

Opción, Año 32, Especial No.13 (2016): 196-202
ISSN 1012-1587

Modelo de desarrollo de investigación, innovación y expresión basado en la analogía entre investigación y diseño desde una perspectiva semiótica

. Dora Ivonne Álvarez Tamayo

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

(UPAEP)

México

doraivonne.alvarez@upaep.mx

Resumen

La investigación, pieza clave en el quehacer universitario enfrenta diversos retos; en el campo del diseño gráfico, pese a su evolución, el imaginario colectivo sobre la relación arte-diseño sigue apareciendo como un límite para la valoración, producción y difusión de la investigación. El objetivo de este proyecto es generar un modelo integral para el desarrollo de investigación, innovación y producción de expresiones centradas en el usuario orientados al desarrollo de competencias para la investigación en el campo del diseño gráfico mediante procesos sistémicos. Mediante el método de investigación acción se ha realizado un estudio exploratorio implementando una incubadora de proyectos.

Palabras Clave: Modelo EXIIN; investigación; innovación; competencias; diseño gráfico.

Development of investigation model, innovation and expression based on the analogy between research and design from a semiotic perspective

Abstract

Research, a key part of the university's work, faces several challenges; In the field of graphic design, despite its evolution, the collective imaginary about the art-design relationship continues to appear as a limit for the evaluation, production and dissemination of research. The objective of this project is to generate an integral model for the development of research, innovation and production of user-centered expressions oriented to the development of competences for research in the field of graphic design through systemic processes. Through the action research method an exploratory study has been carried out implementing a project incubator.

Keywords: EXIIN Model; investigation; innovation; competencies; graphic design.

INTRODUCCIÓN

El ser humano está llamado a mantenerse en constante movimiento, México, necesita de talento humano dispuesto a innovar y proponer nuevos caminos que favorezcan una transformación positiva; en este sentido, la investigación como pieza clave en el qué hacer universitario, enfrenta retos a todos los niveles, pero particularmente en el campo del diseño gráfico, el desarrollo de la actividad investigadora enfrenta retos que van más allá de un tema de género; se trata de un problema de la disciplina asociada a su concepto dado que en sus orígenes, esta profesión estuvo vinculada al arte. Cabe destacar que en el campo laboral el 32% son mujeres (Observatorio Laboral, 2016), pero el porcentaje de mujeres que estudian diseño supera al de hombres. El 51% de egresados son mujeres (Lainez, 2009). Este proyecto se desarrolla desde un enfoque teórico semiótico con base en la teoría del código

de Umberto Eco (2005a, 2005b) los planteamientos sobre investigación de Eyssautier (2006) y el proceso de Design Thinking y User Experience (Mootee, 2014) y el Proyecto Tuning América Latina (2008) en terminus de competencias.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El diseño ha evolucionado, sin embargo, el imaginario colectivo sigue apareciendo como un límite para la valoración, producción y difusión de la investigación en diseño gráfico, pues está relacionado con connotaciones artísticas que bloquean el desarrollo de esfuerzos de investigación, cuando en realidad, el proceso de diseño y el de investigación cuentan con un paralelismo procedimental.

Se necesita que estudiantes y académicos desarrollen competencias de investigación e innovación para solucionar problemas específicos y para producir expresiones centradas en el usuario apropiadas a partir de la comprensión de los contextos de intervención. Desde una perspectiva semiótica, la vida social se basa no en cosas sino en unidades culturales de significación. Estas unidades requieren de la correlación de expresiones y contenidos que sirven de base para la emisión de juicios, la toma de decisiones y las acciones que los individuos emprenden.

JUSTIFICACIÓN

La investigación es factor fundamental para la evolución de las sociedades, por ello la formación de profesionales que incorporen en su perfil las competencias de investigación es necesaria. El proceso de investigación implica una visión integral que permita que los hallazgos sean difundidos, las innovaciones implementadas y el conocimiento expresado en términos asequibles a la población de manera que pueda incorporarse a los códigos operantes entre individuos en diversos contextos de la vida. El diseñador gráfico debe estar capacitado para realizar investigación para generar soluciones a problemas no estructurados con conocimiento de causa.

OBJETIVO

Diseñar un modelo integral para el desarrollo de investigación, innovación y producción de expresiones centradas en el usuario orientados al desarrollo de competencias para la investigación en el campo del diseño gráfico mediante procesos sistémicos.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN/HIPÓTESIS

¿Cómo desarrollar competencias de investigación e innovación en el ámbito del diseño gráfico?

¿Qué componentes deben tomarse en cuenta para favorecer la realización de proyectos de investigación e innovación en diseño gráfico y la a difusión de los resultados?

METODOLOGÍA

Se diseñó un estudio exploratorio mixto (cuantitativo y cualitativo) implementando un método de investigación-acción en el que se han involucrado catedráticos, investigadores, contratantes y estudiantes de licenciatura y posgrado en áreas de diseño gráfico y afines en la ciudad de Puebla.

RESULTADOS

Modelo EXIIN (Expresión, Investigación e Innovación). Uno de los componentes clave del modelo es el trabajo interdisciplinario que permite a la comunidad académica establecer conexiones entre conceptos, métodos y datos de manera que se integren equipos de alto rendimiento para la solución de problemas, el aprendizaje y la divulgación del conocimiento a través de diversos medios haciendo uso de apoyos visuales.

Se ha implementado una incubadora de proyectos de investigación y un aula de innovación en diseño para desarrollar proyectos de impacto social. Se cuenta también con un laboratorio de soluciones gráficas.

Los proyectos incubados han impulsado la participación de estudiantes y catedráticos en espacios de divulgación, la participación en concursos y la implementación en los contextos de intervención. Los esfuerzos de investigación tienen un efecto multiplicador que retroalimenta los procesos y permite el aprendizaje colaborativo.

Este trabajo permitió reconocer la necesidad del trabajo inter y transdisciplinario para establecer fundamentos sólidos que den continuidad al trabajo de investigación para el diseño, así, se organizó la Academia de Desarrollo e Investigación para el Diseño y la Publicidad (DIDyP-UPAEP) que entre otras actividades organiza un Coloquio Anual de Investigación y un Café Research, espacios que permiten compartir experiencias y hallazgos de investigación de manera transversal entre la comunidad académica de bachillerato, licenciatura y posgrados vinculados por el diseño.

Conclusiones

El diseñador necesita del desarrollo de competencias de investigación e innovación para generar soluciones particulares a problemas únicos, y para vehicularlos mediante la producción de expresiones consistentes con la estrategia centrada en un usuario y en la comprensión del contexto de intervención.

Los proyectos de investigación deben considerarse como trabajos interdisciplinarios cuyos productos finales puedan aplicarse en la enseñanza-aprendizaje, la divulgación de conocimiento y la aportación de datos e información pertinentes y relevantes para sectores sociales específicos.

En el ámbito del diseño, existe la necesidad no sólo de sistematizar y fomentar la investigación entre la comunidad de diseñadores, sino de encontrar mecanismos que permitan que los proyectos incubados tengan escenarios para la divulgación y la vinculación, incorporando el componente de la innovación en términos de creatividad aplicada situaciones concretas y específicas.

REFERENCIAS DOCUMENTALES

- Alvarez, D. (2011). El marketing semiótico aplicado a procesos de diseño. *Revista Latinoamericana de Marketing*. (2) 1, 105-121.
- Borghino, M. (2012). El arte de innovar para no morir. Cómo sobrevivir en mercados saturados México: Grijalbo.
- Brunet, I. (2013). La iniciativa Emprendedora y la Innovación. México: FESE.
- Dyer, J., Gregersen, H., Christensen, C. (2012). El ADN del Innovador. España: Deusto.
- Eco, U. (2005a). *La estructura ausente*. Introducción a la semiótica. México: DeBolsillo.
- Eco, U. (2005b). *Tratado de Semiótica General*. México: DeBolsillo
- Eyssautier, M. (2006). *Metodología de la investigación*. Desarrollo de la inteligencia. México: Cengage Learning.
- Frías, J. (2006). *La investigación en la metodología de diseño*. Revista a! Diseño. Extraído el 2 de abril de 2010 desde: <http://www.a.com.mx/noticia.php?id=213>
- Lainez, J. (2009). La situación laboral del diseño en México. Extraído el 4 de diciembre de 2015 desde: <https://mydesigntools.wordpress.com/2009/10/10/la-situacion-laboral-del-diseno-en-mexico/>
- Miranda, M. (1978). *Interdisciplinarietà de los estudios latinoamericanos*. México: ANUIES. Extraído el 20 de Septiembre de 201 desde: http://www.anuies.mx/servicios/p_anuies/publicaciones/revsup/res028/txt3.htm
- Mootee, I. (2014). *Design Thinking para la Innovación Estratégica*. Empresa activa, Barcelona.
- Observatorio Laboral (2016). Consulta de Datos actuales por carrera. Extraído el 10 de junio de 2016 desde:

<http://www.observatoriolaboral.gob.mx/ola/content/common/reporteIntegral/busquedaInicialOcupacion.jsf#AnclaGrafica>

Rivera, L. (2007). *La retórica en el diseño gráfico*. México: Encuadre.

Tuning América Latina (2008). Proyecto Tuning América Latina. Extraído el 10 de abril de 2016 desde: <http://tuning.unideusto.org/tuningal/>

UPAEP (2009). Documentos fundamentales del programa académico de diseño gráfico. Facultad de Diseño Gráfico UPAEP. Disponible para consulta en red interna.



**UNIVERSIDAD
DEL ZULIA**

opción

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

Año 32, Especial N° 13, 2016

Esta revista fue editada en formato digital por el personal de la Oficina de Publicaciones Científicas de la Facultad Experimental de Ciencias, Universidad del Zulia.
Maracaibo - Venezuela

www.luz.edu.ve

www.serbi.luz.edu.ve

produccioncientifica.luz.edu.ve