



**U**a investigación en el  
programa de diseño gráfico de la  
**Universidad Pontificia Bolivariana**

Juliana Restrepo Jaramillo  
juliana.restrepo@upb.edu.co

Augusto Solórzano  
portalsolorzano@gmail.com

Recibido el 24 de noviembre del 2010  
aprobado 20 de marzo de 2011

**Resumen:**

*Este artículo hace parte de la revisión teórica sobre el ciclo de investigación de la Facultad de Diseño Grafico de la Universidad Pontificia Bolivariana. Dicho ciclo se describe desde tres perspectivas fundamentales: 1. La concepción disciplinar de la investigación, 2. La integración de dicho concepto de investigación a diversos espacios de formación curriculares y 3. Las perspectivas y retos futuros que deberían considerarse para la consolidación del ciclo. Las distintas concepciones de investigación en diseño son estudiadas desde una metodología analítica a partir de la cual se busca hacer de la investigación un eje transversal de la reforma curricular que se adelanta en la actualidad.*

**Descriptores:**

*Diseño gráfico, investigación en diseño, Reforma curricular, Diseño gráfico.*

**Abstract:**

*This article is a part of the theoretical review on the research formation cycle in the School of Graphic Design at the Universidad Pontificia Bolivariana. This formation cycle is described from three fundamental perspectives: 1. The design research discipline, 2. The integration of that particular concept of research to various areas of the curriculum and finally 3. Future prospects and challenges that should be considered for the consolidation of the cycle. The study of how different authors conceive the research design is discussed in this work from an analytical methodology from which seeks to make research a transverse axis of the curriculum reform that is underway in today.*

**Descriptors:**

*Design research, design studies, curricular reform, Graphic Design.*

### La investigación en el programa de diseño gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana

Juliana Restrepo Jaramillo\*\*  
juliana.restrepo@upb.edu.co

Augusto Solórzano\*\*\*  
portalsolorzano@gmail.com

### Concepción disciplinar de la investigación en diseño

El tema de la investigación en diseño designa es un campo en plena expansión en torno al cual se evidencian posturas encontradas. Conforme lo reconocen Findeli y otros (Findeli, Brouillet, Martin, Moineau & Tarrago, 2008), la investigación en diseño no goza hoy de un reconocimiento entre la comunidad científica internacional. Según su criterio, esto se debe a la pobreza en el discurso que le es propio, a no pretender la generalización de un conocimiento o a tener como propósito el acumularlo. Desde otro distinto punto de vista, Margolin (Margolín (2005. p. 335) sostiene que desde 1979 es posible identificar cómo los distintos intereses de los investigadores en diseño han sido tema de discusión constante en cuanto a la historia, el ecodiseño, la investigación del pensamiento que estructura la disciplina, la inteligencia artificial entre otros.

La distancia que tiene el diseño en relación con los propósitos tradicionales de investigación, no debe ser confundida con un desconocimiento de los paradigmas investigativos que operan para los distintos campos del conocimiento. Por el contrario, la complejidad de investigar en diseño debe ser entendida como el resultado directo del estado actual de la disciplina que reclama unos métodos propios y unas formas de operar particulares según su naturaleza

divergente. Así las cosas, el debate sobre su carácter investigativo plantea un choque de trenes entre los distintos modos de investigar y los modelos que adoptaron las ciencias naturales o sociales y los enfoques pluralistas con los que se identifican a las ciencias humanísticas. De otro lado, esta querrela ha puesto de relieve la divergencia entre un carácter pragmático de la disciplina, que requiere de unos métodos precisos que arrojen resultados concretos en la industria y el consumo, y un carácter especulativo del diseño. Que incluye reflexiones sobre conceptos éticos y estéticos como la *búsqueda de la felicidad, el bienestar, la calidad de vida* o la *vida buena*. Tras bambalinas, queda expuesta una discusión sobre la manera entender el proyecto en diseño. Así, hay quienes asumen la investigación con propósitos de aplicar sus resultados en los campos de la consultoría en diseño (Morales, 2009, p. 69) y quienes siguen fieles a la idea de Archer Archer (1995), que pretenden hacer del diseño una ciencia.

Es claro que la investigación en diseño no pretende acumular conocimiento, pues entiende su producción en términos evolutivos y no de progreso. Es decir que el diseño como disciplina se propone permitir la adaptación del ser humano al medio y en este sentido, a medida que el diseño se transforma, termina por transformar al hombre, a la cultura y a la sociedad. Esta transformación es especialmente notoria hoy, debido a los desafíos que plantean los cambios en todas las áreas de la vida, los cuales se han acelerado con la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación.

Así mismo, el propósito del diseño tampoco es encontrar una generalización del conocimiento como sí lo buscan las ciencias, pues reconoce que puede haber múltiples respuestas correctas o posibles a un problema de diseño que, al involucrar

\*\* Profesora asociada de la Universidad Pontificia Bolivariana. Especialista en Diseño Estratégico e Innovación de la misma universidad. Candidata a Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. en Manizales. Coordinadora del Grupo de Investigación en Diseño Gráfico G.E.D.G. adscrito a Colciencias.

\*\*\* Profesor asociado de la Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín Colombia. Facultad de Diseño Gráfico. Maestro en Artes Plásticas de la Universidad Nacional. Diseñador de la Universidad Pedagógica Nacional. Especialista y Magister en Estética de la Universidad Nacional. Candidato a Doctor en Filosofía de la Universidad Pontificia Bolivariana. Miembro del Grupo de Investigación en Diseño Gráfico G.E.D.G. adscrito a Colciencias. Autor del libro "El tiempo de lo neopintoresco". U.P.B. Autor de artículos de carácter filosófico y humanístico

conocimientos, creencias, gustos y sentimientos, puede ser interpretado por los parámetros praxológicos, filosóficos y epistemológicos del diseño.

Habría que decir también que una de las críticas mordaces que se le hacen al diseño es el de acusarlo frecuentemente de no tener un discurso propio. Esta idea es totalmente equivocada. Tal como apunta Pizzocaro (2005. p. 3) uno de los aspectos más importantes del diseño es su naturaleza interdisciplinar:

“Design (...) is an integrative discipline, frequently required to operate across disciplines and engage multiple research methods. (...) the variety of fields involved in design is far larger than we find in other disciplines.”<sup>1</sup>

Por otro lado. La disciplina del diseño apenas empieza a explorar las posibilidades de su objeto de estudio. Y por tanto. A construir ese discurso teórico propio que incluye principios, objetivos, pensamientos, valores y prácticas concretas, fundamentos sobre los cuales se erige la estrategia investigativa del diseño. Para Cross (1999. p. 6) los objetos de estudio propios al diseño pueden ser de cuatro naturalezas:

“(...) based on people, process and products: design epistemology – study of the designerly ways of knowing: design praxology – study of the practices and processes of design: design phenomenology – study of the form and configuration of the artifacts”<sup>2</sup>

Para llevar a cabo el desarrollo de estos estudios, el diseño se vale tanto de métodos de las ciencias exactas y naturales como de las ciencias humanas. De hecho, es significativo que en los últimos años la

investigación en diseño haya sido materia de interés de los estudios culturales y que su historia, al igual que el tema de la cultura material, tenga hoy una carta de acreditación importante. Sobre todo en los Estados Unidos. Donde ya existen programas de posgrado en estas áreas. De otro lado, es importante subrayar la emergencia de un nuevo contexto de referencia que es la investigación a través del proyecto, donde la práctica misma del diseño es el terreno de estudio.

Este último enfoque se hace necesario como respuesta a la naturaleza dual del diseño, que integra no sólo una perspectiva teórica sino también técnica y práctica, orientada a situaciones cotidianas de diseño. Este conocimiento técnico desarrollado a través de la práctica reiterada de un oficio, no necesariamente es expresado con palabras; sin embargo, no por ello puede negarse su existencia ya que su transmisión sólo es posible a través de la práctica misma y sus evidencias no son siempre textos, sino los objetos mismos producto del hacer.

Esta breve exposición basta para comprender que todo proceso de diseño es necesariamente un proceso investigativo, aunque la investigación no necesariamente se inscriba dentro de los parámetros propuestos por los estudios de diseño. Tal como lo expone Cross (1999. p. 9), la investigación en esta área implica una “meta reflexión sobre el proceso” que produzca conocimiento útil a otros.

“(...) to qualify as research, there must be reflection by the practitioner on the work, and the communication of some reusable results from that reflection”<sup>3</sup>.

Para algunos teóricos contemporáneos como Fantina Saikali (2006), el diseño no necesita nuevos métodos de investigación que se adapten a sus características, sino que el diseño constituye en sí mismo otra manera de conocer el mundo

<sup>1</sup> El diseño es una disciplina integradora, que frecuentemente requiere operar atravesando diferentes disciplinas y participar de múltiples métodos de investigación. La variedad de los campos asociados al diseño es mucho mayor a la que encontramos en otras disciplinas.

<sup>2</sup> Basados en las personas, procesos y productos: epistemología del diseño. – estudio de las maneras de conocer a través del diseño: praxología del diseño. Estudio de las prácticas y procesos del diseño: fenomenología del diseño. Estudio de las formas y configuraciones de los artefactos.

<sup>3</sup> Para calificar como investigación, debe existir una reflexión de quien ejecuta la práctica y la comunicación de algunos resultados reusables de ese proceso.

completamente diferente a la perspectiva que proveen los enfoques tradicionales propuestos por las ciencias naturales y por las ciencias humanas.

Esta nueva orientación denominada “*Diseñística*”, reconoce el proyecto de diseño no como el objetivo de la investigación sino como parte integral del proceso. Las investigaciones de este tipo comparten algunas características fundamentales según Saikaly(2006):

- La flexibilidad en las etapas del proceso
- Su origen en problemas de investigación difusos
- La construcción permanente del proceso de investigación a partir de las observaciones realizadas en el contexto, sus modificaciones y consecuencias
- Su relación con el pensamiento abductivo, en tanto que su finalidad es aclarar problemas complejos para formular soluciones plausibles
- El proyecto como estrategia y metodología de investigación
- La producción de meta conocimiento local y publicable

Estas características de la investigación en diseño parecen tener su base operativa en el pensamiento complejo, como fuente para transformar su descubrimiento en un método para hacerle frente.

Pizzocaro (2005.p. 7) lo propone de la siguiente manera:

“(...)integrating uncertainty while planning organizations, linking, contextulising, globalising, recognising both singular and general dimension. Using holistic visions then turns into a broader sense of reality, meaning rapid ability to adapt to changes, to be part of change itself, to take uncertainty as a chance (not only a risk or a limit), to rely on processes (rather than

structures), to develop skills of organizing, disorganizing and reorganization, inventing dynamic concepts as well as their links)<sup>4</sup>”.

Esta descripción reconoce la necesidad de una transformar en la manera de concebir la investigación, que sin duda tendrá que irse desarrollando lentamente en el tiempo. Desde un frente distinto, Margolin y Buchanan reivindican los *estudios de diseño* como campo pluralista e interdisciplinario que reconoce el valor de su historia asociada a la sociología, la antropología, la comunicación, la estética y la filosofía. A la hora de abordar estos estudios, Margolin propone cuatro ejes estructurales alrededor del diseño: la práctica, los productos, el discurso y la investigación reflexiva de los estudios de diseño mismos.

La trama y la urdimbre sobre la cual el diseño se entrelaza con las ciencias humanísticas y sociales son expuestas por este autor así:

“El estudio de la práctica del diseño incluye aquellas actividades relacionadas con la concepción, planeación y elaboración de un producto –y aquí defino un producto en términos amplios [...] La práctica de diseño se refiere a la gente, los procesos y las organizaciones que intervienen en las políticas de diseño. La práctica de diseño pertenece al ámbito del funcionamiento social, que tradicionalmente ha sido estudiado por sociólogos, antropólogos, psicólogos y otros investigadores de las ciencias sociales”. (Margolín, 2005. p. 348)

Como puede deducirse, la investigación en diseño abre un nuevo capítulo en la manera tradicional de abordar los problemas investigativos. En gran medida su carácter interdisciplinario derriba las fronteras conceptuales trazadas por las distintas ciencias exactas y humanísticas, al tiempo que reconoce la validez de la investigación estética y perceptual como fundamento de la práctica y del proyecto de diseño.

<sup>4</sup> “Integrar la incertidumbre mientras se planean las organizaciones, se enlaza, se contextualiza, se globaliza, reconociendo ambas dimensiones la singular y la general. Usar visiones holísticas amplía las habilidades para adaptarnos a los cambios, para ser partes del cambio en sí mismo, para tomar la incertidumbre como una oportunidad (no como un riesgo o una limitante), para apoyarnos en los procesos (más bien que en las estructuras), desarrollar habilidades de organización, desorganización y reorganización, inventando conceptos dinámicos (tanto como sus enlaces).

## La investigación en diseño en los espacios curriculares

El ciclo de investigación en la carrera de diseño gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana está conformado por diversos espacios curriculares, algunos dedicados a la investigación formativa, otros a la investigación en sentido estricto y otros que incluyen ambos propósitos. Los espacios dedicados a la investigación formativa son las asignaturas de Fundamentos de investigación. Lecturas del contexto. Optativas y Proyectos especiales así mismo el Semillero de investigación. Los observatorios, y un porcentaje del trabajo de grado; todo ello forma parte tanto de la investigación formativa como de la investigación en sentido estricto. Finalmente, el grupo de investigación desarrolla proyectos de investigación y transferencia de conocimiento, tanto a la industria como al currículo mismo.

A continuación se describen de manera concreta cada uno de estos espacios:

### Espacios de investigación formativa:

#### a) Fundamentos de Investigación:

Es una asignatura teórico-práctica que tiene como propósito del estudiante el comprender las diferencias entre los diferentes enfoques de investigación tradicionales y prepararlo para la formulación de un anteproyecto de investigación de este tipo, teniendo en cuenta el correcto planteamiento de objetivos, metodología, estado del arte y marco teórico; también motivándolo a desarrollar habilidades básicas para el fichaje, uso de citas y referencias, escritura y argumentación.

b) **Lecturas del contexto:** Son asignaturas asociadas al eje principal de formación del diseñador gráfico que es el proyecto. Estas materias tienen como propósito que el estudiante aplique múltiples métodos de indagación e investigación para recolectar y analizar información

sobre los requisitos, repertorios, requerimientos y solicitudes que darán origen al proyecto. Los estudiantes desarrollan habilidades para interpretar y describir las situaciones de uso del producto a diseñar incluyendo las características de los usuarios, el entorno físico, los propósitos del cliente, etc. para convertirlos en parámetros que guíen el desarrollo del proyecto y su posterior evaluación.

c) **Semillero de investigación:** Es un espacio para que el estudiante desarrolle sus habilidades de investigación a partir de la ejecución de iniciativas propias semiestructuradas, dentro de una temática global previamente definida por el grupo de investigación. Estas iniciativas de los estudiantes son orientadas por varios docentes, quienes ejercen como tutores metodológicos, temáticos y técnicos. Además los estudiantes son motivados para que socialicen y compartan abiertamente con otros el conocimiento que van construyendo, a su vez, descubren sus intereses y roles dentro del proceso mismo de investigación. Usualmente, las iniciativas de investigación del semillero incluyen el desarrollo de un proyecto de diseño, que sirve como eje para el desarrollo de la investigación, la indagación, la discusión y el análisis.

### Espacios que integran investigación formativa e investigación en sentido estricto

Los observatorios, optativas y proyectos especiales son espacios de investigación formativa y en sentido estricto. En todos ellos. Los estudiantes desarrollan diversos tipos de actividades de investigación que nutren un proyecto formal adelantado al interior de las líneas de investigación:

a) **Observatorios:** Son espacios de

observación dentro de una temática particular (por ejemplo: interfaces gráficas, identidad y marca, publicaciones editoriales). Tienen como propósito la observación directa y permanente de los cambios y desajustes en la cultura. Esta observación permanente, permite ir construyendo un estado del arte siempre actualizado en la temática que abordan, a la vez que identifica posibles campos problemáticos donde es necesaria o deseable la intervención del investigador en diseño. Usualmente la información derivada de los observatorios, contribuye al desarrollo de proyectos de investigación formales inscritos dentro del grupo de investigación.

- b) Optativas:** Son asignaturas que usualmente se ubican en los últimos semestres del programa, a partir de las cuales los estudiantes sintetizan las habilidades de investigación desarrolladas en otros espacios de formación anteriores, para contribuir como asistentes de investigación al desarrollo de proyectos formales dentro de algunas de las líneas de investigación existentes, es el espacio para identificar estudiantes que demuestren habilidades para la investigación. Como su nombre lo indica, estas son materias optativas. Es decir, que los estudiantes deben elegir una temática dentro de la cual deben realizar su proyecto.
- c) Trabajo de grado:** Para obtener el título de Diseñador Gráfico un estudiante debe acreditar una serie de actividades en diseño, proyección social e investigación. Estas actividades pueden incluir el desarrollo de una monografía, la participación como asistentes en proyectos formales del grupo, la participación en los semilleros de investigación y el desarrollo de productos de investigación como ponencias o artículos.

### **Espacios de investigación en sentido estricto**

La facultad de diseño gráfico cuenta con un grupo de investigación al interior del cual se desarrollan cuatro líneas fundamentales: Identidad y marca, Estética y comunicación, Interfaces gráficas, y Publicaciones editoriales. Estas líneas tienen como función la actualización permanente del currículo y la transferencia de conocimiento al medio. La actualización del currículo se garantiza en la medida en que son los mismos investigadores quienes lideran las materias asociadas al ciclo de investigación así como también algunos de los módulos que son materias optativas del ciclo profesional y los trabajos de grado en la Especialización en Diseño Estratégico. La transferencia al medio se logra en su mayor porcentaje a través del desarrollo de productos formales de investigación como libros, artículos y ponencias; además a través de proyectos conjuntos con la industria, que incluyen investigación en alguna medida.

### **Perspectivas y retos futuros para la consolidación del ciclo**

La consolidación del ciclo de investigación implica un proceso permanente de mejoramiento, para el cual se han desarrollado las siguientes estrategias: la construcción de los programas de investigación, gestión de nuevas fuentes de financiación, formación en investigación, visibilidad e internacionalización, trabajo en las políticas de calidad y evaluación, y la eficiencia en la gestión.

#### **a. Transformación de las líneas de investigación a “programas de investigación”:** Se fundamenta en cuatro acciones concretas:

- La transición de la investigación exclusivamente disciplinar a la investigación inter y transdisciplinaria.
- La transformación de la investigación basada en los intereses de los investigadores a su articulación con las políticas nacionales.

- El paso de una integración exitosa de la investigación al currículo, a la consolidación de la transferencia a la industria.
  - Dar continuidad a la construcción de conocimiento en nuestro campo de estudio concreto, incluyendo proyectos de diseño.
- b. Búsqueda de nuevas fuentes de investigación diferentes a la UPB:**  
A través de alianzas con otras universidades, desarrollando proyectos conjuntos universidad e industria, con fondos de capital privado o auxilios de entidades como Colciencias o el Banco Mundial.
- c. Pasar de una formación a partir de la práctica en investigación a una Formación en Maestrías y Doctorados:** Este reto incluye cuatro líneas de acción:
- Pasar de la formación empírica de los investigadores a la formación en maestrías y doctorados.
  - Convertir las colaboraciones informales, que hasta ahora se han desarrollado con la industria, en pasantías formales de investigación.
  - Consolidar la participación en redes nacionales e internacionales a través de pasantías en grupos de interés.
  - Pasar de grandes eventos con invitados internacionales a formación puntual para los investigadores a través de cursos de extensión especializados.
- d. Mejorar la visibilidad del grupo a nivel local, nacional e internacional:**
- Elegir eventos y revistas clave para la participación con ponencias, según el nivel de experiencia del investigador.
  - Pasar de los medios de divulgación internos al desarrollo de un portal web, para visibilizar los logros del grupo.
- e. Pasar de la evaluación informal de la investigación a unas políticas de calidad y evaluación:**
- Incluir la evaluación por pares académicos a las dinámicas del grupo.
  - Formalizar el sistema de evaluación de la producción investigativa.
  - Desarrollar un repositorio común de información investigativa.

#### Consideraciones finales

La revisión del ciclo de investigación muestra que si bien este tiene una estructura clara a nivel conceptual, académico y administrativo, es necesario un trabajo permanente para la integración entre estos tres aspectos. A la fecha se hace necesario concebir la investigación como un factor clave que involucra múltiples disciplinas. Esto implica que el diseñador debe estar dispuesto a escuchar y a mantener un constante diálogo con la sociología, la antropología, la psicología y la filosofía, pues desde cada uno de estos flancos es posible entender cómo los diferentes productos del diseño generan rituales hábitos, en otras palabras, prácticas que le dan sentido a nuestras vidas.



## Referencias

- Archer, B. (1995). The Nature of Research. *Co-design, Interdisciplinary Journal of Design*, 6-13.
- Cross, N. (1999). Design research: A Disciplined Conversation. *Design Issues*, (Pp 5-10).
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). Research through design and transdisciplinarity: a tentative contribution to the methodology of Design Research. *Swiss Design Network Symposium*, (Pp. 67-91). Suiza.
- Margolín, V. (2005). *Las políticas de lo artificial. Ensayos sobre diseño y estudios acerca de diseño*. Méjico: Designio.
- Morales, E. (2009). *La metodología en la investigación en diseño y el diseño como método de investigación. En: Las rutas del diseño*. Méjico: Designio.
- Pizzocaro, S. (2005). Towards a strategic role for doctoral research in design. *Joining Forces* (Pp. 1-9). Helsinki: University of Art and Design .
- Saikaly, F. (2006). Approaches to Design Research: Towards the Designerly Way. *6th international conference of the European Academy of Design*.

Arquetipo