

# La Importancia de la Investigación en la Carrera de Diseño Gráfico: Experiencias en FAREM-Estelí

## The Importance of Research in the Graphic Design Major: Experiences in FAREM-Estelí

Henry Jafet Escalante Morales<sup>1</sup>

**Recibido:** 20 de abril de 2023. **Aceptado:** 22 de junio de 2023

### RESUMEN

El presente ensayo abordó la experiencia de la investigación en la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de FAREM-Estelí. Este ensayo fue realizado con el propósito de analizar las experiencias vividas en III año en la asignatura de curso de graduación-Técnico Superior. Igualmente, en V año en las asignaturas Investigación Aplicada y Seminario de Graduación de dicha carrera durante el primer semestre de 2022 en la UNAN-Managua, FAREM-Estelí. Dicho estudio permitió conocer las experiencias de dos grupos de estudio, expresar y demostrar la importancia de la investigación en los diferentes proyectos de diseño gráfico promovidos en la carrera y para la mejora continua del aprendizaje de esta disciplina, como eje transversal en distintos espacios de actuación y campos del ejercicio profesional del diseño.

**Palabras clave:** Investigación en diseño; importancia de investigación; Diseño Gráfico.

### ABSTRACT

This essay addressed the experience of research in the Graphic Design and Multimedia major at FAREM-Estelí. This essay was carried out with the purpose of analyzing the experiences lived in the third year in the undergraduate course of Higher Technician. Likewise, in the V year in the subjects Applied Research and Graduation Seminar of said major during the first semester of 2022 at UNAN-Managua, FAREM-Estelí. Said essay study allowed us to know the experiences of two study groups, express and demonstrate the importance of research in the different graphic design projects promoted in the major, and for the continuous improvement of learning in this discipline, as a transversal axis in different spaces of action, and fields of professional design practice.

**Keywords:** Research in design; research importance; Graphic Design.

---

<sup>1</sup> Docente de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua FAREM/Estelí. Doctorando del Programa en Educación e Intervención Social de UNAN-Managua; FAREM/Estelí. Correo electrónico: pintmural@gmail.com



## INTRODUCCIÓN

### **¿En qué contextos están motivados los estudiantes para desarrollar competencias de investigación para el diseño gráfico?**

En la actualidad los profesionales del Diseño Gráfico deben desarrollar la investigación como eje transversal. Los procesos de enseñanza de la investigación en diseño deben estar en constante análisis, al mismo tiempo que el docente debe actualizar sus conocimientos en metodologías participativas para la investigación desde lo científico y técnico visual, vinculándolo con la búsqueda de soluciones a problemáticas sociales. Los docentes deben transmitir a los estudiantes que la investigación debe de estar en todo momento, se deben de apropiar del saber científico y como resultado diseñar cualquier pieza gráfica con el sentido de dar un aporte significativo a la sociedad.

Paredes (2019) señala al respecto de investigación en diseño:

El fortalecimiento de la investigación en diseño gráfico impulsa la colaboración multi, inter y transdisciplinaria en el desarrollo de proyectos en vinculación con los sectores público, social y empresarial. Lo anterior permite también diseñar e implementar nuevos y más efectivos esquemas para la generación, aplicación y transmisión de conocimientos sobre el diseño gráfico y su impacto en el desarrollo social, cultural y educativo. (p.41)

En el presente ensayo se busca indagar la importancia y el impacto de la investigación en el diseñador gráfico, como eje transversal de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la Facultad Regional Multidisciplinaria.<sup>1</sup> Con el propósito de demostrar su aplicación en los programas de asignatura y proyectos promovidos desde la Universidad, se discute la dinámica actual del trabajo científico en la carrera de Diseño de dicha Facultad, así como el análisis de los programas educativos de dicha carrera; posteriormente se propone el aprendizaje basado en la Investigación como perspectiva didáctica para la formación de los diseñadores gráficos.

Desde UNAN- Managua, la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia, está orientada a formar de manera integral profesionales en múltiples áreas relacionadas con el diseño gráfico y la multimedia; proporcionando sólidos conocimientos científicos y tecnológicos para la producción de material multimedia, creación de videojuegos, la creación de imagen digital, el diseño de imágenes corporativas, la producción de sistemas de señalización y diagramación con estrategias comunicativas gráficas, ejecución de campañas promocionales o comunicacionales competitivas, realización de productos interactivos digitales, producción de imagen y sonido para medios radiales, televisivos y cine; desarrollando en el estudiante la creatividad y la visión artística, con formación humanista en correspondencia con la misión de la Universidad.

---

<sup>1</sup> Facultad Regional Multidisciplinaria, que desde el 2006 asciende a la categoría de Facultad de la UNAN-Managua.

La Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM-Estelí en octubre y noviembre 2015 oferta por primera vez la carrera, iniciando la primera generación en el mes de marzo 2016 con una matrícula de 50 estudiantes. El primer plan de estudios llamado 2013 fue transformado en 2016. Los cambios sustanciales en el plan 2013 permitieron la incorporación de asignaturas de especialidad que en su momento fueron valoradas por la comisión curricular y asesores externos a la universidad, incorporando la modalidad de Técnico Superior en Diseño Gráfico y Multimedia.

La investigación al diseño gráfico contribuye en el desarrollo de conocimientos y prácticas que fortalece el desarrollo de las áreas de dicha profesión. Esto permite la creación de productos, servicios y sistemas para mejorar la calidad de vida de los usuarios.

Latorre (2005) plantea la enseñanza como actividad investigadora autorreflexiva desarrollada por el profesorado, con el objetivo de mejorar su práctica y constituye un fenómeno social y cultural interpretado y realizado por el profesorado (como se citó en Sánchez, 2020).

Es importante notar que la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua) tiene como misión formar profesionales integrales, con dominio de las competencias ciudadanas y científico-técnicas que demanda el pueblo nicaragüense, así como generar conocimientos, para aportar al desarrollo político, económico y social sostenible del país.

La Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM-Estelí (2019), en su documento de guía de Líneas de Investigación 2019-2022 plantea que la mejora continua como enfoque de proceso requiere una continua medición y retroalimentación sobre el desempeño académico. A partir de lo antes planteado la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia ha tenido dicho documento guía, como punto de partida para la definición de temas para las diferentes investigaciones que han realizado los estudiantes.

La carrera de Diseño Gráfico y Multimedia en FAREM-Estelí en el plan de estudio 2016 cuenta con cinco asignaturas con el eje de investigación de la carrera, dos de ellas son de modalidad de graduación para Técnico Superior<sup>2</sup> y Licenciatura. En ambos procesos los docentes facilitan las técnicas y metodologías de investigación y paralelo se desarrolla un Producto de Diseño, cabe señalar que los estudiantes el mayor énfasis que le dan a sus proyectos es la parte técnica de la carrera.

Por lo tanto, se debe de estimular una redefinición de la profesión, para replantear la visión del diseñador (maquetador visual), el técnico, el tecnológico, y visualizarlo como un diseñador gráfico profesional integral. Un diseñador que va a la par de la investigación, la innovación, que es emprendedor, propositivo, que identifica problemáticas sociales; la investiga, analiza y da solución, que utiliza herramientas metodológicas y destrezas cognitivas para dar sentido a su perfil profesional.

---

<sup>2</sup> Técnico Superior, Seminario de Graduación, Técnico Superior en Diseño Gráfico: una modalidad de graduación que se organiza como expresión culminante de los estudios de grado hasta el sexto semestre. Estará regulado por el reglamento del Régimen Académico Estudiantil.

Tiburcio García (2015), coloca al diseño gráfico como productor de alto valor relacionado con el trabajo informacional; por consiguiente, el diseñador gráfico tiene la capacidad de incorporarse en equipos de trabajo interdisciplinar, con altos conocimientos realizando aportaciones en beneficio de la sociedad (como fue citado por Ramírez – Paredes, Villar – García y Maldonado - Reyes, 2018).

### **La investigación como acción**

Según Latorre (2005), la investigación-acción es vista como una indagación práctica llevada a cabo por el profesorado, de forma colaborativa, con el objetivo de mejorar su práctica docente a través de ciclos de acción y reflexión (como se citó en Sánchez, 2020).

Considero que es importante recalcar que, como cuerpo docente de la carrera de Diseño Gráfico de FAREM-Estelí, los programas de formación de la carrera deben de tener un enfoque donde el diseñador gráfico no simplemente sea visto como un técnico. El diseñador gráfico debe visualizarse como un investigador, capaz de influir en la sociedad mediante la valorización académica de la disciplina, el impacto y aporte de este en la sociedad.

En este sentido, el docente debe de encontrar una manera de aprender de los estudiantes de diseño gráfico, entender y aprender de su experiencia por lo visual, lo digital, su estilo de aprender, de conectarse con su entorno y su comunidad. La empatía con los estudiantes es primordial para los docentes y los esfuerzos para lograr esto deben ser una actividad permanente, a través de un diálogo efectivo.

### **La motivación en la investigación**

Núñez (2009), plantea:

Para aprender algo nuevo es preciso disponer de las capacidades, conocimientos, estrategias y destrezas necesarias -poder- y tener la disposición, intención y motivación suficientes -querer- para alcanzar los fines que se pretenden conquistar. Esta idea de que el aprendizaje está determinado por variables motivacionales, pero también cognitivas nos introduce de lleno en toda la compleja variedad de procesos y estrategias implicadas en el acto de aprender. (p.41)

Cuando el estudiante ingresa a la universidad su expectativa es tener una formación técnica en su profesión, no para investigar, en este sentido, a partir de esto surge la pregunta, ¿Cómo los docentes deben motivar el enfoque de la investigación? En ese sentido se debe transmitir la emoción de la necesidad de investigar, de conocer y visionarla como un eje esencial para desarrollar cualquier proyecto de diseño y en coordinación con otras instancias, ya sea empresa privada, instituciones, escuelas, con diferentes carreras, entre otros, donde el diseño esté vinculado estrechamente con la sociedad.

Santos & Peña (2017) argumentan que enseñar a investigar representa un desafío para las Universidades. Se requiere un cambio en la pedagogía de la investigación para producir y apropiar el saber científico. De

igual manera, se necesitan docentes investigadores que asuman el reto de formar a jóvenes investigadores. Por lo tanto, dentro del currículo de la carrera de Diseño Gráfico, además de formar para el desarrollo de competencia, técnica, visual y digital, se deben fomentar la formación científica, promover espacios de reflexión permanente sobre la realidad y el contexto donde se vive. De esta manera se garantizará nuevas generaciones con habilidades para enfrentar las necesidades del presente y del futuro para aportar al desarrollo de nuestro país.

Desde una perspectiva general, el proceso de investigación en diseño es necesario para aportar nuevos conocimientos y nuevas teorías que mejoren la práctica profesional en las disciplinas de diseño.

Montalván Lume, Soria Morales, Hopkins Barriga, Ascue Yendo y Ajito Lam (2019) plantean que:

Las investigaciones en diseño, en general, tienen como objeto de estudio las relaciones entre las personas y el mundo diseñado. En el caso de la investigación a través del diseño, este objeto de estudio se materializa a través de la proposición de soluciones que contribuyan a la mejora de estas relaciones. (p.18-19)

Adicionalmente, para el presente ensayo se realizó una entrevista a 24 estudiantes de tercer y quinto año de Diseño Gráfico y Multimedia en el primer semestre del año 2022 sobre la investigación en diseño. En dicha entrevista los estudiantes mencionan:

En Diseño y en todas las áreas académicas, siempre será importante desarrollar carácter investigativo y crítico sobre problemáticas actuales. El buscar soluciones para diversos problemas siempre será el mayor objetivo a cumplir. Es una de las bases más importantes del diseño ya que debido a la investigación podemos resolver problemas.

En la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM-Estelí se han realizado cuatro defensas de Técnico Superior y tres de Licenciatura en Diseño Gráfico, con un promedio de 25 estudiantes por grupos, dichos grupos han elaborado su tesis de investigación a partir de las líneas de investigación definidos en el documento de guía de Líneas de Investigación 2019-2022 definidos en FAREM-Estelí. Para la carrera de Diseño Gráfico se han establecido las líneas: N° 3. Producción Audiovisual, N°. 4 tendencias del diseño gráfico y N° 5. Tecnologías de desarrollo web y multimedia.

Un fenómeno que se ha presentado en las diferentes experiencias de investigación de la carrera ha sido el enfoque que le han dado a este proceso. Los estudiantes durante la carrera han desarrollado amplia experiencia en la parte técnica y gráfica, pero tienen cierta dificultad en la parte científica de sus proyectos. En sus trabajos monográficos en la parte gráfica, visual, audiovisual y multimedia, los estudiantes han desarrollado muy buenos proyectos, con buena estética, armonía del color y composición.

Cabe mencionar que en la elaboración del documento de monografía han tenido dificultad, en la formulación de los objetivos, la metodología utilizada y sobre todo en el análisis y discusión de los

resultados obtenidos en sus investigaciones. Como alternativa los alumnos han tenido que replantear sus propuestas de documentos para fundamentar mejor su investigación, de igual manera su vinculación en los resultados de sus proyectos de diseño.

Haciendo una comparación en este estudio realice una entrevista a estudiantes de diseño gráfico y multimedia de diferentes años sobre que piensan sobre la investigación en Diseño. La entrevista se hizo a estudiantes que han realizado defensas de Técnico Superior, así como estudiantes egresados.

Por una parte, los estudiantes plantean: La investigación es importante, pero a la vez obstaculiza la enseñanza en el manejo de la composición y la técnica de diseño en general, no porque no sea relevante, sino porque se le designa demasiada complejidad en vano.

Pero por otro lado estudiantes plantean que el diseño al ser un campo muy amplio, en dónde se pueden desarrollar en conjunto otros estudios, siempre es muy importante estar en constante investigación, por los avances que suceden diariamente y estar al día de lo que sucede en nuestro entorno. De esta manera el diseñador no se limita a crear y a conocer hasta dónde pueda llegar con sus habilidades y conocimientos.

Los estudiantes mencionan que la investigación en diseño es un paso muy importante sobre todo para poder crear nuevos conceptos e ideas y evitar crear plagio, además aprender nuevas técnicas y herramientas que los ayudarán a comprender aún más el pensamiento del diseño. Los estudiantes plantean que la investigación en diseño es un estudio que abarca ampliamente todo lo que nos rodea.

La investigación en diseño se puede aplicar en diferentes áreas, como la medicina, las ciencias sociales, historia, entre otros, con un el fin de crear productos o servicios para dar solución a una problemática.

Se analizó con los estudiantes la formación investigativa en la Carrera de Diseño Gráfico y algunos mencionan que se debe tener en cuenta la investigación dentro de una carrera como el diseño gráfico, ya que permite impulsar a los estudiantes a crecer, los motiva a leer, descubrir y crear, a fin de generar cambios personales y en la sociedad. Ayuda a formar un mejor criterio a la hora de crear un diseño.

Al hacer la consulta de cuál es el impacto de la investigación para ellos como estudiantes de Diseño Gráfico algunos mencionan que no mucha, solo son investigaciones banales que no les serán útiles en su vida profesional en lo más mínimo. Esto debido que le dan más relevancia en lo técnico y especializarse en el uso de los Software de diseño y no llevar el diseño a un sentido más integral.

Por otro lado, se encontraron opiniones opuesta donde gran parte de los estudiantes plantean que la facultad multidisciplinaria (FAREM-Estelí), promueve la realización de actividades que fomentan el desarrollo de los estudiantes a través de proyectos de innovación. La investigación juega un papel muy importante dentro de esta carrera, ya que ayuda a unir diferentes campos y áreas. Con el apoyo de la universidad, los estudiantes pueden llevar a cabo proyectos que beneficien a cada una de las personas que se involucran.

Noguero (2005) en los retos de la enseñanza universitaria plantea que, lo que permitirá al sujeto adaptarse a la evolución del saber no será la cantidad de conocimientos retenidos, sino su capacidad de aprendizaje, de autoformación y de adaptación a nuevos conocimientos.

Con respecto al proceso de formación en las asignaturas con el eje de investigación, los estudiantes opinan que deben realizarse el tipo de investigación aplicada<sup>3</sup>, ya que la carrera es práctica, y si solo investigamos y no la implementamos, la información no será validada y quedará olvidada o engavetada en los archivos físicos y digitales.

Mencionan que un tema de investigación sería la evaluación rural participativa ya que de esta manera permite visualizar la realidad que vive la población para usarlo como base para la planificación de las actividades con estudiantes para desarrollar como herramienta de intervención desde el diseño gráfico y definir posibles soluciones.

Por otro lado, algunos estudiantes se enfocan más en los aspectos técnicos centralizados en el diseño, también en el estudio de mercado, integrado con asignaturas de edición y creación de videos profesionales, para variar los programas para trabajar.

### **Estudiantes de Diseño Gráfico y Multimedia de FAREM-Estelí identifican algunos prejuicios y mitos de la investigación en Diseño**

1. El estudiante necesita más práctica que investigación.
2. El proceso investigativo atrasa el desarrollo de un proyecto de diseño.
3. Las investigaciones universitarias a largo plazo no contribuyen en nada a la formación académica del estudiante.

Cómo en toda profesión existen los prejuicios, en el Diseño Gráfico existe la problemática de que no es necesario tanto conocimiento e investigaciones en la carrera, basta con aprender a usar una computadora y aplicaciones para diseñar. En mi opinión, como académico, un diseñador necesita mucho conocimiento y entre más logre obtener información en base a la carrera, mejor.

### **CONCLUSIONES**

A continuación, se muestran las principales conclusiones a las que se llegan, después de la experiencia compartida por los estudiantes. Dada la complejidad del aprendizaje y el entendimiento de la importancia de la investigación en diseño, está claro que el primer paso es incorporar la investigación en cada acción integradora en los diferentes años de la carrera y niveles de aprendizaje.

---

<sup>3</sup> La investigación aplicada busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector productivo. Esta se basa fundamentalmente en los hallazgos tecnológicos de la investigación básica, ocupándose del proceso de enlace entre la teoría y el producto.

- Es importante mencionar que estamos en inicios de la experiencia de los procesos de enseñanza -aprendizaje de investigación en la carrera de Diseño Gráfico en los que nos encontraremos con aciertos y desaciertos.
- Incorporar prácticas de investigación en cada año y vinculándolo con las demás asignaturas es uno de los grandes retos, ya que no basta con estrategias propias de las asignaturas de investigación; requiere un proceso de transformación e integración con otras áreas de la carrera.
- Sí los docentes tenemos una adecuada formación en metodologías de investigación y conceptos técnico-práctico de diseño permitirá que éste cuente con herramientas acertadas para acompañar y motivar a los estudiantes en el mundo y ambiente de la investigación.
- La evaluación constante de la línea de investigación de la carrera, así como su vinculación con los proyectos de investigación en Diseño requiere que el docente conozca las herramientas investigativas, pero además repensar y rediseñar las estrategias más adecuadas para vincularlas con el perfil de la carrera.
- En las modalidades de graduación de la carrera de Diseño Gráfico se deben hacer proyectos de monografías colegiados con otras carreras permitiendo el trabajo colaborativo entre las diferentes disciplinas, apuntando a la solución de problemáticas en la diferentes instancias, instituciones y empresas.
- Realización de jornadas de investigación-innovación-emprendimiento con estudiantes de diferentes disciplinas para identificar retos sociales, indagación y la búsqueda de soluciones que apunte al desarrollo local.

## REFERENCIAS

- García Sánchez, Y. L.(2020). *Transformación de la práctica de enseñanza de una docente en ciencias sociales a partir de la reflexión sistemática en las acciones de planeación, implementación y evaluación de los aprendizajes* (Tesis de Maestría, Universidad de La Sabana). <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/46603/Tesis%20Yira%20Garcia%20Sanchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montalván Lume, J., Soria Morales, C., Hopkins Barriga, A., Ascue Yendo, R., & Ajito Lam, E.(2019) Guía de Investigación en Diseño. Vicerrectorado de Investigación. Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://s3-us-west-2.amazonaws.com/cdn02.pucp.education/investigacion/2016/06/12214732/guia-de-investigacion-en-diseno.pdf>
- Noguero, F. L. (2005). *Metodología participativa en la enseñanza universitaria* (Vol. 9). Narcea Ediciones.
- Núñez, J. C. (2009, September). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. In *Trabajo presentado en el X Congreso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga, Portugal* (pp. 41-67).
- Paredes, K. G. (2019). *Estrategias y metodologías didácticas, perspectivas actuales*. México: Adaya Press.
- Ramírez Paredes, K. G., Villar García, M. G., & Maldonado Reyes, A. A. (2017). Escenario actual del diseño gráfico en el ámbito de la investigación en México.(Current scenario of graphic desing in the research fiel in Mexico). *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (21), 48-55.
- Rojas-Betancur, M. R&.-V. (23 de marzo de 2013). Cómo enseñar a investigar: Un reto para la pedagogía universitaria. *Scielo*, 95-108. Obtenido de Scielo.
- Santos, A. R. P., & Peña, O. F. C. (2017). ¿ Qué piensan los estudiantes universitarios frente a la formación investigativa?. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 15(2), 57-76.