

# LA INVESTIGACIÓN EN LOS PROGRAMAS DE DISEÑO GRÁFICO EN COLOMBIA

Juliana Restrepo Jaramillo<sup>\*†</sup>

<sup>\*</sup>Universidad Pontificia Bolivariana, Cq. 1 #70-01, of. 11-259, Medellín, Colombia,

<sup>\*\*</sup>Docente Investigadora

**Resumen:** Este artículo presenta una interpretación del concepto investigación en los programas de diseño gráfico en Colombia. Se ha realizado como parte del proyecto titulado: Fundamentos del Diseño en Colombia, en su primera fase: El diseño en la academia, dentro de la cual se analizaron y compararon una serie de documentos legales y académicos. Como resultado, se exponen las diferentes definiciones tanto implícitas como explícitas del término. Como conclusión se señala que la investigación en diseño en Colombia está en una etapa inicial de auto reconocimiento y que son necesarios espacios de debate para la comprensión de su articulación con el proyecto.

**Abstract:** This article presents an interpretation of the research concept in Colombian graphic design faculties. It has been fulfilled as part of the project named "Graphic design fundamentals in Colombia, in its first stage: Design in the academy. This analysis was achieved through the reviewing and comparison of legal and academic documents. As a result, we show the different definitions both implicit and explicit of the concept. As a conclusion we point at the fact that research is in an initial stage where it is necessary to create debates that help to understand the relationships between it and the design project.

**Palabras Clave:** Investigación, Diseño, Colombia, Academia, Normativa

**Key words:** Research, Design, Colombia, Academy, Legal Regulations

## 1. INTRODUCCIÓN

Los procesos de auto evaluación para la acreditación y el desarrollo de un sistema de calidad para la educación, así como la necesidad inminente de homologar los títulos en un mundo donde la movilidad estudiantil cada vez es mayor, han obligado a los programas de diseño en Colombia a plantearse la pregunta por los fundamentos teóricos de la disciplina y como estos se expresan en términos de competencias, perfiles y conceptos de diseño.

Este artículo nace de un proyecto de investigación que tiene como propósito el análisis de los fundamentos del diseño en Colombia desde tres perspectivas: Primero, desde las competencias, componentes, perfiles y conceptos de diseño, que se reconocen en la academia como necesarios para el desempeño de los diseñadores (fase I); segundo,

---

<sup>†</sup> Juliana Restrepo Jaramillo  
E-mail: restrepo.juliana@gmail.com

compara este ideal de la academia con la percepción de los egresados sobre los mismos temas (fase II); y tercero indaga desde el punto de vista de los empleadores sobre desempeño ideal de los egresados de la disciplina (fase III).

En este artículo, se detallan algunos de los hallazgos del proyecto en su primera fase, haciendo especial énfasis en los resultados relativos al concepto académico de investigación dentro de los programas de diseño en Colombia, teniendo en cuenta que un solo artículo no bastaría para discutir todos los resultados del proyecto.

Este artículo se divide en varias partes. En la primera, se exponen brevemente la metodología, la muestra y las fuentes utilizadas para el análisis. Luego se exponen los resultados de la revisión y finalmente, se listan algunas conclusiones.

## **2. METODOLOGÍA, MUESTRA Y FUENTES DOCUMENTALES.**

### **2.1. Metodología:**

Esta investigación tuvo un carácter de diagnóstico. En ella, se compararon algunos documentos fuente recopilados a través de la Red Académica de Diseño (RAD) con la Resolución MEN 3463 de 30/12/2003 que reglamenta los programas de Diseño en Colombia. Este último documento se convirtió en un punto de referencia, aportando las categorías de análisis para la comparación entre los distintos programas.

Estas Categorías de análisis fueron: Interacción (que incluía contextos y conceptos de diseño), perfiles, competencias y componentes.

### **2.2. Muestra**

La población de este estudio fueron los 29 programas de diseño asociados a la RAD. La RAD es una asociación de diseño en Colombia que agrupa programas clasificados en tres capítulos: textil - moda, gráfico - visual, industrial - espacios y escenarios. De estos 29 programas se obtuvo información de 27, que constituyen la totalidad de la muestra, distribuidos en las diferentes modalidades según se detalla a continuación:

De diseño industrial y espacios - escenarios se recolectó y analizó la información de 13 programas. De diseño gráfico y visual 11 y Textil - Modas 3.

### **2.3. Fuentes documentales**

Para el desarrollo de esta investigación se utilizaron:

La Resolución MEN 3463 de 30/12/2003 y una serie de documentos recopilados por la RAD desde el 2006, entre los cuales se encontraban textos escritos por los diferentes programas, para los encuentros de la asociación en Cali, Popayán y Medellín. Esta información fue complementada por otros documentos solicitados a cada institución. En algunos casos, cuando la información no era suficiente, fue necesario recurrir a los textos disponibles en las páginas Web oficiales de los programas. Estas fuentes se detallan al final del documento.

Dentro de este texto, así como en los demás productos derivados de esta investigación, se omiten las referencias directas a las universidades, por petición explícita de las mismas.

Otros textos como el Libro Blanco de España, algunas presentaciones del proyecto Tunning para Latinoamérica y libro Competencias del DUOC de Chile fueron usados para contextualizar esta investigación.

### **3. RESULTADOS DEL ANÁLISIS**

#### **3.1. La investigación para el diseño gráfico en Europa**

La investigación en diseño ha venido en aumento en los últimos 10 años en Europa. Un indicador de ello es el número de postgrados cada vez mayor que se ofertan en el tema.

Sin embargo, el reconocimiento del diseño como una disciplina académica en la cual puede hacerse investigación no es algo nuevo en el viejo continente. Desde mediados de los años setentas surgieron asociaciones dedicadas a la difusión y debate alrededor del tema, como la "*Design Research Society*", la "*Design History Society*", la "*Design Science Society*" y la "*European Acedemy of Design*".

Comparada con Colombia la investigación de diseño en Europa se encuentra un paso por delante de la nuestra si tenemos en cuenta el modelo propuesto por Richard Buchanan (Buchanan, 2000).

Este teórico ha identificado tres etapas diferentes en el rol del diseño y su proceso de enseñanza. En la primera, el diseño se enseña en academias de artes y oficios a través de un riguroso ejercicio de la práctica. En la segunda, se da mayor importancia al diseño como práctica profesional, y dentro de la formación, se privilegia el proceso proyectual. En la tercera etapa, se busca el equilibrio entre la práctica profesional y la capacidad de los diseñadores para adquirir nuevo conocimiento y adaptarse a las condiciones cambiantes del contexto. Este último factor, hace de la investigación un tema central en los procesos de diseño.

Según esta perspectiva, podríamos decir que el diseño en Europa se encuentra ya en la tercera etapa que menciona Buchanan, mientras que el diseño en Colombia se encuentra en una transición entre la segunda y la tercera etapa.

Otro elemento que diferencia la investigación en diseño gráfico que se realiza en nuestros programas de la que se realiza actualmente en Europa es el tipo de temáticas que se abordan.

Mientras que la investigación en diseño en España por ejemplo, se ocupa actualmente en temas como el estudio de la tipografía y las publicaciones editoriales, la historia y la metodología del diseño y más recientemente en el *design management*, la investigación de diseño en Colombia se hace hoy desde la perspectiva de otras disciplinas, como la arquitectura, la filosofía, el arte y la ingeniería. A las cuales se han sumado, más recientemente, otras disciplinas como la psicología y la informática.

Es desde esas otras disciplinas donde se construyen las preguntas que dan origen a los proyectos de investigación formales, (es decir aquellos reconocidos por la academia y

por los entes gubernamentales como tal) y que se encuentran en los foros de diseño, y en las publicaciones académicas.

Este fenómeno puede deberse a la escasa oferta de formación de maestría y doctorado en diseño dentro de nuestro país, que implica un desconocimiento sobre los métodos propios para la investigación desde el diseño.

En Europa, la investigación se entiende como un asunto propio del tercer ciclo (es decir de los postgrados), sin embargo se reconoce la importancia de desarrollar unas habilidades básicas de investigación en los estudiantes de pregrado, que puedan ser aplicadas al desarrollo del proyecto.

Por su parte, en los programas de diseño gráfico en Colombia, se reconoce también esta importancia, pero se concibe este tipo de investigación, (también denominada indagación o investigación formativa) como diferente de aquella que se ejecuta en los niveles de formación avanzada. En esencia, la diferencia entre ambas, parece ser el tipo de productos a los que dan origen. Mientras la investigación en formación avanzada sirve a la creación de teoría en torno al tema del diseño, la investigación para el proyecto tiene como finalidad el proyecto mismo.

### ***3.2. Significados de “la investigación” a partir de los conceptos y contextos de diseño en los documentos analizados.***

Si partimos de la definición de diseño gráfico visual que propone la Resolución MEN 3463 de 30/12/2003 (MEN, 2003) no parece existir una necesidad fundamental de investigación para el proyecto. A continuación se transcribe dicha definición:

“La creación, estructuración y ordenamiento de códigos, lenguajes y medios que permitan la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos, visuales y multimedia.”

Sin embargo, los documentos fuente analizados revelan una insistencia reiterada de las comunidades académicas sobre la importancia de comprender la interacción entre la pieza gráfica, el usuario y el contexto a través de la investigación.

En especial, se registra la necesidad de indagar sobre los fenómenos que afectan el campo en el cual opera el proyecto, como los marcos globales, nacionales o regionales, así como también, las necesidades, problemas sociales o potencialidades del país o la región.

Muy especialmente se reconoce la importancia de investigar los procesos perceptivos y cognitivos como factor determinante en la comunicación y construcción de la imagen, así como también la relación entre la imagen y los procesos de aprendizaje.

La investigación es percibida en general, como acción estratégica indispensable para hacer frente a los retos del mundo actual, teniendo en cuenta las necesidades de innovación constante en una economía cada vez más competitiva y el papel protagónico del conocimiento en la sociedad actual.

Adicionalmente, se reconoce la labor de la investigación en la identificación de valores de tipo visual orientados a la construcción de una identidad nacional o regional.

### **3.3. La investigación en el perfil de los diseñadores gráficos - visuales en Colombia.**

La resolución MEN (MEN,2003) considera dentro del artículo 2, algunos aspectos del perfil que están asociados de manera directa o indirecta a la investigación del contexto, los usuarios, los recursos y repertorios tecnológicos, tal como se transcribe a continuación:

“Un profesional con capacidad para investigar los cambios, necesidades, expresiones, capacidades y tendencias del contexto.

“Un profesional con capacidad para analizar, comprender y valorar los requerimientos de los grupos objetivo para los cuales diseña, así como las condiciones del contexto en que actúa.”

“Un conocedor de los recursos y repertorios en tecnología; competente en el manejo y apropiación del conocimiento y con capacidad de plantear proyectos de desarrollo tecnológico.”

En la resolución no se definen las áreas de desempeño del diseñador, sino a las competencias del profesional graduado. Los documentos entregados por las universidades muestran que algunas de los perfiles profesionales más frecuentes son: diseñador de impresos, diseñador audiovisual, diseñador digital, diseñador de identidad visual y de grafica en el entorno. Varios programas, forman explícitamente el perfil de investigador. Este perfil está invariablemente relacionado con la actividad docente en diseño y en especial con la actualización y generación de teoría. Esto nos demuestra que la investigación en diseño es vista solo desde una perspectiva académica y no como estrategia de vinculación entre las universidades y la industria.

### **3.4. La investigación como competencia en los programas de diseño gráfico y visual en Colombia.**

En la Resolución MEN 3463 (MEN,2003) se establecen diez tipos de competencias básicas para el diseñador independientes de la denominación específica del programa. De ellas, destacamos las siguientes por estar asociadas al concepto de investigación en diseño:

“Competencia para estructurar, ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos.”

En la gran mayoría de los programas, esta competencia corresponde al componente proyectual. En unos pocos programas, estas mismas habilidades aparecen dentro del componente de investigación.

Algunos programas se refieren a la necesidad de desarrollar habilidades para buscar información, como medio para sustentar teóricamente el proyecto o conceptualizarlo así como para la reflexión, argumentación y crítica frente a la información obtenida.

Otros interpretan esta competencia de la Resolución, no con la indagación, sino con la visualización de la información en la pieza gráfica.

“Competencia para aplicar los conceptos y métodos propios de la disciplina para el desarrollo de los proyectos e investigaciones.”

En la formulación de esta competencia se hace evidente la concepción de la investigación como un proceso diferente al desarrollo del proyecto.

Dentro de la documentación revisada, solo se encuentra evidencia del desarrollo de métodos propios para la investigación, desde el diseño, cuando se hace referencia a la observación directa como método usado por los diseñadores para obtener información. En un solo programa se enuncia el estudio de casos como medio para adquirir nuevo conocimiento.

En general, las técnicas de investigación parecen responder a los enfoques tradicionales, combinando los métodos cuantitativos y cualitativos, heredados de las ciencias humanas.

Un solo programa, enuncia la necesidad de desarrollar en los diseñadores, habilidades estadísticas para la investigación.

“Competencia para apropiarse y utilizar conocimiento con herramientas de la ciencia y tecnología.”

Esta competencia muestra un enfoque constructivista, en el cual la adquisición de nuevo conocimiento está vinculada a la práctica y la experimentación.

En los programas analizados, se habla frecuentemente del desarrollo del “espíritu investigativo” o “el espíritu científico” como una actitud que es necesaria en el diseñador y que le permite incorporar nuevo conocimiento, así como también, enfrentar los cambios sociales y tecnológicos. Esta actitud también se vincula a la construcción del discurso académico.

“Competencia para innovar proponiendo nuevos modelos que orienten el desarrollo de la cultura.”

Al analizar las competencias asociadas que se encuentran en los documentos de referencia, encontramos dos posturas.

La primera, considera la innovación como un proceso ligado a la investigación, a través del cual es posible comprender las posibilidades del contexto tecnológico, las necesidades sociales, y factores económicos como el mercado, la competencia o la distribución. La innovación también se comprende desde este enfoque como proyectar con una visión prospectiva.

La segunda, asocia la innovación con una capacidad del diseñador para generar ideas creativas y diferenciar el proyecto frente a otros semejantes.

### ***3.5. La investigación en los componentes.***

Aunque la Resolución no contiene un componente investigativo propiamente dicho, en algunos programas se incluyen componentes, asignaturas o módulos específicos tendientes a la práctica investigativa.

En algunos casos la investigación se concibe como un componente transversal en el currículo que comprende visiones, lógicas, dinámicas, y problemáticas propias de la

investigación así como también, la formación en los métodos, las metodologías, las técnicas e instrumentos para el desarrollo de la misma.

En algunos casos se asocia la investigación al desarrollo de los trabajos de grado, las monitorias, los proyectos de investigación "formal" (aquellos realizados por docentes y estudiantes en el marco de los grupos de investigación), el diseño de cursos y la validación de prototipos.

Finalmente, se resalta la importancia de promover entre los estudiantes la comprensión del papel que desempeñan los desarrollos tecnológicos y científicos en el marco del desarrollo social.

## 4. CONCLUSIONES

### ***4.1. Significados de la investigación en los programas de diseño gráfico en Colombia.***

Existen varias aproximaciones al concepto de investigación en los documentos analizados para fines de este proyecto. A continuación se enuncian brevemente algunas de ellas:

La mayoría de programas de diseño gráfico -visual, conciben la investigación como una actividad inherente al diseño como disciplina, que permite articular conocimientos diversos al proyecto.

Sin embargo, coexisten varias posiciones sobre el lugar que ocupa la investigación dentro del proceso de diseño.

En algunos casos, la investigación se ve asociada a la etapa previa del diseño, donde se estudian el contexto (social, cultural, económico etc.), el usuario, los referentes de diseño y en la cual, se exploran las oportunidades o problemas. La investigación en esta etapa es denominada indagación en algunos casos, pues se limita a recopilar y analizar información para el desarrollo del proyecto, pero no integra todos los momentos y profundidad de un proceso de investigación formal.

Otros programas asocian la investigación a la exploración de posibilidades para la solución del problema. Cada una de estas posibilidades, constituye una hipótesis que se prueba en la práctica. Un indicio de esta asociación entre el momento de creación o materialización, con la investigación, es la denominación de los espacios académicos que poseen este fin, como "laboratorios".

Finalmente, unos pocos programas sugieren la investigación como herramienta para valorar la usabilidad y aceptabilidad de los productos o piezas de diseño. Esta valoración es posible en cualquier momento del proceso de diseño o una vez terminado el mismo, si lo que se persigue es el rediseño. Esta posición puede ser producto de la influencia reciente de otras disciplinas como la informática y el mercadeo.

Más allá de las posiciones encontradas en los documentos de los programas de diseño gráfico y visual en Colombia, hallamos otros puntos de vista interesantes como la del teórico argentino Reinaldo Leiro (Leiro, 2006), que define el diseño como un proceso de investigación, con sus propios métodos y productos.

Finalmente hay algunos programas que interpretan la investigación como la capacidad del diseñador para adaptarse y aprender en contextos cambiantes y para ajustarse a las demandas ocupacionales cada vez más especializadas.

La investigación también aparece en unos pocos casos, como una actividad limitada a la academia. Aparentemente, la dinámica productiva en la cual participan los egresados, especialmente los diseñadores gráficos y visuales, parece no ser apta para indagaciones a profundidad, sino para ejecutar soluciones graficas, a partir de requerimientos y problemáticas detectados por otros medios, como por ejemplo, los departamentos de mercadeo en las empresas. Esta situación podría estar fundamentada en las necesidades presupuestales y cantidad de tiempo que supone el diseño asociado a procesos serios de investigación, y en la poca claridad existente sobre los mecanismos para la transferencia del conocimiento derivado de la academia.

### **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a las instituciones que financiaron este proyecto: Red académica de diseño RAD y los programas a ella asociados. A la Universidad Nacional de Colombia, Universidad del Valle, Universidad de Caldas, Universidad de Nariño, Universidad ICESI y Universidad Pontificia Bolivariana que financiaron la participación de los investigadores.

A los demás miembros del comité académico de la RAD: Hugo García, Claudia Jurado, Mireya Uscategui de J., Margarita del Pilar Baquero, Juan Camilo Buitrago, Eduardo Naranjo y Juan Diego Sanín Santamaría.

### **REFERENCIAS**

ANECA, Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (2004). Libro Blanco para los títulos de grado en bellas artes, diseño, restauración. España. Disponible en: <<http://www.aneca.es/quees/queesorigenymis.asp>> Consulta [Agosto 11 de 2008].

Buchanan, R. (2000) The Problems of Character in Design: Liberal Education and Professional Specialization. Reinventing Design Education in the University International Conference, Diciembre 2000, Pert - Australia.

Leiro, R. (2006) Investigación de Proyecto. Foro Alfa. Disponible en: <[http://foroalfa.org/A.php/Investigacion\\_de\\_proyecto/35](http://foroalfa.org/A.php/Investigacion_de_proyecto/35)> Consulta [Septiembre de 2008].

MEN, Ministerio de educación nacional. (2003) Resolución 3463 de Diciembre 30 de 2003. Colombia. Disponible en: <[http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85662\\_Archivo\\_pdf6.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85662_Archivo_pdf6.pdf)> Consulta: [Agosto 6 de 2008].

Hinrichsen, C. Cury, L. Meza, I. Traslaviña, J. Vergara, A. Villela, A. Wolter, K. Zapata, F. (2005), Educación del diseño basada en competencias, un aporte a la competitividad Chile. DuocUC / FONDEF D991 1038.

**Fuentes Documentales:**



Fundación Universitaria del Área Andina: CAP 1. Denominación del Programa Profesional en Diseño Gráfico 3pp. Nov 2003 / CAP 2. Justificación de la existencia y desarrollo del Programa de Diseño Gráfico 16pp. Nov 2003 / CAP 3. Aspectos curriculares del programa profesional en Diseño Gráfico 47pp. Nov 2003 / CAP 4. Créditos Académicos 5pp. Nov 2003 / CAP 5. Formación investigativa en el programa profesional en Diseño Gráfico 5pp. Nov 2003 / CAP 6. Proyección social del Programa profesional en Diseño Gráfico 1 p. Nov 2003 / CAP 12. Sistema de autoevaluación 4pp. Nov 2003 / Plan de Estudios.

Universidad Nacional de Colombia: Informe de Autoevaluación 2005/ programa curricular Diseño Gráfico 24 pp. / Información general, Perfil del aspirante, Perfil del egresado, Objetivo, duración y Observaciones.

Universidad Jorge Tadeo Lozano: Descripción del Plan de Estudio programa de Diseño Gráfico 15 pp. / Estructura Curricular (Excel) / Documento PEI 118 pp. Pdf. / Plan de Estudios / Presentación

Universidad de Caldas: Diseño Visual Doc Mayo de 2007 Contiene: Características generales del programa / Marco Institucional Universidad de Caldas 5pp. / Antecedentes históricos del programa de D.V 6pp. / Propuesta curricular del programa D.V 11pp. / Investigación y proyección 8pp.

Universidad Autónoma de Occidente - Cali: Documento de Fundamentación Teórica UAO. Julio 2005, 20pp. / Proyecto Educativo del Programa. Marzo 2007, 88pp. / Diseño de la Comunicación Gráfica. / Documento presentado al MEN para la obtención del Registro Calificado. Agosto 2005, 196pp.

Universidad del Valle: Términos de Referencia ECAES / Diseño / Dpto. Diseño. Julio 2005, 10pp. / Diseño Gráfico. Facultad de Artes Integradas. Departamento de Diseño.

Uniboyacá: Fundamentación teórica ECAES Diseño. Julio 2005, 18pp. / Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura y Bellas Artes.

Universidad de Nariño: Historia del DG. Noviembre 2006, 2pp. / Proyecto Educativo. Septiembre 2006, 72pp. / Plan de estudios. Octubre 2006, 1p. / Muestra de Diseño. Octubre 2006, 246 diapositivas. / Diseño Gráfico y Multimedial. Proyecto curricular aprobado por los Consejos Académico y Superior de la Universidad de Nariño. Enero 2000, 61pp. / Universidad de Nariño. Plan Marco de Desarrollo. Julio 1998, 34pp

Universidad Pontificia Bolivariana: Diseño gráfico en [http://www.upb.edu.co/portal/page?\\_pageid=314,166110&\\_dad=portal&\\_schema=PORTAL](http://www.upb.edu.co/portal/page?_pageid=314,166110&_dad=portal&_schema=PORTAL) / PEREZ, Catalina y Dina Vélez: Condiciones mínimas y características específicas de calidad del programa de diseño gráfico. 207p. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, 2004.

Corporación Universitaria Los Libertadores: Condiciones Mínimas de Calidad, Programa de Diseño Gráfico, Fundación Universitaria los Libertadores. / Documento: "Conceptos y visiones del diseño", Programa de Diseño Gráfico, Fundación Universitaria los Libertadores. 17p. 2005

Corporación Colegiatura Colombiana de Diseño: Documento "DG/CCC Diseño gráfico/ Corporación Colegiatura Colombiana". Medellín. 36p. / MESA, González Diego: "Documento Reunión Nacional: Foro de fundamentación conceptual de Diseño para prueba ECAES". Medellín, 2005. 10p.