

## 1.1. LA INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL

### REPENSANDO LA DISCIPLINA DE CARA AL FUTURO

**Andrea Carri Saraví - Valentina Perri**

Seminario FM 2. Facultad de Bellas Artes (FBA). Universidad Nacional de la Plata (UNLP)

#### Resumen

En un mundo donde prima la cultura visual, los diseñadores deberíamos estar presentes en la mayoría de las producciones culturales. Sin embargo, en el imaginario social el diseño es algo banal, estético y poco trascendente. Proponemos aquí una revisión sobre la valoración del campo de conocimiento que nosotros mismos construimos. Un debate franco, una discusión propositiva hacia el interior de la disciplina, sobre nuestra formación, nuestro aporte al corpus conceptual, nuestra participación en eventos, seminarios y congresos, nuestro rol en la sociedad, nuestra propia responsabilidad en torno a ese imaginario sobre la disciplina. El Diseño se debe una base sólida de información y conocimiento específico, a partir de las contribuciones de un cuerpo de investigación propio. Investigación entendida como una de las formas posibles de reflexionar sobre las prácticas y los productos de diseño, como un método de producción de conocimiento disciplinar, que permita entender los fenómenos, ordenar y dar sentido a la experiencia.

Desde nuestro lugar, entendemos que la clave está en la formación, una formación constante y responsable a través de la articulación entre la teoría y la praxis del Diseño. Una formación que se manifiesta sobre dos caras (que indudablemente dialogan entre sí), como actores actuales y como formadores de futuros actores de este debate.

Nuestro compromiso es con los estudiantes, con los futuros diseñadores, que son los que tendrán pronto en sus manos la construcción de la teoría que la disciplina está necesitando.

#### Palabras clave

Diseño; estrategias; investigación

#### El discurso de la disciplina

Una disciplina académica o campo de estudio está definida y reconocida por las publicaciones académicas en donde se exponen los resultados de procesos de investigación, y por los círculos académicos, intelectuales y científicos a donde pertenecen los investigadores.

Cada campo de conocimiento tiene sus propios métodos de investigación, sus propios paradigmas, sus propios métodos de aprendizaje. Y aunque alguno de éstos cambie, el campo de conocimiento sigue existiendo. En el campo del Diseño el debate sobre el rol de la teoría, y su relación con la praxis, sigue siendo un punto de tensión. Una *discusión* sobre los fundamentos de la disciplina para entender su núcleo epistemológico.

Los más reconocidos referentes del Diseño en Comunicación Visual (o Diseño Gráfico, según el autor... otro punto de tensión) coinciden en la necesidad, como primer paso, de superar el paradigma formal que imperó en las escuelas de diseño, donde la reflexión se centró en las características formales y las relaciones compositivas de las producciones. El resultado fue (y aún hoy sigue siendo) un profesional que se inserta en el mercado y produce a partir del dominio de las técnicas vigentes. Esto dio origen al carácter ornamental con el que se ubica normalmente al diseño, y produjo enormes limitaciones para su enseñanza. Numerosas escuelas en el mundo se asentaron sobre la base de la habilidad plástica y técnica dejando afuera el papel que juegan los usuarios en el proceso de construcción de los artefactos. En la práctica del diseño, donde predominan la “creatividad y la experimentación” como ejes *naturales* del diseño, la teoría parece ser algo abstracto, poco útil o pertinente para el ejercicio disciplinar.

El diseño tendría que afrontar este escenario con una revisión conceptual que le permitiera salir de las fronteras donde generalmente se mueve, ya que los estudios tradicionales están aún hoy anclados en el análisis (y exaltación) de la noción de objeto, de la composición o de la forma, y esta debilidad conceptual no le permite proyectarse fuera de sus propios límites (Alejandro Tapia)

En consecuencia, coinciden en la necesidad de discutir los fundamentos de la disciplina. El universo de lo artificial está tan inserto en nuestra vida cotidiana, los artefactos inciden de tal forma en nuestra forma de relacionarnos con el mundo, condicionando los modos de interacción, que alcanzan, al decir de Tapia, un estatus “antropológico”. Si los productos, materiales y visuales, se encuentran en cada una de las acciones humanas como intermediario entre el hombre y su entorno, condicionando cada una de sus acciones –la forma en que nos sentamos, viajamos, leemos, comemos, e interactuamos con el otro- influyendo en nuestras formas de pensamiento, entonces el diseño se ubica más allá de la simple ornamentación o juego formal en sus producciones. Los objetos artificiales interpretan los escenarios, las ideas de la gente, los juicios colectivos, las luchas simbólicas, constituyéndose en una forma de objetivación e interpretación de las conductas sociales. Así entendida la disciplina, los diseñadores no son facilitadores neutrales de comunicaciones. Los valores, la ética y las conductas morales entran en juego en las producciones.

Tal como sucede con la reflexión sobre el papel de los medios de comunicación, frente a los cuales se ha reconocido la capacidad formadora de la conciencia que tienen sus emisores, el diseño puede considerarse como un dispositivo capaz de moldear, organizar y dirigir los comportamientos y la vida social. (Alejandro Tapia)

Entonces ubicamos al Diseño en Comunicación Visual en el horizonte de la cultura, más allá de su papel estético, y al diseñador como un operador cultural.

Sin embargo, las reflexiones y debates actuales sobre la cultura, la tecnología, el desarrollo social o la comunicación parecen no considerar al diseño como agente de cambio. El diseño parece haberse marginado del debate social y cultural de la vida contemporánea, y permanecer en ese espacio limitado en el que el paradigma formal encasilló a la disciplina.

El desafío es establecer un diálogo hacia el interior de la comunidad de diseñadores, plantear acuerdos intersubjetivos que permitan reflexionar sobre la forma en que pueda contribuir productivamente, siendo un agente activo en el debate cultural, poniendo en juego la capacidad transformadora que la disciplina tiene sobre el espacio social. El *discurso*, entendido como conversación, debe darse dentro de la comunidad profesional, con el fin de hacer críticas constructivas, hacerse preguntas, abrir espacios de debate entre distintos puntos de vista, para desarrollar un mayor sentido del todo.

El Diseño debe, como otras disciplinas, formar una base sólida de información y conocimiento específico, a partir de las contribuciones de un cuerpo de investigación propio. Para ello es imprescindible que los diseñadores desarrollen técnicas de investigación, y que en los espacios de formación profesional, como es el caso de la UNLP, se introduzca a los alumnos en la investigación, en la construcción de conocimiento fidedigno y valedero que atienda a los factores humanos, sociales y ambientales que consideramos constituyen parte del núcleo epistemológico de la disciplina. Es justamente la universidad el espacio donde es esperable que se desarrolle con mayor fuerza el campo de investigación sobre el Diseño.

### **La investigación como camino**

Una comunidad de investigadores madura se reconoce por la calidad del trabajo que realiza y el valor que tiene para la sociedad en general.

Investigación entendida como una de las formas posibles de reflexionar sobre las prácticas y los productos de diseño, como un método de producción de conocimiento disciplinar, que permita entender los fenómenos, ordenar y dar sentido a la experiencia, y cuyos resultados hagan un doble aporte: por un lado contribuir a ese corpus de conocimiento imprescindible para una disciplina, el conocimiento difundido. Un conocimiento que promueva la formación de *docentes críticos*, que lleven al aula la relación entre la teoría y la praxis del diseño, y también *gestores de diseño* que puedan comprometerse en políticas de macrodiseño como un factor

muy importante en la planificación económica nacional para la competitividad (el diseño es una potencial herramienta constructiva para las economías de los países en vías de desarrollo... en los comienzos del siglo XXI el diseño debería ocupar un lugar central).<sup>1</sup>

Y por el otro, la investigación para la praxis disciplinar, el conocimiento aplicado, contribuyendo a la formación de profesionales que no se sustenten en el dominio de las técnicas, sino que puedan articular teoría y praxis de manera crítica y reflexiva.

Los problemas de los usuarios no pueden resolverse por intuición, experiencia personal o conocimientos generales. (Jorge Frascara)

En muchas ocasiones una mala solución de diseño es atribuida a una mala envoltura visual, más que una mala adaptación a los complejos contextos sociales, económicos, políticos y psicológicos. Sin una buena base de investigación (no como una mera recopilación de información, o análisis y síntesis, sino en base a modelos, testeos y aportes de otras disciplinas) no se puede hablar de eficacia, fidelidad comunicacional o satisfacción de los requerimientos del usuario.

En la actualidad son escasas las experiencias como fue en su momento la Revista tipográfica,<sup>2</sup> que presentaba temas específicos en notas de altísima calidad y profundidad, o como es en este momento FOROALFA,<sup>3</sup> integrado por una vasta lista profesionales y docentes, que contribuyen comunitariamente a promover la reflexión y el debate en el campo del diseño.

Esperamos, para los espacios de formación disciplinar, un proceso de diseño rico en información, contextualizado, responsable cultural y socialmente, y orientado a la comunicación para que realmente se constituya en disciplina (Winkler, 1997: 256).

### La investigación en diseño

El proceso de transformación educativa iniciado en nuestro país desde hace varias décadas tiene su correlato en la Facultad de Bellas Artes.

Revisión de incumbencias, planes de estudios, dinámica de aprendizaje, nuevos modos de construcción de conocimiento.

Este proceso se sustenta en experiencias, trabajos de investigación, documentos, relevamientos, análisis de reglamentaciones y normativas que aportan lo necesario para la

<sup>1</sup> Prof. John Heskett "Diseña México. Por una política nacional de Diseño" Ed. Cámara de Diputados. México, 2008.

<sup>2</sup> **tipoGráfica** Comunicación para diseñadores. Publicación argentina editada entre los años 1987 y 2007, dirigida por Rubén Fontana, se ubicó entre las cinco mejores revistas de diseño del mundo. En los últimos años se dedicó principalmente a la producción en América Latina (sobre todo Argentina, Brasil, Chile y México).

<sup>3</sup> **FOROALFA** Diseño + Reflexión + Debate, es un espacio digital de referencia sobre el Diseño construido por la comunidad profesional, con un equipo internacional de editores para garantizar la calidad del material editado. Más de 150 representantes argentinos colaboran en su construcción.

revisión y crítica de los mismos, posibilitando la detección de problemas o nodos problemáticos y el abordaje innovador de los mismos.

La necesidad de reconocer críticamente los nuevos escenarios de intervención y las grandes incertidumbres de la contemporaneidad, sumado a los desafíos de este nuevo siglo, ha significado que las Instituciones educativas se encuentren abocadas a efectuar distintas transformaciones a pesar de sus limitaciones y dificultades así como la inercia del statu quo de sus estructuras.

La Universidad ha mantenido y mantienen una relación dialéctica (relación entre contrarios) con un contexto sociocultural en constante transformación, y a su vez, por pertenecer indistintamente a un marco regional y al mismo tiempo a un universo general de conocimientos (de ciencias proyectuales y artes), por su contenido ético y crítico en la construcción de conocimiento y en la formación de profesionales calificados, críticos y responsables, no puede dejar de afrontar el desafío de prever los posibles escenarios futuros.

En busca de la optimización académica y con el objetivo de una actualización nos enfrentamos a una permanente revisión que va mas allá de redefinir la currícula, recorridos académicos o correlatividades, sino entendida como una realidad interactiva donde se alude a lo que realmente sucede con los alumnos como consecuencia de las acciones de enseñanza, involucrando docencia, investigación y extensión, universidad y región, sujeto y comunidad.

El conocimiento de las mutaciones en la historia de la humanidad nos genera una reflexión sobre el sentido de ser dentro de este sistema y es una oportunidad para renovar los valores de la consciencia, tomando las influencias como relativas y no como condicionantes.

Esta reflexión que compartimos nos estimuló a replantear nuestra cosmovisión en el trabajo del aula:

Somos capaces de recuperar la visión holística hacia nosotros mismos y en relación con los demás, o sea una visión global, en considerar un sistema, organización o individuo como un todo, para así comprender cómo encajan sus partes entre sí. Esta capacidad nos abre a una relación con el alumno y el contexto en un sentido de diálogo profundo.

Somos generadores y emprendedores de reflexiones y experiencias autónomas, sabiendo que incluso los errores son una apertura a nuevos planos de conocimiento.

Los equipos más eficaces e innovadores son aquellos que se sienten cómodos para decir lo que piensan, tomar riesgos, cometer errores, hacer cualquier pregunta y quedar vulnerables ante los demás, sabiendo que no sufrirían otra consecuencia que el crecimiento grupal. (Daniel Low. Universidad de Trento. TED)

Nuestra actitud es tanto generalista como especialista y nuestros conocimientos se integran e interactúan fluidamente con otras disciplinas. Conservando una visión crítica, pero flexible ante cualquier estructura formal.

Producimos nuestros propios discursos y visiones que definen nuestra identidad, la que debe reflejarse en la identidad pedagógica de la institución donde trabajamos. Así planteamos lo siguiente:

- Con los alumnos somos actores del mismo proceso y compartimos alternadamente el protagonismo de la construcción del conocimiento. La motivación es el motor de todo proceso de aprendizaje y para lograr esa motivación es necesaria la autonomía, el valor que se le asigna a cada cosa (apropiación) y la competencia para desarrollar las actividades.
- Quebrado el paradigma sujeto= objeto, somos mediadores entre la objetividad el proceso y la subjetividad de la experiencia
- En este camino, se plantea una relación docente-alumno que desinstala la presión preexistente de este vínculo desde el punto de vista de la evaluación – aprobación de todas las cuestiones abordadas.
- A través de esta reflexión transformamos al consumidor en usuario y al producto en ambiente, lo que crea un nuevo orden en la relación con el contexto.
- Somos acto y potencia para desencadenar el deseo de aprender juntos sin dejar nunca de lado el compromiso social que nos impone el formar parte de una Institución que forma profesionales críticos en forma gratuita.
- Instalamos la argumentación y la actitud crítica como contrapunto metodológico en la discusión disciplinar.
- El objetivo específico de estudio se postula como el universo de los signos visuales cuya función primaria es comunicacional.
- La metodología de trabajo, para la generación y producción de comunicaciones visuales es la proyectación; y el abordaje metodológico para la generación de conocimiento es la investigación.
- El cambio de conductas es un tema que le compete a la educación y paralelamente facilitar marcos referenciales de validación es un tema que le corresponde al campo de la investigación científica.

El ejercicio de la disciplina implica una gran responsabilidad social en cuanto a preservación, desarrollo y enriquecimiento de la cultura y una visión crítica de su realidad nacional e

internacional de modo que permita desarrollar y ejercer funciones predictivas sobre los efectos sociales y económicos resultantes, directa o indirectamente, en relación a los diferentes mensajes visuales que produce. Entendemos además que el diseñador es un organizador de la información que debe transmitirse, tomando conciencia del aporte cualitativo al contexto y el posicionamiento ético y ecológico tanto en la emisión de mensajes como en la ejecución material de los mismos.

[. . .] Somos una generación de profesionales que ya no creemos en las grandes utopías, puesto que somos testigos de su derrumbe. (Dra. Marta Zatonyi)

### Experiencia áulica

Luego de largos procesos educativos en los cuales se priorizó el “saber hacer”, antes que el pensamiento crítico, proyectual y planificador, nos encontramos con grandes dificultades

para articular contenidos teóricos, metodológicos y contextuales en la toma de decisión y la argumentación objetiva del proyecto.

En el camino recorrido nos enfrentamos a limitaciones lingüísticas, falta de lectura, desconocimiento de teorías tanto disciplinares como de disciplinas afines.

La estrategia pedagógica implementada consiste en el desarrollo de un proyecto de investigación científica que reflexione sobre las prácticas y los productos de Diseño en

Comunicación Visual, revalorizando todos los conceptos antes dichos. El fin es la construcción de conocimiento disciplinar fidedigno y valedero, a partir de pautas o patrones que estructuran el proceso y encuadran la teoría, manteniendo la noción de un todo.

Se propone la elección de un tema a partir de la observación de una problemática de Diseño o de un producto de Diseño en Comunicación Visual, relevante y significativo, que se encuadrará según:

1| campo de intervención disciplinar pertinente.

- Identidad
- Editorial
- Entorno urbano
- Comunicación audiovisual
- Packaging
- Diseño de Información

2| ejes conceptuales que enmarquen el proyecto

- Diseño / Entorno social

# CIEPAAL

1º CONGRESO INTERNACIONAL  
DE ENSEÑANZA Y PRODUCCIÓN  
DE LAS ARTES EN AMÉRICA LATINA

Secretaría de  
Ciencia y Técnica  
IPEAL

facultad de  
bellas artes

SECRETARÍA DE  
ARTE Y CULTURA



- Diseño / Medios (Mass Media) / Sociedad
- Diseño / Educación / Contextos
- Diseño / Sistemas simbólicos / Cultura
- Diseño / Marketing / Consumo

La elección de un campo de intervención y de los ejes conceptuales asegura el tratamiento de temáticas específicas de nuestra disciplina, atravesadas –claro está– por otras, pero indudablemente resultantes de nuestra competencia.

A partir de estos conceptos, sumado a las palabras clave que delimitan el trabajo y de los objetivos planteados, se concreta con mayor claridad la construcción del marco teórico que argumentará el desarrollo del trabajo, a la vez que orienta al alumno en la búsqueda bibliográfica, el análisis y exposición de enfoques y teorías, ya sean de nuestra o de otras disciplinas que contribuyan a la comprensión del fenómeno observado u objeto de estudio (contexto, audiencia y caso), sin juicios de valor y con el justo rigor terminológico, para llegar a una conclusión o construcción de **conocimiento disciplinar**.

Desde una mirada macro respecto del *discurso* de la disciplina, que considera que desde la investigación “debemos ser capaces de generar estudios más profundos, relacionados con la forma en que el diseño puede contribuir productivamente a mejorar la sociedad” (Mangolin, 2005:21), se propone abordar temas que atiendan a problemáticas que reflexionen sobre el quehacer de la disciplina, y la influencia (aporte) de las comunicaciones visuales para mejorar la calidad de vida de la gente, o a la reflexión crítica del colectivo de diseñadores. Poner en escena posicionamientos éticos respecto de la disciplina y de los diseñadores como agentes culturales, formados en el marco de la universidad pública y gratuita.

Un ejemplo de ello lo constituyen los innumerables objetos de la cultura material y visual que perduran en nuestra sociedad que en la actualidad son puestos en tela de juicio por su relación con la cultura patriarcal (que no es privativa de nuestro país, ya que esta concepción cultural se extiende a casi todo el planeta). Revisar las prácticas para entender cómo el patriarcado se esconde sin que muchas veces lo notemos, en nuestras prácticas cotidianas (profesionales y no profesionales), instalándose en las producciones de la cultura visual y material. Se trata de tener una mirada crítica y reflexiva para no perpetuar prácticas de género desde un lugar de supuesta inocencia.

Así, si bien los temas sobre los cuales los alumnos desarrollan el trabajo de investigación, son elegidos por ellos a partir de ese marco que constituyen campo y ejes, siempre aparece el contexto, el tiempo y el espacio en el que estamos inmersos, aquellos escenarios donde fluctúa el quehacer cotidiano de los alumnos, y donde surgen temáticas de género, violencia simbólica, discriminación y otras grandes problemáticas sociales que se manifiestan también en las producciones visuales.

El trabajo se desarrolla en equipos. El *grupo* como estructura de aprendizaje, desde la perspectiva didáctica, se conforma por personas que interactúan en un espacio y tiempo determinado para alcanzar aprendizajes a través de la interacción de sus miembros. Con roles a veces diferenciados, aportes y miradas desde diferentes perspectivas, el grupo enriquece y potencia el intercambio, el debate y la calidad de la producción.

También están presentes actividades complementarias de carácter individual, con objetivos de aprendizaje más cortos, que permiten aproximarse al alumno como individualidad, sus intereses, mecanismos de reflexión, sus potencialidades, evitando el anonimato que algunas veces conlleva el trabajo grupal.

El docente cumple el rol de tutor, a partir de la planificación de las etapas que debe cumplir el proceso, además de ser un estímulo y una asesoría, tanto para la apoyatura teórica y metodológica, como para la construcción de un corpus bibliográfico y documental de base y de consulta. Debe enseñar a reflexionar sobre las problemáticas del proyecto, atendiendo a situaciones particulares, específicas en cada caso, construyendo a cada momento la situación de enseñanza en un ida y vuelta permanente entre ambos protagonistas (docente y alumno).

El alumno, por su parte, debe comprometerse activa y responsablemente en el proceso como sujeto de aprendizaje, puesto que este proceso es indefectiblemente un *proceso personal*. Un trayecto que no puede llevarse mecánicamente o anticiparse en su totalidad.

Debe, por el contrario, entenderse como un “itinerario en situación”, un camino, un recorrido en construcción permanente, que implica a sujetos en situación de acompañamiento.

En ese proceso, entra en contacto con los espacios de conocimiento que se relacionan con una determinada situación problemática, estableciendo relaciones con autonomía. Y es justamente a partir de una base disciplinar adecuada que le es posible construir relaciones vinculadas con conocimientos precedentes para alcanzar nuevos conocimientos de nuestra disciplina.

La realización del proyecto conlleva un conocimiento de los contextos en donde se desarrolla el fenómeno, marcos teóricos que aporta la teoría propia de la disciplina y un conocimiento del método de investigación a desarrollar, aplicados a un determinado caso o problema, para una audiencia específica. Teoría e investigación en un mismo proceso.

Las evaluaciones de avance se realizan desde lo formal a partir de entregas periódicas. Parte de las pautas que indefectiblemente requiere el proceso como *trayecto académico con acreditación final*.

En la mayoría de las disciplinas de las ciencias sociales y humanas, en el campo de la didáctica, el concepto de evaluación es complejo y está sujeto a múltiples interpretaciones. A pesar de que se trata de una práctica antigua, extendida en los sistemas educativos, es un concepto polisémico, reinterpretado y arraigado en diferentes concepciones sobre la educación, la enseñanza, el aprendizaje y la vinculación de las instituciones educativas y la sociedad. En tal sentido, cabe aclarar que evaluar no es medir, calificar, corregir u otorgar notas.

En la práctica, consideramos un concepto más amplio según el cual la evaluación implica un conjunto de prácticas, un proceso amplio y complejo. No como un apéndice de la enseñanza, sino parte integral del proceso en el que se dan la enseñanza y el aprendizaje, desempeñando funciones de diagnóstico, corrección, comprobación y prevención de necesidades, de sopesar lo hecho, de revisar, reflexionar y construir permanentemente. La enseñanza está atravesada por prácticas evaluadoras desde el momento que el aula es un recinto evaluativo en el cual se valoran conocimientos.

Dado el carácter propedéutico de la asignatura, cada avance del proyecto depende de la aprobación de las etapas anteriores.

Los trabajos de investigación hechos por los alumnos han dado como resultado interesantísimas producciones teóricas que han encontrado en las **JEIDAP** (Jornadas Estudiantiles de Investigación en Disciplinas Artísticas y Projectuales) organizadas por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Facultad de Bellas Artes (UNLP) un espacio sumamente constructivo para ellos, que incluye la experiencia de la participación en un evento científico que discute sobre la propia disciplina, que permite el intercambio con los pares y que posibilita la divulgación de sus propias investigaciones.

## Revisando nuestras propias prácticas

La enseñanza es como un constructo, resultado de la relación entre el docente, el sujeto que aprende, y también el conocimiento que entra en juego.

Como parte de esa construcción, entendemos la formación del alumno, no desde una concepción dependiente-aplicacionista que produce un quiebre entre teoría y práctica, sino como un lugar donde teoría y práctica se entrelazan, enriqueciéndose mutuamente. Y de esa misma manera concebimos nuestra propia formación como docentes, aproximándonos a diferentes concepciones teóricas que transforman nuestras prácticas, y revisando permanentemente nuestras prácticas para modificar ideas en una espiral dialéctica transformadora.

Prácticas y teoría articuladas permanentemente.

Esta articulación nos lleva a analizar problemas, hacer conjeturas, deliberar sobre las acciones **de los alumnos**, reflexionar sobre el sentido de esas acciones. Y al mismo tiempo reflexionar sobre la propia práctica, **nuestro accionar docente**, una mirada retrospectiva que revise la acción y transforme la enseñanza desde una profesionalidad crítica.

Como insumos para estas reflexiones hacia el interior de la asignatura, hemos implementado dos encuestas, que realizan los alumnos de forma anónima. Una al inicio de la cursada, que nos permite evaluar saberes previos, intereses, y la mirada que, sobre la disciplina, la investigación, y la teoría del diseño traen consigo. La segunda, al finalizar la cursada nos permite ver el interés que despierta en los alumnos, el ejercicio de la construcción teórica, la aproximación a referentes conceptuales del Diseño, la capacidad para reflexionar sobre las prácticas disciplinares y el interés sobre el quehacer teórico como finalidad y no como camino hacia la praxis. Por otro lado, nos permite revisar cómo perciben ellos el acompañamiento docente, nuestra capacidad de poner a su disposición teorías y mecanismos de reflexión y análisis que les posibiliten transitar este trayecto de manera productiva. Encontramos en ambas datos reveladores.

Presentamos aquí algunos de sus aportes:

1/ Antes de cursar la asignatura y desarrollar por primera vez un proyecto de investigación científica:

- Ante el pedido de calificación para una asignatura que aborda la construcción teórica de conocimiento disciplinar, el 25 % de los encuestados la calificó como “muy útil” y el 41,7% como “útil”, el 8,3% dijo “en parte” y el 25 % restante la calificó como “de poca utilidad”.

2/ Después de haber cursado la asignatura

- El 61% de los alumnos calificó el aporte de la asignatura como muy útil, en tanto casi el 18 % lo consideró útil. Eso da un total de 79% de alumnos que ve positivo el aporte de la asignatura.
- El 55% contestó que había cambiado su mirada respecto de la Teoría del Diseño y el 50% reconoció que luego de haber realizado una primera aproximación a la

investigación científica consideraba como posible su participación futura en distintos proyectos de investigación con el objeto de realizar aportes disciplinares.

- El 78,3 % de los encuestados reconocieron que les resultó difícil abordar el proyecto y que resultó positivo el acompañamiento del cuerpo docente.
- Sobre la pregunta si se dedicaría personalmente a la investigación, un 46% respondió que sí (contra el 25% inicial). Estas son algunas de las razones:

Porque me parece necesario estar en constante avance con la satisfacción de las necesidades de los usuarios y las sociedades para con la comunicación. Además de poder aportar nuevas tecnologías aplicables en la profesión.

Para que la práctica profesional tenga fundamentos lógicos y no sean piezas gráficas basadas en arbitrariedades subjetivas personales

Realizando una correcta investigación en el campo que se desea transmitir el mensaje, el impacto del mismo va a ser mayor que sin una investigación previa

Porque el DCV es una disciplina intelectual más que gráfica, requiere de investigación pertinente para dar con las necesidades del usuario.

No lo veo posible para mí. Si es importante para poder entender y desarrollar el trabajo que se esté realizando

Cada proyecto rodea un tema que debe ser indagado de alguna manera para abordarlo con criterio, coherencia y funcionalismo. La investigación científica genera un campo de saberes necesarios para cada proyecto.

Porque aumenta las herramientas y las temáticas posibles. Ayuda a ver las cosas desde otra perspectiva

La investigación y la incorporación de conocimiento son necesarias para el crecimiento del diseñador y sus proyectos.

Porque en el DCV hace falta la elaboración de un conocimiento propio de la especialización y puede servirse de la investigación científica para ello

Para entender al comitente y usuarios

Porque para entender las problemáticas actuales hay que realizar un estudio sistemático de las mismas, basados en la recopilación de datos como sustento teórico.

Porque es necesario indagar en las experiencias de los usuarios frente a distintas problemáticas que se les presenta, para poder desarrollar correctamente una nueva experiencia para ellos

Sería interesante poder hacer un seguimiento del desenvolvimiento profesional de estos alumnos, que han transitado por nuestras aulas, como forma de evaluar el impacto que la introducción en la investigación como modo del conocer haya producido en ellos. Poder *visualizar* en sus argumentaciones los rastros de nuestro quehacer. Poder verificar si alguno de ellos se dedica, en el futuro, a la reflexión teórica. Una mirada más a largo plazo, pero en el mismo sentido que la hecha al final de la cursada, que nos permita revisar nuestro camino. Por ahora son semillas puestas con dedicación en suelo fértil...

Entendemos que cada campo disciplinar está en permanente reconfiguración, así como sus reglas de producción de conocimiento que hacen que ese nuevo conocimiento sea válido. Y el Diseño como disciplina académica no escapa a esta configuración

Hasta acá llegamos por ahora, renovando el compromiso inicial que tenemos con los estudiantes, los futuros diseñadores, que son los que tendrán en sus manos la construcción de la teoría que la disciplina está necesitando.

Hasta acá llegamos por ahora, sólo como una parada en el camino, para respirar profundo, reflexionar, y continuar adelante...

## **Bibliografía**

Aicher, Otl (1994). *El mundo como proyecto*. Barcelona- España: Editorial Gustavo Gili.

# CIEPAAL

1º CONGRESO INTERNACIONAL  
DE ENSEÑANZA Y PRODUCCIÓN  
DE LAS ARTES EN AMÉRICA LATINA

Secretaría de  
Ciencia y Técnica  
IPEAL

facultad de  
bellas artes

SECRETARÍA DE  
ARTE Y CULTURA



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

Araujo, Sonia (2013). "Evaluación del aprendizaje en la Universidad. Enfoques, criterios y prácticas para favorecerlo." Conferencia en el marco del Programa de actualización y formación pedagógica y profesional. La Plata, 24 de octubre de 2013.

Barret, Edward y otro (1997). *Medios contextuales en la práctica cultural*. Multimedia 5 / Ed. Paidós: Buenos Aires.

Frascara, Jorge (1997). *Diseño gráfico para la gente. Comunicación de masas y cambio social*. Buenos Aires: Ed. Infinito.

Frigerio, Ma. del Carmen y otros (2007). *Acerca de la enseñanza del diseño. Reflexiones sobre una experiencia metodológica en la FADU*. Buenos Aires: Ed. FADU.

Heskett, John y otros (2008). "Diseña México. Memorias del foro por una política nacional de diseño en México". Compilación. México: Ed. Cámara de Diputados.

Jacobs, H. y otros (2002). "Diseño hfg ulm, América Latina, Argentina, La Plata (5 documentos)". La Plata: Ed. Los Autores.

González Ochoa, César (2007). *El significado del diseño y la construcción del entorno*. Colección Teoría y Práctica. México D.F.:Ed. Designio.

Mangolin, Víctor y otros (2005). *Las rutas del diseño. Ensayos sobre teoría y práctica*. Colección Temas. México D.F.:Ed. Designio.

Pruzzo, Vilma (2011). "Las prácticas: una concepción epistemológica, ética, política y didáctica de la formación docente". Revista *Praxis Educativa*. Vol.XVI, N°14.UNLPam.

Tapia, Alejandro (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*. Colección Teoría y Práctica. México D.F.:Ed. Designio.

Winkler, Dietmar (1997). "La práctica y la educación del diseño: más allá del modelo Bauhaus". En *Diseño gráfico para la gente..* Buenos Aires: Ed.Infinito.