



Trazos cognitivos para un mapa del diseño

Gustavo V. Casillas Lavín

Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, UNAM.

Desde el texto de Samuel Butler Erehwon, escrito en 1872, hasta la película Matrix, en la literatura y el imaginario popular se ha cuestionado la relación entre el ser humano y la tecnología. El tema de la relación entre el ser humano y los productos técnicos ha encontrado, asimismo, las más diversas aproximaciones en disciplinas como las ciencias cognitivas, la ingeniería o el diseño.

En su texto Las ciencias de lo Artificial Herbert Simon define al Diseño como una acción encaminada a transformar una situación existente para llevarla a otra, preferida. Para este autor el quehacer intelectual que produce artefactos materiales no es fundamentalmente distinto al que se aplica en otras actividades humanas (Simon, 1969).

La presente propuesta busca aplicar un marco teórico general de las ciencias cognitivas a las disciplinas del diseño, de forma que sea posible cotejar sus similitudes y diferencias como referente para futuros caminos en esta área.