

## **Diseño de plantillas para mejorar el proceso de investigación en el curso de tesis de diseño gráfico**

Template design to improve the research process in the graphic design thesis course

**Rafael Vivanco<sup>1</sup>, Sandra Tineo<sup>2</sup>**

**Resumen:** Esta investigación describe el proceso de diseño de las plantillas INPADI (Investigación para Diseñar) como herramienta metodológica para el perfeccionamiento del proceso de investigación dirigido a los alumnos del último año de diseño gráfico que están desarrollando su tesis. Tomando como base la experiencia como profesores del curso de tesis de diseño gráfico, se identificaron problemas generales del proceso de investigación y se diseñaron e implementaron las plantillas a fin de resolver esos problemas, de manera que se garantice que el alumno comprenda los pasos para estructurar un problema de investigación y proponer un proyecto de diseño creativo e innovador; además, se consideró la gestión del curso con el modelo de educación virtual.

**Palabras clave:** Investigación, diseño gráfico, metodología, innovación, proyecto de diseño, tesis universitaria.

**Abstract:** The design process of the INPADI templates (Investigación para Diseñar) is described as a methodological tool for the improvement of the research process aimed at students of the last year of graphic design, who are developing their thesis. Based on the experience as professors of the course on graphic design thesis, general problems were identified and the templates were designed and implemented to solve these problems, as a means to ensure that the student understands the steps to structure a research problem and propose a creative and innovative design project; in addition, the management of the course considered the virtual education model.

**Keywords:** Research, graphic design, methodology, innovation, design project, university thesis.

---

1 <https://orcid.org/0000-0001-8279-7647>

Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Arte y Diseño. Av. Universitaria 1801, San Miguel, Lima, PERÚ.  
Correspondencia (Corresponding author): [rvivanco@pucp.pe](mailto:rvivanco@pucp.pe)

2 <https://orcid.org/0000-0001-6994-688X>

Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Arte y Diseño. Av. Universitaria 1801, San Miguel, Lima, PERÚ.  
Correspondencia (Corresponding author): [sandra.tineo@pucp.edu.pe](mailto:sandra.tineo@pucp.edu.pe)

## Introducción

Cuando hace más de 100 años Walter Gropius fundó la escuela Bauhaus sentó, sin saberlo, las bases del diseño como disciplina con una marcada filosofía social centrada en el diseño para la solución de problemas (Droste, 1998). Si la finalidad del diseño es solucionar problemas, el diseñador debe tener la capacidad integral de asumir ese reto, por lo que debe conocer el problema para poder solucionarlo con las herramientas que tenga a su disposición. Después de una larga evolución del diseño, que ha pasado por lo estético, lo funcional y lo comunicativo, el diseño ha vuelto a su origen social. Se concibe al diseñador actual como un profesional holístico capaz, en primera instancia, de identificar problemas para buscar soluciones coherentes y responsables con el entorno. Para ello, se debe educar al diseñador en el reconocimiento de su entorno y realidad a la que pertenece (Vivanco, 2018).

Desde entonces, el diseño se ha concebido como una actividad proyectual antes que como una disciplina académica y su desarrollo ha privilegiado la práctica profesional por encima de la producción de conocimiento. La mayoría de los autores (Archer, 1979; Bonsieppe, 2007; Medrando 2016; Munari, 2016) describe la disciplina del diseño en estos términos; Costa (2014), por ejemplo, afirma que el diseño es una actividad proyectual, fruto de un designio y que existe para cubrir funciones y mejorar la calidad de vida de las personas. Esto explicaría por qué la investigación no ha sido (hasta ahora) una actividad obligatoria para el diseño. Sin embargo, como resultado de las reformas en la educación superior producto del neoliberalismo contemporáneo, la investigación se ha convertido en una función primordial de la formación artística y del diseño (Bordgoff, 2004; Pontis, 2010). A ello se suma que el diseño ha incrementado su competencia y ha madurado como disciplina, por lo que es impostergable el desarrollo académico de la investigación en diseño (Tineo, 2019).

Este artículo busca aportar en ese escenario, dado que es una competencia relativamente nueva en la formación de los diseñadores. No es que en diseño no se investigue, los diseñadores siempre han investigado, pero no desde una perspectiva académica, ni con un enfoque social o contextual amplio, lo que invita a formular metodologías de investigación que integren métodos y herramientas de otras disciplinas.

En la especialidad de diseño gráfico utilizamos la metodología de investigación a través del diseño, que abarca el proceso de investigación desde el planteamiento del problema hasta la validación del proyecto de diseño, es decir, construimos conocimiento sistematizando a través de la investigación las interacciones que surgen del mismo estudio y práctica del diseño (Tineo, 2017). En ese sentido, un diseñador no solo debe saber investigar, sino que al mismo tiempo debe saber para qué lo hace, conocer bien su problema de investigación e identificar al actor o actores a los cuales se dirigirá para proponer un proyecto de diseño que articule el problema con el actor involucrado mediante un adecuado concepto que garantice la solución con un diseño innovador y creativo. En ese proceso, es clave que el diseñador entienda a cabalidad el procedimiento que realiza. Es aquí donde entran a tallar las plantillas como aporte de esta investigación para fomentar el desarrollo de la capacidad de integrar las partes de la investigación.

Existen diversas formas de abordar la investigación del diseño, en este caso se ha partido del enfoque definido en la *Guía de investigación en arte y diseño* (Montalván Lume et al., 2019) desarrollada por las especialidades de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) como insumo para la elaboración de las plantillas en

el contexto del curso de tesis. Los métodos de investigación empleados dependen de una serie de factores relativos al tema, al contexto, al lenguaje y recursos propuestos como solución. Así, hay métodos centrados en la recopilación de la información (bibliografía y trabajo de campo), otros parten de la investigación de un problema, que es el foco del presente estudio, y otros se concentran en la producción creativa para el desarrollo del proyecto de diseño, cuyo fin es el mismo diseño. Eso no significa que unos sean mejores que otros, lo importante es la recolección de información y el uso que se le dé (Vivanco, 2019).

La propuesta se basa en sistematizar mediante las plantillas el proceso de investigar para diseñar, que contempla las siguientes etapas:

- a. Primero, se identifica un tema de interés.
- b. Luego, se formula un problema existente relacionado con el tema.
- c. A continuación, se revisa la literatura y se desarrolla el marco conceptual y teórico.
- d. En paralelo, se investiga en el campo, se identifican y entrevistan a los actores involucrados y se registran los repertorios visuales encontrados.
- e. Finalmente, se propone un proyecto de diseño que pueda atenuar, evidenciar o solucionar el problema que se desea resolver.
- f. Este proceso incluye el uso de métodos para el desarrollo teórico del problema en cuestión y las herramientas del diseño utilizadas en la propuesta de solución, lo que permite integrar los aspectos esenciales para que un proyecto de diseño sea creativo, estético, innovador y también efectivo como solución.

### **Enseñar a investigar a un diseñador**

El profesional de diseño se preocupa del crecimiento de su saber especializado mediante la comprensión de la diversidad, la identidad, los límites y potencialidades de lo que es y no es capaz de hacer, lo que sabe y lo que aún debe saber (Juez, 2002). Por ello, lograr que el estudiante entienda el proceso y los términos correctos de la investigación requiere una metodología de enseñanza adecuada y, sobre todo, orientada a la propuesta del diseño.

A un estudiante inexperto en la investigación, le resulta difícil entender el proceso y los métodos que se emplean. Del mismo modo, comprender la importancia de hacer las preguntas de investigación, identificar las variables, plantear los objetivos, describir a los actores, trabajar en el campo y escribir una etnografía requieren herramientas, como las plantillas para que el estudiante entienda el proceso en el cual se sumerge y se familiarice con cada término y su importancia, de manera que pueda idear un concepto y desarrollar un proyecto de diseño.

La aplicación de las plantillas permite que los alumnos desarrollen un proceso de investigación competente y eficiente, y también evidencia que existía una debilidad en la búsqueda de información confiable y fidedigna. Se encontró que la mayoría de los alumnos se limitaban a buscar fuentes primarias de información, como páginas web de instituciones extranjeras ajenas a nuestra realidad, blogs de autores no reconocidos, revistas sin trayectoria y portales de opinión y no de hechos. Esto se identificó como problema en el curso, por lo que ahora se ha incorporado en las plantillas para que los alumnos busquen información fidedigna e indiquen datos precisos basados en fuentes, autores y documentos reconocidos según su tema, tanto de la parte teórica como de la práctica.

Cuando los estudiantes no saben qué tema pueden investigar o cómo abordarlo, las plantillas ayudan a proponer varios temas sobre los que se hace una indagación general

para luego elegir el de mayor interés, lo que facilita encontrar el problema para investigar. Posteriormente, el estudiante definirá quiénes participan en el problema y dónde suceden los hechos para formular la pregunta de investigación y con ello obtener las variables acordes a la formulación. Luego, podrá construir el marco teórico que permita explicar de manera profunda el problema. Finalmente, la investigación permitirá que el estudiante pueda elaborar un proyecto de diseño que será la respuesta al problema abordado.

Si el estudiante no es capaz de entender la importancia de cada paso en este proceso y de completarlo adecuadamente, el resultado será un proyecto incoherente. Se habrá desperdiciado un tiempo valioso y no se habrá desarrollado la competencia de investigación para hacer un proyecto de diseño coherente. La palabra diseño es un anglicismo; *design* significa plan mental, proyecto (González, 1994) y cabe recordar que ante todo el diseño se refiere de forma precisa a un plan o proyecto, antes que a un trazo o bosquejo (Moreno Rodríguez, 2014). El diseño, más allá de hacer dibujos o gráficos, se fundamenta en el acto de ver, mirar y observar, es decir, investigar (Costa, 2014). El proyecto de diseño requiere un proceso claro y que el estudiante conozca el desarrollo de cada paso para mantener su interés de seguir adelante con las herramientas suficientes para construir un proyecto innovador, creativo, sostenible en el tiempo y sobre todo realizable.

### **Plantillas INPADI (*IN*vestigAR *PARA* *DI*señar)**

Las plantillas INPADI son 12 y van de lo general a lo específico; empieza con la proposición de temas generales de investigación para luego analizar lo que ocurre dentro de ellos y así identificar causas, consecuencias y actores involucrados en la formulación del problema de investigación. El trabajo de campo se hace a través de la observación, entrevistas y encuestas. Le sigue la construcción del marco teórico, de la metodología que se va a emplear y el planteamiento de hipótesis hasta la propuesta del proyecto de diseño. La información desarrollada en estas plantillas permite estructurar el plan de tesis y su desarrollo. Para el siguiente curso se consideran 3 plantillas adicionales referidas únicamente al proyecto, lo que facilitará desarrollar el proceso del mismo.

Las plantillas fueron diseñadas en el 2020 y se han ido actualizando para obtener información más precisa. Se utilizan como material de clase con el objetivo de estructurar y ordenar el desarrollo de la investigación de la tesis. Esto incluye el desarrollo de una clase teórica que acompaña el tema de cada plantilla ejecutada con ejemplos y otros materiales de ayuda que aseguren el aprendizaje (ver el anexo en QR).

Toda la información recopilada en las plantillas servirá tanto para el proceso de investigación, como para el desarrollo del plan de tesis y, por supuesto, del documento final. Estos formatos posibilitan al estudiante tener un orden en el proceso de investigación y ayuda al profesor a detectar a los estudiantes que presentan dificultades; al mismo tiempo logra que toda la clase avance de manera conjunta. (*Figura 1*)

**INPADI** investigación para diseñar

PLANTILLA 001 PROYECTOS INTEGRALES 1

Nombre: \_\_\_\_\_

TEMAS DE INTERÉS

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

Describir los temas elegidos profundizando en su conocimiento utilizando 200 - 300 palabras, para poder luego consultar internet acerca de cada uno de los temas propuestos. Es más probable que al escribir sobre cada tema, inevitablemente se mencionen algunos problemas que dentro de cada tema suceden. Al describir cada tema escribe todo lo que sepas y en la medida de lo posible, tratar de ser claro y no redundar en las ideas escritas.

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

**INPADI** investigación para diseñar

Ahora elige un solo tema que cause el mayor interés para poder investigar. En esta oportunidad se profundizará en el problema.

Temas elegidos

Menciona 3 problemas más destacados dentro del tema elegido	1	_____
	2	_____
	3	_____

De los 3 que más te interesan

¿Dónde sucede este problema?

¿Quiénes están involucrados en este problema?

¿Sucede siempre o en ocasiones?

¿Existen indicios o hechos anecdóticos que hayan ocurrido sobre este problema?

¿Cuáles son las causas que lo originan?

¿Cuáles son las consecuencias que pueden suceder?

Redactar todas estas respuestas de tal manera que puedas argumentar el problema de estudio que aún no está formulado. Esta redacción ayudará a describir el problema de manera general. Para ello hay que ser preciso y solo se utilizará entre 200 palabras.

Formulación del problema

\_\_\_\_\_

**INPADI** investigación para diseñar

Al tener las causas y consecuencias intentar formular un problema de investigación. Considerando una consecuencia o una causa con el problema encontrado. Por ejemplo: "La violencia vial a consecuencia del desconocimiento de las reglas de tránsito" "El alto índice de accidentes en motocicleta a causa de las acciones temerarias de los motociclistas"

Formulación del problema a investigar

\_\_\_\_\_

Figura 1. Muestra de la plantilla INPADI 001, 2021

## Contenido de las plantillas

**La primera plantilla** es para la investigación temática, porque siempre se comienza con experiencias, ideas y opiniones sobre el problema que se va a estudiar (Hernández, Fernández-Collado y Baptista, 2017). Se empieza con la solicitud de dos temas de interés, se pide al estudiante que describa lo que sabe de ellos, que indague en la internet y que utilice diversas fuentes como un primer acercamiento a la investigación. Luego, elige uno de los temas, profundiza en la investigación y, finalmente, escribe un resumen ayudado con una batería de preguntas que le permite comprender las causas y consecuencias del problema, a fin de formular el primer borrador del problema de investigación.

**La segunda plantilla** sirve para la problematización, que lleva al estudiante a la búsqueda de información en fuentes confiables (libros, tesis, sitios web de entidades, noticias, etc.) relacionadas con el problema para tener un acercamiento a la realidad del mismo. Luego, deberá responder unas preguntas que lo lleven a redefinir y mejorar la redacción del problema principal y los secundarios. Aquí, también debe descubrir qué actores participan y dónde sucede el problema, es decir, el campo, siendo estos términos conocidos y entendidos de manera natural. Como señalan Hernández, Fernández-Collado y Baptista (2017) definimos el concepto central de nuestro estudio y los conceptos que consideramos vinculados con él de acuerdo con nuestra experiencia y la revisión de la literatura. Al ser diseñadores, en esta plantilla es importante representar de manera visual el problema para un entendimiento complementario de la visión del investigador.

**En la tercera plantilla**, se desarrollan con mayor rigurosidad los autores y las fuentes seleccionadas. También se define el problema principal y el secundario de manera correcta y funcional. Luego, a partir del problema se identifican las variables de estudio, que sirven para construir el marco teórico, que a su vez permite al estudiante desarrollar la investigación. Ser rigurosos con las fuentes de información posibilita que el profesor corrobore si el estudiante está buscando información de manera superficial o de manera sistemática.

**La cuarta plantilla** introduce al trabajo de campo, se trata de entender que una investigación consta de una parte teórica, dada por los autores, teorías y conceptos, y otra empírica conformada por el trabajo de campo, que incluye entrevistas, encuestas, observación participante y etnografía visual o escrita (Guber, 2005). Esta plantilla identifica el campo del problema, sus consideraciones y describe a los actores involucrados. Describir a los actores es necesario porque ayuda a comprender su relación con el problema de estudio. En esta plantilla, se evalúa si los estudiantes entienden los conceptos de actor de campo, así como las consideraciones que se deben de tener con respecto al actor, ya que el investigador estructura el estudio con aquello que puede recabar (Hernández, Fernández-Collado y Baptista, 2017).

**En la plantilla 5**, el estudiante diseña una metodología general para recolectar información en el campo a través de entrevistas o encuestas e indica los motivos y los actores que entrevistará. Con ello se logra que el estudiante tenga un plan concreto de búsqueda de información. Se exige lo mismo con el trabajo de observación del campo, mediante una observación participante que lleve a una etnografía audiovisual o escrita con la indicación de lo que se va a observar y cómo se registrará. Aquí, el estudiante establece su propio orden de prioridades y comprende la razón de aplicar cada método. En esta plantilla se piden más autores, pero esta vez diferenciados según las variables de estudio resultantes de la formulación del problema principal y secundarios.

**La plantilla 6** es para reportar el trabajo de campo realizado, este puede ser de manera física, ya sea asistiendo a un lugar determinado por la investigación con todas las medidas de seguridad pertinentes o de manera virtual, quizás estudiando comportamientos en reuniones de Zoom, en redes sociales, páginas web, blogs, etc. La plantilla concluye con la presentación de una etnografía corta que dé cuenta de forma narrativa el trabajo de campo realizado consistente en un texto y un corpus visual a través del registro fotográfico.

**En la plantilla 7**, se diseñan las guías de preguntas para las encuestas y entrevistas que serán aplicadas a los actores involucrados. Con el problema y los objetivos de investigación, el estudiante elabora las preguntas adecuadas para obtener la información que está buscando y describe la finalidad de cada herramienta. Es importante señalar que el alumno debe tener los objetivos claros de cada actividad. Esta plantilla permite al profesor guiar al alumno en la búsqueda de información por objetivos y establecer las preguntas precisas, pertinentes y hechas de la forma adecuada. Para ello, el orden de las mismas debe establecer empatía y construir confianza para llegar a obtener la información que se busca.

**La plantilla 8** es para el desarrollo del marco teórico. Se utilizan como insumo las variables del problema principal y secundario, y la revisión bibliográfica que brindan los conceptos y teorías del problema. Con esa base, se elabora un índice que debe incluir los términos y teorías que ofrezcan una ayuda significativa para la propuesta del concepto y del diseño, y se propone una narrativa del problema que oriente su solución.

**En la plantilla 9**, el alumno antes de empezar a escribir resuelve una serie de ejercicios de redacción que le permiten entender qué es una cita de autor y cómo hacerla de manera correcta para dar el crédito correspondiente de dónde se obtuvo, tanto el texto como las imágenes.

**En la plantilla 10**, luego de haber investigado y leído sobre el problema, el estudiante describe con detalle a los actores involucrados. Es importante ver el avance del conocimiento de los actores y sus características en relación con su rol en el problema. Esta plantilla ayuda al alumno a elegir el actor al que se dirigirá el proyecto de diseño entre los actores involucrados y lo debe justificar y argumentar correctamente. En ese momento, el actor se convierte en lo que llamamos el público objetivo del proyecto que se va a diseñar. Cabe aclarar que desde el momento que partimos de un actor al que hemos investigado, ya no es ni público (anónimo), ni objetivo (pasivo), sino que tiene subjetividad y agencia, es decir, tiene el poder de transformar la realidad del problema (Tineo, 2019).

**En la plantilla 11**, ingresamos en la fase creativa de la investigación. Tomando como base la información procesada y el conocimiento del campo y los actores, empieza a concebirse el proyecto de diseño a partir de la formulación de un concepto, es decir, mediante el proceso de conceptualización. Para ello, se deberá responder en la plantilla una serie de preguntas relativas a la comunicación, que permiten encontrar la médula del concepto. A continuación, este concepto servirá como cimiento para que al responder otra serie de preguntas, el alumno proponga un proyecto de diseño. Esta plantilla incluye la toma de decisión sobre una de las especialidades del diseño que despierte el interés profesional del alumno y en cual se centrará el desarrollo del proyecto, como la ilustración, empaques, editorial, interiores, multimedia, gestión de marca, producto, muebles, etc. Finalmente, se llega a la elaboración del proyecto en sí, que incluye un *brief*, etapas, objetivos, públicos y mensajes, y se cierra con un resumen detallado del proyecto que explique en que consiste, cómo está conformado, como lo planea desarrollar, incluida la articulación de principio a

fin. También se solicita un tablero de inspiración (*moodboard*) que dé cuenta de la identidad visual del proyecto (concepto, tipografías, colores, texturas, referencias) y un tablero de palabras asociadas que sirven como ejercicio creativo y conceptual para la elaboración de la comunicación verbal del proyecto (*naming*, eslogan, frases vendedoras o de posicionamiento, ideas fuerza, mensajes cortos, entre otros).

**Por último, la plantilla 12** cierra el proceso creativo de elaboración del proyecto, define sus aspectos principales, como nombre, público, concepto, piezas, especialidad, proceso, evaluación y validación del proyecto e invita a reflexionar sobre la metodología del diseño general empleada en el proceso. Con respecto al proceso de validación, en las plantillas se presentan dos opciones: la implementación del proyecto y el juicio de pares. Estas opciones se han evaluado previamente y se ha comprobado su pertinencia como las más adecuadas en el contexto de la pandemia (*Figura 2*).

### **Método y aplicación de las plantillas**

Las plantillas INPADI se presentan como un recurso didáctico que busca dar forma a la propuesta pedagógica de investigación en diseño planteada para la Especialidad de Diseño Gráfico de la UCP. Las plantillas se aplicaron para investigar y proponer un proyecto de diseño en el curso de Proyectos Integrales I (DGR 225) durante el semestre 2020-2. Este es un curso del último año, en el que los alumnos aplican el conocimiento, tanto de contenido como procedimental, adquirido a lo largo de su formación académica y lo canalizan en el desarrollo de un trabajo de investigación que culmina en sus tesis de grado de licenciatura. Por ello, el curso tiene como objetivo principal el desarrollo de dicho trabajo de investigación y su duración es de 16 semanas con 8 horas lectivas por semana divididas en dos clases de 4 horas cada una y repartidas en 2 bloques u horarios (0911 y 0912).

Los estudiantes matriculados en el curso fueron 18 y el curso estuvo a cargo de 4 profesores, cuya misión se centró en la revisión personalizada y profunda de los trabajos de investigación, con el tiempo suficiente para analizar y conversar sobre el desarrollo de cada etapa, el proceso de investigación y la elaboración del proyecto de diseño. Las plantillas acompañaron el desarrollo del sílabo, lo que permitió sistematizar el progreso integral semanalmente en paralelo con la plataforma Paideia para llevar un control del progreso de cada estudiante. El contenido desarrollado en cada plantilla sirvió como insumo para la elaboración del plan de tesis que se presenta al final del curso. Las plantillas permiten al alumno tener claro su proceso de avance, realizar anotaciones extras a lo solicitado, hacer correcciones de forma permanente y, sobre todo, tener una visión general del aporte que significa la investigación tanto para la sociedad como para la disciplina.

### **Resultados de la aplicación de las plantillas**

#### **6.1 Limitaciones encontradas**

Durante el proceso de observación de la aplicación de las plantillas se identificaron los siguientes problemas en los que hay que incidir para mejorar tanto las plantillas como los efectos de su aplicación:

- El problema de la tendencia a la búsqueda de fuentes de información no pertinentes, si bien ha mejorado todavía persiste a pesar de las plantillas, aun cuando hay tres plantillas dedicadas a ello (P01, P02, P08), lo que demuestra que todavía hay que insistir al respecto.

INPADI investigación para diseñar		
PLANTILLA	012	PROYECTOS INTEGRALES 1
METODOLOGÍA DE DISEÑO		
Nombre		
Elección del Puzlo Objetivo		
Nombrar 3 razones por la que se eligió el P.O.	1	
	2	
	3	
Definición del concepto		
Enumere 3 razones del por qué utilizar este concepto con el P.O. elegido	1	
	2	
	3	
Diseño de la pieza central		
Describir la pieza principal del proyecto, incluyendo soporte, materiales, dimensiones, etc.		
Especialidad de diseño		
Descripción de la especialidad de diseño utilizada en el proyecto		
Proceso de diseño		
Defina en mínimo 3 o máximo 5 pasos como hará el desarrollo del diseño	1	
	2	

  

INPADI investigación para diseñar		
	3	
	4	
	5	
	6	
Validación		
Explique como planea hacer la activación del proyecto. Cómo organizará dicha actividad		
Juicio de pares		
Explique como hará la evaluación por pares y a que profesionales enviará el proyecto para ser examinado. Del mismo modo indicar si se incluirá profesionales de otras áreas o muestra del P.O.	Resumen	
	Profesionales del diseño	
	2	
	3	
	4	
	Profesionales áreas afines o relacionadas al proyecto	
	2	
	3	
	4	
	Puzlo Objetivo	
	2	
3		
4		

Figura 2. Muestra de la plantilla INPADI 012 referida a la metodología del diseño que se va a emplear, 2021

- Se ha identificado la necesidad de balancear mejor la cantidad de contenido y la especificidad de la información en cada plantilla respecto a la relación entre ellas. Esto se refiere a que algunas plantillas resultan muy amplias en comparación con otras muy específicas, o algunas son muy extensas y otras muy breves.
- Con el afán de mantener la secuencia del curso y avanzar en paralelo con los temas del sílabo en la plataforma Paideia, a veces los profesores avanzan o los alumnos se atrasan y cuando esto sucede saltan el orden de las plantillas; por lo tanto, esto se debe revisar.
- También se ha observado que a algunos alumnos les cuesta “traducir” el lenguaje y formato de la plantilla en la redacción de la tesis, en la que debe desarrollar con mayor profundidad su información. Este es un punto que requiere atención, no en el mejoramiento de la plantilla, sino en el curso.
- Por último, se ha advertido que a pesar de nuestras expectativas en las plantillas con respecto a la integridad del proceso de investigación, aún falta fortificar la relación entre el problema estudiado y la propuesta de diseño desde una perspectiva más amplia, que debe darse a través del proceso de conceptualización en la investigación. Es decir, en muchos casos los alumnos no logran articular problema con los actores y el contexto para proponer la solución a través del diseño. No sabemos si este aspecto se debe a que las plantillas representan una nueva modalidad de trabajo o si la causa es el mismo problema de la traducción del “formato” de la plantilla a la redacción de la tesis en sí, o tal vez debamos aislar el proceso de conceptualización; en todo caso, estamos trabajando en ello.

## 6.2 Avances logrados

También se encontraron puntos de avance y mejora impulsados por las plantillas en el proceso de investigación y en el curso de Proyectos Integrales. A continuación, citamos los que consideramos más importantes:

- Antes de la aplicación de las plantillas INPADI, por más rigurosidad y plan de trabajo que se tuviera, la presentación de los avances resultaba siempre un poco desordenada, tanto con respecto al nivel de avance como en relación al soporte, debido a que cada alumno tiene su propio tiempo y sistema de aprendizaje. Las plantillas han permitido mejorar este aspecto y han puesto orden en los pasos que se deben seguir. Si bien cada alumno asimila los conceptos a su ritmo, todos cuentan con la misma herramienta.
- Las plantillas en su versión actualizada motivan a los alumnos a desarrollar la investigación al ver de manera sencilla y ordenada los pasos que pudiesen resultar complicados para ellos, como reflexionar sobre lo encontrado, hacer entrevistas, encuestas, trabajo de observación participante, o el proceso de conceptualizar y formular el proyecto de diseño.
- Los alumnos han encontrado valioso tener un formato que les facilita el proceso de investigación. Especialmente cuando deciden realizar cambios o ajustes que van a afectar dicho proceso, estos se pueden hacer en cualquier momento sin perjuicio, porque resultan claramente identificables y pueden ordenar la secuencia de la investigación de forma articulada. Durante las primeras cuatro semanas, el 100% de los estudiantes avanzó de forma regular y simultánea.

- Las plantillas también han demostrado ser útiles como instrumento de aprendizaje, ya que sirven como extensión de la clase teórica y ayudan a la comprensión de los temas tratados mediante su aplicación práctica en la secuencia de aprendizaje.
- En cuanto a la evaluación de la investigación, a pesar de contar con rúbricas para medir los avances, esta suele ser difícil por los aspectos que abarca y los tiempos no uniformes del proceso de investigación de los alumnos. Sin embargo, las plantillas han mostrado ser útiles para evaluar los avances de manera eficiente y objetiva.
- El uso de estas plantillas de enseñanza-aprendizaje permitió a los profesores avanzar de manera homogénea en el aula y se logró una mejora significativa en las calificaciones parciales y finales del curso, y en las propuestas de proyectos de diseño. Al término de la experiencia, los estudiantes participantes tuvieron su proyecto de diseño bien definido, lo que permitió continuar las asesorías de tesis conducentes a la obtención de la licenciatura en el siguiente ciclo.

### Conclusiones

La aplicación de las plantillas INPADI fomenta la producción de conocimiento, con la que el diseño tiene cuentas pendientes. Mediante la mejora y desarrollo de metodologías de investigación, esta propuesta aportó directamente como recurso didáctico que da forma a la propuesta pedagógica de investigación en diseño.

Desarrollar un método a través de la aplicación de plantillas en el proceso de investigación en diseño permite que el estudiante capte teóricamente la investigación y que aumente su comprensión del proceso, lo que lleva a mejorar el producto de dicha investigación.

El uso de las plantillas permite detectar eficazmente en qué momento sucede un atasco o una falta de comprensión por parte del estudiante. Esta detección posibilita solucionar la limitación y conduce a un mayor rendimiento de los estudiantes para que alcancen las competencias que deben adquirir mediante el proceso de investigación.

Además de lograr construir un proyecto creativo e innovador, las mejoras en el proceso de investigación en diseño consiguen, sobre todo, la formación de un diseñador profesional holístico capaz de enfrentar un mundo cada vez más competitivo y globalizado.

### Referencias bibliográficas

- Archer, B. (1979). Design as a discipline. *Design Studies*, 1 (1), 17-20.  
[https://doi.org/10.1016/0142-694X\(79\)90023-1](https://doi.org/10.1016/0142-694X(79)90023-1)
- Archer, B. (1995). The Nature of Research. *CoDesign, Interdisciplinary Journal of Design*, 6-13.
- Bonsiepe, G. (2007). The Uneasy Relationship between Design and Design Research. En: R. Michel (Ed.), *Design Research Now* (25-39). Basel: Birkhäuser. [https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8472-2\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8472-2_2)
- Borgdorff, H. (2004). The Conflict of the Faculties. On Theory, Practice and Research in Professional Arts Academies. En: Westgeest, H. F., Coumans, A. (Eds.) *The Reflexive Zone*. Utrecht: Hogeschool voor de kunsten.
- Costa, J. (2014). Diseño de comunicación visual: el nuevo paradigma. *Expertia*, 2(4), 89-107. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.23>
- Droste, M. (1998). *Bauhaus 1919-1933*. Taschen Editores.
- González, G. (1994). *Estudio de diseño*. Buenos Aires: Emecé Editores.

- Guber, R. (2005). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Barcelona: Paidós.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C., Baptista, P. (2017). *Metodología de la investigación*. México, D.F.: McGraw-Hill. <https://doi.org/10.18041/978-958-8981-45-1>
- Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. GEDISA
- Medrano Rodríguez, R. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. *Iconofacto*, 12 (19), 254-268. <https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/7526/6855>  
<https://doi.org/10.18566/iconofact.v12.n19.a11>
- Montalván Lume, J., Soria Morales, C., Hopkins Barriga, A., Ascue Yendo, R., Ajito Lam, E. (2019). *Guía de investigación en arte y diseño*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://cdn02.pucp.education/investigacion/2016/06/12214732/guia-de-investigacion-en-diseno.pdf>
- Moreno Rodríguez, C. (2014). *Apuntes sobre diseño gráfico; teoría, enseñanza e investigación*. Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual, contribución a una metodología didáctica*. Gustavo Gili.
- Pontis, S. (2009). Diseño gráfico, un novel objeto de investigación. Caso de estudio: el proceso de diseño. *Revista Iconofacto* 5 (6). <http://hdl.handle.net/20.500.1>
- Tineo, S. (2017). *Designinvestigación. Construcción y práctica metodológica en los proyectos de diseño*. En: M. Radulescu (Ed.) *Investigaciones en arte y diseño* (t. 1, 109-122). Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Arte y Diseño.
- Tineo, S. (2019). El rumbo de la investigación en diseño. *Actas EDK* (2), 67-71.
- Vivanco, R. (2016). Diseño H, una perspectiva, interdisciplinaria y holística. *Bla Gráfico*, 9.
- Vivanco, R. (2018) *La naturaleza del diseñador ser humano y holístico. Vanguardias del diseño: concepciones y lenguajes contemporáneos*. México: Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

## Anexo

Las plantillas empleadas en la propuesta INPADI se pueden descargar en este enlace: <http://shorturl.at/mIY78>

## Autores

### Rafael Vivanco

Doctorando en antropología por la PUCP, magíster en docencia superior y diseñador gráfico. Gestor de maestrías en diseño gráfico, diseño estratégico y social e historia del arte y diseño peruano. Desarrolló la filosofía del diseño como agente de cambio que centra su mirada en la formación de un diseñador holístico socialmente responsable con el entorno al que pertenece. Es editor de las publicaciones *Bla Gráfico* (anuario de diseño), *Zoo* (investigación en diseño), *Nativa* (investigación visual). Se dedica a investigar temas relacionados con el diseño, como identidad, cultura, sociedad y entorno. Organiza talleres, seminarios y conferencias de diseño a nivel nacional y en el extranjero. Ha participado como conferencista en eventos internacionales y ha publicado artículos en revistas especializadas y memorias de congresos.

### **Sandra Tineo**

Doctoranda en artes y educación en la Universidad de Granada, licenciada en diseño gráfico por la PUCP, diplomada en historia del arte moderno por la Università di Siena y licenciada en educación por la USIL. Tiene estudios de maestría en comunicación social en la UNMSM y de maestría en antropología social en la PUCP. Es profesora, investigadora y consultora en comunicación de marcas.

