



Universidad  
del Cauca

Programa  
de  
Diseño Gráfico

MicroCurrículo Metodología de Investigación II

Departamento de Diseño - Facultad de Artes

<b>Denominación del Curso</b>		<b>Período Académico</b>	
Metodología de la investigación II Investigación en diseño		2022-01	Código DG 511
<b>Profesores responsables</b>		<b>E-mail</b>	
Andrea Melenje Argote		<a href="mailto:andreamelenje@unicauca.edu.co">andreamelenje@unicauca.edu.co</a>	
<b>Carácter</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Modalidad</b>	
Obligatorio	DG 411	Presencial	
<b>Créditos</b>	<b>Horas de Trabajo presencial</b>	<b>Horas de Trabajo Autónomo</b>	
4	4	8	

#### Contextualización del curso

El curso de Metodología de investigación II, se plantea como un espacio de discusión, análisis, creación e investigación. Busca aportar en el desarrollo de competencias investigativas y apoyar la formación de una mirada crítica sobre los diversos modos en que el diseño se relaciona con los entornos locales y globales; partiendo de procesos y métodos que han venido desarrollándose, durante las múltiples y disímiles transformaciones del diseño como disciplina creativa y las particularidades de los espacios o contextos, con los que se relaciona el diseñador en su ejercicio profesional. Para ello el curso propone el estudio de paradigmas de la investigación en diseño y su relación con las prácticas proyectuales que tienen lugar durante la formación profesional de los estudiantes del programa. De esta manera, el curso busca fortalecer y desarrollar competencias que le permitan a los estudiantes, desde su mirada crítica, reconocer espacios de investigación en diseño y apropiar métodos de investigación que aporten a sus procesos de creación proyectuales, permitiendo el desarrollo de estrategias metodológicas y visuales consecuentes con las necesidades de los contextos en los cuales se desarrollan sus procesos creativos.

#### Objetivos

##### **Objetivo General**

Aportar en el desarrollo de competencias necesarias para la definición de estrategias metodológicas, partiendo del estudio de distintos métodos, que han sido desarrollados en el marco de la trayectoria del diseño como disciplina creativa.

##### **Objetivos Específicos**

1. Aportar en la construcción y estructuración de los marcos metodológicos de los proyectos de diseño.
2. Fortalecer los procesos de análisis, conceptualización y argumentación, para apoyar en la formulación de marcos metodológicos desde la práctica del diseño.
3. Aportar en la formación de competencias investigativas desde la metodología proyectual y su relación con otras metodologías.

#### Núcleos temáticos

**Núcleo 1: Fundamentos metodológicos**

Se desarrollará un proceso de fundamentación metodológica que busca apoyar el desarrollo de la estructuración de métodos propios partir de una revisión a las transformaciones paradigmáticas del diseño y su relación con los cambios ideológicos y metodológicos de la disciplina, así como a los conceptos, contextos y la praxis del proceso creativo. Esta etapa de fundamentación implica el desarrollo de las siguientes estrategias didácticas, que apuestan a la formación de competencias investigativas en el marco de la práctica proyectual:

1. Se plantean una serie de presentaciones a cargo de la profesora, para formular y analizar las distintas transformaciones metodológicas que han tenido lugar durante la historia del diseño, tratando de complejizar las relaciones entre método, ideología, epistemología y filosofía del diseño.
2. Se propone el desarrollo de exposiciones, textos y análisis por parte de los estudiantes, para evaluar la formación de competencias investigativas.

**Núcleo 2: La metodología proyectual y su relación con otros métodos.**

En este núcleo, estudiaremos diversos proyectos y formulaciones metodológicas que nos permitirán comprender la diversidad de maneras en las que los diseñadores plantean sus apuestas creativas, enfocando nuestra atención en la formulación del método creativo y su coherencia tanto en la formulación del proyecto, como en los resultados obtenidos.

1. Se propondrá la realización de estudios de caso, enfocados en la revisión y análisis de proyectos, para entender las diversas formas de abordar el problema metodológico.
2. Se desarrollarán exposiciones, textos y análisis por parte de los estudiantes, para evaluar la formación de competencias investigativas.

**Núcleo 3: Aplicación del método proyectual**

Se buscará desarrollar un ejercicio en el que los estudiantes pongan a prueba sus conocimientos y se atrevan a proponer una formulación inicial de un proyecto y una visualización de método, tratando de enfatizar en el planteamiento de los objetivos y las apuestas metodológicas que estos implican.

**Competencias por desarrollar**

1. **Argumentar** en torno de las perspectivas contemporáneas que configuran lo visual como un escenario en constante construcción a partir de las dinámicas particulares de cada contexto y las implicaciones del trabajo del diseñador como interlocutor en lo social.
2. **Estructurar** una propuesta coherente y viable del proyecto y sus efectos en las comunidades y contextos participantes.
3. **Proyectar** los procesos necesarios para la consecución de los objetivos planteados
4. **Innovar** Interpretar las particularidades de las necesidades de su contexto para la construcción de proyectos de diseño con coherencia metodológica.
5. **Contextualizar** Comunicar siendo consciente de las particularidades del proyecto de diseño y su relación con los repertorios culturales de cada contexto.
6. **Responsabilidad profesional** las propuestas visuales de forma coherente y crítica siendo consciente de las particularidades de su contexto y aplicando métodos de trabajo consensuados con las comunidades y contextos participantes en el proyecto.
7. **Investigar** apelando al análisis de fuentes, búsqueda de referentes tanto de forma individual como en colectivo. Capacidad reflexiva en la aplicación de la investigación en los procesos de producción desde el diseño.
8. **Formalizar** a nivel escritural y visual una propuesta que responda a los estándares académicos vigentes.

**Núcleos Temáticos y Competencias****Convenciones:**

**A:** Nivel de Desarrollo Alto **M:**

Nivel de Desarrollo Medio

**B:** Nivel de Desarrollo Bajo

**N/A:** No Aplica

Núcleo Temático 1

Núcleo Temático 2

Núcleo Temático 3

**COMPETENCIAS**

Investigar

A

A

A

Estructurar

A

A

A

Proyectar

M

A

A

Argumentar

M

M

A

Formalizar

M

M

A

Innovar

M

M

A

Gestionar

N/A

N/A

N/A

Dominar Recursos Tecnológicos

M

M

M

Valorar Resultados

B

B

A

Contextualizar

M

M

A

**Estrategias pedagógicas del curso, procesos y porcentajes de evaluación**

**Créditos**

Teniendo en cuenta que este curso está planteado para ser desarrollado en 16 semanas, se han proyectado 16 sesiones presenciales, de 4 horas cada una, de la siguiente forma: Trece (13) encuentros con asistencia remota, con todos los estudiantes en los que se realizarán: charlas, exposiciones, aclaraciones y asesoría personalizada. Y cuatro (4) encuentros presenciales en los que se realizarán asesorías personalizadas, exposiciones y la entrega final del curso.

Lo anterior corresponde a cuatro (4) créditos, cuya relación se define de la siguiente forma: **4 horas de acompañamiento semanales y 8 horas de trabajo autónomo** para un total de **192 horas** en dieciséis semanas.

**Metodología y recursos**

Este espacio académico busca promover la investigación colectiva e individual de los participantes frente a las formas, medios y procesos de creación de proyectos de diseño. Esta metodología busca fomentar una mirada crítica y reflexiva sobre la producción visual, generando un espacio de indagación que promueva el uso de fuentes visuales y teóricas en el proceso de investigación en diseño. En este curso, el profesor se constituirá en un observador, asesor e interlocutor, que acompaña el proceso de indagación y producción intercambiando conocimientos con los estudiantes. Para esto se programan talleres, asesorías individuales, foros de discusión y análisis de estudios de caso que, apoyados en lecturas, mapas conceptuales, presentaciones, desarrollo de documentos y textos, posibilitan la didáctica del curso y su evaluación.

**Estrategia de lectura crítica enfocada a las pruebas Saber pro**

Se realizará un acompañamiento a los procesos de escritura y lectura de fuentes escritas y visuales. Este proceso será acompañado por la profesora a partir de una revisión constante y retroalimentación sobre sus avances. Se realizarán análisis a diversos documentos visuales (infografías, gráficos, sistemas visuales) para apoyar las competencias de comprensión y revisión crítica de informaciones.

**Estrategias de evaluación**

Las perspectivas a utilizar en el curso son la coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación, que implican a todos los participantes del curso. Estas perspectivas facilitan el aprendizaje permitiendo el desarrollo de posturas críticas de los estudiantes frente a su producción y la de sus compañeros.

Los siguientes aspectos serán tenidos en cuenta en la evaluación:

- Manejo consciente de diversos medios y recursos en la creación de los materiales y ejercicios de clase.
- Capacidad de análisis y argumentación en los procesos de formalización y circulación de una imagen en un ámbito cultural determinado.
- Cumplimiento con las entregas de los ejercicios prácticos y teóricos que exige la clase para su discusión colectiva.
- Asistencia y participación en las sesiones de clase.

Cronograma detallado y contenidos de cada sesión	Modalidad
<p><b>Semana 1:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación general del curso y su metodología.</li> <li>2. Sesión de preguntas y sugerencias sobre el programa.</li> <li>3. Video Redes: los secretos de la creatividad.</li> <li>4. Conversación sobre el video.</li> </ol> <p><b>Tareas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Lectura de texto. The problem of design problem, (El Problema de los problemas de diseño) libro de Kees Dorst</li> <li>· Lectura de un texto escogido de la carpeta de Google drive.</li> </ul>	<p><b>Asistencia remota</b></p>

Semana 1 y 2	<p><b>Semana 2:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación sobre el método como forma de conocimiento.</li> <li>2. Discusión sobre la presentación, por grupos (a partir del texto The problem of design problem, (El Problema de los problemas de diseño) libro de Kees Dorst y la presentación realizada por la profesora).</li> </ol> <p><i>*Descanso 20 minutos</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Socialización de una línea de discusión a partir de la conversación grupal.</li> </ol> <p><b>Tareas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Realizar una presentación grupal sobre la línea de discusión escogida, buscando referentes, ejemplos y materiales que permitan comprender la intención de la discusión.</li> </ul>	<b><u>Asistencia presencial</u></b>
	<p><b>Semana 3:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación grupal sobre la línea de discusión.</li> </ol> <p><b>Tareas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Lectura del texto.</li> </ul>	<b><u>Asistencia presencial</u></b>
Semana 3 y 4	<p><b>Semana 4:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación sobre contexto-lugar praxis.</li> <li>2. Discusión sobre la presentación, por grupos.</li> </ol> <p><i>*Descanso 20 minutos</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Socialización de una línea de discusión a partir de la conversación grupal.</li> </ol> <p><b>Tareas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Realización de una presentación sobre proyectos y experiencias en contextos para analizar la relación entre contexto-lugar praxis. Escoger un proyecto y traerlo a la clase para socializar y discutir con lxs compañerxs.</li> </ul>	<b><u>Asistencia presencial</u></b>
	<p><b>Semana 3:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación sobre proyectos y experiencias en contextos para analizar la relación entre contexto-lugar praxis.</li> </ol> <p><b>Tareas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Lectura del texto.</li> </ul>	<b><u>Asistencia presencial</u></b>
Semana 5 y 6	<p><b>Semana 6:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entrega de guía sobre ejercicio de visualización de método.</li> <li>2. Asesoría grupal sobre el desarrollo del ejercicio.</li> </ol> <p><b>Tareas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Inicio trabajo en visualizaciones sobre método.</li> <li>· Desarrollo de guía de posicionamiento metodológico como apoyo al ejercicio de visualización de método.</li> </ul>	<b><u>Asistencia presencial</u></b>
	<p><b>Semana 7:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asesoría individual sobre el desarrollo del ejercicio.</li> </ol> <p><b>Tareas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajo en visualizaciones sobre método a partir de la asesoría.</li> </ul>	<b><u>Asistencia presencial</u></b>
Semana 7 y 8	<p><b>Semana 8:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entrega de resultados de la visualización de método en socialización colectiva.</li> <li>2. Entrega de guía ejercicio #2. Mi método creativo y mi perfil como diseñador.</li> </ol> <p><b>Tareas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajo de reconocimiento sobre la visualización de método realizada por mi compañerx y las características contextuales, estéticas de la producción creativa. Avance en la visualización de</li> </ul>	<b><u>Asistencia presencial</u></b>

	método propio.	
<b>Semana 9 y 10</b>	<p><b>Semana 9:</b> Asesoría individual sobre el planteamiento propuesto.</p> <p><b>Tareas:</b> · Desarrollo de presentación del planteamiento.</p>	<b>Asistencia presencial</b>
	<p><b>Semana 10:</b> Presentación colectiva de la propuesta inicial.</p> <p><b>Tareas:</b> Ajustes para la entrega final.</p>	<b>Asistencia presencial</b>
<b>Semana 11 y 12</b>	<p><b>Semana 11:</b> 1. Entrega final del esquema del diagrama o esquema de método y la contextualización de la producción creativa. 2. Coevaluación y heteroevaluación. 3. Presentación de guía del ejercicio final 30%: Perfil metodológico de proyecto de grado.</p>	<b>Asistencia presencial</b>
	<p><b>Semana 12:</b> 1. Presentación de perfiles metodológicos de proyectos de grado en diseño. 2. Presentación sobre herramientas y estrategias para investigación. 3. Debate por grupos sobre visualizaciones de esquemas metodológicos. 4. Presentación sobre una línea de discusión.</p> <p><b>Tareas:</b> · Realizar una presentación sobre un perfil metodológico apuntando a construir una relación con mi perfil metodológico y creativo y mi esquema metodológico.</p>	<b>Asistencia presencial</b>
<b>Semana 13 y 14</b>	<p><b>Semana 13:</b> 1. Presentación sobre perfil metodológico en relación con mi método propio. 2. Asesoría personalizada sobre el proyecto final.</p> <p><b>Tareas:</b> Ajustar a partir de la asesoría.</p>	<b>Asistencia presencial</b>
	<p><b>Semana 14:</b> 1. Asesoría colectiva sobre el proyecto final.</p> <p><b>Tareas:</b> Ajustar a partir de la asesoría.</p>	<b>Asistencia presencial</b>
<b>Semana 15 y 16</b>	<p><b>Semana 15:</b> 1. Asesoría personalizada sobre el proyecto final.</p> <p><b>Tareas:</b> Ajustar a partir de la asesoría.</p>	<b>Asistencia presencial</b>
	<p><b>Semana 16:</b> 1. Entrega del ejercicio del 30%: perfil metodológico de proyecto de diseño. 2. Cierre y retroalimentación general del curso.</p>	<b>Asistencia presencial</b>

## BIBLIOGRAFÍA

Fiell Peter and Charlotte. Contemporary graphic design. London, Taschen 2010.

Freedman Kerry. Enseñar la cultura visual, currículum, estética y la vida social del arte. Octaedro, Barcelona 2006.

Hernández Fernando. Espigador@s de la cultura visual, otra narrativa para la educación de las artes visuales. Barcelona, Octaedro 2007.

Ledezma María. El diseño gráfico una voz pública. Buenos Aires, Argonauta, 2003.

Lupton Ellen y Cole Jennifer. Diseño gráfico, nuevos fundamentos. Barcelona, Gili 2009.

Mirzoeff Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona, Paidós Arte y Educación 2003.

Foster Hall. Diseño y delito. Madrid, Akal ediciones 2004.

Pelta Raquel. Diseñar hoy, temas contemporáneos de diseño gráfico. Barcelona, Paidós 2004.

Tapia Alejandro. El diseño gráfico en el espacio social. México DF, Designio, SA de CV 2004.

Bourriaud, N., Beceyro, C., & Delgado, S. Estética relacional. Buenos Aires (Argentina: Adriana Hidalgo editora, 2006.

Buchanan, Richard. Wicked Problems in Design Thinking. In R.

Buchanan & V. Margolin (Eds.), The idea of Design. Cambridge: MIT Press, 1995

Collados Antonio, Rodrigo Javier. Transductores 3. Prácticas artísticas en contexto. Itinerarios, útiles y estrategias. Granada, Centro José Guerrero, 2015.

Dewey, Jhon. The Quest of Certainty. A Study of the Relation of Knowledge and Action. Nueva York: Capricorn Books, 1960.

Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas, segunda Edición. IDEO, 2015. Pág 10.

Fiell Peter and Charlotte. Contemporary graphic design. London, Taschen 2010.

Freedman Kerry. Enseñar la cultura visual, currículum, estética y la vida social del arte. Octaedro, Barcelona 2006.

Foster Hall. Diseño y delito. Madrid, Akal ediciones 2004.

Hernández Fernando. Espigador@s de la cultura visual, otra narrativa para la educación de las artes visuales. Barcelona, Octaedro 2007.

Horta Mesa Aurelio. Trazos poéticos sobre el diseño. Editorial Universidad de Caldas. Manizales. 2012.

Ledezma María. El diseño gráfico, una voz pública. Buenos Aires, Argonauta, 2003.

Mirzoeff Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona, Paidós Arte y Educación 2003.

Ontoria Antonio, Coord. Mapas conceptuales. Una técnica para aprender. Narcea S.A de ediciones. Madrid. 2004.

Pelta Raquel. Diseñar hoy, temas contemporáneos de diseño gráfico. Barcelona, Paidós 2004.

Tapia Alejandro. El diseño gráfico en el espacio social. México DF, Designio, SA de CV 2004.

Yúdice George. El recurso de la cultura. España, Gedisa editores, 2008.

\*Nota: Esta bibliografía se complementará con la que se encuentra en la **carpeta de referentes teóricos y la carpeta de referentes metodológicos que se encuentran en Drive.**

#### **Semana 4:**

1. Presentación de guía de ejercicio #1: Método propio.
1. Asesoría personalizada sobre el ejercicio #1: Indagación individual sobre método propio, a partir de un proyecto desarrollado previamente.
2. Presentación de video sobre el método y discusión colectiva.

#### **Tareas:**

- Avance en la investigación sobre método propio, a partir de un proyecto desarrollado previamente.

#### **Semana 5:**

1. Presentación: ¿Cuál es la forma de conocer que habitualmente utilizo cuando diseño?
2. Debate grupal en relación a la pregunta
3. Sala meet: asesoría sobre avances en la investigación y la forma escogida para la socialización de los resultados.

#### **Tareas:**

- Avance en relación a la asesoría individual.

2. Presentación de guía del ejercicio del 70%: Elaborar un planteamiento de problema, desde la investigación en diseño.