

Diseño.
Una definición integradora

Por • MSc. DI. MILVIA PEREZ PÉREZ
y • MSc. DI. SERGIO PEÑA MARTÍNEZ

Diseño. Una definición integradora

Por • **MSc. DI. MILVIA PEREZ PÉREZ**
y • **MSc. DI. SERGIO PEÑA MARTÍNEZ**

Palabras clave

definición de diseño

Keywords

definition of design

Resumen

A partir del estudio de diferentes enunciados del Diseño hechos por renombradas instituciones, teóricos, diseñadores y la experiencia de años dedicados a la formación de profesionales en este ámbito y a la práctica profesional, se analiza la convergencia conceptual del ejercicio de la profesión y sus definiciones teóricas, con la finalidad de proponer una definición de diseño integradora, holística y flexible, con un alcance y adecuación que abarque tipologías proyectuales y perfiles diferentes y prevea espacio a futuros problemas y nuevos escenarios proyectuales, en correspondencia a la dinámica de cambios sociales, económicos, culturales, tecnológicos y ambientales que se vienen desarrollando.

Abstract

From the study of different definitions of Design, made by renowned institutions, theorists, designers and the years of experience dedicated to the training of professionals in this area and practice of design, we analyze the conceptual convergence of exercise of the profession and theoretical definitions, in order to propose a definition inclusive, holistic and flexible in scope and adequacy, which allows to include different types and profiles of projects and provide space for future problems and design new scenarios, corresponding to the dynamic of social, economic, cultural, technological and environmental factors that are being developed.

EL USO DEL VOCABLO “DISEÑO” HA EXPERIMENTADO un incremento exponencial en los más disímiles espacios de la cultura, la ingeniería y las ciencias sociales. Es común su presencia en el discurso contemporáneo para denominar cualquier actividad relacionada con la creación humana, y en consecuencia la multi-semantización del mismo en el universo lingüístico actual; su significado ha ganado en extensión horizontalmente en detrimento de la profundidad conceptual de su definición.

En la bibliografía especializada existen tantas definiciones como autores que han escrito sobre el tema sin que ninguna se considere plenamente aceptada por consenso entre los diseñadores, lo cual ha generado vacíos teóricos, dispersiones conceptuales, usos indebidos y frecuentes malentendidos en el lenguaje popular, los medios de comunicación, el entorno empresarial y hasta el contexto académico.

El Diccionario de la Lengua Española describe al diseño como: “proyecto, plan;... concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie... y forma

de cada uno de estos objetos...” * Al decir del diseñador y teórico R. Belluccia: “El diseño es lo que hacen los diseñadores cuando diseñan.” ** Con similar intensidad de síntesis J. Heskett plantea que: “Design is a design for design.” (“Diseño es el diseño para el diseño”).*** Con solo profundizar en estos enunciados aparentemente simples, se pone al descubierto la polisemia de la expresión y la complejidad de distinguir sus diferentes lecturas.

Un primer significado sitúa al diseño en el plano de la acción, la actividad profesional y el trabajo; lo ubica en el dominio del ejercicio de la profesión, es decir diseño-actividad. Una acepción que deriva en verbo, en la acción de diseñar.

Otra lectura aparece cuando se utiliza como equivalente al resultado de la actividad proyectual, para nombrar a la solución, documentos, instrucciones, dibujos, modelos y prototipos que comunican la propuesta. En ese caso hablamos de diseño-proyecto, como sustantivo sinónimo de proyecto.

* Diccionario de la lengua Española. Ed. 22, 2013. Consultada en www.rae.com

** Belluccia, R. *El diseño Gráfico y su enseñanza, Ilusiones y desencantos*, Ed. PAIDOS. Buenos Aires, 2007.

*** Heskett, J. *Design Issues*. Vol. 17, No 1, Winter 2001.

Del mismo modo es empleado el término para representar a una propiedad de la solución, los elementos diferenciales, una característica del producto, en muchas ocasiones tomando como base elementos preexistentes fuera de su práctica, como la calidad formal, la ergonomía y la retórica, entre otros: diseño-cualidad. De esta forma diseño es utilizado como un adjetivo.

Esta ambigüedad conceptual lejos de beneficiar confunde, de ahí que sea necesario especificar que este estudio se enfocará a la acepción de diseño-actividad, entendida aquí como la acción de diseñar, el trabajo profesional, el desempeño laboral y objeto de la profesión. En este particular se concuerda con A. Branzi, destacado diseñador y teórico, cuando expone que: *“El diseño no reside en los productos acabados, sino en el acto de hacerlos. No en el resultado, sino en el proceso.”* *

En estas circunstancias se identifica la problemática de estudio que nos ocupa: la necesidad de definir diseño con una visión integradora, flexible y pertinente. Para este propósito se seleccionan un grupo de definiciones de autores reconocidos, organizaciones profesionales e instituciones internacionales con independencia del tipo de diseño al que hacen referencia, y se analizan a partir de sus respuestas a tres preguntas básicas: “¿Qué es?”, “¿Qué hace?” y “¿Cómo lo hace?”

En la tabla 1 página 30 se registra la respuesta encontrada en cada una de ellas.

Además de los autores consultados, se revisaron varias definiciones realizadas por instituciones de reconocido prestigio internacional, con mayor alcance y amplitud globalizada; organizaciones que aglutinan diferentes sectores profesionales muy relacionadas con las particularidades del ejercicio de la profesión y con el ámbito académico.

Las definiciones consultadas pertenecen a:

- ICSID- International Council of Societies of Industrial Design.
- ICOGRADA- International Council of Graphic Design Associations.
- DDI- Programa para el Desarrollo el diseño (España).
- ONDI- Oficina Nacional de diseño (Cuba).
- SGDC- Society Graphic Designers (Canada).
- BCD- Barcelona Center Design (España)
- IDSA- Industrial Design Society of America (Estados Unidos).

En la tabla 2 página 35 se presenta un resumen de las respuestas aportadas por esta selección.

Adicionalmente, se estudiaron otras aportaciones descriptivas realizadas por reconocidas figuras dentro de

* Branzi, A. *La casa calda*. Ed. Idea Books Edizioni, Milán, 1984.

la profesión y teóricos que con regularidad escriben sobre el diseño y su praxis; en estos enunciados se declaran algunas de las particulares distintivas del ejercicio profesional y de la profesión misma:

Las 7 columnas del diseño (según Gui Bonsiepe):

1. El diseño es un dominio que puede manifestarse en cualquier área de acción humana
2. Está orientado al futuro
3. Relacionado con la innovación
4. Conectado con el cuerpo y con el espacio
5. Orientado hacia la acción eficiente
6. Pertenece al campo de los juicios y no de las afirmaciones
7. Enfoca la relación entre hombre y artefacto.

El buen diseño es (según Dieter Rams):

- Innovativo
- Acrecienta la utilidad del producto
- Estético
- Hace al producto comprensible y eleva la autoexplicación
- No presenta obstáculos
- Es duradero
- Es honesto
- Consciente hasta el último detalle
- Compatible con el medio ambiente
- Debe ser de ser posible, poco diseño

Tareas del diseño (según Jordi Montaña e Isa Moll):

- Mejorar la sostenibilidad global y la protección del entorno (ética global)
- Dar beneficios y libertad a la comunidad humana, individual y colectiva; a los usuarios finales, productores y protagonistas del mercado (ética social)
- Apoyar la diversidad cultural a pesar de la globalización del mundo (ética cultural)
- Producir productos, servicios y sistemas, cuyas formas son expresivas de (semiología) y coherentes con (estética) su propia complejidad

El diseño (según Manuel Lecuona) puede ser visto como:

- Diseño como proceso de análisis (análisis de problemas, variables, hipótesis, pero a la vez un proceso técnico dado que se vale de una serie de métodos y técnicas para desarrollar su actividad)
- Diseño como tecnología (conjunto de conocimientos propios de la disciplina, donde concurren una serie de habilidades intelectuales e instrumentales que permiten al diseñador convertir problemas y necesidades en soluciones de todo tipo)
- Diseño como servicio (al aplicar sus conocimientos y capacidades a solucionar problemas específicos en diversos entornos)
- Diseño como áreas (al permitir observar claramente como las acciones del mismo son desarrolladas en distintos ámbitos)

Valores del diseño (según el Instituto Superior de Diseño):

- Encargo social y responsabilidad en las decisiones
- Visión local y global en el desempeño
- Sensibilidad humana y compromiso en diseñador
- Integralidad y sostenibilidad en las soluciones

Al observar con detenimiento cada una de las definiciones estudiadas, se pone al descubierto el elevado nivel de convergencia conceptual a pesar de las variaciones discursivas; es posible identificar que en lo esencial hay más coincidencias que diferencias.

Por ejemplo, a la pregunta “¿Qué es?” responden que el diseño es una actividad proyectual, relacionada con la innovación y orientada al futuro; como una concepción previa a la realización y a la ejecución del producto; un plan, una planificación; un proceso de aplicación selectiva de los conocimientos de la ciencia y de la tecnología; un proceso de transformación de las ideas, es seleccionar y combinar rasgos de un producto con anterioridad a su producción material y un servicio que puede manifestarse en cualquier área de acción humana.

En lo relativo a “¿Qué hace?”, reflejan que en su accionar se determinan las propiedades formales de los productos en un proceso de síntesis y no de suma; se organiza el uso y la elección de los recur-

sos visuales y gráficos; se definen las características estructurales, fisonómicas y funcionales de los productos; se establecen las cualidades multifacéticas de los objetos; se entregan las soluciones materiales concretas para la utilidad y se colabora en la construcción de las condiciones artificiales en que se desenvuelve toda actividad humana.

Y al responder “¿Cómo lo hace?”, plantean que transforma las ideas de las personas en formas; enfoca la relación entre hombre y artefacto a través de la interfaz; organiza las pertinencias formales y la correspondencia tecnológica; hace al producto comprensible, eleva su cualidad de auto-explicación y es responsable en gran medida de la integración cultural de disciplinas vinculadas al proyecto, las tecnológicas y la gestión empresarial; es compatible con el medio ambiente y consciente hasta el último detalle.

De igual modo, la gran mayoría de las definiciones estudiadas coinciden en presentar al diseño en términos generales, con un espectro amplio de actuación, sin circunscribir su contenido a un conjunto cerrado de productos materiales o inmateriales, ni en categorías taxonómicas singulares.

Esta convergencia permite corroborar la tesis de que toda tarea de diseño, sea un cartel o un equipo, tiene más similitudes que diferencias, que todos los

diseños son, de una u otra forma, la concepción previa de productos para que tengan una finalidad útil, que puedan ser producidos y distribuidos, para ser consumidos por alguien. Donde debe entenderse por

- **Concepción:** creación, plan, proyecto, y anticipación; prefiguración de la solución, predeterminación de las propiedades multifacéticas; síntesis de las relaciones funcionales, formales y estructurales de los productos, a partir de las condicionantes humanas, tecnológicas, productivas y económicas de los problemas en el contexto social en el que se desarrollará el consumo.
- **Finalidad útil:** los productos tienen el propósito de ser útiles, deben desempeñar eficientemente su función y cumplir con el objetivo que le da vida como respuesta a un problema. La finalidad va ligada a la materialización de la función, a la pertinencia que indica el grado de correspondencia entre la solución diseñada y los requerimientos de la necesidad y problema de origen. Es la capacidad de la solución para responder, de acuerdo con las expectativas de exigencias de lo social y de lo personal.
- **Que puedan ser producidos:** expresa el vínculo con la solución material a los problemas. Las soluciones deben ser diseñadas para que puedan ser construidas industrialmente, fabricadas, reproducidas, impresas, ejecutadas y elaboradas, según las condiciones económicas, tecnológicas y productivas de la industria. Producir implica una capacidad de movilización de recursos técnicos, humanos y financieros, para dar una respuesta eficiente.
- **Que deben ser distribuidos:** deben llegar a manos del usuario, proceso que se manifiesta en la circulación, y pasa por la inserción en el mercado y la comercialización, donde ocurren las ventas, publicaciones, difusión en la red y presencia en los medios de comunicación. La circulación para el diseño implica considerar las condicionantes que establecen las estructuras y características de los mercados, la logística de transportación, el posicionamiento, la demanda y el tipo de mecanismos que predomina en la regulación mercantil de la producción.
- **Consumidos:** resume el acto de apropiación individual de los productos por el usuario en el proceso de satisfacción de sus necesidades individuales o colectivas; expresa la utilización, el uso y la interacción del hombre con la solución. El consumo está condicionado por la idoneidad de la solución para cumplir a cabalidad con su finalidad útil; por las prestaciones esperadas, los propósitos y la naturaleza del uso; todo ello, articulado coherentemente con el condicionamiento social y el modelo socio-económico existente.

Sólo en el caso de productos se particulariza de un problema de diseño a otro, siendo tan diverso y diferente, como dinámicas, mutantes y nuevas son las necesidades. El término puede abarcar desde soportes de comunicación que operan en el plano, la secuencia o la tri-dimensión, medios audiovisuales o informáticos, hasta objetos, equipos, maquinarias, espacios y cualquier otro portador de función.

Los productos son el universo de objetos de trabajo de la profesión, los resultados del proyecto, que fueron producidos independientemente de la escala y tecnología que medie en su fabricación.

El diseño, al proyectar respuestas a los problemas, no circunscribe su intervención a fracciones de la realidad. El famoso diseñador norteamericano Eames, al responder dónde estaban los límites del diseño, solía responder con otra pregunta: *“¿Cuáles son los límites de su problema? No hay límites definidos para los problemas que plantea el complejo mundo industrial de nuestros días, de la misma manera que no ha de haber fronteras en las atribuciones y en las funciones de quien deba resolverlos.”* *

Coincidimos en que el diseño es una actividad sin límites de actuación, con múltiples visiones y alcances, pero con una esencia única e integradora. Ya en el Segundo Encuentro de Diseño de La Habana (1992), exponíamos la tesis del diseño como uno solo:

*...el diseño es una actividad única e integradora que no debe medirse por las cosas que abarca, puesto que son infinitas, ni por las soluciones que da y el modo en que lo hace, porque son tan diferentes como cada necesidad, sino por su enfoque del comportamiento humano. El sentido del diseño está en la definición y solución de problemas.***

Diseñar involucra cada vez más otros campos del saber en un resultado transdisciplinar, lo cual, junto al crecimiento sin precedentes del conocimiento del mundo físico, biológico, psicológico, sociológico, trae como consecuencia que hoy prácticamente estén desapareciendo los compartimentos del saber y el actuar de las profesiones.

A partir de lo expresado hasta aquí relativo a la convergencia conceptual de una práctica profesional que se desdobra en un contexto globalizado y cambiante, a los límites permeables de su actuación, al proceso de trabajo en equipo y al uso compartido de herramientas, se puede proponer una definición de diseño integradora, holística, flexible y abarcadora, que al no especificar el tipo particular de problema sobre los que actúa, funcione para todos los diseños, independientemente de las esferas en las que se manifiesten y de cuáles sean las soluciones que aporten.

* La historia de los muebles de Eames: Entrevista a Marilyn y John Neuhart. Consulta en línea: <http://www.plataformarquitectura.cl/2011/03/01/la-historia-de-los-muebles-de-eames-entrevista-a-marilyn-y-john-neuhart/>

** Dacal, M. y Peña, S. “Diseñar el Vellochino de Oro”, en Memorias II Encuentro de Diseño, La Habana, 1992.

Esta definición queda como sigue:

Diseño es una actividad que tiene como objetivo la concepción de productos, que cumplan una finalidad útil, puedan ser producidos, y garanticen su circulación y consumo.

Esta propuesta integradora es una plataforma conceptual única y al mismo tiempo flexible; es una definición holística que da cabida a todo accionar de la profesión, de acuerdo con la naturaleza del proyecto y la escala o ámbito en que se manifiesta, al abarcar productos que pueden ser desde un objeto, una máquina, un espacio, gráfica, un audiovisual un producto digital, hasta la articulación de varios de ellos un la misma solución.

El alcance y adecuación de la misma integra tipologías proyectuales y perfiles diferentes, y prevé además un espacio a futuros problemas y nuevos escenarios proyectuales, en correspondencia con la dinámica de cambios sociales, económicos, culturales, tecnológicos y ambientales.

El diseño está continuamente reinventando la realidad. Es imposible encasillar su ámbito de actuación en una definición, por lo que resulta una prioridad describir lo que el diseñador hace, cómo lo hace y cuáles son las generalidades de su desempeño; es decir, enfocar la profesión de diseño desde su desempeño en la práctica, para que como expresara Jorge Frascara, siempre podamos “...subordinar lo que el diseño debe ser a lo que debe hacer.” *

* Frascara, Jorge. Diseño Gráfico para la gente. Comunicación de masas y cambio social, Ed. Infinito, Buenos Aires, 1997, p.17.

Autores	Definición	¿Qué es?	¿Qué hace?	¿Cómo lo hace?
Buchanan Richard (EE. UU.)	"...es el poder humano de concebir, planificar y crear productos que sirven a los seres humanos para la consecución de sus propósitos individuales y colectivos".	poder humano de concebir, planificar y crear productos	concebir, planificar, crear productos que sirven a los seres humanos	concibe, planifica y crea
Laurent W.	"...es una actividad de concepción de productos industriales que tiene en cuenta datos de técnica y de marketing, y que introduce una dimensión específica generalmente normativa (globalidad, hombre, etc).	actividad de concepción de productos	introduce una dimensión específica normativa (globalidad, hombre, etc	tiene en cuenta datos de técnica y de marketing
Rodríguez Luis (México)	"...es síntesis de los factores que condicionan la forma de un producto, a saber: Factores de uso. Factores estéticos y simbólicos. Factores tecnológicos. Factores Económicos".	síntesis de los factores que condicionan la forma de un producto	la forma de un producto	sintetiza los factores de uso, estéticos, simbólicos, tecnológicos, y económicos"
Minguella Martín y Balaña. Agustín	"...es el proceso de aplicación selectiva de los conocimientos de la ciencia y de la tecnología, con miras a la obtención de un resultado final que sirva para un proceso valioso: un producto o un procedimiento de fabricación mejorado".	proceso de aplicación selectiva de los conocimientos de la ciencia y de la tecnología	obtención de un resultado final que sirva para un proceso valioso: un producto o un proceso de fabricación mejorado	aplica selectivamente conocimientos de la ciencia y de la tecnología
Potter Norman	"...es señalar, proyectar, planear, proponer, calcular /plan concebido mentalmente de cualquier cosa que va hacerse / adaptar los medios para conseguir un fin".	es señalar, proyectar, planear, proponer, calcular	plan concebido mentalmente de cualquier cosa que va hacerse	adaptar los medios para conseguir un fin

Maldonado Tomas (Italia)	"...actividad proyectual que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos que serán producidos industrialmente. Por propiedades formales no hay que entender solo las características exteriores, sino, sobre todo, las relaciones funcionales y estructurales que hacen que un objeto tenga unidad coherente desde el punto de vista tanto del productor como del usuario".	actividad proyectual	hace que un objeto tenga unidad coherente	determina las propiedades formales de los objetos.
Lobach Bernald (Alemania)	"...el diseño es a veces una idea, un proyecto o un plan para la solución a un problema determinado. Actividad que transforma en un producto industrial de posible fabricación las ideas para la satisfacción de determinadas necesidades de un grupo".	idea proyecto o plan	proyecta la solución de un problema	transforma ideas en productos de posible fabricación
Heinemann Karl (Alemania)	"...significa planificación, proyecto, conformación; o sea orden, específicamente teniendo en cuenta las expectativas del usuario y las intenciones de los fabricantes".	planificación proyecto	conformación y orden	considera las expectativas del usuario y las intenciones de los fabricantes
Eames Charles (EE. UU.)	"...un plan para disponer elementos de la mejor manera para atender una determinada intención".	un plan	atender una determinada intención	dispone elementos
Bonsiepe Gui (Alemania)	"...se concentra en aquellos productos que tienen una interfaz de usuario humano, permitiendo acciones efectivas. Es a través de la interfaz que se está articulando la relación entre usuario, la tarea que quiere cumplir y la herramienta que usa para esto".	diseñar la interfaz	permite acciones efectivas.	articula la relación entre usuario, la tarea que quiere cumplir y la herramienta que usa para esto.

Montaña Jordi (España)	"...es definir características estructurales, fisonómicas y funcionales necesarias para que un producto pueda materializarse y cumplir su cometido con la máxima eficacia y calidad".	definir características	que un producto pueda materializarse y cumpla su cometido	definir las características estructurales, fisonómicas y funcionales
Fascara Jorge (Canadá)	"...es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados".	concebir, programar, proyectar	realizar comunicación visual, producida en general por medios industriales	
Lecuona Manuel (España)	"...es una práctica de prefiguración de productos que componen el entorno físico simbólico de las actividades sociales con el objeto de adaptarlas a las necesidades de su consumidor o usuario".	práctica de prefiguración	adaptar los productos que componen el entorno físico simbólico a las necesidades del usuario	producción intelectual abstracta por la cual se concibe un objeto o una actividad antes de que se materialice
Llovet Jordi (España)	"...la realización de un problema de diseño (gráfico u objetual) parece siempre ser una operación doble: de descomposición analítica del problema que se presenta, de articulación y síntesis de esos presupuestos (los rasgos pertinentes o más exactamente las variables concretas para cada rasgo de pertinencia)".	operación doble de análisis y síntesis	analiza articula sintetiza	descomposición analítica del problema y articulación y síntesis de los rasgos pertinentes
Rodríguez Gerardo (México)	"...es una disciplina proyectual, Tecnológica y creativa, que se ocupa de la proyección de productos aislados o sistemas de productos, como del estudio de las interacciones inmediatas que tienen los mismos con el hombre y con su modo particular de producción y distribución".	disciplina proyectual tecnológica y creativa	proyección de productos aislados o sistemas de productos	estudia las interacciones inmediatas que tienen con el hombre y con su modo de producción y distribución

Pensi, Jorge (España)	"...es una actividad compleja en la que se consideran el conjunto de problemas y requisitos que inciden en la formalización de un producto, determinan su calidad industrial y permiten su óptima inserción en el mercado".	actividad compleja	formalización de un producto	considera problemas y requisitos y los formaliza
Ivárez J.M. (España)	"...coordina, integra y articula todos los factores que de distinta manera participan en el proceso constitutivo de la forma de un producto en la industria, dentro de las condiciones de producción de una sociedad determinada".	proceso constitutivo de la forma de un producto en la industria	coordinar, integrar y articular	coordina, integra y articula todos los factores que de distinta manera participan en el proceso constitutivo de la forma de un producto en la industria
Kenji E. (Japón)	"...el diseño es un proceso de transformación de las ideas de las personas en formas. Transformar lo invisible en visible. Es el proceso de creación humana de nuevas realidades".	proceso de transformación	crea nuevas realidades	transforma ideas en formas
Chaves Norberto (Argentina)	"...es seleccionar y combinar rasgos (materiales y formales) que determinarán las características de un producto, su forma de fabricación, distribución y consumo, con anterioridad a su producción material, a fin de garantizar la máxima satisfacción de la necesidad que lo requiriera".	es seleccionar y combinar rasgos de un producto con anterioridad a su producción material.	garantizar la máxima satisfacción de la necesidad que lo requiriera	determina características forma de fabricación, distribución y consumo.
Friemernt Josef Manfred-(Alemania)	"...es la organización del uso, es el trabajo que crea una forma que sirve de agente mediador, una forma potencial como solución material y concreta para la utilidad".	trabajo que crea una forma	crea una forma como solución material y concreta para la utilidad	organiza el uso, crea formas

Blaich Robert (EE. UU.)	"...una planificación del cambio".	planificación	cambiar	
Jones Christopher (Inglaterra)	"...el acto de diseñar es el inicio de un cambio en las cosas hechas por el hombre (...) es una actividad híbrida que depende, para su adecuada ejecución, de la mezcla correcta de arte, ciencia y análisis matemático".	un cambio una actividad híbrida	cambia las cosas hechas por el hombre	mezcla correcta de arte, ciencia y análisis matemático
Rodríguez Luis (México)	"...es un elemento de mediación del ser humano, con su cultura y con el medio ambiente".	elemento de mediación	mediar entre ser humano, cultura y el medio	
Manu Alexander (Canadá)	"...actividad consciente de agregar de manera creativa la invención tecnológica a la innovación social con el intuito de mejorar, satisfacer y modificar el comportamiento humano".	actividad consciente, creativa	mejorar, satisfacer y modificar el comportamiento humano.	agrega la invención tecnológica a la innovación social

Institución	Definición	¿Qué es?	¿Qué hace?	¿Cómo lo hace?
ICSID International Council of Societies of Industrial Design	"...es una actividad creativa cuyo objetivo es establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios y sus sistemas en todo su ciclo de vida. Por tanto es un factor central de la humanización innovativa de las tecnologías y el factor crucial del cambio cultural y económico".	actividad creativa	humanización innovativa de las tecnologías y factor crucial del cambio cultural y económico	establece las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas en todo su ciclo de vida.
BCD Barcelona Center Design (España)	"...elemento estratégico y factor clave de innovación (en producto, en marketing, proceso y en organización) en el ámbito empresarial y como disciplina que mejora la calidad de vida de las personas".	elemento estratégico y factor clave de innovación	mejora la calidad de vida de las personas	
SGDC Society Graphic Designers (Canada)	"...es una actividad interdisciplinaria de solución de problemas, que combina sensibilidad visual con habilidad y conocimiento en áreas de comunicación, tecnología y negocios, La práctica se especializa en estructurar y organizar la información visual para ayudar a la comunicación y orientación".	actividad Interdisciplinar de solución de problemas.	estructurar y organizar la información visual para ayudar a la comunicación y orientación	combina sensibilidad visual con habilidad y conocimiento en áreas de comunicación, tecnología y negocios.

DDI Programa para el Desarrollo del Diseño (España)	"...es el conjunto de actividades, incluidas las relaciones entre ellas, adecuadamente estructuradas y organizadas, que a partir de las especificaciones del producto, dan como resultado final la generación del conjunto de información necesaria para fabricación, uso, montaje, mantenimiento, reciclado y destino al final de la vida útil del producto".	conjunto de actividades	generación del conjunto de información necesaria para la fabricación, montaje, uso, reparación, reciclado y destino final del producto	a partir de las especificaciones del producto, generan la información.
ONDI Oficina Nacional de Diseño (Cuba)	"...actividad proyectual que opera sobre la comunicación humana y determina la elección de los recursos visuales y gráficos necesarios para hacerla eficiente, al precisar para ello el orden de la información, las pertinencias formales y la correspondencia tecnológica".	actividad proyectual	hacer eficiente la comunicación humana	determina la elección de los recursos visuales y gráficos necesarios, el orden de la información, las pertinencias formales y tecnológicas
IDSA Industrial Designers Society of America	"...es el servicio profesional de crear y desarrollar conceptos y especificaciones que optimizan la función, valor y apariencia de los productos y sistemas para el beneficio mutuo, tanto del usuario como del fabricante".	servicio profesional	crear y desarrollar conceptos y especificaciones	optimizar función, valor y apariencia

<p>ICOGRADA International Council of Graphic Design Associations</p>	<p>“...es una actividad intelectual, técnica y creativa involucrada no solamente con la producción de imágenes, sino con el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas de comunicación (...) proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden, en cualquier sector de la sociedad”.</p>	<p>actividad intelectual, técnica y creativa</p>	<p>proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden en cualquier sector de la sociedad</p>	<p>producción de imágenes, análisis, organización y métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas.</p>
<p>FEEPD Federación Española de Entidades de Promoción del Diseño</p>	<p>“... permite un desarrollo planificado de productos y servicios centrados en las necesidades y expectativas del usuario (incluidas las estéticas) y utilizando la creatividad para alcanzar soluciones que sean factibles e innovadoras, comercialmente viables y económicamente rentables”.</p>			