

## ANEXO 17. EXPLICACIÓN DE LOS TEMAS DEL MAPA TEMATICO DEL EXPERIMENTO 4

**1. Creatividad:** se retoma la definición dada en la sección 1.1.1. De acuerdo a Thrash et al (Thrash, Maruskin, Cassidy, Fryer, & Ryan, 2010) existe una relación entre la creatividad y la inspiración, la cual se comprueba en las evidencias y reportes del proceso creativo proporcionado por escritores, compositores, científicos y otros creadores y en el trabajo en proceso de los creativos (ej. evidencias en los cuadernos personales o los manuscritos originales) (Cf. (Thrash et al., 2010)). Además afirman que la inspiración prevalece en individuos que sean más motivados en su campo de trabajo. En consecuencia, la evidencia del trabajo de los individuos creativos aumenta la confianza sobre la inspiración como predictor positivo de la creatividad (Cf. (Thrash et al., 2010)). Las subdivisiones de este tema son:

- 1.1 Definición de creatividad: se refiere a los elementos mencionados por los participantes que definen la creatividad desde su punto de vista: *“...entonces la creatividad es tratar de descubrir nuevas combinatorias de cosas, es muy simple, la creatividad es supremamente simple en ese sentido”* (Transcripción entrevista participante 2).
- 1.2 Características de la creatividad: elementos mencionados que están relacionados con las características propias de la creatividad: *“...la creatividad debe alimentarse es de puntos de vista distintos...”* (Transcripción protocolo participante 2).
- 1.3 Persona creativa: se refiere a las características que debe tener una persona creativa: *“...pero tiene que estar en la fase en la que la persona debe estar sana, debe estar en balance, debe estar equilibrada”* (Transcripción entrevista participante 2).

**2. Inspiración:** en este tema se incluyen los comentarios hechos por los participantes que tienen que ver con la inspiración, de acuerdo a la definición dada anteriormente en la sección 1.2.3.4. Los subtemas son los siguientes:

- 2.1 Definición de inspiración: este subtema a su vez tiene las siguientes divisiones:
  - 2.1.1 Lo que es la inspiración: relacionado con las definiciones de inspiración dadas por los participantes: *“...la inspiración es como ya con toda la información que uno tiene, ya poder saber qué hacer con ella cierto...”* (transcripción entrevista participante 3). Esta a su vez tiene las siguientes subdivisiones:
    - 2.1.1.1. Metacognición: según Sternberg (Cf. (Sternberg & Mio, 2008)) la metacognición es nuestra capacidad de pensar, controlar nuestros propios procesos de pensamiento y las formas de mejorar nuestra forma de pensar. Gonzalez (González, 1996) expone que la metacognición se usa para designar a una serie de operaciones, actividades y funciones cognoscitivas llevadas a cabo por una persona, mediante un conjunto interiorizado de mecanismos

intelectuales que le permiten recabar, producir, y evaluar información, a la vez que hace posible que dicha persona pueda conocer, controlar y autorregular su propio funcionamiento intelectual (González, 1996), por lo tanto se habitúa a reflexionar sobre su propio conocimiento (Municio, 2002).

2.1.1.2. Estado de *flow*: Csikszentmihályi (Csikszentmihalyi, 2008) define este estado como el estado en el que se el diseñador se siente feliz y tranquilo, inmerso en la actividad que está desarrollando, en un estado de motivación<sup>1</sup> intrínseca caracterizado por un sentimiento de gran absorción, compromiso, satisfacción y destreza. (Cf. (Csikszentmihalyi, 2008)).

2.1.1.3. Conocimiento previo: se refiere a lo que el diseñador tiene o podría tener de conocimiento previo a la tarea de diseño para la cual se inspira:

*“Trabajar, inspirarse es trabajar con conciencia y con conocimiento de diseño, para mí eso es inspirarse...”* (Transcripción participante 1).

2.1.2 Lo que no es la inspiración: lo que consideran los participantes que no es inspiración: *“...a mí la inspiración no me parece que sea una cosa loca que le viene a uno a la cabeza...”* (transcripción entrevista participante 1).

2.1.3 Características de la inspiración: se refiere a lo mencionado por los participantes que lo que requiere, caracteriza, identifica a la inspiración: *“...tener toda la información bien planteada y ya con eso si tenés bien esa información, puede trabajar le puede salir más fácil el trabajo...”* (transcripción entrevista participante 3).

2.2 Condiciones de la persona para la inspiración: se refiere a las cualidades, intereses, estrategias para que el proceso inspirador se dé en una persona. Las divisiones de este subtema son:

2.2.1 Gusto<sup>2</sup>: elementos relacionados con los gustos de cada participante que podrían influir en el proceso inspirador: *“El tema como de la inspiración a partir de los materiales viene de un asunto muy personal, es un gusto que yo he desarrollado por las artes plásticas, por la escultura, por la arquitectura inclusive por la pintura y que eso me ha llevado como a entender como ese tipo de disciplinas afectan directamente al diseño de los productos”* (transcripción entrevista participante 1).

---

<sup>1</sup>Motivación: acción y efecto de motivar. Motivar: Dar causa o motivo para algo (“Real Academia Española de la Lengua,” 2013)

<sup>2</sup>Gusto: Placer o deleite que se experimenta con algún motivo, o se recibe de cualquier cosa (“Real Academia Española de la Lengua,” 2013)

- 2.2.2 Intereses<sup>3</sup> personales: elementos que se relacionan con algunos temas de interés que los participantes mencionaron: *“Cuando uno hace meditación uno empieza a investigar o por lo menos yo pues empecé a investigar mucho la cultura japonesa y como los japoneses entendían como el ritual de los productos...”* (transcripción entrevista participante 1).
- 2.3 Influencias de la inspiración: las divisiones de este subtema son:
- 2.3.1 Influencias particulares: son los aspectos que intervienen en el proceso inspirador en cada uno de los participantes y que de alguna manera influyen en la manera en la que desarrollan sus proyectos de diseño actualmente: *“... entonces uno ve a la mamá arreglada todos los días entonces uno acostumbra a arreglarse uno mismo...”* (transcripción entrevista participante 1).
- 2.3.2 Fuentes de inspiración: como se dijo anteriormente, fuente de inspiración es un término usado para todos los usos conscientes de diseños anteriores, otros objetos, imágenes, obras de arte, literatura, fotografía, objetos y fenómenos naturales y la vida cotidiana, de los cuales se pueden obtener elementos de diferentes tipos para aplicarlos en un nuevo producto (Cf. (CM Eckert, Stacey, & Clarkson, 2000)(Claudia Eckert & Stacey, 2000)): *“Si también, producto, arquitectura, entonces hay paginas por ejemplo, hay páginas que se llaman, pues bancos que son como bancos de imágenes que la gente hace, es como un Pinterest ...”* (transcripción entrevista participante 3).
- 2.4 Estrategias de inspiración: menciona las actividades que los participantes realizan para inspirarse y lo que hacen luego con lo recolectado. Las divisiones son:
- 2.4.1 Lo que hacen para inspirarse: son las acciones que los participantes mencionaron que realizan para inspirarse: *“Bueno principalmente lo primero que hago es: cojo el iPad y miro una revista de Australia, una revista de Inglaterra, una revista de París, una revista Norteamericana y miro cómo son esos muebles, recuerdo cosas de lo que he visto en los almacenes de diseño donde he viajado en el mundo, cojo también catálogos, husmeo un poquito el mercado, mejor dicho inicialmente hago un estado del arte, reviso que está pasando, y después me siento y digo ¿Cómo hago lo mismo sin copiar nada?, esa es la parte más importante”* (transcripción entrevista participante 1). Este subtema tiene las siguientes divisiones:

---

<sup>3</sup>Interés: Inclinação del ánimo hacia un objeto, una persona, una narración(“Real Academia Española de la Lengua,” 2013)

- 2.4.1.1 Examinar publicaciones físicas de diseño: se refiere a las publicaciones como libros, revistas o catálogos físicos (no digitales) que los diseñadores consultan para inspirarse.
- 2.4.1.2 Revisar el mercado: está relacionado con lo mencionado por los participantes cuando salen al mercado (almacenes, etc.) para ver qué hay de nuevo: *"...recuerdo cosas de lo que he visto en los almacenes de diseño donde he viajado en el mundo, cojo también catálogos, husmeo un poquito el mercado, mejor dicho inicialmente hago un estado del arte..."* (transcripción entrevista participante 1).
- 2.4.1.3 Investigar internet: los diferentes tipos de publicaciones de internet a las cuales los participantes acuden para inspirarse: *"Primero que todo, en cierta forma hay muchos blogs a los que uno recurre en internet cierto, porque es como el acceso más rápido pa uno tener como inspiración y no necesariamente tiene que ser blogs de productos ya hechos si no que también, y no de trabajos de otras personas si no que también por lo general son imágenes y cosas así, cierto"* (transcripción entrevista participante 3).
- 2.4.2 Estrategias para el proceso de desarrollo de productos a partir de las fuentes de inspiración: se refiere a las actividades que realizan los participantes con lo recolectado de las fuentes de inspiración en el proceso de desarrollo de productos: *"...entonces por ejemplo me pareció súper bacana que la pieza de metal llegue hasta la madera y se aplaste y ahí vaya un tornillo con cabeza tipo alen entonces yo pongo: unión de la madera con tornillo..."* (transcripción entrevista participante 1). Las divisiones de este subtema son:
- 2.4.2.1 Estrategias generales: lo mencionado que se refiere a estrategias generales que tiene que ver con el proceso inspirador como tal: *"Si, es mi construcción y yo no quiero que la gente, pues todo lo que me demoro yo buscándolo, que me sirva a mí y no a otra persona, si me entendés?"* (transcripción entrevista participante 3).
- 2.4.2.2 Estrategias con imágenes: son las estrategias relativas específicamente a las imágenes y que los participantes aplican en el proceso de desarrollo de producto: *"...entonces que es lo bueno de no tenerlas categorizadas (las imágenes) que yo un día me puede servir una imagen y al otro día me puede servir otra, entonces es eso como de accidentalmente me pueden servir las cosas, como también están las carpetas con imágenes de cada proyecto, cierto?"* (transcripción entrevista participante 3).

**3. Ideología<sup>4</sup>de diseño:** son los comentarios realizados por los participantes que se relacionan con lo que los estos consideran o piensan acerca del diseño: *“...para mí el diseño es una cosa muy seria...”* (transcripción entrevista participante 3).

**4. Resultados de la inspiración basados en estrategias de diseño:** aquí se mencionan lo que se podría lograr obtener como resultado del proceso inspirador, como estrategias para el proceso de desarrollo de productos: *“Si, yo pienso que si cuando uno mira por ejemplo en mi casa que es una casa diseñada por mí, la gente pronuncia una palabra cuando entra a mi casa que es muy común y es: “Ay, que tranquilidad”, esto es una cosa como que se vende...”* (transcripción entrevista participante 1).

---

<sup>4</sup>Ideología: Conjunto de ideas fundamentales que caracteriza el pensamiento de una persona, colectividad o época, de un movimiento cultural, religioso o político, etc.(“Real Academia Española de la Lengua,” 2013)