

30

#01

**INPADI, PROPUESTA DIDÁCTICA  
PARA INVESTIGAR Y PROPONER  
UN PROYECTO DE DISEÑO**

**Mg. Rafael Vivanco**

*Universidad San Ignacio Loyola  
Lima, Perú*

42

#02

**APUNTES SOBRE UN DESAFÍO:  
EL GESTO JAKOBSONIANO Y LA  
ENSEÑANZA DEL DISEÑO DE LA  
PUBLICIDAD**

**Mg. Osvaldo Beker**

*Universidad de Buenos Aires,  
Buenos Aires, Argentina*

52

#03

**METODOLOGÍAS Y PROCESOS  
CREATIVOS EN LA DOCENCIA Y  
LA INVESTIGACIÓN DE DISEÑO  
AUDIOVISUAL**

**Mg. Mariel Szlifman**

*Universidad de Buenos Aires,  
Buenos Aires, Argentina*

# INPADI,

propuesta didáctica para investigar  
y proponer un proyecto de diseño

**Mg. Rafael Vivanco**

*Universidad San Ignacio Loyola  
Lima, Perú*

Fecha de envío: 07/08/2020

Fecha de aceptación: 19/01/2121

#04

**EDUCAR: DISEÑO DE VIDEO  
EDUCATIVO PARA PROMOVER  
EL CUMPLIMIENTO DEL  
REGLAMENTO DE TRÁNSITO Y  
PROPICIAR LA NO VIOLENCIA VIAL**

Autor: **Mg. nrique Vargas**

Co-Autor: **Mg. Rafael Vivanco**

Universidad San Ignacio Loyola

Lima, Perú



*School. School Management System. Recuperado de <https://www.atsi.in/school-information-management-system.html>*

**PALABRAS CLAVE**

investigación en diseño; didáctica; innovación; proyecto de diseño.

El presente estudio se centra en el desarrollo de una serie de plantillas que permiten guiar al estudiante de las carreras de diseño en su proceso de investigación llevándolo a tener las herramientas para proponer un proyecto de diseño creativo e innovador. El proceso de investigación para elaborar un proyecto de diseño es de suma importancia porque los estudiantes de pregrado no están familiarizados con la búsqueda de información confiable, su comprensión lectora es deficiente y carecen de una metodología adecuada para el procesamiento de la información. Por ello, lograr que los estudiantes entiendan y sean capaces de sustentar un proceso de investigación eficiente resulta necesario. Proponer un proyecto de diseño creativo e innovador requiere una profunda investigación que permita construir un concepto sólido coherente al público objetivo.

La aplicación de la propuesta didáctica INPADI (investigación para diseñar) se realizó con la participación de estudiantes del último ciclo de la Carrera de Diseño de una Universidad de la ciudad de Lima. Se evidenció que la utilización de INPADI facilita a los estudiantes la búsqueda de información confiable, la comprensión de los términos y el uso de técnicas específicas de recolección de datos; a los profesores les permite avanzar de forma ordenada en su didáctica, ayudando a identificar en qué momento surgen las confusiones en los estudiantes y sobre todo logra una mejora significativa en el rendimiento del grupo.

# INPADI, DIDACTICAL PROPOSAL TO INVESTIGATE AND PROPOSE A DESIGN PROJECT

**KEY WORDS:** Design research; didactics; innovation; design project.

*The present study focuses on the development of a series of templates that allow the design students to be guided in their research process, allowing them to obtain the tools to propose a creative and innovative design project. The research process to elaborate a design project is of utmost importance because undergraduate students are not yet familiar with the search for reliable information; in addition, their reading comprehension is poor and they lack an adequate methodology for processing information. Therefore, getting students to understand and be able to support an efficient research process is necessary. Proposing a creative and innovative design project requires in-depth research to build a coherent solid concept for the target audience.*

*The development of the didactic proposal INPADI (research to design) was carried out with the participation of a group of students from the last semester of the design career at a university in the city of Lima. It was evidenced that the use of INPADI facilitates the students to search for reliable information, to understand the terminology and to use specific data collection techniques; it also allows teachers to advance in an orderly manner in their didactics, helping them to identify when confusions arise in students and, above all, it achieves a significant improvement in group performance.*

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza de diseño utiliza variados métodos para poder desarrollar las competencias que el diseñador de hoy debe tener. Costa (2014) afirma que el diseño es una actividad proyectual siendo que el diseño es fruto de un diseño y que existe para cubrir funciones y solucionar problemas, mejorando la calidad de vida de la gente.

Si la finalidad del diseño es solucionar problemas, el diseñador debe tener la capacidad absoluta de poder asumir ese reto (Vivanco, 2018); se piensa al “diseñador como identificador de problemas, como solucionador de problemas y como activo coordinador de equipos multidisciplinarios dedicados a mejorar el bienestar de la gente, necesita un programa educacional ambicioso” (Frascara, 2000); por ello, saber investigar y procesar información para poder conceptualizar es lo primero que debe aprender. En una formación universitaria la necesidad de manejar un método de investigación es indispensable teniendo en cuenta sobre todo la naturaleza de cada profesión haciéndose necesario poder entender el por qué y para qué se necesita investigar. Un diseñador no solo debe de investigar para un proyecto determinado, sino que dada la complejidad del proyecto a realizar se debe de buscar fuentes teóricas, hacer campo, entrevistar, encuestar y por supuesto ordenar, seleccionar y clasificar las respuestas para poder tener los insumos necesarios del proyecto que partirá de un concepto que sustente la razón de ser del mismo.

Cuando se habla de investigación para diseñar, la metodología empleada dependerá de la orientación que se le quiera dar; así se tiene, unos métodos centrados en el proyecto de diseño en donde el fin es el mismo diseño y otros como el del presente estudio que parte de la investigación de un problema para desde ahí proponer un proyecto de di-

seño que sea la respuesta al problema investigado, existiendo una articulación entre problema, actores y solución. Por otro lado, 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. Mientras más se pueda conocer del problema, así como los actores involucrados se puede tener más recursos para hacer una propuesta innovadora y creativa desde el diseño.

La presente propuesta consiste en el uso de una serie de plantillas que permiten ordenar el proceso de investigación, se parte por elegir un problema de estudio (social, comercial, político o de cualquier naturaleza) luego se procede a redactar el problema de tal manera que se distingan las variables que intervienen. Al escribir el problema se señala una causa y efecto es decir algo que genera una consecuencia. Por ejemplo, el alto índice de deserción escolar generada por la violencia en los hogares de jóvenes estudiantes de 15 y 16 años del sector socioeconómico D y E de Lima Metropolitana. En este ejemplo, encontramos que la deserción escolar es una consecuencia de la violencia en los hogares y por lo tanto se tiene al mismo tiempo las variables deserción escolar y violencia en el hogar. Entonces al tener este problema principal se procede a un estudio del mismo que permita conocer el problema en sí, qué lo genera, los actores involucrados y el campo en donde suceden los hechos para el luego poder formular un concepto que sostenga la propuesta del proyecto de diseño.

Por esta razón, las plantillas creadas permiten dar al estudiante un orden en el proceso de investigación, ayudan al profesor a detectar en qué parte es que los estudiantes presentan dificultades y al mismo tiempo logran que ellos puedan avanzar de manera conjunta. (Figura 1)

# INPADI

investigación para diseñar

PLANTILLA 002	
PROFUNDIZANDO EN EL PROBLEMA ELEGIDO	

Con el problema elegido se debe investigar con más detalle. Revisar en internet, buscar periódicos en línea, base de datos, google académico, academia.edu y otros buscadores para leer y tener una idea mayor sobre el problema elegido.

Tener en cuenta que al hacer esta búsqueda se podrá descubrir una mirada distinta acerca del problema, puede ser que no sea exactamente como se imaginaba en un inicio, eso no significa descartar el problema, al contrario ayuda a poder centrar mejor las ideas.

Por ello es importante evidenciar todo lo que se va buscando/encontrando y se requiere completar el siguiente cuadro. Es necesario cumplir con un mínimo de 8 búsquedas

	Fuente consultada	Descripción
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Habiendo encontrado información sobre el tema y problema llenar nuevamente el cuestionario, pero recordando que se tiene mayor conocimiento y eso es un gran avance.

¿Qué problemas encuentran en este tema?	
¿En dónde sucede este problema?	
¿Quiénes están involucrados en este problema?	
¿Suocede siempre o en ocasiones?	
¿Existen noticias o hechos importantes que hayan ocurrido sobre este problema?	

# INPADI

investigación para diseñar

¿Cuáles son las causas que lo originan?	
¿Cuáles son las consecuencias que pueden suceder?	

Es momento de enriquecer la redacción de la Plantilla 002 con la nueva información obtenida por la investigación realizada. Escribir nuevamente entre 450 y 500 palabras con los aportes encontrados.

Con la información recopilada es pertinente de tener la redacción de nuestro problema principal y también de los problemas secundarios

Problema Principal
Problemas Secundarios
1.
2.

**FIGURA 1.**

Muestra de plantilla INPADI 002, donde aparecen diversos campos a ser llenados por los alumnos. Elaboración propia

## LA ENSEÑANZA DE LA INVESTIGACIÓN EN LA CARRERA DE DISEÑO

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

Para un estudiante que se inicia en la investigación entender el proceso y los métodos que se emplean le resultan difíciles. Del mismo modo, comprender la importancia de hacer la o las preguntas de investigación, identificar las variables, plantear los objetivos, describir a los actores, trabajar en el campo, hacer etnografía y otros conceptos más, hacen necesario que el estudiante deba entender perfectamente el proceso en el cual se sumerge ya que de otra manera no entender el por qué de cada término y su importancia hará difícil que pueda finalmente lograr un concepto y realizar un proyecto de diseño.

Cuando se constata que los estudiantes no tienen idea de qué pueden investigar o cómo abordar el tema de su interés, entonces se empieza por abordar un tema y luego de ello entender qué sucede en el interior de ese tema, de esa manera se encuentra el problema a investigar. Posteriormente, el estudiante definirá quiénes participan del problema y en dónde es que suceden los hechos para a partir de ahí formular las preguntas de investigación y con ello obtener las variables acordes a la formulación. Luego podrá construir el marco teórico que permita explicar de manera más profunda el problema. Finalmente, la investigación

permitirá que el estudiante pueda elaborar un proyecto de diseño que será la respuesta al problema abordado.

La palabra diseño es un anglicismo, *design* significa: plan mental, proyecto, programa (González, 1994), cabe recordar que “aun si viene del italiano, del alemán o del inglés, lo que queda claro es que, ante todo, diseño se refiere de forma más precisa a un plan o proyecto, más que a un trazo o bosquejo” (Moreno Rodríguez, 2014). Si el estudiante no es capaz de entender la importancia de cada paso en este proceso y de completarlo adecuadamente se tendrá al final un proyecto incoherente que no responde a la necesidad del público objetivo, que es un actor importante en el problema estudiado. Se habrá desperdiciado un tiempo valioso y no habrá podido alcanzar la competencia de investigación para hacer un proyecto de diseño coherente.

Concordando con (Frascara, 2000) se puede entender el proyecto de diseño “como un medio, como la creación de un punto de interacción entre las situaciones existentes, las situaciones deseadas y la gente afectada”. Por ello, es necesario un proceso claro, donde se conozca el desarrollo de cada paso permitiendo el interés del estudiante por seguir adelante y concebir la investigación como un aliado para el diseño con las herramientas suficientes para construir un proyecto innovador, creativo, sostenible en el tiempo y sobre todo realizable. El diseño hoy en día va más allá de solo hacer dibujos o gráficos (Costa, 2014) se fundamenta en el acto de ver, mirar, observar; es decir investigar y no solo en el acto gráfico.

## INPADI

Se crearon una serie de plantillas como material de clase que permiten estructurar un orden para el desarrollo de una investigación que incluye la explicación de cada tema o paso abordado, con teorías, ejemplos y otros materiales de ayuda para que se entienda cada uno de ellos (Ver anexo).

La primera plantilla empieza solicitando la descripción de dos temas donde el estudiante explica lo que sabe de ellos pudiendo indagar en internet a manera de un primer acercamiento a la investigación. Luego, de los dos temas elige uno consultando fuentes confiables y escribe un resumen ayudado por una batería de preguntas que le permitan comprender el problema con sus causas y consecuencias, llegando a formular un primer borrador del problema de investigación. Siempre se comienza una investigación con ciertas experiencias, ideas y opiniones sobre el problema a estudiar (Hernández, Fernández-Collado & Baptista; 2006).

La segunda plantilla lleva al estudiante a que busque fuentes de información relacionadas al problema que le permitan un acercamiento a la realidad del mismo. Luego deberá responder unas preguntas que lo llevan a redefinir y mejorar la redacción de su problema principal y secundario. Las preguntas planteadas llevan al estudiante a descubrir qué personas o entidades participan del mismo, actores; del mismo dónde sucede el problema, campo, siendo estos términos conocidos y entendidos de manera natural. En esta plantilla se pide al estudiante encontrar fuentes de información, es aquí que el profesor puede hacer una verificación de las mismas para validarlas o no. Con ello el estudiante aprende a seleccionarlas y elegir entre libros, investigaciones, web de entidades, etc. Como señalan Hernández, Fernández-Collado & Baptista (2006) definimos el concepto central de nuestro estudio y los conceptos que considera-



mos se vinculan con él, de acuerdo con nuestra experiencia y la revisión de la literatura.

La tercera plantilla permite definir el problema principal y secundario de manera correcta y funcional. Se procede a identificar las variables de estudio para construir el marco teórico del problema que permita al estudiante poder conocer y entender las variables. La plantilla pide que se busquen fuentes de información específicas que sirvan de material de consulta.

La cuarta plantilla permite entender que en una investigación consta de una parte teórica dada por los autores que han escrito teorías, conceptos, etc. y otra empírica que está formada por el trabajo de campo que incluye entrevistas, encuestas, observación participante y etnografía visual o escrita. Esta plantilla permite identificar el campo del problema, sus variaciones y al mismo tiempo describir a los actores involucrados. En esta plantilla se podrá evaluar si los estudiantes entienden perfectamente el concepto de actor y sobre todo el de campo o las variables de campo y cómo construirlo; ya que es el investigador el que da la estructura con lo que recibe (Hernández, Fernández-Collado & Baptista; 2006).

En la quinta plantilla el estudiante plantea una metodología para recolectar información pudiendo ser la entrevista, la encuesta, el trabajo de campo mediante una observación participante que lleve a una etnografía audiovisual o escrita. Establece su orden de prioridades y comprende para qué aplica cada método y cuáles aplicar a determinados actores, obteniendo información que pueda ser usada en el desarrollo de su escrito.

En la plantilla 6 el estudiante formula las preguntas para las entrevistas y encuestas, teniendo que definir a qué actor le hará las preguntas y con qué propósito. Lo mismo sucede en la plantilla 7 que permite diseñar encuestas que

tengan un fin específico buscando obtener información valiosa que sirva a la investigación. Es importante señalar que en ambas plantillas 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 enfocarse en el sentido de lograr los objetivos para obtener el máximo provecho del esfuerzo realizado.

En la plantilla 8 el estudiante construye un índice de marco teórico utilizando como insumo las variables del problema principal y secundario permitiendo entender los conceptos y teorías del problema de estudio, haciéndolo de manera ordenada, contextualizando de acuerdo a la realidad en donde sucede el problema. En esta etapa es necesario revisar las fuentes que se utilizarán para ello, analizar los libros, autores, e investigaciones previas que puedan aportar de manera significativa al estudio en marcha. En la plantilla 9, el estudiante habiendo ya investigado y leído respecto del problema, describe con detalle a los actores involucrados. Es importante ver el avance en el entendimiento de los actores y cuáles son sus características. Esta plantilla a pesar de su sencillez ayuda a elegir quién será el público objetivo para el proyecto de diseño; es decir, entre todos los actores involucrados se elegirá uno a quien luego se dirigirá el proyecto. Es desde ese momento que dicho actor se convierte en el público objetivo del proyecto a diseñar.

En la plantilla 10, con toda la información generada y la descripción del público objetivo se formula un concepto que sustente el proyecto de diseño. Teniendo el público objetivo y el concepto se dan las bases para proponer el proyecto de diseño. Se propone un proyecto que incluya alguna de las especialidades de diseño que despierte interés en el estudiante como ilustración, empaques, editorial, interiores,

multimedia, producto, muebles, etc. Los proyectos propuestos en cualquiera de esas líneas deben ser creativos, innovadores y sostenibles.

En la plantilla 11 se responde una serie de preguntas que ayudan a definir cómo será el proyecto de diseño teniendo en cuenta que debe existir una coherencia entre el problema de investigación, público objetivo y proyecto de diseño propuesto. En la plantilla, 12 se buscará la marca adecuada, al mismo tiempo que se definen los colores, tipografías, palabras asociadas, etc. permitiendo luego la construcción de todas las piezas necesarias.

Por último, la plantilla 13 establece el plan de comunicación definiéndose las estrategias para que el proyecto sea correctamente difundido y el o los mensajes lleguen de manera eficaz. Esta plantilla permite elaborar todas las piezas que sean necesarias para el logro de los objetivos del proyecto.

## MÉTODO Y MUESTRA DE ESTUDIO

La propuesta didáctica para investigar y proponer un proyecto de diseño INPADI fue utilizada en el curso de tesis de la Carrera de Diseño de una Universidad de la ciudad de Lima, durante el semestre 20-1. El curso tuvo una duración de 16 semanas con 4 horas lectivas por semana, lo que equivale a 4 créditos académicos. Los estudiantes matriculados en el curso fueron 24 del último año el curso estuvo a cargo de 2 profesores para una revisión personalizada de los trabajos de los estudiantes con el tiempo suficiente para analizar y conversar sobre el proceso de investigación y elaboración del proyecto de diseño. Las plantillas acompañaron al desarrollo del sílabo, permitieron sistematizar el progreso de cada semana para de esa manera llevar un control del progreso de cada estudiante.

## RESULTADOS

Antes de la aplicación de INPADI, los estudiantes del curso no desarrollaban una investigación adecuada, presentaban desordenadamente sus avances o anotaciones en diversos papeles o cuadernos complicando la revisión del material, por otro lado, de una semana a otra los estudiantes solían perder los apuntes y las horas invertidas en cada revisión resultaban en vano. Algunos estudiantes avanzaban rápido y otros, por el contrario, lentamente. Otros, tenían dificultades, pero no se lograba identificar exactamente en qué parte de la investigación tenían mayor problema. Adicionalmente, los estudiantes solían cambiar algunos aspectos de la redacción del problema con partes que no eran coherentes. Se entendió que se necesitaba un instrumento que sirviera de extensión de la clase teórica y que permita una comprensión de los temas tratados, registrar un progreso en la investigación en curso y que permitiera proponer un adecuado proyecto de diseño creativo e innovador. Del mismo modo a pesar de contar con rúbricas para la evaluación de los avances, como estos no eran uniformes la evaluación no llegaba a ser del todo objetiva. Es así que la propuesta de este instrumento serviría también para poder evaluar los avances de una manera más eficiente y justa.

En las primeras cuatro semanas el 100% de los estudiantes avanzaron de forma regular y simultánea, no hubo atrasos por parte de algún estudiante con la permanente asesoría de los dos profesores del curso.

Con la utilización de INPADI se evidenció una mejora en la comprensión de lo que el estudiante quería investigar. La redacción del problema principal y secundarios se pudo realizar sin mayores contratiempos a diferencia de los grupos anteriores. Por otro lado, se observó la nula deser-



ción de los estudiantes, anteriormente se observaba el retiro de algunos estudiantes del curso o de la carrera.

Con el uso de INPADI se evidenció una evolución en el manejo de las fuentes de información y se mejoró el índice de temas a tratar teniendo en cuenta las variables de estudio.

Este método de enseñanza-aprendizaje permitió a los profesores avanzar de manera homogénea en el aula, logrando que se mejoren significativamente las calificaciones parciales y finales del curso y las propuestas de proyectos de diseño. Al término de la experiencia, los estudiantes participantes tuvieron su proyecto de diseño bien definido lo que les permitió continuar las asesorías de tesis conducentes a la obtención de la Licenciatura.

## CONCLUSIONES

Desarrollar un método a través de plantillas para el proceso de investigación en diseño permite que el estudiante comprenda la investigación y sus etapas, mejorando la comprensión del proceso. Resulta eficaz al mismo tiempo poder detectar en qué momento sucede un atasco o una falta de comprensión por parte del estudiante. Permite mejorar el rendimiento de los estudiantes y alcanzar las competencias que se deben adquirir en un proceso de investigación. Logra que las propuestas de proyectos de diseño sean innovadoras y creativas, pero sobre todo pertinentes al público objetivo al cual se dirigen. Se reafirma la concepción de que el diseño es creatividad aplicada, ya que no está impulsado por la tecnología, sino que encuentra su fundamento en el concepto, que define el rumbo a seguir considerando el campo, los actores, la cultura y el entorno, tiene además relación directa con el público objetivo.

## ANEXOS

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



<https://rb.gy/1djjqg>

**ARIZA, V.** (2012). *La investigación en diseño. Una visión desde los posgrados en México*. México, UACJ.

**COSTA, J** (2014) *Expertia. Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma* Volumen 2. Numero 4. (p. 89 – 107)

**HERNÁNDEZ, FERNÁNDEZ-COLLADO & BAPTISTA.** (2006). *Metodología de la investigación*, México, McGraw-Hill.

**FRASCARA, J.** (2000). *Diseño gráfico para la gente*, Buenos Aires, Ediciones Infinito.

**GONZÁLEZ, G.** (1994). *Estudio de diseño*, Buenos Aires, Emecé Editores.

**JUEZ, F.** (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*, Barcelona, Gedisa.

**MORENO RODRÍGUEZ, C.** (2014). *Apuntes sobre diseño gráfico; teoría, enseñanza e investigación*, Bruselas, Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).

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

## EL AUTOR



### RAFAEL VIVANCO

Doctorando en Antropología por la PUCP, Maestro en Docencia Superior por la URP, Diplomado en Formación de Formadores en Responsabilidad Social por la UBA. Licenciado en Educación por USIL, Profesional en Diseño Gráfico y Técnico en Procesos Industriales. Investigador en temas relacionados a la mejora de la enseñanza en diseño abordando temas como identidad, cultura, sociedad y entorno. Permitiendo realizar mejoras en los contenidos de los cursos y por consiguiente en la formación de los

estudiantes reconociendo y valorando su realidad y siendo tolerante ante la diversidad presentándose en diversos congresos y simposios donde se busca la mejora en la calidad de enseñanza del diseño.