

INPADI 2.0

Método para una investigación en diseño social, creativo e innovador

Autor:

Dr. Rafael Vivanco

Pontificia Universidad Católica del Perú

Lima, Perú

rvivanco@pucp.pe

Co-Autor:

Lic. Sandra Tineo

Pontificia Universidad Católica del Perú

Lima, Perú

sandra.tineo@pucp.edu.pe

Fecha de envío: 07/07/2021

Fecha de aceptación: 14/12/2021



Esta investigación recoge el proceso de diseño y mejora de las plantillas INPADI -Investigación para Diseñar- como herramienta metodológica para la enseñanza del proceso de investigación de los alumnos de último año de diseño gráfico. En base a la primera experiencia, se identificaron problemas como dificultad para plantear el problema de investigación, así como el proponer un proyecto de diseño; problemas generales de estructura, fuentes confiables y continuidad al momento de redactar.

Las plantillas fueron mejoradas buscando resolver esos problemas, pero además pensando en la gestión del curso bajo el modelo de educación virtual; 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.



INPADI		investigación para diseñar		Rafael Vivanco
PLANTILLA	001	TESIS		
TEMAS DE INTERÉS PARA ESTUDIAR E INVESTIGAR				
Nombre				
Elegir 3 temas por los cuales se tenga mucho interés en estudiar; posteriormente se estudiarán los problemas que en ellos se pueden encontrar. Es importante ir de lo general a lo específico, por esa razón hablando de temas, por ejemplo "El tráfico en la ciudad de Lima Metropolitana" describir cada tema con lo que se conoce de ellos.				
1				
Tema				
Descripción				
Evento / noticia destacada				
Justificación				
2				
Tema				
Descripción				
Evento / noticia destacada				
Justificación				
3				
Tema				
Descripción				
Evento / noticia destacada				
Justificación				

INPADI		investigación para diseñar		Rafael Vivanco
PLANTILLA	002	TESIS		
PROFUNDIZANDO EN LOS TEMAS DE INTERÉS				
Nombre				
De los temas decantados en la plantilla anterior elegir 2 temas y profundizar en ellos, investigar utilizando por ejemplo buscadores digitales, noticias en diarios, de prestigio, portales de información confiables, fuentes académicas, etc.				
1				
Tema				
Descripción del tema con mayor detalle				
Evento / noticia relacionados al tema				
¿Qué problemas se encuentran dentro del tema?				
Cruce de intereses				
2				
Tema				
Descripción del tema con mayor detalle				

INPADI		investigación para diseñar		Rafael Vivanco
PLANTILLA	003	TESIS		
SELECCIÓN DEL PROBLEMA A INVESTIGAR				
Nombre				
Elegir ahora solo un tema y buscar más información, pero sobre todo centrándose en el problema que más despierta el interés para investigar.				
1				
Tema				
Enumerar 2 problemas importantes que estén relacionados al tema elegido				
Seleccionar un solo problema y justificar las razones por las que se desea investigar a profundidad				
Causas que originan el problema				
Consecuencias que se derivan del problema				
Primera formulación de problema				
Descripción del problema (utilizando 250 - 300 palabras)				

Inpadi 2.0

Method for a research in social, creative and innovative design

KEY WORDS: Research; social design; methodology; innovation.

This research includes the process of designing and improving of INPADI -Investigation for Design- as a methodological tool for teaching the research process of final year graphic design students. Based on the first experience, problems were identified such as difficulty in posing the research problem, as well as proposing a design project; general problems of structure, reliable sources and continuity at the time of writing.

The templates were improved seeking to solve these problems, but also thinking about the course management under the virtual education model; in a way that guarantees that the student understands the steps to structure a research problem, and propose a creative and innovative design project.

INTRODUCCIÓN

Desde su origen, 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 vigentes (Archer, 1979; Bonsieppe, 2007; Meandro 2016; Munari, 2016) describe la disciplina del diseño en estos términos. Sin embargo, como resultado de las reformas en la educación superior, en el marco del denominado proceso de Bolonia y la creación del Espacio Europeo de Educación Superior, la universidad se ha presentado como el lugar ideal para auspiciar y por tanto normalizar la investigación en diseño, convirtiéndose este en una función primordial de la formación artística y del diseño en la actualidad (Bordgoff, 2004; Pontis, 2010). A ello se suma que el diseño ha incrementado su competencia en el mercado, su impacto en la sociedad, y ha madurado como disciplina, por lo que el desarrollo académico de la investigación en diseño es impostergradable (Tineo, 2019).

Por otro lado, cuando hace más de 100 años Walter Gropius fundó en Alemania la escuela más famosa de diseño, conocida como la Bauhaus, estaría sentando las bases del diseño como disciplina con una marcada filosofía social, referida a que el diseño existe para solucionar problemas y para ello debe tener la capacidad integral de asumir ese reto, es decir, conocer el problema para poder solucionarlo utilizando todas las herramientas a su disposición para

ese fin (Droste, 1998). Es así que después de una larga evolución, pasando por lo estético, funcional y comunicativo, el diseño ha vuelto a su origen social, concibiendo hoy en día a un profesional humano y holístico, capaz de identificar problemas, con los suficientes recursos para buscar soluciones, así como para formar y dirigir un equipo multidisciplinario dedicado a lograr dicho fin (Vivanco, 2018). Para ello se debe de educar al diseñador en el reconocimiento de su entorno y la realidad a la que pertenece. Vale recalcar que el diseño siempre ha investigado, pero nunca antes había tenido la necesidad de hacerlo desde un enfoque social, lo que lo invita a integrar métodos y herramientas como los que ofrece la antropología dentro de su propia metodología.

Por otro lado, en estos tiempos de alta competencia en el mercado se han abierto nuevos y diversos espacios de trabajo para el profesional del diseño, siendo una necesidad primordial contar con habilidades para investigar y gestionar diseño. Pero en este aspecto, un diseñador no solo debe saber investigar, sino al mismo tiempo entender para que lo hace, conociendo en profundidad el problema objeto de estudio e identificando al actor o actores a los cuales se dirigirá, para así proponer un proyecto de diseño que articule el problema con el actor involucrado, mediante un adecuado concepto que garantice una propuesta de diseño innovadora y creativa. Por ello en este proceso es fundamental que el diseñador entienda a cabalidad el procedimiento que realiza (Frayling, 1994).

Cuando se habla de investigación en diseño, las metodologías empleadas dependen de una serie de factores relativos a la orientación que se le quiera dar al tema, contexto, lenguaje y recursos propuestos como solución; así se tiene por un lado, los métodos creativos centrados en el proyecto de diseño, donde el fin es el mismo diseño; y por otro lado, unos que parten de la investigación de un problema centrados en la recopilación de la información para desde ahí proponer el proyecto de diseño como el que plantea el presente estudio (Moreno Rodríguez, 2014). Existen varios métodos para poder desarrollar una buena investigación y no significa que unos sean mejores que otros. Lo importante es la recolección de información y el uso que se le de. Conocer a los actores de una manera cotidiana, cercana y real permitirá que estos al momento de establecer comunicación con el proyecto puedan generar agencia y ser capaces de lograr cambios personales y comunitarios evidenciando la búsqueda del bien común a través del diseño (Tineo, 2017).

La mejora de la propuesta de las plantillas INPADI permitió que los alumnos desarrollen un proceso de investigación más competente y eficiente, evidenciando que existía una debilidad en la búsqueda de información confiable y fidedigna. Encontrando 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, portales de opinión y no de hechos, etc. Esto se identificó en las primeras plantillas, que no tenían un espacio comprometido con ello, dejando en libertad al alumno para buscar fuentes; y que ahora se ha ajustado para que los alumnos busquen información fidedigna indicando datos precisos, basados en libros, autores y documentos reconocidos según su tema, tanto de la parte teórica como de la parte práctica incluyendo videos, películas, documentales audiovisuales y redes sociales.

Las plantillas INPADI 2.0 son ahora dieciséis, ya que en algunas se ha agregado espacio para colocar fuentes de información debido a que esto era un punto débil que se tenía de a primera experiencia. Ahora incluso no solo se solicita una vez, sino hasta en tres momentos y esto es debido a que el estudiante debe de tener una buena variedad para escoger lo más pertinente. Otras láminas también fueron divididas para que los temas puedan ser desarrollados de la mejor manera y sobre todo poder ser entendidos. Parte de la propuesta consiste en que el profesor siempre debe de estar presente evaluando la información presentada incluyendo una supervisión de la redacción puesto que todo lo escrito en las plantillas sirve de insumo para escribir al final el plan y documento final de tesis (ver anexo QR)

INPADI 2.0

Las plantillas diseñadas en el 2020 fueron en un primer momento hechas para una clase presencial, no se imaginaba en ese momento el escenario mundial que sería la pandemia del COVID-19. Estas eran en formato PDF para poder imprimirlas y llenarlas manualmente. Luego la realidad llevó a trasladarlas a un formato Word para un fácil uso y revisión de la misma, su aplicación ya en tiempos de pandemia 20-1 permitió poder realizar una buena investigación a distancia, conectar con un mundo virtual de manera eficiente y sobre todo entender y aplicar el uso de nuevas tecnologías como el uso de redes sociales y reuniones virtuales para el trabajo de campo. La búsqueda de información digital se volvió más cautelosa en el sentido de saber que elegir y como clasificar buena información de aquella falsa.

Luego de esa primera aplicación con la experiencia adquirida para el 20-2 se reformularon algunas plantillas para obtener información más precisa por parte del alumno. Cada clase no podía dejar de tener una explicación de-

tallada del o los temas a tratar, con teorías, ejemplos y otros materiales de ayuda, con el fin de continuar el mismo orden que las plantillas sugieren para el desarrollo de una investigación en diseño, ayudando al profesor a detectar en qué parte los estudiantes presentan dificultades y así avanzar de manera conjunta. Toda la información recopilada en las plantillas sirve al estudiante tanto para el proceso de investigación en sí, como para el desarrollo del plan de tesis, para la elaboración del documento final, y por supuesto, para el desarrollo del proyecto de diseño. (Ver anexo QR).

La plantilla 1 empieza por la investigación temática, solicitando la definición y descripción de 3 temas de interés del estudiante, iniciando la investigación a manera de un primer acercamiento exploratorio; siempre se comienza con experiencias, ideas y opiniones sobre el problema que se va a estudiar. Se pide al estudiante que describa lo que sabe de ellos, que indague en internet y que utilice diversas fuentes como un primer acercamiento a la investigación.

La plantilla 2 sirve para elegir 2 de los 3 temas y problematizar sobre ellos llevando al estudiante a la búsqueda de información en fuentes confiables sean libros, tesis, sitios web de entidades o noticias relacionadas con el problema para tener un acercamiento a la realidad de este. Luego, deberá responder la pregunta que lo lleven a definir el problema que existe en cada uno de los temas elegidos. 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 por ello se recurre a un collage de imágenes que permiten visualizar la mirada del estudiante con respecto al problema.

En la plantilla 3 se elige un solo tema y se analizan las causas y consecuencias con ello le permite tener una primera formulación del problema. Se pide al alumno empezar a redactar una descripción del problema en base a la información encontrada. Al mismo tiempo se pide un moodboard del problema que a diferencia de un collage este es más trabajado y debe de considerar composición y comunicación; es decir debe reflejar la mirada al problema que se está teniendo. Al ser diseñadores, en esta plantilla se hace importante tener de manera visual del problema que permita entender la visión del investigador.

La plantilla 4 contiene una serie de preguntas que llevan al estudiante a descubrir qué actores participan; y donde sucede el problema, es decir, el campo siendo estos términos conocidos y entendidos de manera natural profundizando nuevamente en causas y consecuencias (Guber, 2005). Se introduce al estudiante a tener noción de lo que es campo y actores, al mismo tiempo se le pide elaborar una lista de autores y publicaciones relacionadas al tema que le permitan tener un mayor conocimiento del mismo.

En la plantilla 5 identifica el campo del problema, sus consideraciones y describe a los actores involucrados. Esto es necesario porque ayuda a comprender su relación con el problema de estudio y permite al estudiante empezar con observaciones de campo que lleven a un conocimiento y acercamiento real a dichos actores. En esta plantilla se podrá evaluar si los estudiantes entienden perfectamente el concepto de actor y sobre todo el de campo y las variables. La plantilla 6 pide redactar formalmente el problema de investigación principal y secundarios, así como los objetivos de la investigación. Se solicitan más referencias de información seleccionándolas con mayor rigurosidad. Luego a partir del problema, se procede a identificar las variables de estudio para construir el marco teórico que permita al estudiante

conocer todo lo escrito e investigado con anterioridad sobre el problema. Ser rigurosos con las fuentes de información permite al profesor corroborar si el estudiante está buscando información de manera superficial o de manera seria. Se pide finalmente un moodboard revisado y mejorado a la anterior propuesta. La plantilla 7 resulta pertinente porque es importante que el estudiante pueda leer, interpretar, parafrasear y decidir en qué momento es oportuno usar citas textuales o no, pero sobre todo permite al profesor medir el nivel de redacción del alumno para de esa manera establecer estrategias o el refuerzo para dicha práctica.

En la plantilla 8 ayuda al estudiante a formular el propósito para las entrevistas y para las encuestas teniendo que definir a qué actor o actores les hará preguntas y sobre todo conocer el objetivo de cada una de ellas, este proceso ayuda a planificar de manera adecuada el trabajo de campo. La plantilla 9 sirve para reportar el trabajo de campo que puede realizarse de manera física, ya sea asistiendo a un lugar determinado por la investigación con todas las medidas de seguridad o de manera virtual quizás estudiando comportamientos en reuniones de zoom, análisis y seguimiento de anuncios en redes sociales, páginas web, blogs, etc. En este reporte se debe de incluir día, fecha, hora de la experiencia realizada, así como la ubicación donde se realizó la experiencia incluyendo una etnografía escrita y visual que permite un entendimiento y análisis del mismo.

En la plantilla 10 se diseñan las encuestas y entrevistas que tengan un fin específico buscando obtener información valiosa que sirva a la investigación. Es importante señalar que el alumno debe de tener objetivos claros para cada una, describiendo la finalidad de cada entrevista o encuesta para justamente poder enfocarse en las razones que lo llevan a realizarla y así obtener información útil para la investigación. Las preguntas planteadas deben de enfocar-

se en lograr los objetivos para obtener el máximo provecho del esfuerzo realizado. 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. Estas plantillas permiten 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 y tono de estas deben establecer empatía y construir confianza para llegar a obtener la información que se busca. Del mismo modo en esta plantilla se pide más autores o fuentes de información a consultar, pero esta vez diferenciada por cada variable de estudio que resulta de la formulación del problema principal y secundarios.

En la plantilla 11 luego de unas semanas el alumno presentará el informe de los resultados de entrevistas y encuestas realizadas a los actores involucrados, este informe incluye una sección de hallazgos y reflexiones que le permiten al alumno justamente analizar la información y emitir una opinión de dicha experiencia y sobre todo del análisis de los resultados. En la plantilla 12 se solicitan nuevamente más fuentes de información por variables para tener muchos más recursos de donde obtener información, el estudiante construye el índice del marco teórico, utilizando como insumo las variables del problema principal y secundario, considerando la información que brindan los conceptos y teorías del problema. Este debe incluir los términos y teorías que ofrezcan una ayuda significativa para la propuesta del concepto y diseño, así como proponer una narrativa del problema que oriente hacia la solución.

En la plantilla 13, habiendo investigado, consultado fuentes y realizado el trabajo de campo, el estudiante describe con detalle a los actores involucrados para decidir a quién dirigirá el proyecto de diseño justificando y argu-

mentando correctamente. En ese momento el actor se convierte en lo que llamamos público objetivo del proyecto a diseñar. Sin embargo, 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 una agencia, es decir, el poder de transformar la realidad del problema (Tineo, 2019). En esta plantilla entramos en la fase creativa de la investigación, en base a la información procesada y el conocimiento del campo y los actores, empieza a concebirse el proyecto a partir de la formulación de un concepto que sustente el proyecto de diseño, para lo que se deben responder en la plantilla una serie de preguntas que permiten llegar a la médula del problema (Vivanco, 2016). A continuación, este concepto servirá como cimiento para que, respondiendo otra serie de preguntas, el alumno proponga una solución al problema, mediante un proyecto de diseño. Esta plantilla incluye la toma de decisión sobre alguna de las especialidades del diseño que despierte el interés profesional del alumno, en donde se centrará el desarrollo del proyecto, como la ilustración, empaques, editorial, interiores, multimedia, gestión de marca, producto, muebles, etc. Finalmente, llegamos a la elaboración del proyecto en sí, que incluye un brief, etapas, objetivos, públicos, mensajes, etc. y que cierra con un resumen detallado del proyecto explicando en que consiste, que lo conforma, como lo planean desarrollar incluyendo la articulación de principio a fin.

La plantilla 14 cierra el proceso creativo de elaboración del proyecto de diseño, haciendo un resumen de los argumentos empleados para la elección del público objetivo, así como las razones por la cual se eligió el concepto. Se invita a reflexionar sobre la metodología del diseño empleada en el proceso, explicando bien la pieza principal, así como el proceso que se seguirá para su elaboración. Con respecto al proceso de validación, en las plantillas se presentan dos op-

ciones: la implementación del proyecto y el juicio de pares. Estas opciones han sido a su vez previamente evaluadas, comprobando su pertinencia como las más adecuadas en el contexto de pandemia. También se solicita un moodboard del concepto que permite ser inspirador para elegir tipografías y colores, junto con un tablero de palabras asociadas que sirven a manera de ejercicio creativo y conceptual para la elaboración de la comunicación verbal del proyecto (naming, slógan, frases vendedoras o de posicionamiento, ideas fuerza, mensajes cortos, etc.).

En la plantilla 15 se hace la fusión entre el problema de investigación y el proyecto de diseño, relacionando justamente ambos con la pregunta de investigación que se orienta a cuestionar si el proyecto de diseño servirá para hacer frente al problema. Con ello se plantea la hipótesis y el título de la investigación. Al mismo tiempo sirve para buscar fuentes de información sobre el proyecto de diseño y adicional a ello se elabora el estado del arte relacionado también al proyecto de diseño, finalmente se elabora el índice del marco teórico del proyecto que permite un mayor conocimiento sobre la propuesta planteada. Finalmente, en la plantilla 16 tiene como objetivo plantear el aspecto de la marca del proyecto pasando por definir su identidad visual definiendo el nombre, la paleta de colores, tipografías, palabras asociadas, etc. permitiendo de esta manera la posterior construcción de todas las piezas necesarias para el proyecto.

MÉTODO Y MUESTRA DE ESTUDIO

La propuesta didáctica para investigar y proponer un proyecto de diseño mediante la aplicación de las plantillas INPADÍ 2.0, fue utilizada en el curso de tesis de la Carrera de Diseño de una Universidad de la ciudad de Lima, durante el semestre 20-2. El curso de 4 créditos académicos tuvo una duración de 16 semanas con 4 horas teóricas por

semana. Los estudiantes matriculados en el curso fueron 24 del décimo ciclo (último semestre). Cada clase fue desarrollada según el silabo del curso y las plantillas fueron utilizadas como método para evidenciar el progreso de las investigaciones de los estudiantes.

Las plantillas INPADI se presentan como un recurso didáctico que busca dar forma a la propuesta pedagógica de investigación en diseño. Partiendo del hecho que los alumnos de último año deben aplicar el conocimiento, tanto de contenido como procedimental, adquirido a lo largo de toda su formación académica. Las plantillas se aplicaron como una forma de canalizar este conocimiento en el desarrollo de un trabajo de investigación que culmina en la tesis de grado de licenciatura, que incluye un documento y un proyecto de diseño que responde a dicha investigación. Las plantillas permiten sistematizar el progreso integral semanalmente para llevar un control del progreso de cada estudiante, al mismo tiempo pueden realizar anotaciones extras a lo solicitado, hacer correcciones de forma permanente y, sobre todo, entender y agilizar el proceso de investigación.

RESULTADOS

A continuación, se van a presentar los principales problemas identificados en la experiencia docente con la aplicación de las plantillas INPADI en el periodo 20-1, los resultados de esa revisión se presentan mediante las limitaciones encontradas y los avances logrados con la aplicación de las plantillas 2.0.

LIMITACIONES ENCONTRADAS

Durante el proceso de observación de la aplicación de las plantillas se identificaron situaciones en las 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, aun cuando hay varias plantillas dedicadas a ello, lo que demuestra que todavía hay que trabajar al respecto. Con el afán de mantener la secuencia del curso y avanzar en paralelo con los temas del sílabo, a veces los alumnos se atrasan y cuando esto sucede saltan el orden de las plantillas; lo que le resta sentido a la aplicación de las mismas. También se ha observado que a algunos alumnos les cuesta emplear 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 debe fortificar la relación entre el problema estudiado y la propuesta de diseño mejorando el proceso de conceptualización para proponer la solución a través del diseño.

AVANCES LOGRADOS

Las plantillas 2.0 han permitido mejorar lo relacionado a la búsqueda de información en fuentes confiables, siendo muy importante el seguimiento en la verificación por parte de los docentes; pero aún es necesario trabajar más en ello, debido a que es una generación de estudiantes que no va más allá de la búsqueda tradicional en ciertas paginas web. Se ha evidenciado que las plantillas motivan a los alumnos a desarrollar la investigación al ver de manera sencilla y ordenada los pasos que pudiesen resultar complicados para ellos.

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. En cuanto a la evaluación de la investigación, las plantillas han mostrado ser útiles para evaluar los avances de manera eficiente y objetiva. Siendo las mismas plantillas una rúbrica de evaluación logrando una mejora significativa en las calificaciones permanentes y final del curso. Al término de la experiencia, los estudiantes participantes presentaron el plan de tesis, que permitió continuar las asesorías conducentes a la obtención de la licenciatura en el siguiente ciclo.

CONCLUSIONES

Las plantillas han permitido mejorar el proceso de investigación, poniendo orden en los pasos a seguir mientras cada alumno va asimilando los conceptos a su ritmo. Las plantillas en su versión actualizada motivan a los alumnos a desarrollar la investigación y verla de manera sencilla, simplificando y ordenando los pasos que pudiesen resultar muy complicados para ellos, como reflexionar sobre lo encontrado, hacer entrevistas, encuestas, trabajo de observación participante, o el proceso de conceptualización y formulación del proyecto de diseño.

Con el uso de las plantillas INPADI 2.0 se mejoró la comprensión de temas, evidenciado una mejor redacción de la pregunta de investigación, problema principal y secundarios; así como la formulación de la pregunta de investigación e hipótesis. Por otro lado, algunas plantillas se dividieron en dos para que la comprensión del proceso o etapa se pueda realizar de mejor manera, del mismo modo el proceso de conceptualización y desarrollo del proyecto de diseño tuvo un desarrollo significativamente superior a lo realizado anteriormente. Un aspecto muy importante es que si bien se ha mejorado la calidad de las fuentes de información estas deben de ser bien revisadas por los profesores del curso, por ello, la enseñanza del diseño tiene, por su

naturaleza, que escarbar bajo la superficie y sentirse desde el principio implicada en aclarar intenciones (Moreno Rodríguez, 2014)

La aplicación de las plantillas INPADI fomentan la concepción de que el diseño es creatividad aplicada, ya que mediante la investigación trasciende el impulso tecnológico o estético, y encuentra su fundamento en el concepto, que define el rumbo a seguir considerando el campo, los actores, la cultura y el entorno, tomando en cuenta que el proyecto de diseño propuesto como resultado, debe de ser pertinente y responder a la investigación realizada y al objetivo de lo que se desea lograr con el problema estudiado (Vivanco, 2016).

Anexo 1

A continuación, se muestran las plantillas empleadas en la propuesta INPADI que pueden ser descargadas en este link:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/14iB14d4m8nQ1okEPgR7-8pIITKRLGqA>



BIBLIOGRAFÍA

ARCHER, B. (1979). *Design as a discipline*. Design Studies, 1 (1), 17-20.

BONSIEPE, G. (2007). *The Uneasy Relationship between Design and Design Research*. En: R. Michel (Ed.), *Design Research Now* (25-39). Basel, Birkhäuser.

BORGENDORFF, 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.

DROSTE, M. (1998). *Bauhaus 1919-1933*. Taschen Editores.

FRAYLING, C. (1994). *Research in Art and Design*. Royal College of Art Research Papers. N.º 1-01.

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.

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>

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*. México, 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. Universidad San Ignacio de Loyola.

VIVANCO, R. (2018). *La naturaleza del diseñador ser humano y holístico*. Vanguardias del diseño: concepciones y lenguajes contemporáneos. Universidad San Luis Potosí.

LOS AUTORES



RAFAEL VIVANCO

Doctorando en Antropología por la PUCP, Maestro en Docencia Superior por la Universidad Ricardo Palma, Diplomado en Formación de Formadores en Responsabilidad Social por la Universidad de Buenos Aires. Licenciado en Educación por la Universidad San Ignacio de Loyola, Bachiller en Educación por la misma universi-

dad, Profesional en Diseño Gráfico y Técnico en Procesos Industriales. Ha definido el rol del diseñador revisando y actualizando su perfil como un profesional holístico y humano que se dedica a la solución de problemas buscando la mejora de la calidad de vida capaz de transformar su entorno en busca de una mejor sociedad.



SANDRA TINEO

Doctoranda en Artes y Educación Universidad de Granada, Licenciada en Diseño Gráfico PUCP, Diplomada en Historia del Arte Moderno Università di Siena; Licenciada en Educación USIL, estudios de Maestría en Comunicación social UNMSM, y Magíster en Antropología Visual PUCP. Profesora ordinaria a tiempo completo PUCP e investigadora. Consultora en comunica-

ción de marcas con más de 20 años de experiencia para el sector público, privado y organismos internacionales; ha desarrollado varias marcas emblemáticas locales, ha dirigido varios proyectos interdisciplinarios y es directora del Proyecto Comarca, la comunicación marca. Siempre manteniendo el diálogo entre la experiencia profesional como consultora con el ejercicio académico