

FABLAB COLMAYOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA E INGENIERÍA

7° ENCuentro de EXPERIENCIAS INSTRUMENTALES

Convergencias en la Innovación Académica Maker:
La Arquitectura y el Diseño en la Era de la Transformación Digital.

Edición en línea: ISSN 3028-3256 (en línea) | Volumen 3 | No. 3 – 2025 | Publicación Anual



FABLAB
COLMAYOR



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
COLEGIO MAYOR
DE ANTIOQUIA®

Acreditados
en ALTA CALIDAD

El Dilema del Clic: Forma y Prototipado en la Era de la Manufactura Asistida

Simón Hurtado Restrepo

M.A Diseño



¿La Inteligencia Artificial será el fin de la mano del diseñador, o se convertirá en nuestro amplificador conceptual más poderoso?"



El '**Dilema del Clic**' se refiere a la tensión inherente entre la facilidad y velocidad con la que la IA puede generar resultados y la profundidad, intención y rigor conceptual que todo diseñador debe aportar. Es la diferencia entre un resultado 'generado' y un resultado 'diseñado'."

El clic fácil **vs** el clic responsable

El clic fácil

Empecemos por el lado oscuro, o al menos, el lado menos iluminado. El lado donde la IA nos tienta con la promesa de resultados rápidos y sin esfuerzo. Lo que sucede cuando un estudiante de diseño piensa: **“La IA lo hará por mí”**

Ejemplo 1: ladrillos calados con influencia precolombina

Prompt chatgpt: crea una imagen de un ladrillo calado con estilo precolombino



Ejemplo 2: mouse con diseño futurista.

Prompt gemini: mouse futurista con cables rojos y materiales futuristas



Aquí, la IA se convierte en una 'caja negra' que evita el proceso de investigación, el bocetaje, el prototipado rápido, y sí, también el fracaso, que son esenciales para el aprendizaje de un diseñador.

El Diseñador como Director

La IA no debe ser el artista principal, sino una herramienta de la orquesta. Y el diseñador, es el director de orquesta.

El nuevo paradigma nos exige pasar de ser el artista que dibuja el render final a ser el director que guía las herramientas de IA. Nuestra tarea no es solo dar instrucciones, sino imbuir cada instrucción con intención, conocimiento y visión.

Revamped Double Diamond

Doing the right things

Doing things right

Discover

Define

Develop

Deliver

Research Phase

Synthesis Phase

Ideation Phase

Implementation Phase

Diverging

Converging

Diverging

Converging

Conduct Primary Research

Define research areas and methods

Conduct Secondary Research

Build Themes & Clusters

Find Insights

Deduce Opportunity Areas

Form HMW Questions

Set ideas, a Design Vision & Hypotheses

Evaluate 1st ideas

Set ideas, a Design Vision & Hypotheses

Prototype, Test & Analyse

Learn, iterate & Repeat

Build, Iterate & Repeat

Release & Out

A

B

Don't know
Could be

Do know
Should be

Question,
Challenge,
Client Brief

Unstructured
Research
Findings

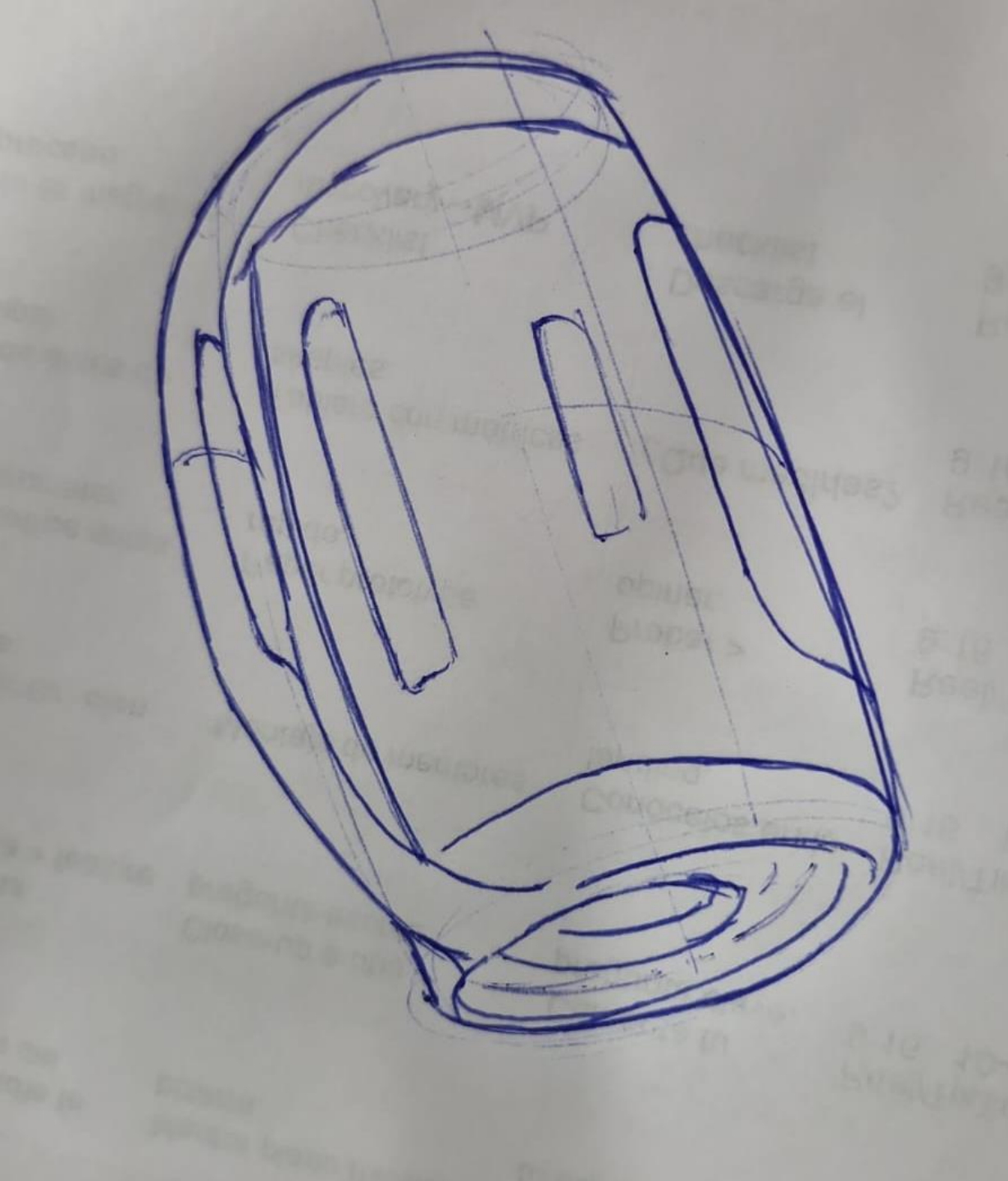
Final Brief,
HMW-Question,
Strategy

First Ideas and visions,
Potential solutions,
Hypothetical answers

Answers,
Product,
Solution

El punto de partida













La respuesta es clara: nuestro valor ya no está en la habilidad para operar el software que hace el render, sino en la calidad del input que solo el ser humano puede proporcionar. Nuestro diferenciador será nuestra profundidad conceptual y conocimiento del contexto

GRACIAS