

16. El trabajo final de grado como promoción de la investigación en Diseño

Jimena González del Río Cogorno y Olga Ampuero Canellas
Departamento de Ingeniería Gráfica
Universitat Politècnica de València, España

Resumen: Desde la experiencia de las autoras como docentes de la Universitat Politècnica de València, el artículo profundiza en las características de los trabajos de fin de grado (TFG) en Diseño Gráfico y su rol en el desarrollo y consolidación de la investigación en esta disciplina. Para ello, se presentan los principales aspectos investigativos que se trabajan en la realización de un TFG, los cuales constituyen puntos clave en la tutorización y seguimiento de los alumnos.

Palabras clave: investigación en diseño, diseño gráfico, docencia, enseñanza.

The final degree Project as a promotion of research in Design

Abstract: From the experience of the authors as professors from Politecnica de Valencia university, the article makes a deep analysis in the degree projects characteristics in graphic design and their role in the development and consolidation of the research in this discipline. That is why, the main investigative aspects that are worked on the realization of a TFG, which constitute key points in the tutoring and monitoring of the students.

Keywords: design research, graphic design, teaching.

Los planes de estudios de las actuales titulaciones en España, tras la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), han sido elaborados a partir de un conjunto de competencias que, siguiendo el Proyecto Tuning, se clasifican en dos grandes bloques: competencias transversales o genéricas y competencias específicas (Holgado Barroso, 2016).

Dentro de las competencias que debe alcanzar un titulado en Arte y Diseño, además de las propias relacionadas con el desarrollo del proyecto, surge la necesidad de formar a estos alumnos en el ámbito de la investigación: «El desarrollo del diseño ha motivado la reflexión colectiva y la búsqueda de alternativas metodológicas y de investigación que permitan su consolidación definitiva como disciplina académica capaz de auto-construirse a partir de la investigación científica» (Herrera, 2010, párr. 9).

Frente a la discusión que se plantea habitualmente entre los diseñadores sobre si la fase de documentación y la creativa son investigación o no, Songel (2011) sienta las bases de diferentes líneas de investigación en torno al diseño y demuestra que la investigación en esta área puede desarrollarse en los tres niveles de investigación reconocidos en la Unión Europea: fundamental o básica, aplicada y desarrollo tecnológico.

Sin embargo, la investigación, al igual que el diseño, es un proceso que está condicionado por múltiples factores (Herrera, 2010), por lo que no existe un único proceso que se ajuste a todas las necesidades y condiciones de cada caso. En el ámbito del diseño, como la investigación no se refiere únicamente a productos sino también a la respuesta del ser humano, necesariamente las técnicas de investigación deben ser múltiples (Margolin, 2000). Y, así, encontramos metodologías de diseño basadas en el método científico junto a otras que se apoyan en la psicología (2000).

En setiembre de 2019 tuvo lugar el II Laboratorio de Proyectos de Investigación en Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú. En este encuentro los alumnos de último curso de las distintas titulaciones de Arte y Diseño presentaron sus proyectos de investigación que constituyen la parte inicial de su trabajo final de estudios.

Las metodologías de investigación presentadas en este laboratorio no distan de los métodos que emplean los alumnos españoles en el desarrollo de sus trabajos de fin de estudios o trabajos de fin de grado (TFG). El TFG en España se aborda tras haber superado el resto de asignaturas del título y, a través de él, el alumno muestra haber adquirido las competencias necesarias para desarrollar un trabajo profesional en el ámbito en el que se ha formado. Además, es un instrumento fundamental para evaluar la competencia general de abordar de forma inicial actividades de investigación, contemplada por la mayoría de las titulaciones de la Universitat Politècnica de València.

A continuación, se presentan los principales aspectos investigativos que se trabajan en la realización de un TFG y que constituyen puntos clave en la tutorización y seguimiento

de los alumnos. Las ideas aquí expuestas provienen de la experiencia profesional y docente de la autora y están enfocadas a la tutorización de trabajos sobre Diseño Gráfico.

1. Elección del tema

Este debe ser lo suficientemente amplio para cumplir los objetivos que se piden, pero a la vez restringido para poder abarcarlo con detenimiento. Por ello, se aconseja al alumno ir de lo general a lo particular, descartando todos aquellos aspectos que no son relevantes para alcanzar una definición concreta del tema.

2. Fijación de objetivos

El alumno debe analizar sus posibilidades reales y recursos disponibles, sobre todo en cuanto a tiempo y capacidades, para poder fijar unos objetivos reales y alcanzables.

3. Investigación previa

Lo complejo de los contextos socioculturales que condicionan los proyectos de Diseño hace que sea necesario profundizar en esta etapa y otorgarle el carácter de investigación previa (Songel, 2011). Además, cualquier proceso de investigación en Diseño basado en ideas creativas e innovadoras emplea esta fórmula, por lo que esta fase es una de las de mayor relevancia (García Prosper & Rodrigo Franco, 2010).

El tutor debe orientar al alumno en la elección de las fuentes por consultar, proponiéndole recursos de calidad científica y animándole a contrastar la información encontrada, buscando en varias fuentes.

En el ámbito concreto del Diseño Gráfico, las investigaciones más frecuentes utilizadas por los alumnos son la investigación documental a partir de plantillas de análisis construidas por ellos para, por ejemplo, analizar un conjunto de logotipos de un sector determinado; y la investigación cuantitativa en forma de encuestas para determinar las preferencias de los usuarios con respecto a un producto o servicio.

4. Análisis de información

Los datos recogidos en la fase de investigación deben analizarse y estudiar las relaciones que existen entre ellos. Esta etapa es muy importante, pues aquí el alumno demuestra su capacidad de síntesis, análisis y comprensión.

5. Evaluación de resultados

Como fase final del proyecto conviene formar al alumno en su capacidad de autoevaluación o autocrítica. Esta valoración debe centrarse en el resultado obtenido y en el proceso seguido, extrayendo al final pautas de mejora futuras.

6. Comunicación escrita y oral

La necesidad de difundir los conocimientos generados tras la investigación y la puesta en común de los resultados obtenidos para su valoración por expertos y profesionales es, sin duda, otra característica del mundo científico contemporáneo (García Prosper & Rodrigo Franco, 2010). En el desarrollo del TFG esto se traduce en la redacción de una memoria escrita y la presentación oral ante un tribunal compuesto por profesores del título.

Contemplar todos estos aspectos al tutorizar un TFG permite completar y mejorar la formación investigadora de los egresados en Diseño. Es una forma, también, de contribuir a que la disciplina del Diseño adquiera cada vez más peso y rigor, avanzando en la consolidación y el reconocimiento científico de la investigación en Arte y Diseño.

Referencias

- García Prosper, B. & Rodrigo Franco, P. (2010). La difusión de la investigación en el campo del Diseño. *I+Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño*, 2(2), 160-165.
- Herrera Batista, M. A. (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. *No Solo Usabilidad*, 9, 1-12.
- Holgado Barroso, J. (2016). El trabajo de fin de grado, una oportunidad para la investigación universitaria. En A.M. Chocrón Giráldez (coord.), *Calidad, docencia universitaria y encuestas: «Bologna a coste cero»* (3ª ed., pp. 235-240). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Margolin, V. (2000). Building a Design Research Community. En *Proceedings of the Politecnico di Milano Conference* (pp. 18-20). Milán: Politécnico de Milán.
- Songel González, G. (2011). La investigación en diseño. *Boletín IMPIVA disseny*, 26, 8-10.