

La enseñanza de la investigación para el diseño y el diseño social: un ejercicio educativo de aprendizaje basado en proyectos e interdisciplina

Salvador E. Velázquez
Carmen Hernández



Introducción

Tanto los maestros como los estudiantes de diseño gráfico reconocen que en el proceso de diseño interviene la investigación. Incluso, la consideran como una etapa específica al inicio del proceso de diseño y se identifica como 'investigación' o 'recolección de información'; es el momento en el que pueden definir el problema a tratar.¹ Sin embargo, la investigación es una actividad que se realiza de manera continua a lo largo de todo el proceso de diseño, pues cada una de las etapas de éste involucra de diferentes maneras ya sea en la búsqueda de información que permita a los estudiantes acercarse al problema, al usuario y a su comunidad y entender mejor el escenario, o en la obtención de información que soporte la reflexión y toma de decisiones durante el desarrollo de las propuestas que conformarán la solución. Este tipo de investigación que informa el proceso de diseño se conoce como 'investigación para el diseño'.² Hacemos esta distinción desde el inicio porque reconocemos que ésta es diferente de la denominada 'investigación sobre el diseño' y la 'investigación a través del diseño'.

Es muy importante desarrollar habilidades para investigar y consideramos que debe contemplarse como un eje fundamental en la formación de los diseñadores con una visión sostenible y dirigida a la innovación social. ¿De qué manera, sin embargo, podemos promoverla entre nuestros estudiantes?, ¿qué estrategia educativa hay que emplear para que descubran maneras propias de explorar su entorno y sentirse agentes de cambio en su comunidad?

En este capítulo se muestran los resultados de una investigación educativa que se implementó durante dos años en el programa de la Licenciatura en Diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), en el Taller