



- LÍNEA

ELABORACIÓN DE RECURSOS

Santiago

2020-1

CARRERAS

Diseño Gráfico
Diseño de Espacios y Objetos
Diseño de Interacción Digital
Diseño de Moda y Gestión

ASIGNATURA

Taller de Título

BENEFICIARIOS

190 alumnos en Taller de Título y cursos de la Línea de Teoría e Investigación.

DOCENTES

Catalina Cortés Loyola [✉](#)
Daniela Reyes Mellado [✉](#)

REPOSITORIO UDD [✉](#)

REPOSITORIO DOIT [✉](#)

FACULTAD DE DISEÑO

Repositorio digital de técnicas e instrumentos para el trabajo de campo de estudiantes de la carrera de Diseño

RESUMEN

El proyecto surgió como respuesta a la dificultad que presentan los estudiantes de la carrera de Diseño para planificar y ejecutar investigaciones en contextos reales al momento de enfrentarse al Proyecto de Título. Aunque existen recursos bibliográficos disponibles online y en biblioteca, su revisión y selección exhaustiva y precisa implica mucho tiempo e incluso un proceso de aprendizaje previo para ser aplicados. Por lo tanto, el propósito principal del proyecto fue fortalecer el proceso investigativo de los estudiantes por medio de la selección, creación y clasificación de un repertorio abierto de técnicas para el trabajo de campo.

El resultado consistió en el diseño de una plataforma online con recursos y herramientas para la sistematización de actividades de recolección, producción de datos en terreno y de análisis y síntesis de resultados. Este repositorio beneficiará a un promedio de 90 alumnos de todas las menciones que ofrece la Facultad, que cursan Taller de Título (semestre 9) y a aproximadamente 100 alumnos del curso Seminario de Investigación (semestre 8) anualmente.

El sitio contiene guías descargables con instrucciones claras y plantillas de trabajo que apoyan a los estudiantes a comprender contextos específicos, reconocer y empatizar con usuarios y/o destinatarios y detectar oportunidades y desafíos de diseño. En su conjunto la plataforma aborda temas fundamentales para tener en mente al enfrentarse a cada etapa del proceso de investigación definida por el equipo como: **Propósito y preparar, Recoger y producir, Analizar y concluir**. En el caso de proyectos de investigación el contenido ayuda a robustecer las metodologías propuestas, y la recolección, producción y el análisis de los datos.

El proyecto tuvo una duración de dos años cronológico, a finales del año 2021 se presentó el recurso a los profesores de los cursos correspondientes, con el fin de que se implemente a contar de marzo de 2022. El equipo espera incorporar más recursos por medio de la colaboración y participación de más docentes de la Facultad de Diseño.

INQUIETUD ATENDIDA CON LA INNOVACIÓN IMPLEMENTADA

La oportunidad que se detectó se origina tras reflexionar acerca de la experiencia como profesoras guía de proyectos de título en las modalidades de Proyecto de Diseño y Proyecto de Investigación en Diseño. Uno de los objetivos principales del curso es: "Reforzar la observación y análisis de la realidad en forma objetiva para generar ideas y juicios propios y originales fundamentados sobre una base reflexiva y argumentativa que vincula la evidencia empírica y teórica".

Para cumplir este propósito, se requiere de la práctica y desarrollo de la creatividad para enfrentar contextos desconocidos con una mirada amplia. Además, implica el estar dispuesto a lidiar con la incertidumbre, fallar como parte del proceso de aprendizaje y desarrollar la confianza creativa y la autoeficacia (Brown, 2009;¹ Kelley & Kelley, 2009;²Laurel, 2003).³

Independiente de si se realiza un proyecto aplicado o un proyecto de investigación, la identificación y conocimiento del usuario/destinatario y del contexto, es fundamental para reconocer un desafío y/u oportunidad, y justificar la necesidad y pertinencia de una solución de diseño. Por otra parte, para identificar los requerimientos de los usuarios en forma empática e innovadora, es necesario sintetizar los datos obtenidos. Este proceso es un valor que posiciona a los diseñadores como puente entre diversas disciplinas al trabajar en equipos interdisciplinarios (Kolko, 2011).⁴

¹ Brown, T. (2009). *Change by Design: How design thinking transforms organizations and inspire innovation*. New York: HarperCollins Publishers.

² Kelley, T., & Kelley, D. (2009). *Creative Confidence: Unleashing the creative potential within us all* (First Edit).

³ Laurel, B. (2003). *Design research methods and perspectives*. London, England: The MIT Press.

⁴ Kolko, J. (2011). *Exposing the magic of design. A practitioner's guide to the methods & theory of synthesis*. New York: Oxford University Press Inc.

Una dificultad frecuente en el abordaje de proyectos complejos de diseño radica en promover que los alumnos abandonen sus prácticas neutrales de búsqueda de información, para llevarlos a un nivel más profundo en que evalúen si los datos obtenidos son pertinentes y confiables. Aunque existen numerosas fuentes accesibles en los listados de referencias del programa del curso, en donde se describen métodos y técnicas para recolectar, producir y sintetizar datos cualitativos, se detectó que los alumnos no utilizan recursos para planificar el proceso de trabajo de campo, y sistematizar la observación de contextos y usuarios. Por ejemplo, métodos y técnicas para recolectar y producir datos cualitativos, y otras de síntesis como son: la codificación y la identificación de patrones temáticos, a través del análisis de entrevistas y observaciones (Kvale, 2011⁵; Miles & Huberman, 1994)⁶, se encuentran ampliamente documentados y son accesibles a través de diversas metodologías en la literatura, pero, aunque son accesibles, no son usados por los estudiantes.

Además, se observó un escaso uso de herramientas de síntesis para poder triangular los datos obtenidos a partir de observaciones, entrevistas e investigación documental. Se infiere que esto puede deberse, en alguna medida, a que muchos de los recursos desarrollados para diseñadores están aún orientados principalmente hacia el levantamiento y registro de datos, dejando de lado la etapa de análisis y síntesis. Coincidentemente, también se identificó que esta es la etapa que más complica a los estudiantes, y que la revisión de textos académicos teóricos y extensos, les toma mucho tiempo, además de necesitar (en muchos casos) de un proceso de aprendizaje previo para ser aplicados.

Actualmente, los estudiantes se frustran porque aún cuando invierten mucho tiempo y dedicación en investigar, se ven envueltos en alguna de las siguientes situaciones: algunos investigan contextos y usuarios en forma superficial o muy teórica, principalmente usando datos genéricos encontrados en internet para justificar sus decisiones. Otros recolectan datos interesantes a través de la observación o por medio de entrevistas, pero sin una planificación previa acerca de cómo hacerlo, ni aplicando herramientas metodológicas para registrar su proceso o analizar sus resultados. Esto obstaculiza el desarrollo de sus proyectos de diseño porque se encuentran: con pocos datos, datos poco relevantes, datos inconexos, o abrumados por demasiados datos. Se concluye que contar con una buena base investigativa aumenta la posibilidad de obtener resultados exitosos en los proyectos de diseño desarrollados por los alumnos en la etapa de habilitación profesional (Alberdi, 2020)⁷.

⁵ Kvale, S. (2011). Validation and Generalization of Interview Knowledge. In *Doing Interviews*. <https://doi.org/10.4135/9781849208963.n10>

⁶ Miles, M., & Huberman, A. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

⁷ Alberdi, I. (2020). Buceando en lo profundo. Metodología en el proceso de diseño gráfico. Apuntes sobre estrategias para abordar la enseñanza de la etapa de relevamiento. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (84). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi84.3740>

OBJETIVOS PROPUESTOS PARA LA EJECUCIÓN DE LA INNOVACIÓN

Objetivo general

Proveer a los alumnos en proceso de titulación de un recurso de libre acceso que apoye la planificación, ejecución y análisis en el trabajo de campo para un proyecto de diseño.

Objetivos específicos

1. Conocer diversas herramientas y técnicas para el trabajo de campo provenientes de diferentes fuentes.
2. Aprender a discriminar entre ellas según los requerimientos de cada proyecto y sus etapas.
3. Sistematizar la producción de datos y análisis a través del uso de plantillas de trabajo.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DESARROLLADAS

Para cumplir con el objetivo general, se organizó el trabajo en función del cumplimiento de los objetivos específicos.

► **Etapa 1. Diagnóstico y definición de la contenidos fundamentales** → Con el objetivo de comprender la percepción de alumnos y profesores respecto a sus propias prácticas, conocimientos y necesidades en lo referente a la investigación en terreno. Se realizaron las siguientes acciones:

- Encuesta a profesores y estudiantes.
- Análisis comparativo de diversas metodologías de diseño con el objetivo de seleccionar contenidos y buscar información faltante para llenar vacíos detectados.

► **Etapa 2. Creación de contenidos** → Definir la estructura y contenidos del sitio web. Se realizaron las siguientes acciones:

- Encuesta a profesores y estudiantes.
- Análisis comparativo de diversas metodologías de diseño con el objetivo de seleccionar contenidos y buscar información faltante para llenar vacíos detectados.
- Investigación bibliográfica, edición y traducción de textos para crear las guías de trabajo.

► **Etapa 3. Diseño iterativo** → Diseñar la identidad visual del repositorio. Se realizaron las siguientes acciones:

- Naming, estilo visual, paleta de colores, iconografía, tipografías y los recursos narrativos.
- Definición de principales criterios de diseño y diagramación de las guías de trabajo, enfocados en facilitar la comprensión de los contenidos, enfatizar y destacar temas relevantes y proporcionar un material didáctico coherente con el Modelo Educativo de la Facultad.

► **Etapa 4. Testeo y validación** → Testear y validar la pertinencia de contenidos y el diseño de las guías de trabajo. Se realizaron las siguientes acciones:

- Sesiones de testeo con alumnos del curso Seminario de investigación. La evaluación de los prototipos se realizó en dos secciones del curso Seminario de Investigación (17 alumnos aproximadamente), y una sección de Taller de Título (7 alumnos).
- En estos momentos dos secciones del curso Seminario de Investigación, están utilizando las guías de trabajo para reunir y analizar datos en terreno para su examen final. Una vez entregados sus informes, se revisarán para evaluar si se utilizó el recurso y de qué forma para poder ajustar los contenidos y el diseño en caso necesario.

► **Etapa 5. Implementación** → Pilotear la plataforma durante el primer semestre de 2022. Se realizaron las siguientes acciones:

- La plataforma se implementará en forma de piloto durante el primer semestre de 2022.
- Se realizarán cambios y ajustes según los datos que se recopilen durante esta fase.

RESULTADOS

El repositorio propone a los alumnos una visión general y profunda acerca de los principales métodos a aplicar durante una investigación en terreno, disponibilizando una gran variedad de herramientas y autores relevantes para la construcción de un skillset (habilidades) para la investigación.

RECOMENDACIONES PARA LA UTILIZACIÓN DEL RECURSO

A continuación se detalla algunas recomendaciones para futuras implementaciones y para la continuidad en la utilización del recurso:

- **Revisar guías en formato digital:** Ya que las guías de trabajo se irán actualizando en forma permanente, es recomendable revisarlas online para siempre estar visualizando la última actualización del contenido.
- **Promover la revisión de fuentes originales:** Independiente de que la plataforma ofrezca una compilación de autores, recursos y herramientas de trabajo es muy importante incentivar a los estudiantes a revisar las fuentes originales y a visitar la biblioteca periódicamente.