

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1594>

MPD: Modelo para el proyecto en diseño

MPD: Model for the project in design

Paul Peralta Fajardo

paul.peraltaf@ucuenca.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6970-6330>
Universidad de Cuenca
Cuenca – Ecuador

Artículo recibido: 28 de diciembre de 2023. Aceptado para publicación: 10 de enero de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar

Resumen

La presente investigación se concibe en el programa de Maestría en Pedagogía en las Artes de la Universidad Técnica Particular de Loja. En este estudio, se plantea y propone un modelo integral para la ejecución de proyectos de diseño gráfico. El enfoque de la investigación se centra en el análisis de los proyectos de titulación profesionalizantes en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Cuenca, utilizando la metodología de mapeo sistemático. Gracias a esta metodología, se llevó a cabo un análisis metódico y riguroso de la información recopilada, lo que permitió poner de manifiesto lo que hemos denominado "constantes metodológicas", mismas que fundamentan el modelo propuesto. Dicho modelo busca optimizar el desarrollo de proyectos de diseño gráfico al combinar de manera sinérgica el pensamiento divergente, que fomenta la generación de múltiples ideas y enfoques, con el pensamiento convergente, que facilita la selección y consolidación de las mejores opciones. Al tener en cuenta estos elementos esenciales, el foco de la propuesta es mejorar tanto el proceso como la eficacia de los proyectos de diseño, proporcionando una experiencia enriquecedora tanto para los estudiantes como para los profesionales en el campo.

Palabras clave: modelo de diseño, pensamiento convergente, pensamiento divergente, proyecto en diseño

Abstract

This research is conceived in the Master's program in Pedagogy in the Arts of the Universidad Técnica Particular de Loja. In this study, a comprehensive model for the execution of graphic design projects is proposed and proposed. The research focus is on the analysis of professionalizing degree projects in the Graphic Design career at the University of Cuenca, using the systematic mapping methodology. Thanks to this methodology, a methodical and rigorous analysis of the information collected was carried out, which made it possible to reveal what we have called "methodological constants", which underlie the proposed model. This model seeks to optimize the development of graphic design projects by synergistically combining divergent thinking, which encourages the generation of multiple ideas and approaches, with convergent thinking, which facilitates the selection and consolidation of the best options. By taking these essential elements into account, the focus of the proposal is to improve both the process and effectiveness of design projects, providing an enriching experience for both students and professionals in the field.

Keywords: design model, convergent thinking, divergent thinking, project in design

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Peralta Fajardo, P. (2024). MPD: Modelo para el proyecto en diseño. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (1), 370 – 388.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1594>

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este estudio es proponer un modelo que pueda considerar de manera efectiva al pensamiento divergente y convergente al momento de ejecutar proyectos de diseño, el cual está dirigido a estudiantes y profesionales en el campo. Al ejercer la labor docente en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Cuenca, se ha evidenciado la existencia de diversas metodologías, modelos y métodos a disposición del diseñador gráfico. Sin embargo, muchas de estas propuestas provienen de campos de actuación profesional considerados ajenos al diseño gráfico, como es el caso del diseño industrial, diseño de productos, entre otros.

En relación con lo anterior, se han identificado dos problemáticas principales. En primer lugar, algunas propuestas metodológicas presentan consideraciones conceptuales discordes a la mirada actual del diseño gráfico, dejando de lado aspectos esenciales como el pensamiento divergente y convergente como es el caso de la Metodología Proyectual de Bruno Munari que se concentra en aspectos colaborativos divergentes. Por otro lado, existen propuestas que se enfocan en categorías conceptuales demasiado específicas (Peralta, 2020), lo que limita su aplicabilidad a necesidades particulares del campo profesional en el que fueron concebidas, tal es el caso de la metodología The elements of User Experience de Jesse James Garrett que atañe al diseño de interfaces web o arquitectura de la información. El propósito del estudio se alinea con la problemática planteada, puesto que su objetivo radica en la creación de un modelo que emerja de manera orgánica en el ámbito profesional. Asimismo, se persigue que este modelo sea versátil y aplicable en diversos campos del Diseño Gráfico.

Para abordar estas problemáticas, el marco contextual de la investigación se enfoca en analizar las teorías relacionadas con la metodología, el método y el proyecto en diseño. Se llevó a cabo una exhaustiva revisión de la literatura existente en el campo para fundamentar la propuesta de un modelo que integre de manera sinérgica los elementos que lo fundamentan.

Con relación a la metodología empleada, se eligió por una de naturaleza documental, siendo esta la de “mapeo sistemático” enfocada a los proyectos de titulación profesionalizantes en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Cuenca durante el periodo comprendido entre los años 2018 y 2022. Esta estrategia empírica permite identificar las estrategias, técnicas y herramientas utilizadas en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico las cuales conforman el fundamento del modelo propuesto.

El modelo propuesto se distingue por su capacidad para ajustarse a las necesidades específicas de los estudiantes y profesionales, independientemente del campo de actuación profesional del diseño gráfico. En este sentido, se reconoce la importancia de un modelo flexible y adaptable, que permita a los actores involucrados abordar los desafíos de manera eficiente y lograr resultados satisfactorios en la ejecución de los proyectos mediados por un usuario y/o público objetivo.

Marco conceptual

En el ámbito del diseño, al igual que en otras disciplinas, la metodología desempeña un papel fundamental tanto en su fundamento teórico como en su configuración. Con el paso del tiempo, se ha reconocido que la implementación de una metodología específica es una práctica activa y esencial en el ejercicio del diseño (Ariza, 2012). No obstante, debido a su origen como un sistema estructurado, en ocasiones se ha reducido su significado a una simple secuencia de pasos que conduce a la creación de propuestas, percibiéndola como una fórmula infalible. Esto ha provocado, en cierto sentido, una desviación de su esencia como una herramienta de pensamiento, relegándola a un enfoque meramente técnico y, en ocasiones, desprovisto de conocimientos, saberes y reflexiones (Armstrong, 2016). El objetivo de este apartado es generar una reflexión en torno a este tema, reconociendo la importancia de revitalizar el verdadero propósito del modelo en el diseño durante la ejecución de proyectos.

El estudio de la metodología en el diseño tiene una trayectoria propia, con tres etapas previas a su auge en la década de 1960. Durante la era artesanal, antes del Renacimiento, los artesanos se regían por normas y utilizaban herramientas reconocidas. En la era del diseño a través del dibujo, desde el Renacimiento hasta 1950, se trabajaba de forma individual y las soluciones surgían de manera poco clara. Con el inicio de la era del diseño de sistemas en 1950, se buscó un enfoque consciente y colaborativo, utilizando métodos como la lluvia de ideas y el análisis de decisiones. Por último, en la era del cambio tecnológico, se consideraron otros factores como el mercado y el contexto social, económico y ecológico (Joseph-Armstrong, 2016). A lo largo del siglo XX, el diseño se alejó de la subjetividad y la emotividad propias del arte para adaptarse a la racionalización industrial. En este sentido, varios diseñadores incorporaron y adoptaron conceptos científicos en su práctica.

De esta manera, con la aparición del movimiento de métodos de diseño (Armstrong, 2016), se buscó convertir al diseño en una disciplina más científica y racional. El objetivo era simplificar la complejidad del proceso de diseño a través de enfoques lógicos y sistemáticos (Quesada, 2002). Sin embargo, con el tiempo, surgieron críticas hacia esta visión inflexible del método. Se argumentó que el diseño debía ser participativo y plural, teniendo en cuenta las necesidades humanas y reflexionando sobre el contexto (Morales-Holguín & Gonzalez-Bello, 2020). Aunque se mantuvo el impulso y el desarrollo de ideas, se reconoció que los métodos no son estáticos y deben adaptarse constantemente. En última instancia, el estudio de la sociedad y el impacto real del diseño son aspectos fundamentales.

El estudio y la comprensión de los conceptos de método, metodología y proceso en el diseño requieren un enfoque crítico y reflexivo. Si bien existen múltiples interpretaciones y enfoques, es fundamental reconocer la importancia de la relación entre teoría y práctica en el ejercicio proyectual. La claridad conceptual y la comprensión de la naturaleza iterativa del proceso de diseño son esenciales para abordar los desafíos contemporáneos y desarrollar soluciones innovadoras en el campo (Press & Cooper, 2009).

A pesar de su uso intercambiable en la literatura especializada, es necesario establecer ciertas diferencias para comprender mejor estos términos. Mientras que el método se refiere a la manera ordenada de decir o hacer algo, en el contexto de las ciencias experimentales se entiende como un procedimiento para descubrir verdades. Por otro lado, la metodología se concibe como el conjunto de recomendaciones para actuar en un campo específico del problema y guiar al diseñador durante el proceso de diseño (Sol, 2009). Por último, el proceso designa la secuencia de reflexiones, actos y operaciones que conducen a la generación de una propuesta o solución.

En el ámbito del diseño, los métodos se han abordado desde diferentes perspectivas. Algunos autores los consideran como conjuntos estructurados de conceptos y operaciones, estrechamente vinculados al conocimiento y la transformación del objeto de diseño (Gregory, 1966). Otros diseñadores, especialmente de habla inglesa, conciben los métodos como herramientas que se emplean en cualquier fase del proyecto de diseño para apoyar la resolución de problemas específicos (Kumar, 2013). Estos enfoques plantean una dualidad en la concepción de los métodos: como un camino o trayectoria, y como acciones puntuales dentro del proceso.

La metodología, en contraste, se configura como la teoría del método y ofrece una serie de guías de navegación para orientar al diseñador en el proceso proyectual (Vilchis, 2002). No debe confundirse con una receta o una rutina, ya que su existencia radica en su carácter operativo y su capacidad para abordar situaciones problemáticas específicas. Es importante subrayar que la metodología no es un camino preestablecido para alcanzar una meta, dado que cada proceso de diseño es único y está sujeto a múltiples factores que no pueden controlarse en su totalidad.

Es evidente que la relación entre teoría, metodología y método en el diseño es indisoluble. La metodología, como parte de la lógica del diseño, orienta y ordena el conocimiento y establece los

fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo de un proyecto. Por tanto, es imprescindible comprender el componente epistémico regulador que subyace en el ejercicio proyectual.

Además, se reconoce que el proceso de diseño es iterativo y cíclico, en lugar de lineal y secuencial. A medida que se establecen requerimientos, se conceptualiza, se desarrolla y se evalúa, es posible regresar a etapas anteriores para analizar, explorar o corregir partes del proceso. Esta flexibilidad garantiza un resultado más exitoso y se adapta a la complejidad inherente al diseño.

El modelo de diseño destaca entre el método y la metodología al ofrecer una perspectiva holística y flexible. Proporciona una estructura completa que abarca los aspectos prácticos y conceptuales del diseño, adaptándose a diferentes desafíos. Además, fomenta la colaboración y la comunicación efectiva entre los miembros del equipo, promoviendo la sinergia y el trabajo en equipo. También se puede utilizar como una herramienta educativa para desarrollar habilidades de diseño. En resumen, un modelo en el diseño es más ventajoso al brindar una visión integral, flexibilidad, colaboración y utilidad educativa.

METODOLOGÍA

El propósito principal de esta investigación consistió en proponer un modelo que facilitara la ejecución de proyectos en el campo del diseño gráfico a partir del análisis exhaustivo de proyectos de titulación profesionalizantes en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Cuenca.

Con el fin de recopilar información relevante, se empleó la metodología de mapeo sistemático, el cual implica la recopilación, evaluación y síntesis de la evidencia disponible en relación con un tema específico (Rada, 2013). Mediante este enfoque, se logró identificar patrones emergentes y tendencias en las metodologías de diseño empleadas en los proyectos de titulación.

La elección de la metodología de mapeo sistemático se basó en su capacidad para recopilar, evaluar y sintetizar de manera exhaustiva la evidencia pertinente, asegurando así la objetividad en la selección y evaluación de los estudios. Este enfoque sistemático y riguroso proporcionó una base sólida para el desarrollo del modelo propuesto. La elección de esta metodología por sobre otras, garantizó la objetividad en la selección y evaluación de los estudios, ofreciendo una base sólida y rigurosa para el desarrollo del modelo propuesto, asegurando así su robustez y validez.

Criterios de elegibilidad y aplicabilidad

Se consideraron los siguientes criterios para la elegibilidad y aplicabilidad de la metodología:

Mapeo sistemático: se utilizó esta metodología para recopilar, evaluar y sintetizar la evidencia disponible sobre los proyectos de titulación en diseño gráfico.

Recopilación exhaustiva de información: la metodología permitió recopilar de manera exhaustiva información relevante de los proyectos de titulación, como título, autor, año de publicación, director, metodología empleada, enfoque, estrategias, métodos y procesos.

Análisis visual de datos: se llevó a cabo un análisis visual de datos como parte esencial de la investigación, utilizando recursos gráficos para comprender patrones, tendencias y relaciones entre variables en los proyectos analizados.

Comunicación efectiva de hallazgos: la metodología facilitó una comunicación efectiva de los hallazgos, permitiendo una explicación clara y comprensible de los resultados tanto para profesionales en diseño como para audiencias no especializadas.

Identificación de patrones y anomalías: la metodología empleada en la investigación demostró su eficacia en la identificación de patrones, correlaciones y agrupamientos, así como en la detección de anomalías y errores en los datos analizados de diversos proyectos. Este enfoque permitió revelar patrones ocultos y generar ideas relevantes para el avance del conocimiento, especialmente en el contexto de la postulación del modelo. Además, la capacidad de la metodología para identificar valores atípicos, brechas e inconsistencias contribuyó significativamente a mejorar la calidad de los resultados y las interpretaciones obtenidas de los datos de los proyectos analizados.

Apoyo a la toma de decisiones informadas: la metodología proporcionó una base sólida para la toma de decisiones informadas en relación con los criterios de diseño, permitiendo evaluar escenarios, comparar opciones y comprender las implicaciones de manera clara.

Fuentes de información y estrategias de búsqueda

La búsqueda de investigaciones se llevó a cabo en el repositorio oficial de la Universidad de Cuenca (<http://dspace.ucuenca.edu.ec>) utilizando una búsqueda electrónica. Se seleccionaron proyectos publicados en los últimos cinco años, abarcando el período de 2018 a 2022, según los registros de búsqueda. Esta estrategia garantizó la inclusión de investigaciones actualizadas y relevantes para el análisis.

Se realizó una revisión exhaustiva de los proyectos, considerando aspectos clave como el título, autor, año, director, metodología empleada y enfoque de pensamiento. Además, se examinaron detalladamente las diversas técnicas, herramientas y procesos utilizados en la ejecución de las propuestas de diseño. Esta revisión meticulosa permitió obtener una visión completa de los proyectos y comprender a profundidad los enfoques y metodologías empleados en los mismos.

Proceso de registro

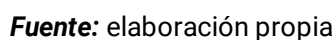
Una vez realizada la búsqueda en el repositorio institucional, se registraron en una matriz de Excel los títulos, autores, directores, año de publicación, palabras clave, resúmenes, metodologías empleadas, tipos de enfoque, estrategias, métodos y procesos de los proyectos de titulación profesionalizantes (un total de 75) (Ver figura 1).

Fuentes de información

Fuente: elaboración propia

Posterior a lo ya mencionado, también se hizo un registro visual de datos como parte esencial de la investigación, utilizando recursos gráficos para comprender patrones, tendencias y relaciones entre variables en los proyectos analizados. Los gráficos y visualizaciones facilitaron la identificación rápida de información relevante, superando así la limitación de revisar solo números o tablas (Ver figura 2).

Registro visual de información

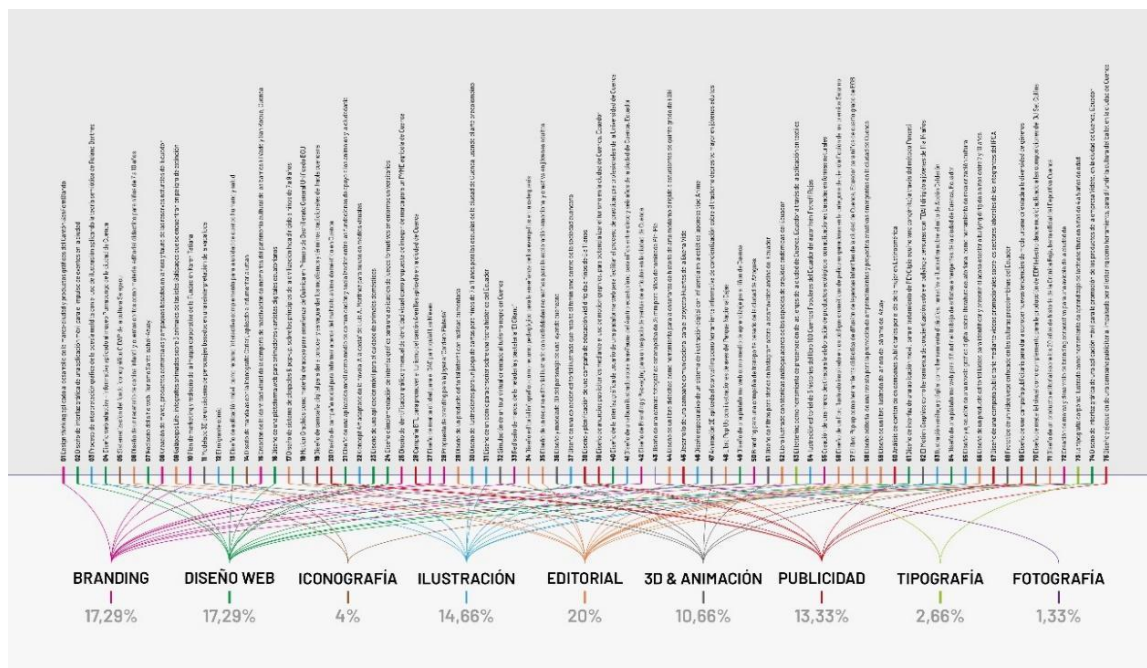


Los proyectos de titulación profesionalizantes fueron agrupados según el año de publicación. Se observó un aumento significativo en el número de proyectos publicados en 2022, posiblemente debido al impacto de la pandemia del Covid-2019. Durante los años 2020 y 2021, se notó un incremento en la realización y finalización de proyectos, posiblemente impulsado por la oportunidad de continuar o iniciar los trabajos durante el período de confinamiento. La investigación mostró claramente que el número de proyectos publicados en 2019 (8%) fue considerablemente inferior en comparación a los años posteriores, lo cual podría estar relacionado con el inicio de la mencionada pandemia a principios de 2020.

Después de agrupar los proyectos por año de publicación y registrar su metodología correspondiente (Ver figura 2), obtuvimos una visión general para análisis más específicos. El adecuado registro de cada proyecto fue fundamental para perfilar las áreas específicas del diseño gráfico y conocer su demanda y relevancia en la Universidad de Cuenca (Ver figura 3). Destaca la diversidad y amplitud de enfoques, con un equilibrio observado en la mayoría de las áreas. El diseño editorial sobresale como campo destacado, abarcando desde elementos de comunicación visual hasta proyectos más complejos. Este análisis nos brindó insights valiosos sobre tendencias, necesidades y áreas de enfoque en la carrera.

Figura 3

Registro visual de información

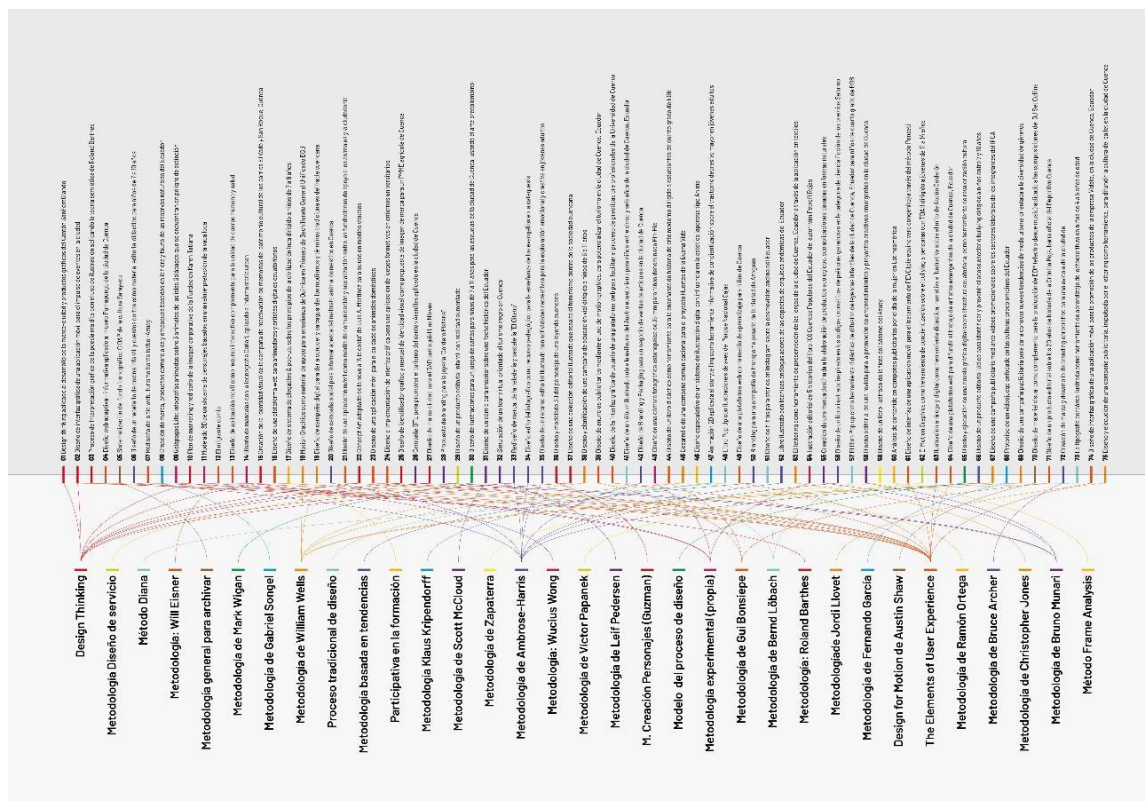


Fuente: elaboración propia

Ahora bien, el análisis de las metodologías empleadas en cada proyecto de titulación reveló una paridad en su uso, sin una supremacía clara (Ver figura 4). Destacan el “Design Thinking”, “Los Elementos de la Experiencia de Usuario (UX)”, el “Modelo de Ambrose y Harris”, la “Metodología de William Wells” y la “Metodología proyectual de Bruno Munari”. Estas metodologías presentan algunas particularidades, como la orientación colaborativa y su origen en campos distintos o considerados ajenos al diseño gráfico. Sin embargo, esta paridad no refleja un resultado óptimo. El ideal esperado es que las metodologías específicas o generadas desde el diseño gráfico experimenten un aumento significativo en su utilización, algo que no se observa en los datos analizados. Es necesario reconsiderar y adoptar una nueva perspectiva en las metodologías empleadas en los proyectos, adaptándolas y contextualizándolas de manera adecuada. Este equilibrio plantea la necesidad de un reenfoque en las metodologías utilizadas en los proyectos de diseño gráfico.

Figura 4

Metodologías empleadas en los proyectos de titulación

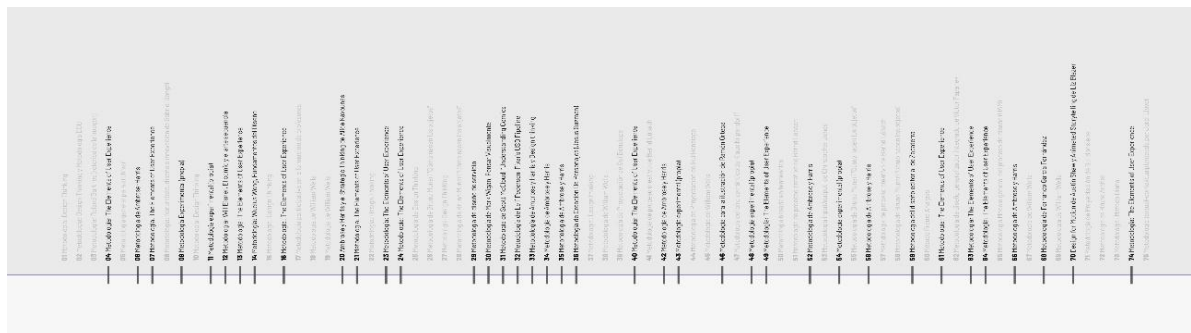


Fuente: elaboración propia

Para contrastar lo evidenciado, para nuestro siguiente análisis, examinamos los proyectos que emplean metodologías del campo de actuación del diseño gráfico (Ver figura 5). Concentramos nuestra atención en dos categorías principales: empleo del pensamiento divergente y convergente, así como combinaciones de ambos. Analizamos detalladamente los procesos utilizados por los estudiantes, observando una diversidad de enfoques y énfasis, desde aspectos creativos y propositivos hasta consideraciones organizativas y estructurales (Ver figura 6). Sin embargo, encontramos un desequilibrio en el uso de pensamiento divergente y convergente, con una predominancia del primero. Esta falta de equilibrio destaca la necesidad de una mediación para una integración más sólida de ambos enfoques. Aunque algunos proyectos logran considerar ambos tipos de pensamiento, no se alcanza el equilibrio esperado. Esta brecha señala la importancia de establecer estrategias que fomenten una mayor integración y equilibrio entre ambos enfoques durante la ejecución de los proyectos de diseño gráfico. Nuestro análisis resalta la diversidad de enfoques y la necesidad de un equilibrio adecuado entre el pensamiento divergente y convergente para obtener resultados óptimos y efectivos en el diseño gráfico.

Figura 5

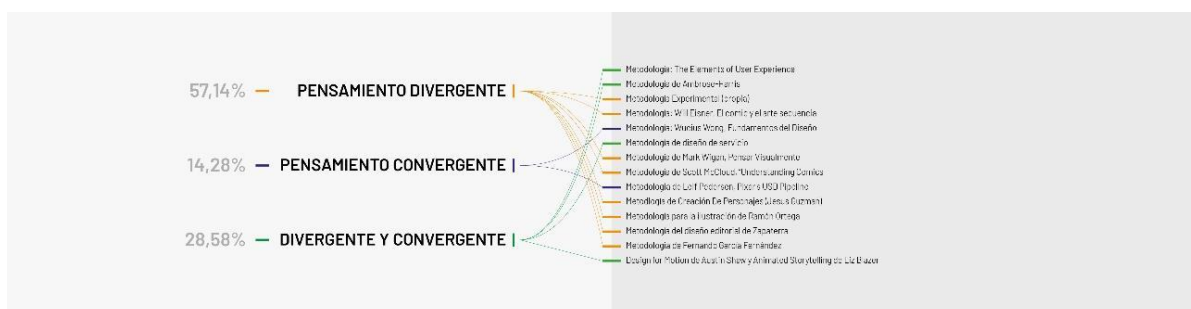
Proyectos que emplean metodologías del campo de actuación



Fuente: elaboración propia

Figura 6

Enfoque de pensamiento de los proyectos de titulación



Fuente: elaboración propia

Continuando en tanto exposición de resultados, el análisis también se concentró en reconocer e identificar las estrategias, técnicas, métodos y herramientas utilizadas en los proyectos de titulación (Ver figura 7). A través de un mapeo exhaustivo, se registró todas estas variables, independientemente de su campo de actuación, enfoque de pensamiento o pertenencia a metodologías específicas. Nuestro objetivo principal era obtener una visión general de cómo los estudiantes abordaron diversas problemáticas en sus proyectos, trascendiendo los límites de una disciplina o enfoque particular. Hemos identificado variables de diseño que se repiten consistentemente, estableciendo un patrón reconocible. Estas variables son fundamentales en cualquier proceso de diseño y se encuentran en cada proyecto de titulación (primer nivel). Además, hemos encontrado variables que se aplican de manera más específica según el campo de actuación y la metodología utilizada (segundo nivel). Con fines propositivos en la construcción del modelo, a las variables de mayor consistencia identificadas se las ha denominado “constantes conceptuales”. Sin embargo, también hemos identificado limitaciones en la adaptabilidad de ciertas variables a diferentes contextos y problemáticas del diseño gráfico (tercer nivel). Concluimos que las variables del primer nivel son indispensables en cualquier proceso diseño, proporcionando un enfoque sólido y consistente. Su aplicación constante evidencia y garantiza una mayor eficacia y calidad en los resultados obtenidos, permitiendo a los diseñadores y futuros diseñadores resolver desafíos de manera más efectiva y satisfactoria.

Figura 7

Estrategias, técnicas, métodos y herramientas utilizadas en los proyectos



Fuente: elaboración propia

Los resultados obtenidos y presentados hasta el momento se enumeran con el fin de esclarecer los fundamentos del modelo propuesto. Se destaca la relevancia primordial de identificar y considerar las constantes conceptuales del primer nivel de jerarquía que se han identificado en cada uno de los proyectos analizados. Estas constantes, al ser recurrentes y consistentes, desempeñan un papel fundamental al proporcionar una base sólida para el desarrollo del modelo. Su identificación y consideración meticulosa aseguran la coherencia y la solidez del enfoque propuesto para la ejecución de proyectos de Diseño Gráfico. Esta atención minuciosa y detallada refuerza la robustez metodológica de este estudio y confiere mayor relevancia y validez a los resultados obtenidos.

El aumento significativo en proyectos publicados en 2022 refleja la adaptabilidad de los estudiantes y su dedicación durante la pandemia. Se requiere un modelo que considere tiempos de respuesta eficientes.

Existe una paridad en el uso de metodologías, pero no se observa un incremento notable en las específicas del diseño gráfico. Un nuevo modelo debe replantear las metodologías y modelos actuales.

Existe un desequilibrio entre el pensamiento divergente (creativo) y convergente (lógico) en los proyectos. Se necesita una mediación para integrar ambos enfoques de manera equilibrada.

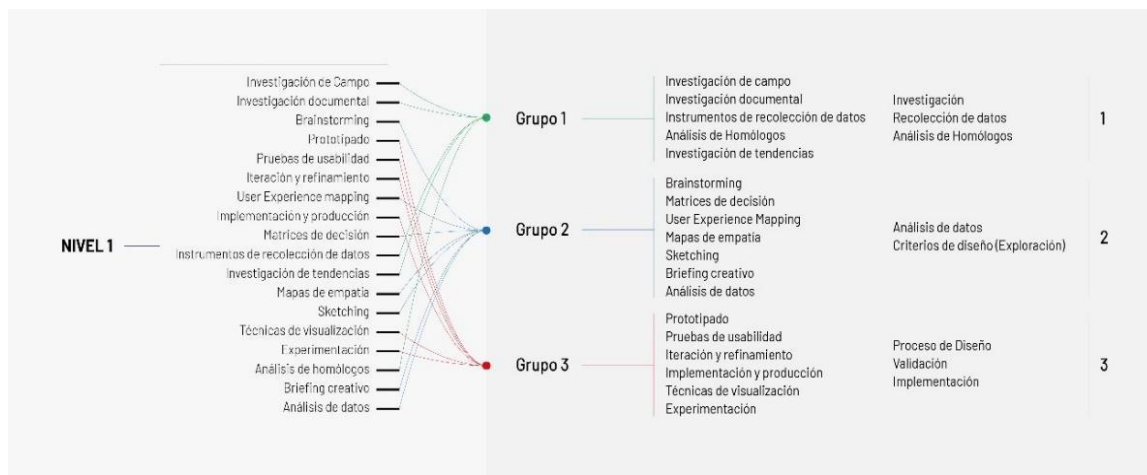
Las constantes metodológicas del primer nivel son fundamentales en el diseño y deben ser consideradas en el nuevo modelo. Su inclusión garantiza resultados eficaces y de calidad.

Los proyectos de titulación reflejan el enfoque resolutivo de los futuros profesionales, respaldado por la supervisión de expertos en diseño a través de la figura de directores de proyecto. Esto añade solidez y significado a los resultados obtenidos.

Ahora bien, la agrupación de las constantes metodológicas del primer nivel de jerarquía se organizó según su naturaleza, permitiendo identificar patrones y similitudes en el proceso de diseño (Ver figura 8).

Figura 8

Constantes metodológicas



Fuente: elaboración propia

Esta clasificación jugó un papel fundamental en la construcción del modelo propuesto, brindando una visión estructurada de las etapas y fases que lo componen (Ver figura 9). Al agrupar las constantes, se comprende cómo se relacionan e interrelacionan en cada etapa, facilitando la identificación de secuencias lógicas y la estructura general del modelo. Este enfoque proporciona una guía coherente para los diseñadores, permitiéndoles planificar y ejecutar cada paso del proceso de diseño de manera efectiva.

Figura 9

Modelo para el proyecto en Diseño



Fuente: elaboración propia

El descubrimiento

La primera etapa del modelo propuesto, denominada como "descubrimiento", se enfoca en la recopilación de información, un elemento esencial de convergencia identificado en el análisis de los proyectos de titulación. La recolección de datos relevantes y precisos desempeña un papel fundamental para adquirir un conocimiento profundo de las necesidades, preferencias y particularidades del público objetivo. Este proceso sienta las bases para una planificación estratégica y efectiva, maximizando las oportunidades de lograr el éxito en los proyectos de diseño gráfico.

En base a los datos relevados y analizados previamente, es importante proporcionar una explicación clara del respaldo de cada nodo identificado:

Tanto la investigación de campo como la documental desempeñan un papel fundamental en el proceso del Diseño Gráfico. La meticulosa recolección de datos relevantes y precisos brinda una comprensión profunda de las necesidades del público objetivo. La integración de ambas formas de investigación maximiza las oportunidades de éxito en los proyectos, al identificar patrones, tendencias y preferencias. Esta sinergia permite desarrollar soluciones visuales efectivas, basadas en una planificación estratégica y en una comprensión profunda del público objetivo. Además, la investigación fomenta la exploración de ideas, estimulando la creatividad y la innovación en el diseño gráfico.

La recolección de datos a través de encuestas y entrevistas desempeña un papel vital en el proceso de diseño gráfico. Estas técnicas proporcionan información directa y valiosa sobre las necesidades, preferencias y expectativas de los usuarios y los informantes clave. Las entrevistas brindan insights cualitativos, explorando en detalle las motivaciones y experiencias de los informantes clave, incluyendo expertos en áreas relevantes. Las encuestas, por otro lado, ofrecen datos cuantitativos para identificar patrones y tendencias del público objetivo. La integración de estas herramientas permite a los diseñadores tomar decisiones informadas y crear soluciones efectivas y relevantes que satisfagan las expectativas del target, mejorando así la calidad y el impacto de los proyectos de diseño gráfico.

El análisis de homólogos es una práctica crucial en el campo del diseño gráfico. Al examinar proyectos y trabajos similares, los diseñadores pueden obtener ideas, inspiración y comprender las tendencias actuales. Este análisis permite identificar enfoques exitosos, técnicas efectivas y soluciones creativas utilizadas por otros profesionales, ampliando así el conocimiento del diseñador. Al basarse en la investigación de homólogos, los diseñadores pueden crear propuestas sólidas y relevantes, mejorando la calidad y el impacto de sus proyectos. Es importante señalar que el análisis de homólogos debe seguir las mismas directrices y principios que se sugieren para el análisis de los datos recolectados. En el próximo apartado se detallarán estas directrices y principios que surgen de los aspectos formales del diseño.

La exploración

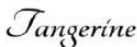
En la segunda etapa del modelo propuesto, denominada como "Exploración", se resaltan como elementos convergentes la exploración de las ideas de diseño basadas en un análisis previo de datos. A continuación, se presentan de manera detallada los nodos que han sido identificados:

El análisis de los datos recolectados es esencial en el proceso de diseño gráfico, ya que permite tomar decisiones fundamentadas. Al examinar los datos de investigación obtenidos de diversas fuentes, como investigación de campo, documental, entrevistas, encuestas y análisis de homólogos, los diseñadores pueden identificar patrones, tendencias y necesidades del público objetivo. Este análisis también ayuda a descubrir insights, validar hipótesis y conceptos iniciales, y crear soluciones de diseño alineadas con las necesidades de los usuarios finales. El modelo propuesto enfatiza el uso de bitácoras de diseño para registrar los aspectos analizados, que incluyen principios formales relacionados con la

forma, función y tecnología. Estos principios son fundamentales en cualquier proyecto de diseño gráfico y deben adaptarse a las características y requerimientos específicos de cada área o campo de diseño. Además, es crucial comprender el contexto y las expectativas de la audiencia objetivo para lograr resultados efectivos y satisfactorios.

Figura 10

Bitácora de diseño

FORMA					
TIPOGRAFÍA	CROMÁTICA	MORFOLOGÍA	COMPOSICIÓN	TIPOLOGÍA	CONCEPTO
Tras analizar los datos, se recomienda utilizar una tipografía serif. Las serifs transmiten elegancia, formalidad y profesionalidad, generando confianza en el público objetivo. Son ideales para proyectos que requieren comunicación clara y precisa debido a su legibilidad y reconocimiento.	Luego de analizar los datos recopilados, se llega a una conclusión unánime: la elección de colores cálidos es altamente recomendada. Estos colores transmiten calidez, alegría y cercanía, generando una conexión emocional con el público objetivo.	Tras analizar los datos, se recomienda el empleo de recursos gráficos orgánicos en el diseño. Transmiten naturalidad, fluidez y conexión con la naturaleza, creando experiencias visuales armoniosas y atractivas. Estos recursos permiten diseños auténticos, creativos y emocionalmente atractivos, generando mayor conexión con el público objetivo.	Tras analizar los datos, se recomienda utilizar una composición simétrica. La simetría transmite equilibrio, orden y armonía visual, generando estabilidad y serenidad en el diseño. Garantiza una experiencia estética agradable y una mejor comprensión de la información, aumentando la efectividad de la comunicación con el público objetivo.	Tras analizar los datos, se recomienda optar por una tipología minimalista. El minimalismo se destaca por su simplicidad, claridad y enfoque esencial. Permite una lectura fácil, transmite modernidad y sofisticación. Esta decisión asegura un diseño limpio y elegante, capaz de captar la atención del público objetivo de forma efectiva.	Tras analizar los datos, se recomienda combinar lo rústico y lo elegante. Esta fusión transmite autenticidad, calidez y sofisticación. El estilo rústico aporta un toque orgánico y artesanal, mientras que la elegancia añade refinamiento. El diseño resultante destacaría y conectaría emocionalmente con el público objetivo.
					
FUNCIÓN			TECNOLOGÍA		
RESPONSABILIDAD	COMUNICABILIDAD		ADAPTABILIDAD	SOFTWARE	HARDWARE
Tras analizar la información recopilada, se destaca la importancia de la responsabilidad en el proyecto. Se recomienda emplear coherentemente los conceptos del Diseño Gráfico, asegurando consistencia y cohesión en todos los elementos visuales. Esta decisión garantizará una presentación profesional, una identidad de marca sólida y una comunicación efectiva con el público objetivo.	Tras analizar la información recopilada, se destaca la importancia de la comunicabilidad en el proyecto. Se recomienda enfocarse en la legibilidad para garantizar que los mensajes sean claros y fáciles de comprender. Esta decisión asegurará una comunicación efectiva y una conexión sólida con el público objetivo.		Recomiendan tomar decisiones tecnológicas que permitan una implementación eficiente y efectiva de las soluciones de diseño. Esto garantizará una adaptación óptima a los medios digitales e impresos, una experiencia de usuario mejorada y una mayor accesibilidad para el público objetivo.	Tras analizar los datos, se recomienda utilizar Adobe Illustrator como software de Diseño debido a su amplia gama de herramientas y funcionalidades avanzadas. Esta decisión garantizará la creación de diseños profesionales, precisos y de alta calidad, brindando flexibilidad y eficiencia en el proceso creativo.	Tras analizar los datos, se recomienda tomar la decisión de emplear la impresión como medio de comunicación, garantizando una reproducción fiel y de alta calidad de los diseños. Esta elección asegurará la materialización tangible del proyecto, permitiendo alcanzar y cautivar al público objetivo de manera efectiva.

Fuente: elaboración propia

La toma de decisiones en el proceso de diseño gráfico es crucial y requiere una sólida base de información y análisis. Después de analizar los datos, los diseñadores pueden evaluar opciones y considerar las necesidades del público objetivo para tomar decisiones fundamentadas. Para garantizar el éxito del proyecto, es fundamental establecer un brief de diseño que traduzca los datos en directrices claras y estratégicas. El brief actúa como una guía al definir objetivos, restricciones y elementos clave, asegurando que se aborden adecuadamente los criterios identificados. Además, el brief ayuda a alinear expectativas y comunicar los requisitos del proyecto de manera efectiva, facilitando una colaboración fluida y eficiente entre todas las partes involucradas.

La implementación

En la tercera etapa del modelo propuesto, denominada como "implementación", se han reconocido como elementos fundamentales de convergencia la puesta en práctica de la propuesta de diseño. A continuación, se proporciona un desglose detallado de los nodos identificados:

La bocetación y la ideación son fases esenciales en el proceso de diseño gráfico, enriqueciéndose significativamente. Los diseñadores pueden explorar e visualizar ideas y conceptos de manera ágil y

flexible, generando múltiples opciones y soluciones creativas. La ideación implica la generación de nuevas ideas a partir de los datos y criterios de diseño identificados, fomentando la creatividad e innovación. Estas etapas permiten experimentar, perfeccionar conceptos y obtener retroalimentación temprana, facilitando la visualización y comunicación efectiva de ideas tanto para el equipo de diseño como para los clientes. Además, la digitalización de la propuesta de diseño se integra de manera natural, permitiendo explorar más opciones y ajustes precisos. Este enfoque enriquece el proceso de diseño gráfico y se adapta a las demandas actuales de comunicación visual e innovación.

La validación de la propuesta de diseño es fundamental en el diseño gráfico por varias razones. En primer lugar, garantiza que cumpla con los objetivos y requisitos establecidos, alineándose con las necesidades del cliente y del público objetivo. Además, ayuda a identificar posibles problemas o mejoras, obteniendo feedback de usuarios y partes interesadas antes de la implementación. Esto minimiza riesgos y permite ajustes previos. La validación también facilita la comunicación efectiva entre el equipo de diseño y los clientes, respaldando la propuesta con datos sólidos. Además, evalúa la viabilidad técnica y práctica, anticipando limitaciones y resolviendo problemas potenciales. Las técnicas y herramientas de validación varían según el campo, como pruebas de usabilidad en diseño web o focus group en diseño publicitario.

La integración de la propuesta de diseño es crucial en el diseño gráfico por varias razones. En primer lugar, garantiza la coherencia y consistencia en todo el proceso, reflejando fielmente los conceptos generados durante la etapa de bocetación e ideación. Además, facilita una transición fluida entre las etapas, evitando rupturas en el flujo de trabajo y promoviendo la comunicación efectiva entre el equipo. La integración maximiza la eficiencia y optimiza los recursos al evitar retrabajos innecesarios. Asimismo, asegura la coherencia y calidad en la entrega final, cumpliendo con los objetivos y expectativas del cliente. En esta etapa, es fundamental abordar el aspecto formal de la tecnología para garantizar una correcta ejecución de la propuesta de diseño.

El modelo propuesto para el desarrollo de proyectos en diseño gráfico se basa en la necesidad de un enfoque estructurado y coherente que abarque todas las etapas esenciales del proceso. A través de la recolección y análisis de datos, la definición de criterios de diseño, la bocetación e ideación, la validación y la integración de la propuesta final, se busca asegurar la efectividad y la satisfacción de los resultados esperados. Este modelo promueve una toma de decisiones fundamentada, considerando aspectos formales, funcionales y tecnológicos propios del campo de actuación profesional, así como una comunicación efectiva y colaboración entre los actores involucrados. Siguiendo este modelo, los diseñadores podrán impulsar la creatividad, la innovación y lograr soluciones sólidas y exitosas en el campo del diseño gráfico.

Pensamiento divergente y convergente en el modelo

El pensamiento divergente se refiere a la habilidad de producir una variedad de ideas, perspectivas y soluciones. En el ámbito del diseño gráfico, esto implica generar enfoques distintos, explorar conceptos y estar abiertos a posibilidades no convencionales. El proceso de bocetar e idear, junto con la toma de decisiones basadas en criterios de diseño y la validación, brinda el espacio adecuado para fomentar el pensamiento divergente, permitiendo a los diseñadores explorar de manera libre y expandir su creatividad.

En contraste, el pensamiento convergente implica examinar, evaluar y elegir las ideas y conceptos más viables y efectivos. Es el proceso de tomar decisiones informadas y llegar a una solución final. Durante la etapa de descubrimiento y análisis de datos recolectados, se requiere aplicar el pensamiento convergente, aunque también se puede considerar como divergente, ya que los diseñadores evalúan, prueban y consideran tanto la viabilidad técnica como la adecuación a los objetivos del proyecto.

La inclusión de ambos enfoques en el modelo propuesto se fundamenta en la esencia misma del diseño gráfico. Requiere tanto la creatividad y la exploración de ideas (pensamiento divergente) como la capacidad de análisis y síntesis (pensamiento convergente). Ambos enfoques son indispensables para abordar de manera integral los desafíos del diseño gráfico. Excluir alguno de ellos limitaría la capacidad de generar soluciones innovadoras y efectivas. Al integrar ambas formas de pensamiento, se fomenta una aproximación más completa y equilibrada que aprovecha al máximo las capacidades del diseño gráfico. Además, esta integración promueve la versatilidad y adaptabilidad frente a diversos contextos y requisitos, enriqueciendo la práctica del diseño gráfico y potenciando la generación de soluciones creativas y efectivas.

CONCLUSIÓN

Este estudio propone un modelo para el desarrollo de proyectos en Diseño Gráfico, que incorpora tanto el pensamiento divergente como el convergente. El modelo se basa en una metodología de mapeo sistemático y análisis visual de datos, lo que permitió identificar patrones y tendencias en proyectos de Diseño Gráfico de la Universidad de Cuenca.

La adopción de este enfoque metódico ha sido clave para identificar las "constantes metodológicas" del proyecto en diseño, enfatizando la importancia de la investigación, el análisis de datos y la implementación informada a través de los aspectos formales del diseño gráfico. Este modelo se distingue por la integración de las perspectivas de los estudiantes en proceso de profesionalización y de los profesionales en diseño. Al involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones y orientación de sus propios proyectos, se les brinda la oportunidad de combinar el conocimiento teórico con la experiencia y el criterio de los profesionales del campo.

Esta colaboración enriquece el enfoque del modelo, asegurando que la educación impartida esté alineada con las demandas del mercado laboral y contribuyendo a una educación integral en diseño gráfico. Además de adquirir conocimientos técnicos, los estudiantes aprenden a contextualizar su trabajo, considerar aspectos éticos y sociales del diseño y desarrollar habilidades de comunicación efectiva.

El análisis de los campos específicos y las metodologías empleadas en los proyectos ha brindado valiosos insights sobre las tendencias y necesidades del diseño gráfico. Se destaca la necesidad de revisar y actualizar las metodologías utilizadas en los proyectos de titulación para adaptarse a las necesidades actuales y mejorar los resultados. Esto implica equilibrar el pensamiento divergente y convergente en la ejecución de proyectos, considerando tanto la generación creativa de ideas como la toma de decisiones basada en criterios formales del diseño.

La presencia recurrente del pensamiento divergente y convergente en diferentes contextos de diseño demuestra su relevancia y su papel determinante en la práctica del diseño en general. Por tanto, es fundamental reconocer su importancia y aplicarlos en el proceso de diseño, sin importar el campo específico.

El modelo propuesto en diseño gráfico representa una notable mejora en la eficiencia y adaptabilidad durante períodos de respuesta, lo cual resulta especialmente relevante y beneficioso en circunstancias de alta demanda, tal como se ha experimentado durante la pandemia del Covid-19. Asimismo, el modelo garantiza obtener resultados eficaces y de calidad al considerar cuidadosamente las constantes metodológicas del primer nivel. Esta perspectiva asegura que los proyectos de diseño gráfico sean abordados con exhaustividad, atendiendo de manera adecuada a los aspectos formales, funcionales y tecnológicos implicados en el proceso de creación. En última instancia, esto conlleva a obtener resultados óptimos y altamente satisfactorios.

En cuanto al impacto educativo, este modelo propuesto tiene una influencia considerable en la innovación educativa en la enseñanza del diseño. Fomenta un enfoque metódico y creativo basado en evidencia, promoviendo el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes. Además, al integrar las perspectivas de los estudiantes y de los profesionales en diseño, se ofrece una educación integral y alineada con las demandas del mercado laboral.

REFERENCIAS

- Armstrong, H. (2016). Digital design theory: Essential texts for the graphic designer. Princeton Architectural Press.
- ARIZA, V. (2012). La investigación en diseño. Una visión desde los posgrados en México. UACJ.
- Gregory, S.A. (1966) The design method. New York: Springer Science+Business Media LCC.
- Joseph-Armstrong, H. (2016). Digital Design theory: Readings from the field. Princeton Architectural Press.
- Kumar, V. (2013) 101 design methods: A structured approach for driving innovation in your organization. New Jersey: Wiley.
- Morales-Holguín, A., & Gonzalez-Bello, E. O. (2020). Enseñanza y Uso de Métodos de Diseño en México. Percepciones del Profesorado. Formación Universitaria, 13(1), 35 –42. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062020000100035>
- Peralta, P. (2020). Proyección lógica para la investigación en Diseño Gráfico. Estudios sobre Arte Actual N° 8, 281-287.
- Press, M., & Cooper, R. (2009). El Diseño Como Experiencia: El Papel del Diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Gustavo Gili.
- Quesada, A. E. de. (2002). Creación y Proyecto. El método en Diseño y Otras Artes. Institució Alfons el Magnanim.
- Rada, G. (2013). Revisiones sistemáticas y metaanálisis: Guía para su lectura crítica y elaboración. Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Sol, S. G. (2009). La trama del diseño: Porqué necesitamos métodos para diseñar. Editorial Designio.
- Vilchis, L. (2002). Metodología del diseño: Fundamentos teóricos. Claves Latinoamericanas.