodos para hacer un diseño creativo. Diversos autores han planteado patrones específicos que están basados en procesos y métodos de investigación, que todo diseñador gráfico debe aplicar en la investigación, ya que, como toda función en la creación de soluciones gráficas, se debe tomar en cuenta métodos, elementos y características propias del proceso investigativo y creativo. Se les plantea a los estudiantes, la importancia de la investigación y el desarrollo de la creatividad. Al realizar un diseño se deben tomar en cuenta factores recurrentes e ineludibles, de entre los cuales se encuentran necesariamente buscar información, investigar (obtener la información, clasificarla, analizarla y sacar conclusiones generadas a partir de la misma), luego se formulan procedimientos de trabajo, posterior las propuestas, con sus respectivos objetivos, se procede a la toma de decisiones y actuar según los requerimientos iniciales.

El diseñador, sea gráfico, industrial, arquitectónico, de interiores o de modas debe hacer frente a una serie de problemas de mayor o menor complejidad, en múltiples áreas y para ello es preciso disponer de las habilidades de investigación necesarias.

El diseñador debe ser capaz de ofrecer solución a los requerimientos de un entorno físico con exigencias cada vez más diversas, por esta razón debe tener un amplio bagaje de conocimientos, que le permitan captar las necesidades. Comprender el mercado. Integrar y aplicar estos elementos



con la tecnología y los procesos productivos vigentes, con el objetivo de ofrecer a la sociedad la imagen u objetos que ella demanda. (Segurajáuregui, 2011).

Las diversas metodologías se orientan hacia la capacidad que debe poseer el diseñador gráfico para recopilar y analizar información que le permita en definitiva tomar las decisiones adecuadas en las propuestas que llevará a cabo en su proyecto gráfico. Para desarrollar estos métodos de exploración en el diseño gráfico, específicamente, se debe tener como objetivo principal: Analizar la importancia de la investigación y la creatividad como método en la propuesta de un proyecto de diseño. Un diseñador gráfico no está lejos de aplicar procesos o métodos de investigación, ya que, como toda función en la creación de soluciones gráficas, se debe tomar en cuenta diversos elementos y características propias del proceso investigativo y creativo. (Juárez, 2021).

Lárraga y Espinosa señalan que, en la búsqueda de herramientas para el desarrollo de diseño participativo, el proceso creativo ha sido de gran importancia para traducir los pensamientos complejos colectivos en ideas creativas de diseño, lo que implica un aumento de su complejidad debido al número de elementos que participan en este proceso de diseño y el papel del profesor o profesional como facilitador de este se formula la premisa que en:

Las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el diseñador proyecta sus ideas, potencian o hacen la diferencia individual, con el elemento más importante: la originalidad, que se convierte en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa. (Lárraga y Espinosa, 2017).



## **Materiales y Métodos**

### **¿Por qué es importante la investigación en el diseño?**

Dentro del contexto de producción de objetos de diseño, sean estos gráficos, industriales o arquitectónicos, se requiere la utilización de un método de investigación proyectual que permita determinar, estudiar y profundizar sobre las variables que se involucran en la problemática a la cual se le pretende dar solución a través de la generación de un producto o servicio específico. Un diseñador gráfico debe conocer todo lo relacionado con el objeto estudiado, identificando las últimas tendencias que analizan al sujeto para proponer una visión novedosa de su proyecto. Para identificar el significado de los objetos cotidianos en las personas es necesario conocer aspectos de semiótica, culturales, cognitivos e históricos. (Morales, 2005).

Un ejemplo gráfico al proponer una campaña o imagen relacionada con la cultura de la región interiorana panameña; no se puede iniciar la propuesta gráfica, ilustraciones o bocetos, sin tomar en cuenta o investigar el atuendo y todo lo relacionado característico de la región que se quiera destacar, será de mal gusto para los coterráneos ver una mala imagen o inclusive pecar de ser una burla al comportamiento usual de los campesinos, incluyendo desde su forma de hablar.

La investigación concatenada al proceso metodológico llevará a conclusiones y líneas para tomar decisiones que justificarán la propuesta de diseño generado; dejando a un lado cualquier consideración circunstancial o supuesto personalizado. Es importante acotar que no utilizar un método alguno durante el proceso de diseño, generará problemas; dado que no existirá un fundamento teórico que constituya de manera análoga el por qué se llegó a estos resultados.

El compromiso del diseñador con el método seleccionado es sumamente importante para acoplar y brindar coherencia a todo el proceso de diseño (desde el planteamiento del problema hasta la fase creativa), accediendo a desarrollar periódicamente una descomposición valorativa de los resultados



obtenidos con la investigación, ya sea en partes o elementos evaluables en sí mismos, con el fin de determinar el grado de adecuación de las soluciones propuestas. Este recurso permitirá la modificación, corrección o sustitución de ciertos elementos en función de su eficaz articulación al todo, e incluso orientará, de ser necesarias nuevas ideas y/o criterios que enriquezcan la proyección original. (Segurajáuregui, 2011).

Por eso es muy importante formar y desarrollar al estudiante de diseño gráfico con capacidades para identificar los problemas de diseño. El mayor número de variables físicas y tecnológicas, identificando las numerosas variables contextuales que resulten y proporcionen la cultura, las condiciones ambientales y la estructura social específica. Se debe motivar a que se desarrollen mediante talleres prácticos la percepción integral de todas esas variables, mediante la técnica del brainstorming o lluvia de ideas, con sus infinitos significados y alternativas creativas, que se pueden intercalar o integrar unas con otras en proporción y congruencia necesarias.

Utilizar un método de investigación ayudará al diseñador gráfico a comprender las necesidades que serán satisfechas y resueltas hasta llegar y lograr el objeto de diseño. A medida que se adquiere práctica, será cada vez más sencillo plantear el problema de diseño e identificar los elementos que los integran. La práctica hace al maestro, y como lo indica Luciano Segurajáuregui Álvarez en su artículo: Diseño mediante la exploración de las funciones del producto; publicado en las Actas de Diseño N°11, de julio de 2011, de la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, en donde señala:

En algunas ocasiones el desarrollo metodológico de la investigación se lleva a cabo como una formalidad y protocolo dentro del proceso de diseño. Al iniciar la fase creativa, se da



un salto cuántico donde el diseñador debe proponer soluciones alejadas por completo de los límites que la investigación le debería de haber determinado. (Segurajáuregui, 2011).

Es común que esto ocurra con los estudiantes de diseño gráfico y aun con algunos profesionales del mercado, en donde el “capricho” de la aparente genialidad nubla por completo la utilización de las conclusiones de la investigación para determinar las características que debe tener la solución, o en otros casos determina una propuesta de diseño sin haber investigado absolutamente para nada el entorno de su diseño. Se debe analizar el diseño de productos existentes.

### Resultados y discusión

En la búsqueda de la solución a un problema de diseño, una de las fases que reviste la importancia el proceso de investigación es la **observación, conocer, analizar y comprender** los productos existentes en el mercado relacionan de manera directa o indirecta con el problema investigado, hay que tomar en cuenta y considerar que estas alternativas pueden aportar ideas de solución. (Segurajáuregui, 2011).

Los diseñadores transmiten mensajes a los consumidores. Manipulan formas, gestos, materiales, texturas, interacción y otros elementos del diseño para transmitir consciente o inconscientemente un mensaje al consumidor.

Christopher Frayling propone una clasificación para la investigación relacionada con esta disciplina, que se basa en **investigación para el diseño, investigación sobre el diseño e investigación a través del diseño** (Frayling, 1993).



Comprender las necesidades, gustos y pasiones de los clientes, son necesarios para crear un diseño exitoso. Como resultado esto ayuda a transmitir el mensaje de forma contundente a los consumidores, el diseñador podrá usar sus habilidades para utilizar y manipular los elementos del diseño, creando un producto que tenga cabida y éxito en el mercado.

Bernd Lobach nació en Wuppertal- Alemania (1941), es diseñador industrial, fue profesor en Braunschweig, sus áreas de enseñanza fueron la historia del diseño, la teoría del diseño y el apoyo a proyectos de diseño. El considera que el proceso creativo de solución de problemas es el conjunto de posibles relaciones entre el diseñador y el objeto diseñado, para que éste resulte un producto reproducible tecnológicamente. (García, 2013).

### **Bernd Lobach presenta un método de diseño que presenta en cuatro fases:**

**Fase 1.** Análisis o descubrimiento del problema. Lárraga y Espinosa (2017) recomiendan que esta frase se realiza mediante búsquedas en documentos físicos, impresos digitales, o a través de bases de datos que contengan documentos escritos como libros, revistas, periódicos, blogs, sitios web, entre otros además de la información generada por el usuario. (p. 40).

Para una mejor solución se desglosa en varias posibilidades que hay que analizar: Análisis de la necesidad: cuántas personas se interesan por la solución del problema.

- Análisis de la relación social: vínculo entre los usuarios y el objeto.
- Análisis de las relaciones con el entorno: se estudia las circunstancias del objeto a las que se va a exponer, por ejemplo, en carteles comerciales, el tipo de papel o cartulina para exteriores.



- Análisis del desarrollo histórico: evolución del diseño del objeto, diseños o prototipos anteriores.
- Análisis de mercado: datos sobre objetos similares, para puntos comunes de referencia.
- Análisis de la función: datos acerca del uso y aplicación del objeto.
- Análisis estructural: componentes del objeto y sus relaciones (análisis comparativo del producto).
- Análisis de la configuración: características formales y posibles variantes.
- Análisis de materiales y procesos de fabricación: se consideran los posibles materiales, en aspectos de diseño gráfico se tomará en cuenta, por ejemplo, en qué tipo de papel se imprimirán los materiales promocionales, que proceso o softwares se utilizarán para diseñarlos (InDesign, Illustrator, Photoshop, entre otros).
- Análisis de riesgo: patentes y formas que puedan afectar al objeto, caso de estudio previo del diseño, fotografías o imágenes, la marca, derecho de autor (importante).
- Análisis del sistema: relación del objeto con el conjunto al que pertenece.
- Análisis de elementos de distribución: montaje, servicio al cliente y mantenimiento.

**Fase 2.** Soluciones al problema: Prueba, error y solución, se dibujan varios bocetos o modelos de prueba para la solución del problema.

**Fase 3.** Valoración de las soluciones del problema: Se escogen las mejores soluciones cuidadosamente posibles para el problema.

**Fase 4.** Realización de la solución al problema: Se da una respuesta y se afinan los mínimos y últimos detalles con instrucciones, recomendaciones, dibujos y las explicaciones gráficas necesarias. (Vilchis, 2002).



Existen otros procesos metodológicos para desarrollar propuestas de diseño gráfico, sin embargo, cada diseñador deberá elegir el que vaya de acuerdo con la situación a la que se enfrenta, aplicando el método que considere más conveniente. De ahí la importancia de explorar e identificar el método de diseño más apropiado.

### Conclusiones

El proceso de diseño involucra factores recurrentes e ineludibles, al trabajar e iniciar el proceso de diseño debemos contar con la información necesaria: obtener la información, clasificarla, analizarla y obtener las conclusiones generales, a partir de aquí; se formulan las medidas y procedimientos de trabajo, ya elaboradas las propuestas de objetivos, se procede a la toma de decisiones y el poder y actuar según los requerimientos iniciales en el diseño del objeto o prototipo.

El proceso de diseño implica aspectos creativos que incluyen procedimientos para la solución de problemas como:

- Un problema que existe y es descubierto.
- Se valora y se relaciona creativamente la información sobre el problema.
- Se desarrollan y proponen todas las soluciones posibles.
- Se escoge, propone y realiza la solución más adecuada. (Vilchis, 2002)

El proceso metodológico de diseño de Bernd Lobach, se presenta en cuatro fases: la **primera fase:** se analiza e identifica el problema, el vínculo entre los usuarios y el objeto, las relaciones con el entorno y las circunstancias del objeto a las que se va a exponer el objeto o servicio. en carteles comerciales, el tipo de papel o cartulina para exteriores, la evolución del diseño del objeto, diseños o prototipos anteriores, datos sobre objetos similares, la función y datos acerca del uso y aplicación del objeto, el análisis estructural, los componentes del objeto y sus relaciones, las características



formales y posibles variantes. Analizar los posibles materiales y procesos de fabricación, aspectos de diseño gráfico, los materiales promocionales, los procesos o softwares a utilizar (InDesign, Illustrator, Photoshop, entre otros), patentes y formas que puedan afectar al objeto, caso de estudio previo del diseño, fotografías o imágenes, registro de la marca, derecho de autor, distribución: montaje, servicio al cliente y mantenimiento. En la **segunda fase**, se plantean posibles soluciones al problema: prueba, error y solución, se dibujan bocetos y/o modelos de prueba. La **tercera fase**, se analizan y valoran las soluciones al problema, escogiendo las mejores y más creativas soluciones cuidadosamente posibles, en la **cuarta y última fase**, se realiza la solución definitiva al problema, se da una respuesta y se afinan los últimos detalles con instrucciones, recomendaciones, dibujos y las explicaciones gráficas necesarias; en el desarrollo de un proceso de diseño gráfico se habla de un “**arte final**”. (Vilchis, 2002)

Siguiendo este proceso, se puede en estas cuatro fases, pulir y obtener los resultados esperados, que pueden ser basados inicialmente para un diseño industrial, como para la elaboración y creación de soluciones a otras áreas del diseño y del arte, en particular, el diseño gráfico, diseño web, animación digital, diseño publicitario y otras áreas del diseño.

### Referencias Bibliográficas

- Actas de Diseño. Nº11. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. Tefen The Scorpion. (2017).nn.
- Frayling, Ch. (1993). Research into Art & Design, 1. Londres: Royal College of Art.
- García, T. (2013). Exposición Bernd Lobach. Scribd. <https://es.scribd.com/home>
- Juárez, J. (2021). Material Didáctico para la elaboración del informe final del curso de Métodos de Exploración en el Diseño. MRG 703. Guía Didáctica. Facultad de Arquitectura y Diseño. Centro Regional Universitario de San Miguelito. Universidad de Panamá.



- Juárez, J. (2021). Syllabus del curso de Métodos de Exploración en el Diseño. MRG 703. Guía Didáctica. Facultad de Arquitectura y Diseño. Centro Regional Universitario de San Miguelito. Universidad de Panamá.
- Morales, E. (2005). La metodología en la investigación del diseño, y el diseño como método de investigación. En Las rutas del diseño, estudios sobre teoría y práctica. Ed. Designio, libros de diseño. México.
- Lárraga, R y Rivera, R. (2017). El proceso metodológico creativo: Universidad de Málaga, España.
- Lobach, B. (1981). Diseño industrial. GG Diseño. Editorial Gustavo Gilí, SA. España.
- Segurajáuregui Álvarez, L. (2011). Diseño mediante la exploración de las funciones del producto.
- Universidad de Panamá. (2012). Plan de la Carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura y Diseño. [https:// facarquitectura.up.ac.pa/sites/facarquitectura/files/img-arq/ dis-gra/GRAFICOPLAN.pdf](https://facarquitectura.up.ac.pa/sites/facarquitectura/files/img-arq/dis-gra/GRAFICOPLAN.pdf).
- Vilchis, L. (2002). Metodología del diseño: fundamentos teóricos. México: Claves Latinoamericanas.