



Proycción lógica para la investigación en Diseño Gráfico

Logical projection for research in Graphic Design

Paul Peralta Fajardo

Universidad de Cuenca (Ecuador)

ORCID: 0000-0002-6970-6330 

paul.peraltaf@ucuenca.edu.ec

Recibido: 14 de mayo de 2020

Aceptado: 14 de julio de 2020

RESUMEN: En la última década, el campo del diseño gráfico ha experimentado mejoras continuas y significativas que han contribuido a una transformación real tanto en la práctica técnica, profesional como en la enseñanza. Estos cambios han llevado a una situación que involucra varias dificultades dentro del alcance de la enseñanza de las asignaturas correspondientes a la realización de los proyectos de titulación de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes en la Universidad de Cuenca, que inclusive ha requerido debates constantes tanto en el intercambio de experiencias como para la planificación de modelos educativos. Por lo tanto, el presente escrito intenta trazar un cuadro de coherencia lógica para la elección metodológica, que representa un lugar de encuentro y confluencia de las perspectivas teóricas planteadas por los estudiantes en los temas acorde a sus experiencias, necesidades e intereses académicos.

PALABRAS CLAVE: Diseño gráfico, proyectos, metodología, proyección lógica, proyección teórica.

ABSTRACT: In the last decade, the field of graphic design has undergone continuous and significant improvements that have contributed to a real transformation of the technical, professional practice as much as in instruction. These changes have led to a situation that involves several difficulties within the scope of teaching the courses corresponding to the completion of the graduation projects for the Graphic Design career of the Faculty of Arts of the University of Cuenca, which has even required continual debates, both in the exchange of experiences and in the planning of educational models. Therefore, this article intends to trace a logical coherence chart for the methodological selection, which represents a venue and meeting point of the theoretical perspectives proposed by the students in topics related to their experiences, needs and academic interests.

KEYWORDS: Graphic design, projects, methodology, logical projection, theoretical projection.

* * * * *

1. Introducción

En los últimos años se ha evidenciado en congresos, bootcamps y encuentros de diseño, el paulatino abandono a esas ideas caducas de exponer los “casos de éxito” de diseñadores que por diversos factores se encuentran en el imaginario contemporáneo, que lo único que aportan, es poder contar con auditorios llenos de estudiantes ávidos del deseo de replicar “lo que le

funcionó al otro”; pero, para lo que realmente ha servido es para la siempre anhelada “fotografía publicitaria” del evento que asegure el éxito de las ediciones posteriores. Dichas presentaciones demuestran solo el proceso técnico para resolver un problema de comunicación visual. Actualmente, pensar sólo en el software y en los efectos visuales es simplemente un absurdo, ya que la tecnología informática está al alcance de todos en nuestros días.

Esto genera una crisis de varias aristas, especialmente de vacancias, puestos de trabajo o como quiera llamarse para los diseñadores que necesitan diferenciarse del simple operador de paquetes de diseño gráfico. Como consecuencia, vivimos en un momento en que el factor diferenciador clave de un futuro profesional en diseño es la experiencia teórica y funcional, que se obtiene mediante el estudio académico, lo que permitirá que cada proyecto que se encamine con estas premisas, fortalezca conceptualmente la “*propuesta*”.

La presente propuesta nace de la necesidad por parte de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, en contar con una *herramienta proyectista* en el que puedan realizar un recorrido lógico y teórico acorde a las necesidades conceptuales para la elección de una correcta metodología para la realización de los proyectos de titulación, misma que represente un lugar de encuentro y confluencia de las perspectivas teóricas planteadas acorde a sus experiencias, necesidades e intereses académicos.

2. Desarrollo

Ante la problemática planteada en relación a la enseñanza del diseño, específicamente en la proyección para la realización de los trabajos de titulación, es importante reconocer la aplicación de un proceso de investigación aplicado al diseño. Uno de los principales desafíos de este escrito es la implementación del método empírico para plantear y resolver problemas de comunicación gráfica. Este compromiso implica que los estudiantes se enfrenten a situaciones únicas y sobre todo que puedan construir sus propios problemas de diseño. Esto puede parecer bastante sencillo de lograrlo, pero muchas de las veces el simple hecho de formular una pregunta en una oración resulta un verdadero dilema. El mayor desafío en la creación de preguntas es la tendencia, como diseñadores, de aceptar el problema de otra persona, ya sea del docente en la academia o del cliente en la vida profesional. Para poder problematizar un tema de investigación, el estudiante debe en primer lugar, aclarar qué es relevante para tratar en un proyecto para el que solo tiene un tiempo determinado. Al respecto, Jorge Frascara (1997) dice que, para definir una cuestión de análisis, el diseñador debe preguntarse dos cosas: “¿Es importante? ¿Se puede reducir con la ayuda de la comunicación visual?”. La falta de experiencia de los estudiantes en términos de resolución de problemas implica que se toman semanas para identificar un tema específico y más tiempo aún para entablar de manera adecuada un diseño de proyecto que devenga con un dictamen favorable para su realización.

En base a nuestra experiencia, con información recolectada en el salón de clases al estar frente a las cátedras de Taller de Proyectos y Crítica y Tendencias del Diseño Gráfico, es importante que el alumno comience a desarrollar una consciencia crítica que le será de vital importancia en el desarrollo y exposición de la coherencia lógica para la proyectación teórica en la elección de la metodología adecuada para su proyecto de titulación. Partiendo de la necesidad de concebir una problemática, se desarrolla una dinámica que cuestiona diferentes circunstancias; desde cuestiones sociales, campos disciplinarios cercanos o ajenos al diseño, hasta la concreción de la propuesta visual en el caso de haberla; así como también la mejora en la interpretación y en la crítica del estudiante.

Desde esta perspectiva, la investigación según Selltiz, inicia en una pregunta o en un problema particular que comienza en la observación de un hecho o serie de hechos y que continúa con la búsqueda de explicación de sus condiciones y posibilidades. Dicho esto, existen dos tipos de razones para realizar preguntas que devenguen en la investigación proyectual: *las intelectuales*,

por el deseo de entender los hechos y *las prácticas* que se fundan en el deseo de saber para ser capaces de hacer.

Moreno Bayardo (2002) se refiere a la presencia de otras habilidades en la fase de exploración previo a la realización de un proyecto de investigación, entre las cuales se encuentran aquellas que se relacionan con la estructura lógica como: 1. Apropiarse y restaurar las innovaciones de otros; 2. Ideas similares; 3. Organizarlos científicamente; 4. Problematizar; 5. Desarrollar semánticamente un objeto de estudio; y 6. Darse cuenta de la convergencia de ideas artísticas. Estas habilidades se describen en un orden de dificultad creciente. La autora también señala que manejar, construir y/o relacionar conceptos es una tarea previa de orden intelectual en la investigación, que se encuentra involucrada en todas las operaciones que le demanda realizar para la realización del proyecto; por lo tanto, el desarrollo de habilidades de construcción conceptual resulta como eje central en los procesos de formación para la investigación.

Con base a lo anterior, la investigación que resulte de las preguntas, podrá ser puras o aplicadas, si bien la investigación de problemas prácticos puede llevar a descubrir principios básicos, la investigación a menudo lleva a utilidades prácticas, tal cual sucede con los proyectos de titulación de pregrado en diseño y que se toma como objeto de estudio para el presente escrito.

Para iniciar con el desarrollo de la idea en la que se funda la presente propuesta, es necesario puntualizar que la exploración del tema de investigación comprende la etapa inicial del proceso de elaboración del proyecto de titulación. Su elección, muchas veces, está asociada a la complejidad que implica precisar los límites del propio trabajo. Sin embargo, las definiciones más simples siempre son las que orientan mejor los esfuerzos del estudiante, aquellas que lo conecten con sus propias motivaciones e inquietudes sobre el campo de estudio o campo disciplinar del diseño.

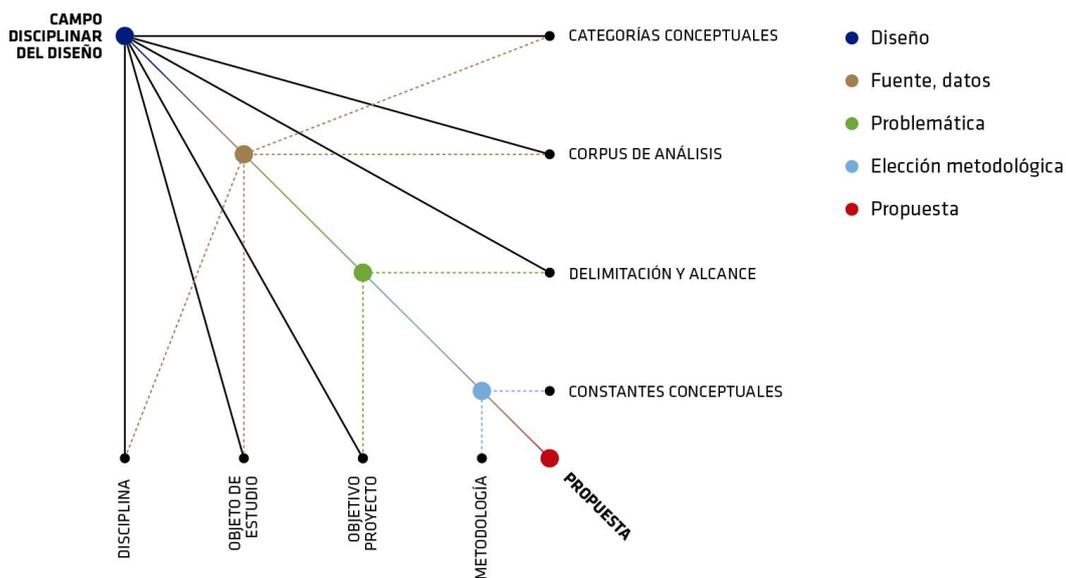


Figura 1. Cuadro de proyección metodológica / Coherencia lógica y teórica para elección metodológica. Fotografía: Fuente propia.

Ahora bien, el *campo disciplinar del diseño* hace referencia al área donde el estudiante funda su interés, gusto o experiencias en un ámbito particularizado del diseño, donde, no sólo se sienta cómodo, sino cuya especificidad se centre en el interés de profundizar un sector poco explorado

como respuestas desde la disciplina en mención. La importancia de la definición a priori de un área de interés radica, a que en ella se cimenta el inicio del camino a recorrer hasta culminar en la elección de la metodología acorde a su proyecto.

Con la definición del campo disciplinar, se puede esbozar la idea general del proyecto, convirtiéndose ésta, en la posible solución desde el diseño, en otras palabras, “*la propuesta*”. Esta imagen general de la propuesta es en la que se encamina el itinerario a trazar en la elección de las categorías conceptuales adecuadas y en las que se fundan en lo posterior para el diseño metodológico. De momento, entre la elección del campo disciplinar y el esbozo de la idea general de la propuesta para el proyecto de titulación, se ha trazado un recorrido que servirá de guía para orientar la proyección lógica del presente escrito.

Siguiendo el recorrido lógico, lo siguiente en puntualizar es la correcta elección de la *disciplina* con la que se pondrá en diálogo la propuesta. Es menester remarcar la importancia de la interdisciplinariedad en la construcción de conocimiento. En este sentido, el objetivo único es el de reflexionar acerca de la necesidad de contar con investigaciones interdisciplinarias para abordar sistemas complejos para que las soluciones no sean autócratas.

La importancia en la elección de la disciplina con la que se pondrá en diálogo con el proyecto, radica en que de ella emergerá la *categoría conceptual*, que no es más que el conjunto de conocimientos ordenados, sistematizados y comprobables (Martí, 1996) y en la que se funda la construcción del marco teórico en el proyecto de titulación. Las categorías conceptuales definen qué y cuáles son los conceptos que se usará para explicar el tema de investigación. También demarcan los límites y alcances del proyecto. En palabras más simples, la categoría conceptual es necesario para unir el estudio, propuesta o proyecto a la teoría.

En relación al *objeto de estudio*, esta noción se emplea para referirse a un tema de investigación particular. En él se puntualiza qué se analizará y cómo se llevará a cabo la tarea. La definición adecuada del objeto de estudio es clave para el éxito de la investigación. En él se determinan las cuestiones concretas que se desean desarrollar y se establecen los límites de la tarea en su *corpus de análisis o caso de estudio*, que no es más que aquella área particularizada de donde se pretende extraer los datos ya sea para el posterior análisis o para el emplazamiento de la propuesta. En este punto es preciso aclarar que, para proseguir a las siguientes etapas, el recorrido bibliográfico es de vital importancia, puesto que en ello se fundamenta la construcción teórica del proyecto como del artefacto de diseño en cuestión, y más importante aún de donde se extrae la información para el planteamiento de la problemática.

Hidalgo Guzmán (1992), continuando con el pensamiento anterior, señala que la creación de un tema de investigación implica un enfoque reflexivo centrado en el contexto. A partir de las preguntas iniciales, se deben deducir ciertas relaciones que, organizadas bajo ciertos criterios, permiten crear un primer marco, que en efecto permite definir el caso, sus conexiones, la materia, los temas y su significado. La estructura analítico-conceptual es una propuesta inicial para representar el campo problemático que incluye la ubicación temática del problema, los cortes en la realidad, el nivel de análisis y la definición de líneas de trabajo.

La pregunta de investigación, es la que se pretende responder y como se dijo en líneas anteriores, deriva del planteamiento del problema que se plantea.

...Las pasadas revoluciones del pensamiento humano sólo tuvieron lugar cuando los grandes pensadores decidieron cambiar su manera o simplemente la manera usual de preguntar. (Cohen, 1989)

El análisis del problema es necesariamente el punto de partida, gracias a él se comprende la interrelación de las partes que componen el problema a resolver. La pregunta de investigación es de las etapas más importantes en el presente cuadro de proyección lógica, a través de la cual

derivará en el éxito o fracaso del proyecto. Sin el planteamiento de la problemática, no hay proyecto de investigación. En tanto, el trabajo de titulación se refiere a un proyecto académico, en este apartado se debe describir tanto la relevancia práctica, así como los argumentos que sustentan la propuesta de una solución desde el Diseño Gráfico. Adicionalmente, se deberán identificar los beneficios del proyecto, así como sus beneficiarios.

Una pregunta es el inicio y el eje de la investigación, no es solo un asunto semántico o de redacción. Para hacer buenas preguntas se debe focalizar en hacerla espontánea y sencilla sobre situaciones del día a día o de temas de interés particular. El estudiante debe conocer muy bien el contexto, los antecedentes y las experiencias que han tenido otros proyectos sobre la investigación planteada sin que se pierda su esencia y naturalidad. La pregunta parte del problema de investigación que es una brecha en el conocimiento entre lo que es en la realidad y lo que debería ser. Este interrogante nos guía hacia lo que se debe investigar. El éxito de un proceso de investigación está relacionado con la habilidad, en este caso del estudiante, para traducir un problema en una buena pregunta. El planteamiento del problema debe ser sólido y no obedecer a lo primero que se nos ocurre, su calidad normalmente varía según el recorrido académico.

La pregunta de investigación al redactarla en infinitivo se convierte en el **objetivo** de la investigación, de allí su importancia. Si en el cotejamiento tanto lógico como teórico, entre lo que se plantea como problema con la pregunta de investigación, con el objetivo de la misma, se evidencia la coherencia en la utilización de las diferentes categorías, se podrá establecer de manera adecuada la **respectiva delimitación y alcance**, cuyo apartado describe los límites del proyecto mediante la identificación de su objetivo principal, y al hacerlo esta sección responde las preguntas planteadas.

Ahora bien, con lo hasta aquí dicho pasamos a la etapa más crítica en cuanto a su desarrollo y que justamente hace alusión a la metodología. **El método en el diseño** está determinado por los objetivos primarios ya que responde a problemas determinados y a sus características específicas, dicho esto, no es suficiente el conocimiento de los métodos, sino saber aplicarlos en las situaciones dadas. Es decir, al estudiante no se le debe pedir el conocimiento de todas y cada una de las metodologías existentes, sino conocer y aplicar de manera adecuada la que se ajuste en base a los lineamientos antes expuestos en su proyecto.

Muchos teóricos, entre ellos Eli de Gortari coinciden en que se pueden distinguir con claridad cuatro **constantes metodológicas del diseño**, mismas que deben ser consideradas requisitos previos para la elección de la metodología general de trabajo en un proyecto de diseño, que son: el problema, la necesidad, el usuario, la creatividad y la forma-función.

Estas constantes forman el proceso de diseño el cual se produce a través de una sucesión de momentos tanto de “caja transparente” como de “caja negra” La metodología a elegir, debe cumplir cuando mínimo estos requerimientos para que pueda ser considerada.

Evidentemente, desde y en el transcurso de este ejercicio de proyección deben referenciarse en cada etapa a las constantes conceptuales para el planteamiento de la pregunta de investigación, he ahí que lo que se propone como recorrido, es que el estudiante pueda cotejar de manera lógica y teórica la sucesión de las etapas previas a la elección de la metodología acorde a su propuesta para el proyecto de titulación. Según Trujillo, Zambrano y Vargas (2004), la importancia de la elección de la Metodología para los proyectos reside en que permite el análisis reflexivo y crítico de los conceptos teóricos a desarrollar en una investigación.

3. Conclusión

Para muchos, la investigación es una tarea compleja, difícil de llevar a cabo, inusual para el público en general o al menos para algunos que no están interesados en lo académico, restringido a algunos que tienen "otros derechos", o para los mismos investigadores que tienen los más avanzados grados y se llevan a cabo solo en centros o universidades que están extremadamente calificados y reconocidos, y que cuentan con un presupuesto.

Nada hay más alejado de la realidad que estas ideas, pues desde el origen de la humanidad se realiza la investigación como una actividad cotidiana. El hombre investiga desde niño y todos los días de su vida; cuando busca dar solución a un problema o se cuestiona sobre un fenómeno particular; cuando un médico investiga la razón de los síntomas que presenta un paciente; cuando un alumno averigua información sobre un tema en particular, o cuando un profesor indaga las causas del bajo rendimiento de sus alumnos en un examen. En estos casos, el "investigador" utiliza la forma que le parece más conveniente para obtener respuestas, sin necesidad de planificar, sistematizar y aplicar el método científico.

Del mismo modo, el investigador científico busca solucionar problemas, responder preguntas, o entender o predecir fenómenos; la diferencia radica en que lo hace de forma ordenada y sistematizada, utilizando para ello el método científico, de tal forma que el conocimiento obtenido es verídico y confiable. La investigación en diseño gráfico, por tanto, es como cualquier tipo de investigación, la rigurosidad y la disciplina son los mejores aliados. Investigar en diseño es el medio que permite establecer nuevas propuestas o modificar las ya existentes, generar nuevas ideas que transformen la realidad y dar solución a los problemas sociales, científicos, tecnológicos que se presentan.

Con la presente propuesta, se pretende orientar al estudiante en su razonamiento y aproximación a la realidad, y que pueda ordenar sus acciones y que aporte criterios de trabajo, mismos que estén vinculados a la realidad, al contexto cultural, social y político, y al campo del conocimiento disciplinario.

La investigación en proyectos de titulación de diseño, la búsqueda es sistemática, porque parte del planteamiento de un problema y de los objetivos, y utiliza un orden establecido para recolectar y analizar los datos con la mayor precisión, con lo que evita dejar los hechos a la casualidad; es metódica, porque requiere de una metodología desde y para el diseño gráfico para realizar la indagación de la realidad; es empírica, porque se basa en la observación de los fenómenos de manera directa por el estudiante (quien se convierte en investigador); es crítica porque evalúa y mejora de forma constante con procesos de retroalimentación como las pruebas de usabilidad con prototipos, y es reflexiva porque requiere de un examen exhaustivo y minucioso de los usuarios.

Para finalizar, luego de haber hecho este recorrido lógico, ha sido posible trazar un *cuadro de coherencia para la elección metodológica* que representa el lugar de encuentro y confluencia de las perspectivas teóricas planteadas por los estudiantes en los temas acorde a sus experiencias, necesidades e intereses académicos.

Bibliografía

- Ahumada, Luis (2006 a). "El diseño y la innovación". Consultado en abril de 2020 en http://foroalfa.org/A.php/El_diseno_y_la_innovacion/54
- Ahumada, Luis (2006 b). "El diseño como herramienta de competitividad". Consultado en mayo de 2020 en http://foroalfa.org/A.php/El_diseno_como_herramienta_de_competitividad/45
- Arfuch, Chaves y Ledesma (1997). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires. Argentina: Ed. Paidós.
- De Alba, A. *Teoría y educación*. (1996). "Notas para el análisis de la relación entre perspectivas epistemológicas y construcción, carácter y tipo de las teorías educativas". De Alba, A. (coord.) *Teoría y educación. En torno al carácter científico de la educación*. México: CESUUNAM.
- Díaz B., A. (1997). "La explicación científica. Una polémica desde la teoría del conocimiento". Hoyos M., C.A. (coord.) *Epistemología y objeto pedagógico ¿Es la pedagogía una ciencia?* México: Plaza y Valdés.
- Espinosa y Montes S, A. (1997). "Conocimiento e investigación: necesidades epistémicas del proceso de enseñanza aprendizaje". Hoyos M., C.A. (coord.) *Epistemología y objeto pedagógico ¿Es la pedagogía una ciencia?* México: Plaza y Valdés.
- Frascara, Jorge (1997). "Diseño gráfico para la gente". Buenos Aires, Argentina: Ed. Paidós.
- García Avilés, A. (1996). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. México: Plaza y Valdés.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación 5ª ed.* México: McGraw-Hill.
- Hidalgo G., J. L. (1992). "Construcción del objeto de investigación". México, *Investigación Educativa. Una estrategia constructivista*.
- Martí, E. (1996). Presentación. *El constructivismo y sus sombras*. Anuario de Psicología, 69 (2), 3-18.
- Salama, D. (2002). *Estadística. Metodología y Aplicaciones*. Caracas: Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela.
- Selltiz, C. (1980) "Métodos de investigación en las relaciones sociales". Madrid : Rialp.
- Trujillo, G.; Zambrano, D. y Vargas, A. (2004). *Importancia de una metodología de investigación y su relación con el diseño y elaboración de un proyecto investigativo de carácter social*. Disponible en: www.manizales.unal.edu.co/modules/unrev_creando/documentos/Metodologia.pdf