



Curso-Taller: Metodología de investigación del proceso proyectual en el diseño gráfico

Por: **Dra. María Angélica** Castro Caballero, **Dra. Carolina** Medina Zavala y **Dra. Luz del Carmen** Vilchis Esquivel.

Mexicali, Baja California, 13 al 17 de **enero** de **2025**.



Objetivo general

- Proponer una **metodología básica para las asignaturas prácticas del diseño gráfico de nuestra institución**, en donde la investigación y herramientas de investigación científica tomen lugar.

Objetivos específicos

- **Identificar las metodologías utilizadas** por los docentes de diseño gráfico que asistan.
- **Proponer una metodología básica** en donde la investigación y las herramientas de investigación científica tomen lugar.
- Identificar el **marco teórico que justifique** dicha metodología.
- Elaborar el **registro ante INDAUTOR** de la metodología propuesta.



Programa

CURSO - TALLER

Metodología de investigación del proceso proyectual en el diseño gráfico

ACTIVIDAD DE FORMACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DISCIPLINAR DOCENTE | MODALIDAD MIXTA

 **13 al 17 de enero 2025**  **De 8:00 a 12:00 hrs** | **Duración de 20 hrs**

 **Facultad de Arquitectura y Diseño, UABC**

Objetivo General:

Proponer una metodología básica para las asignaturas prácticas del diseño gráfico de nuestra institución, en donde la investigación y herramientas de investigación científica tomen lugar.

Objetivos Específicos:

- Identificar las metodologías utilizadas por los docentes de diseño gráfico que asistan.
- Proponer una metodología básica en donde la investigación y las herramientas de investigación científica tomen lugar.
- Generar un marco teórico que justifique dicha metodología.
- Elaborar el registro en INDAUTOR de la metodología propuesta.

 Se otorgará constancia a quien cumpla con todas las asistencias y actividades del curso-taller por parte de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

Programa

Etapas 1. Capacitación teórica sobre Metodología de investigación del proceso proyectual en el diseño gráfico
Ponente: Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel.

13 enero 2025 / 8:00 a 12:00 horas Pacífico-Mexicali / 10:00 a 14:00 horas Ciudad de México

Modalidad en videollamada meet.google.com/qqw-ofxb-uwz
Proyección en Aula Multimedia.

Etapas 2. Elaboración de la metodología básica para el diseño gráfico.
Dirección del taller: Dra. María Angélica Castro Caballero y Dra. Carolina Medina Zavala

14 al 16 enero 2025 / 8:00 a 12:00 horas Pacífico-Mexicali / Modalidad presencial / Sala multimedia / FAD-UABC-Mexicali, B.C.

Etapas 3. Presentación y revisión de propuesta de la metodología base.
Asesorado por: Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel.

17 enero 2025 / 8:00 a 12:00 horas Pacífico-Mexicali / 10:00 a 14:00 horas Ciudad de México

Modalidad en videollamada meet.google.com/qqw-ofxb-uwz

Responsables del curso-taller:

Dra. María Angélica Castro Caballero
Dra. Carolina Medina Zavala

Actividades

Día 1 **Etapa 1** • Capacitación teórica.

**Día 2,
3 y 4** **Etapa 2** • Elaboración de la metodología básica para el diseño gráfico. (proceso e instrumentos)
• Preparar la **propuesta de metodología básica**.

Día 5 **Etapa 3** • Presentación y revisión de la propuesta.

Día 1

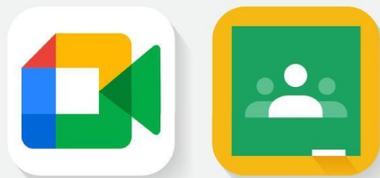
Diseño Gráfico

A large, stylized white logo consisting of the lowercase letters 'd' and 'g' intertwined. The 'd' is on the left and the 'g' is on the right, with their forms overlapping and connected. The logo is positioned behind the text 'Diseño Gráfico'.

Día 1

Etapa 1. Capacitación teórica sobre Metodología de investigación del proceso proyectual en el diseño gráfico.

Por: Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel



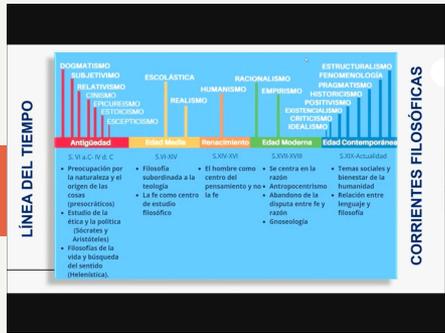
Sesión virtual a través de Google Meet

- [Enlace](#) a la grabación.

**Dra. Luz del Carmen
Vilchis Esquivel**

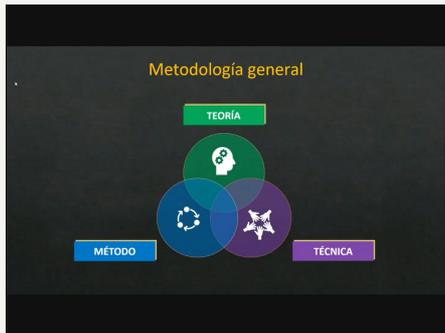
Conferencia 13 enero 2025

**La metodología del diseño
implica un pensamiento
filosófico y bases teóricas.**



DISEÑO + VALORES

- **Ética del Diseño**
 - Preceptos y Comportamiento
- **Estética del Diseño**
 - Experiencias Sensibles
- **Socio-Política del Diseño**
 - Responsabilidad Social



Método Taxonómico

Abraham Moles

modelo en el que Moles propone recopilar las dimensiones epistemológicas propias de los objetos respondiendo a un ordenamiento que interesa conocer a partir de clasificaciones integradas

```

    graph TD
      PI[PROBLEMA INICIAL] --- NMO[NIVEL MATERIAL OBJETO]
      PI --- NPO[NIVEL PSICOLÓGICO CONCEPTO]
      NMO --- NPO
  
```



Día 2

Diseño Gráfico

A large, stylized white logo consisting of the lowercase letters 'd' and 'g' in a bold, rounded, sans-serif font. The 'd' is on the left and the 'g' is on the right, with the 'g' having a thick, rounded bottom. The logo is centered horizontally and partially overlaps the text 'Diseño Gráfico'.

Día 2

Etapa 2. Síntesis de la capacitación teórica.

Por: Dra. María Angélica Castro Caballero

Proceso proyectual

Pasos /etapas base, definir los instrumentos de investigación y productos de cada paso/etapa

Marco teórico

Identificar autor(es), teoría(s) y una breve descripción de la teoría(s)

Corriente epistémica y filosófica

Identificar la corriente/escuela, autor(es) y descripción breve de su propuesta

Definiciones básicas: **metodología de investigación**, metodología del diseño, **método de investigación**, método de diseño, **pensamiento proyectual** e **instrumento** de investigación.

Metodología de investigación

Metodología del diseño

*Tratado del método, ciencia del método//
Investigación sistemática y formulación de
métodos que deben usarse en la
investigación científica.*

(Tamayo M. 1998, p.217)

Metodología de investigación

- *La teoría requiere de cierta estructuración en torno a los conceptos.*
- *La práctica se define como el terreno de la acción, de la ejecución.*
- *La metodología construye puentes entre teoría y práctica, es decir: pensar y hacer.*
- *Se le denomina “proceso de conversión”(Bonsiepe, 1978.29). (Simón, 2012. p.51)*

Método de investigación

Conjunto de **procedimientos sistemáticos** para lograr el desarrollo de una ciencia o parte de ella.

Manera determinada de procedimientos para ordenar la actividad **a fin de lograr un objetivo.**

Manera formal como se estudia la ciencia con un modo sistemático y general de trabajo a fin de lograr la **verdad científica.** (Tamayo M. 1998, p.217).

Método de diseño

Determina **la sucesión de acciones** (cuándo hace tal o cual cosa), **el contenido** de las mismas descritas y definidas claramente bajo conceptos teóricos (qué hay que hacer) y **define los procedimientos** específicos que hay que utilizar (cómo hacer, qué técnica y estrategia emplear). **Responde** a las preguntas para qué y por qué. (Simón, 2012. p.49)

Método de diseño

- *El carácter es fundamentalmente normativo de las acciones e implica el uso de estructuras lógicas deductivas y sistematizadas.*
- *El método **nace de la necesidad de crear nexos** entre la interpretación de una problemática y la inventiva de un artefacto que le dé solución. (Simón, 2012. p.48-49)*

Método de diseño

- *La **función y el objetivo** del método de diseño, **es la articulación** del conjunto de factores o variables propias que configuran un todo organizado y funcional, sintetizado en una forma (forma del objeto industrial).*
- ***No es fijo**, es un proceso en desarrollo. (Simón, 2012. p.49-50)*

Proceso

- **Sucesión** de actos dirigidos a la consecución de objetivos,
- Acciones **ubicadas en el tiempo**,
- **No se basa en una teoría** para generar acciones. (Simón, 2012. p.48).

Proceso

- Permite **observar y evaluar los avances** para fortalecer la etapa débil.
- Un proceso y un método son una **guía de pasos flexibles**.

Pensamiento proyectual

- El diseño, genera dos tipos de proyectos el de conocimientos o intelectual y el práctico que puede ser desde una composición gráfica, objeto o espacio.
- El diseñador piensa, imagina y planea, para generar soluciones a problemas delimitados. Cravino,(2019)
Barclay,S.(2019).

Cravino, A. (2019) Pensamiento Proyectual, mayo Cuaderno 94 | Centro de E 56 studios en Diseño y Comunicación (Mayo 2021). pp 55 - 72 ISSN 1668-0227

Barclay,S.(2019). El proceso proyectual. Revista A14 - Arquitectura PUCP. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Año 11, N°14, diciembre 2019 Coconsultado en https://issuu.com/revista-a-pucp/docs/revista_a14-arq-pucp

Día 2

Diseño Gráfico

A large, stylized white logo consisting of the lowercase letters 'd' and 'g' intertwined. The 'd' is on the left and the 'g' is on the right, with their forms overlapping and connected. The 'd' has a thick vertical stem and a rounded bowl. The 'g' has a thick vertical stem and a rounded bowl that curves back towards the 'd'.

Día 2

Etapa 2. Elaboración de la metodología básica para el diseño gráfico.

Por: Dra. Carolina Medina Zavala

Diagnóstico del **proceso
proyectual** y **metodologías de
diseño** por autores.



Actividades

Introducción de teorías por autores

Creación de equipos interdisciplinarios

Parte 1: Completar tabla de manera individual según la **experiencia de cada docente.**

Parte 2: **Comparar las tablas** por los integrantes de cada equipo.

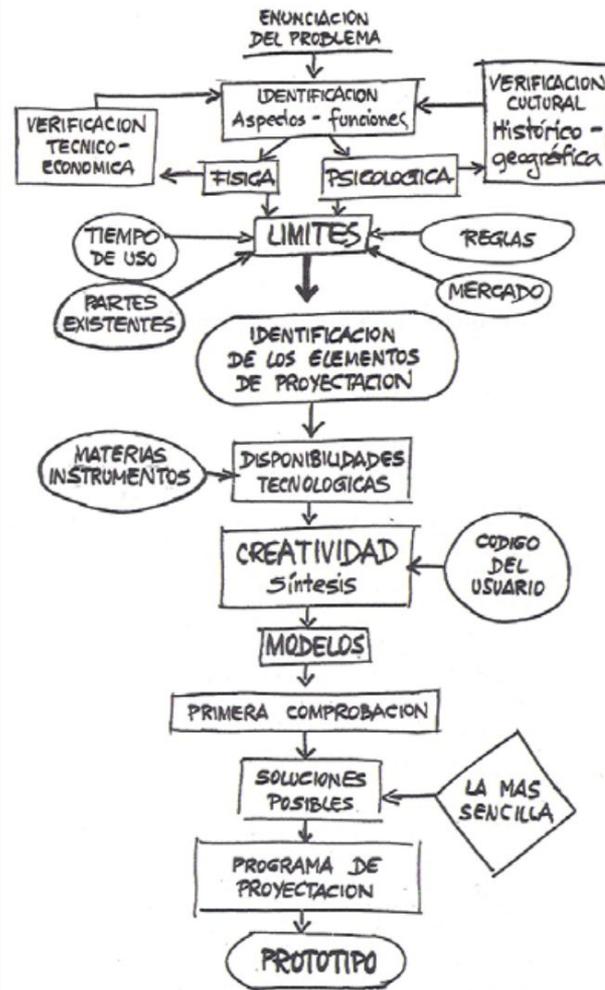
Asíncrono: **Integrar los aportes de la metodología** y describir las etapas por equipo.

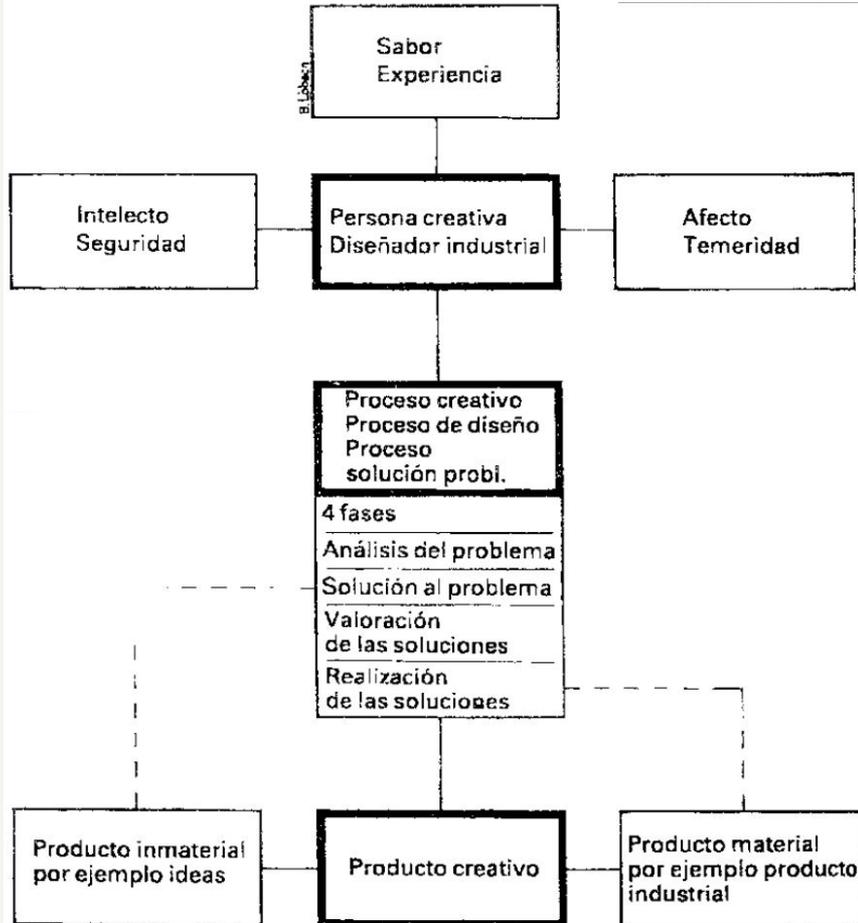
Metodologías del diseño

Bruno Munari

Método proyectual

Italiano de ocupación artista, **diseñador gráfico e industrial**, autor y **teórico de actividad proyectual** y obras infantiles, entre otras.





Bernd Löbach

Proceso creativo de solución de problemas.

Alemán, conocido por su **actividad artística** por medio de sus escritos como el mundo de la emisión **artista ambiental**, fundador de dos museos, el arte y crítico de diseño, así como un libro de autor.

Jorge Frascara

Método de diseño de la comunicación visual

Argentino diseñador gráfico, profesional y docente. **Especialista en Diseño de información.**

1. Entrevista con el cliente

2. Recolección de la información

3. Análisis e interpretación de la información

4. Determinación de los objetivos

5. Anteproyecto (bocetaje y lluvia de ideas)

6. Presentación al cliente

7. Preparación para producción

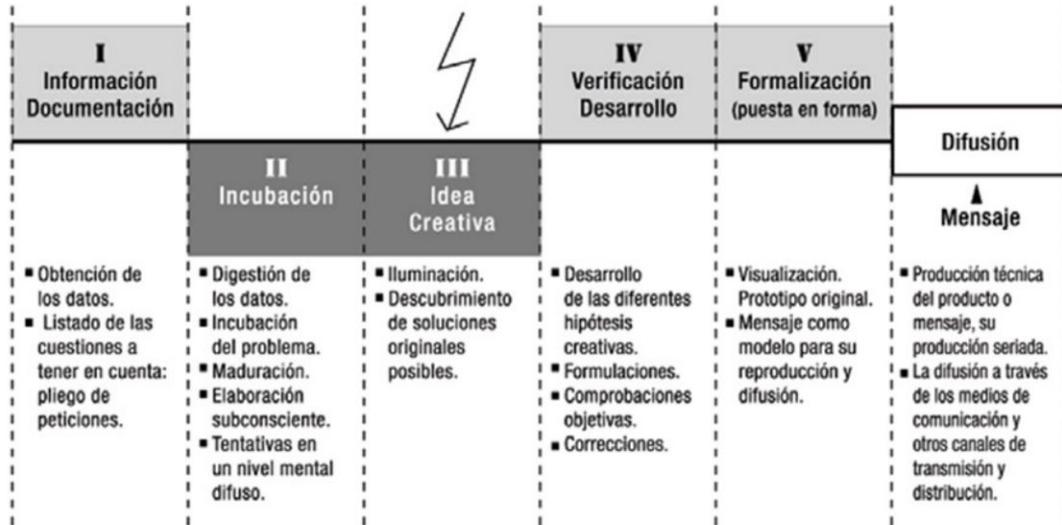
8. Producción

9. Implementación

10. Evaluación

ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO DE DISEÑO

(Esquema de Joan Costa basado en los trabajos de Walas y Moles)



Formas paralelas de conocimiento:

- RAZÓN:** la percepción secuencial
- INTUICIÓN:** La percepción de la totalidad

Joan Costa

Metodología proyectual

Español, comunicólogo, diseñador, sociólogo e investigador de la comunicación visual.

Es consultor de empresas y profesor universitario.

Víctor Papanek

El complejo funcional del diseño.

Diseñador Austroamericano y educador que llegó a ser un defensor del **diseño responsable y ecológico**.



**“Todo se puede hacer
rutinariamente y todo se puede
hacer creativamente”**

Rodríguez, Mauro (2006) Manual de creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo.



RECESO

Ejercicio

Identificar las **etapas metodológicas del proceso proyectual** que aplican en sus clases para el desarrollo de un proyecto.



Compartir ejercicio en [Drive](#) de actividades

Ejercicio

Parte 1 <individual>

- **Identificar el proceso metodológico aplicado en su clase** teórica, práctica o teórico-práctica.
- **Explicar** de manera breve **su contexto filosófico, epistemológico y los pasos** del proceso.
- **Describir su experiencia y compartir evidencia de los resultados obtenidos** en dicho proceso metodológico.

Ejercicio

Parte 2 <equipo>

- **Comparar los procesos metodológicos** de cada uno de los integrantes.
- **Identificar las constantes** metodológicas.
- **Crear la estructura de una metodología** base con un argumento teórico de una clase práctica.

Ejercicio colaborativo



Día 3

Diseño Gráfico

A large, stylized white logo consisting of the lowercase letters 'd' and 'g' in a bold, rounded, sans-serif font. The 'd' is on the left and the 'g' is on the right, with a small gap between them. The logo is centered horizontally and partially overlaps the text 'Diseño Gráfico'.

Día 3

Etapa 2. Elaboración de la metodología básica para el diseño gráfico.

Por: Dra. María Angélica Castro Caballero

Instrumentos de
**investigación cualitativa y
cuantitativa** de apoyo al
proceso proyectual.

Instrumento de investigación

- **Herramienta** para compilar información.
- Considera **variables o aspectos a observar** concretos.
- Los **visibiliza** para que puedan ser analizados e interpretados.

Instrumento de investigación de corte cualitativo

- compila la descripción de las cualidades del objeto de estudio.
- las explicaciones pueden ser lo extenso que sea necesario para el investigador.

Instrumentos de investigación de corte cualitativo

Aplicaciones en dg: descripción

- **cliente**
- **receptor**
- **producto, servicio, ideología.**
- **recursos gráficos** que forman parte de la cultura visual del receptor y cliente.

Nota: la profundidad o extensión depende de las necesidades del diseñador.
Su reinterpretación es subjetiva y puede tener lineamientos de acuerdo a lo conocido.

Instrumentos de investigación de corte cualitativo

Ejemplos:

- **Fichas bibliográficas** (registro, clasifica)
- **Entrevistas**
(estructuradas, semiestructuradas)
- **Análisis de contenidos**
- **Análisis gráfico**
- **Análisis historiográfico**

Instrumento de investigación de corte cuantitativo

- compila cifras, números o valores relevantes del objeto de investigación.
- son datos que toman sentido, a partir del contexto de su interpretación.

Instrumentos de investigación de corte cuantitativo

Aplicaciones en dg: parámetros

- **cliente**
- **receptor** (demografía, características físicas)
- **producto, servicio, ideología** (número de ventas, clientes frecuentes, preferencias)
- (todo aquello **que pueda contabilizarse**)

Nota: los datos sólo tienen sentido cuando el diseñador los contextualiza.
Su reinterpretación se basa en la lógica

Instrumentos de investigación de corte cuantitativo

Ejemplos:

- Experimentación
- Encuesta



RECESO

Ejercicio



Compartir ejercicio en [Drive](#) de actividades

Ejercicio

Parte 1 <equipo>

- **Identificar los instrumentos de investigación** que han utilizado con frecuencia.
- **Proponerlos en cada una de las etapas** del modelo básico.
- Describir el **objetivo del instrumento en cada etapa**.

Día 4

Diseño Gráfico

A large, stylized white logo consisting of the lowercase letters 'd' and 'g' intertwined. The 'd' is on the left and the 'g' is on the right, with their forms overlapping and connected. The logo is positioned behind the text 'Diseño Gráfico'.

Exposición por equipos

Día 4

Etapa 2. Elaboración de la metodología básica para el diseño gráfico.

Por: Dra. María Angélica Castro Caballero
y **Dra. Carolina** Medina Zavala

Propuesta de la **metodología
básica del diseño gráfico.**

Valorar la factibilidad de los instrumentos

Simular la metodología básica por equipos



RECESO

Ejercicio colaborativo



Ejercicio

Elaborar una **presentación final**
por todos los equipos.



Trabajar ejercicio en
[Drive](#) para la propuesta

Día 5

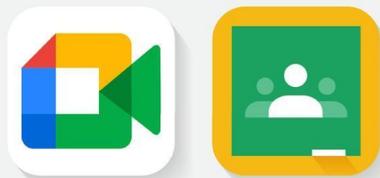
Diseño Gráfico

A large, stylized white logo consisting of the lowercase letters 'd' and 'g' intertwined. The 'd' is on the left and the 'g' is on the right, with their forms overlapping and connected. The logo is positioned behind the text 'Diseño Gráfico'.

Día 5

Etapa 3. Presentación y revisión de propuesta de la metodología básica.

Asesorado por: Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel



Sesión virtual a través de Google Meet

Revisión y asesoría por: **Dra. Luz del Carmen** Vilchis Esquivel

Profesores de tiempo completo de Diseño gráfico.

Presentación del método de diseño

17 enero 2025

Propuesta de la estructura metodológica del proceso proyectual en diseño gráfico

México, Baja California, 17 de enero de 2025

Maria Angélica Castro Caballero

Contexto filosófico y epistemológico

- Constructivismo
- Teoría de sistemas complejos

Jorge Alberto Cid Cruz

Propuesta de estructura metodológica del proceso proyectual en diseño gráfico

Investigación, Análisis, Selección, Materialización, Prototipado, Presentación, Evaluación

Jorge Alberto Cid Cruz

**Dra. Luz del Carmen
Vilchis Esquivel**

Retroalimentación



**Dra. Luz del Carmen
Vilchis Esquivel**

Retroalimentación

- Realizar las precisiones léxicas para elaborar una estructura clara del método, particularmente entre la el marco epistemológico y teórico.
- Implementar el marco ético a la metodología.
- Desarrollar un documento que explique el método.
- Redefinir el marco filosófico como marco epistémico.
- Cómo orientar al estudiante, el emplear las etapas necesarias de acuerdo al problema a tratar.
- Evitar los anglicismos y siglas, se sugiere que se traduzcan y se explique. No confundir desde el léxico. Se pueden dar a conocer, pero también elaborarlo en su idioma.
- Definir las acciones básicas y aleatorias del método para resolver el proyecto.
- Definir las acciones de carácter etnografía, semiótica, hermenéutica, para simplificar la comprensión del método.
- Considerar una metodología flexible a las necesidades.

**Dra. Luz del Carmen
Vilchis Esquivel**

Retroalimentación

- Generar una investigación a partir de las necesidades y poderlas transformar a problemas.
- Evitar la metáfora de “incubación”, que genere claridad.
- Las actividades ya son acciones de diseño, por lo que debe aparecer la palabra “diseño”
- Se sugieren 9 etapas en lugar de 7.
- Cuál es el subproducto de investigación, que incluya la necesidad, problema, antecedentes, , puede ser un reporte del proyecto, o una entrega en donde se describen los antecedentes y concepto bajo los cuales se haya diseñado.
- En diseño gráfico no se emplea el término usuario, sino cambiar el término a “destinatario” y otra.
- El diagrama no está cerrado, ninguna etapa está cerrada, hay aperturas en cada etapa.
- Las tres fases son correctas, pero se pueden ampliar. y ser insicivos del campo semántico.

Conclusiones

dg
Diseño Gráfico

Conclusiones

- La metodología requiere completar y describir las etapas a través de léxico adecuado, actividades concretas.
- Proponer una metodología flexible de acuerdo al problema identificado.
- A partir de los resultados generar publicaciones colaborativas.

**¡GRACIAS POR SER
PARTE
DE ESTE
CURSO-TALLER !**



Dra. Carolina Medina Zavala
carolinamedina@uabc.edu.mx



Dra. María Angélica Castro Caballero
maria.angelica.castro.caballero@uabc.edu.mx



dg Programa Educativo de Licenciatura en
Diseño Gráfico

disenografico.fad@uabc.edu.mx

 arquitectura.mx|uabc.mx

   /fadmexicali

Bibliografía

- **Barclay,S.(2019).** El proceso proyectual. Revista A14 - Arquitectura PUCP. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Año 11, N°14, diciembre 2019 Coconsultado en https://issuu.com/revista-a-pucp/docs/revista_a14-arq-pucp
- **Cravino, A. (2019)** Pensamiento Proyectual, mayo Cuaderno 94 | Centro de E 56 studios en Diseño y Comunicación (Mayo 2021). pp 55 - 72 ISSN 1668-0227
- **Rodríguez, Mauro (2006)** Manual de creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo. México,3era edición,Editorial Trillas, reimpresión 2012. Págs. 83-95
- **Simón, G. (2012).** Método para el proyecto de Diseño Industrial. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.
- **Tamayo, M. (1998)** *El proceso de la investigación científica*. 3era. ed. México: Editorial Limusa, S.A. de C.V. Grupo Noriega Editores.