



Abstract

## Taxonomía unicista de diseño – Unicist XD Metodología “back2back”

Este es el resumen de los resultados de la investigación desarrollada y finalizada, con la participación de Peter Belohlavek, Diana Belohlavek y Diego Belohlavek.

### Introducción

La historia de la investigación de la taxonomía del “Unicist Extreme Design” se remonta a los comienzos de los años 80. No es aplicable al diseño artístico. El abordaje ontológico unicista implica que se necesita conocer el concepto de lo que se diseña. Por lo tanto, como la taxonomía está basada en el conocimiento de la estructura conceptual de un objeto que se está diseñando, fue necesario el descubrimiento de las estructuras conceptuales que subyacen a los objetos para que sea posible evitar descubrir el concepto de lo que se está diseñando en el momento de hacerlo.

Los mayores problemas que tienen los diseños en general es que los conceptos no son los que le corresponden a la naturaleza de los objetos que se diseñan.

Dar por válido el concepto que subyace a un objeto lleva mucho tiempo, que normalmente no se tiene al tener que hacer un diseño. En este caso se toma la función operativa como representativa de la naturaleza del objeto y ello funciona siempre y cuando no se busque una diferenciación o posicionamiento particular.

En el diseño de las acciones que responden al sentido común los conceptos son innecesarios.

A esta tecnología de abordaje de la realidad se la denominó Unicist XD - Extreme Design - por su relación homóloga con la tecnología XP- Extreme Programming.

### La tecnología Unicist XD

El Unicist XD es una metodología de diseño que busca lograr que los diseños sean simples, confiables y aceleren el proceso integral de implantación, partiendo de una idea hasta lograr su implantación efectiva. Fue creada para el abordaje de problemas complejos y el diseño de soluciones de problemas de alto riesgo.

El Unicist XD es una metodología esencialmente análoga a la metodología del Extreme Programming, y puede ser integrada a las metodologías que operan con el conocimiento del concepto de lo que se está diseñando.

Permite materializar en el diseño la organización matricial de las empresas.

El Unicist XD, que en sus diferentes versiones se ha utilizado en el diseño desde 1981, se ha aplicado a todos los campos donde son aplicables las reglas que corresponden al diseño de objetos.



La metodología de Unicist XD ha sido aplicada al diseño de:

Business Intelligence - Comunidades comerciales - Construcción de escenarios de negocio - Construcción de escenarios país - CRM - Estrategias - Estructuras organizacionales - Gestión de conocimiento - Internet - Information technology - Investigación de problemas complejos - Marketing - Mejora continua - Outsourcing - Procesos de Aprendizaje - Procesos de trabajo - Productos - Project management - Publicidad

Los valores que subyacen al Unicist XD:

1. La simplicidad
2. La fundamentación
3. La creatividad
4. La responsabilidad
5. El respeto
6. La confianza en el prójimo y por ende en uno mismo

Los elementos del Unicist XD

La tecnología de Unicist XD incluye la integración de los siguientes conceptos:

1. La innovación
2. La estética
3. La creación
4. La mejora

La innovación

El Unicist XD tiene como objetivo construir una innovación que, como tal, resuelve un problema en la organización. Innovación implica la solución de un problema. El concepto de innovación implica agregar valor a un contexto. Lo nuevo no es un fin en sí mismo. Además, cuanto mayor es la innovación, mayor es la dificultad de adaptación por parte de los integrantes del grupo.

La estética

Algo es estético cuando completa una carencia, es deseable y armónico, y tiene elementos lejanos, inalcanzables, que lo hacen referente. Un diseño necesita tener un concepto de estética acorde al medio en el cual funcionará. Por ello la estética varía en función de los estándares de armonía de cada actividad y cultura.



## La creación

Un diseño es una creación. Denominamos creación la generación de una funcionalidad diferente a la preexistente. No utilizamos la palabra creación en el sentido teológico de la palabra sino en el sentido generalizado de su uso. La creación implica un cambio de paradigmas en algún nivel, que puede ser desde lo más simple y operativo hasta lo más conceptual y abstracto.

## La mejora

La mejora implica la existencia de una necesidad profundamente sentida, irrefrenable, un nivel de responsabilidad auto-impuesto y no obligado por terceros, y una voluntad capaz de enfrentar las dificultades que la propia mejora genera por la acción que genera en el medio. La innovación es el punto de apoyo de toda mejora y la capacidad de aprendizaje es lo que permite transformar la mejora en un valor agregado posible de ser utilizado.

## Los aspectos básicos que caracterizan al Unicist XD son:

- La participación de los clientes
- La participación de los diseñadores
- La existencia de grupos de cambio e innovación
- La existencia de grupos de ensayo del diseño
- El trabajo “back2back”, espalda contra espalda, en equipos de dos.
- El manejo conceptual
- El trabajo en tiempo real
- La propiedad colectiva de los diseños

## Los pasos para el desarrollo de la metodología Unicist XD son:

- Desarrollo de la idea del concepto
- Desarrollo del primer prototipo (funcional)
- Feedback - Primer grupo de ensayo
- Desarrollo del aseguramiento de calidad de funcionamiento
- Desarrollo del segundo prototipo (incluye la estética)
- 2º grupo de ensayo
- Feedback y desarrollo del 3º prototipo, con la estética hipotéticamente definitiva.
- 3º Feedback y aplicación final en prueba Beta.
- 4º Feedback de prueba Beta e implantación definitiva.



## El objetivo de la tecnología de Unicist XD

Esta tecnología ha resuelto el diseño de soluciones en empresas que tiene incluidos aspectos complejos.

Se ha aplicado a diferentes países, con éxito en todos, pero con grandes diferencias en base a la estructura cultural de los mismos.

Los objetivos que alcanza son los siguientes:

- 1) Integra la eficacia humana y la tecnología en un concepto que puede sintetizarse en: “La tecnología asegura el resultado, pero el hombre hace la diferencia.”
- 2) Genera un proceso de adquisición de conocimiento y posterior administración del mismo.
- 3) Implica y potencia la tecnología de mejora continua que tenga la empresa.
- 4) Es una metodología participativa de diseño incentivando la integración institucional.
- 5) Es un upgrade social, ya que genera una mejora de las personas.

The Unicist Research Institute