DOiT

Diseña . Observa . Investiga en Terreno

Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

Antes de empezar

Recomendaciones generales para planificar tu investigación de diseño

INVESTIGACIÓN DOCENTE
Catalina Cortés I Daniela Reyes

Propósito & Preparar

Antes de empezar

Etapa de aplicación

Propósito & Preparar

El proceso de diseño es una actividad exploratoria, participativa y colaborativa, que comienza con un problema abierto e indefinido. A través de la observación empática y el conocimiento profundo de los usuarios, los diseñadores encuentran oportunidades de diseño; buscan soluciones innovadoras a través de la ideación creativa; y finalmente entregan soluciones concretas para problemas muchas veces complejos.

Mediante ciclos iterativos y utilizando diversas herramientas, los diseñadores especifican tanto la formulación del problema como las ideas con las que buscan resolverlo. La información que surge de explorar un problema conduce a reflexiones sobre su resolución, y las restricciones de una posible solución permiten una mejor aclaración del problema. Este proceso iterativo es un diálogo permanente entre el espacio del problema y el espacio de la solución que se desarrolla a través de la investigación en Diseño.

Elaboración propia

“La investigación es una parte fundamental del diseño centrado en el usuario”

(Hall, 2013)

Importancia y función de la Investigación en Diseño

Para el desarrollo de proyectos de diseño, o para aportar con nuevo conocimiento para la disciplina, la información precisa y profunda es un insumo fundamental. La Investigación en Diseño permite avanzar desde una fase de total incertidumbre -donde se sabe muy poco del problema y no es aconsejable comenzar a proyectar soluciones- hacia una fase de proyecto, donde ya se ha problematizado un desafío, evaluado el nivel de riesgo, detectado un vacío en el conocimiento, y/o analizado e interpretado la información obtenida, para comenzar el desarrollo propiamente tal (Donoso, 2019). Es a través del trabajo investigativo que podemos construir una base teórica sólida y un cuerpo de conocimiento que nos permita orientar la toma de decisiones de diseño, dar credibilidad al proceso y vislumbrar un resultado exitoso.

Hacerse suficientes y buenas preguntas y saber cómo encontrar las respuestas, es parte crítica de ser diseñador/a. En la medida que tus preguntas tengan mayor agudeza crítica, tu trabajo será mucho más eficiente, tus argumentos más fuertes y lograrás claridad y libertad para innovar (Hall, 2013).

La investigación en Diseño es un tipo de investigación teórica o aplicada (relativamente nueva) que ha ido adoptando y adaptando métodos y técnicas de otras disciplinas para servir a un objetivo específico del mundo real, centrando su atención en la comprensión de las personas para las que diseñamos.

Toda investigación en Diseño debiera ser:

(Cross en Donoso, 2019)

Propositiva.
Basada en la identificación de un problema interesante y capaz de ser investigado

Inquisitiva.
Buscando adquirir un nuevo conocimiento

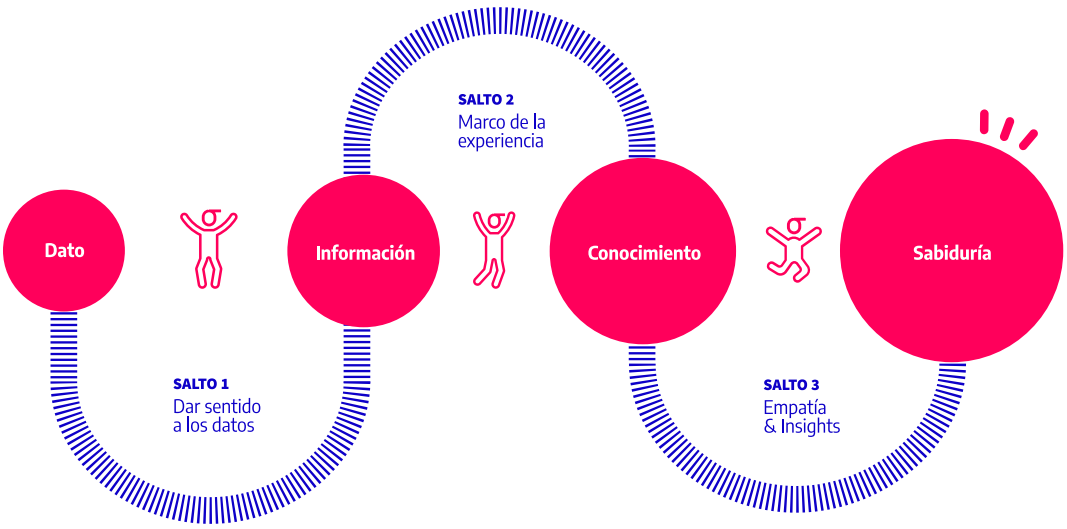
Informada.
Basada en conocimientos preliminares e investigaciones relacionadas

Metódica.
Planificada y ejecutada de un modo disciplinado

Comunicable.
Generar y reportar resultados que sean realizables y asequibles por otros

Según Kolko (2011), los diseñadores suelen describir su profesión como una forma de organizar la complejidad o encontrar claridad en una cantidad agobiante de datos. Este proceso se denomina síntesis, y es cuando los diseñadores organizan, manipulan, y filtran los datos para obtener una estructura cohesionada de información. Este proceso muchas veces se lleva a cabo en el cerebro del diseñador y es imposible de visualizar. Si esta actividad se realiza en privado es muy difícil comprender la relación entre el input y el output.

Los métodos de síntesis permiten mapear los datos etnográficos para producir ideas innovadoras, apropiadas y atractivas. La síntesis en el diseño es una manera de pensar en problemas complicados e intrincados con un grado repetible de resultados favorables.



Elaboración propia en base a Kolko (2010)

Conceptos clave

Metodología: conjunto de métodos que se aplican de manera sistemática para el desarrollo de un proyecto de investigación.

Objeto de estudio: problemática sobre la cual se investiga.

Campo: es el lugar o territorio en el cual se desarrolla la investigación.

Universo: perfil de las personas que serán parte del estudio para los cuáles es necesario incluir criterios de inclusión y exclusión; criterios discriminadores que pueden ser demográficos o guardar relación con el objeto de estudio y que permitan acotar el ámbito de estudio.

Muestra: grupo de personas que forman parte del universo que se estiman como representativas. Se compone de informantes clave e informantes expertos.

Informantes clave: personas y actores directos del objeto de estudio que entregan información de primera fuente acerca del problema y/o acercan al investigador a distintos grupos que requieren ser estudiados.

Informantes expertos: personas que no forman parte del universo a estudiar, pero que manejan información relevante y cuentan con una opinión fundada sobre el tema de investigación. Pueden ser profesionales relacionados u otros investigadores que hayan estudiado el tema previamente.

Tipos de investigación

(según Donoso, 2019)

Investigación exploratoria:

Se aplica cuando se sabe poco del tema u objeto de estudio, o cuando la información y bibliografía es escasa. Este tipo de investigación te permite definir mejor el problema a resolver. Para su desarrollo es fundamental contar con fuentes, ya sean directas o indirectas, fiables para otorgar validez a los resultados.

Investigación descriptiva:

Busca comprender el contexto del objeto de estudio mediante la observación y descripción de fenómenos y situaciones. Se aplica cuando ya tienes definido el problema de investigación y se requiere caracterizarlo.

Investigación explicativa:

Se aplica cuando se busca definir las causas que dan origen a un determinado fenómeno y sobre el cual ya se manejan antecedentes.

Investigación experimental:

Es un tipo de investigación científica y cuantitativa que busca probar una hipótesis a través de experimentos. En Diseño se utiliza mayoritariamente durante la etapa de prototipado de forma complementaria a la investigación cualitativa.

Lo que la investigación no es

(según Hall, 2013 y Muratovski, 2016)

La investigación no es preguntarle a la gente qué es lo que le gusta
El concepto de “gustar” es tan subjetivo como vacío, dado que no está amarrado a ningún comportamiento en particular. Esto significa que no puedes obtener ninguna información útil de un individuo dado que informe que le gusta o que odia una cosa en particular.

La investigación no es una herramienta política
No te dejes guiar por el deseo de parecer inteligente o conformarte con la imagen de la investigación de cualquier otro. La recopilación de información y su análisis debe perseguir el propósito propuesto.

La investigación aplicada no es ciencia
Muchas veces no es necesario lograr cantidades exhaustivas de información levantada, pero sí es primordial mantener el foco en la obtención de conocimientos útiles.

La investigación no es una validación de lo que creemos o pensamos
Aunque todos seamos seres humanos no siempre somos realmente capaces de entender a cabalidad lo que les sucede a nuestros pares. La investigación de diseño requiere que nos acerquemos a personas y cosas familiares como si fueran desconocidas para nosotros de manera de poder verlas claramente. Tenemos que quitarnos de encima nuestras suposiciones y prejuicios.

Bonus:

No todo es investigación

No todo problema es un problema de investigación, recopilar información para aprender algo, como por ejemplo cómo funciona un determinado objeto, o comparar diferentes conjuntos de datos no son problemas de investigación dado que no contribuyen necesariamente a la búsqueda de soluciones, ni requieren habilidades específicas de pensamiento crítico.

Recomendaciones para tener en cuenta

(según Hall, 2013)

Sé riguroso

Si bien puedes tener suficientes habilidades para observar, analizar y escribir, muy necesarias para llevar a cabo un proceso investigativo; ser capaz de cumplir los requerimientos clave, documentar tu proceso y ser minuciosamente ordenado/a son factores relevantes para desarrollar una buena investigación. Ser riguroso no significa ser rígido, sino más bien desarrollar la disciplina y crítica necesaria para evaluar constantemente cada avance y adaptarse a cada nuevo cambio de escenario. Aquí tienes una lista de buenas prácticas a considerar:

1. **Formula las preguntas con claridad:** esto referido a tu pregunta de investigación, la cual debe ser lo suficientemente clara y explicativa como para guiar tu investigación con éxito.
2. **Establece expectativas realistas:** planifica cuidadosamente y establece expectativas alcanzables para todos los implicados, incluidas las preguntas a las que hay que dar respuesta, los métodos que se utilizarán y las decisiones que se tomarán a partir de los resultados.
3. **Prepárate:** pon en orden tu proceso y tus materiales antes de empezar, así será mucho más fácil y rápido avanzar.
4. **Deja tiempo suficiente para el análisis:** necesitas un poco de tiempo para que las cosas encajen en su sitio. No busques soluciones apresuradas sin antes asegurarte de que has analizado en profundidad la información obtenida.
5. **Toma nota:** registra tus actividades y avances de manera que puedas elaborar compartir los resultados de tu investigación mediante documentos lo suficientemente informativos y claros.

Reconoce el sesgo

Es inevitable que tengas una postura o perspectiva respecto al objeto de estudio que estás investigando. De alguna manera tus creencias, actitudes, cultura y experiencia se manifestarán durante tu proceso investigativo, sin embargo, intenta mantener la objetividad, imparcialidad y neutralidad por sobre tus prejuicios. Anticipate y ten claro que las personas y organizaciones que participan de tu investigación también tienes sus sesgos propios; ya sea por un interés particular, por tener opinión o por el deseo de dar una imagen correc-

ta. Entonces, pon atención a la comunicación a lo largo del proyecto, a cómo eliges a los participantes y a quiénes serán tus socios estratégicos, a cómo realizas las preguntas a las partes participantes y promueve siempre la honestidad y confidencialidad.

Mantén un comportamiento ético

Siempre que trabajes con personas debes ser responsable y consciente de las acciones que tomes y cómo ellas podrían afectar y/o beneficiar a los participantes de tu investigación. Sé transparente, respeta la confidencialidad y sé muy cuidadoso/a con el manejo de los datos personales. La firma de consentimientos informados detallados permitirán que tanto tú como investigador y los participantes de tu estudio tengan un respaldo documentado de los acuerdos establecidos.

Para más información acerca la correcta práctica de investigación social puedes revisar:
https://www.esomar.org

Sé curioso

Acostúmbrate a hacer muchas preguntas, cuestiona las suposiciones y cultiva tu pensamiento crítico. Haz consciente de lo que no sabes, ya que de esa manera podrás conseguir tus objetivos en forma muchísimo más eficiente.

Comodín

Assume a Beginner's mindset
Recomendaciones del Design Thinking Bootleg de la d.school de Stanford.

Referencias bibliográficas

Babbie, E. R. (2020). ***The practice of social research***. Cengage learning.

Download Delft Design Guide (2010 version) ***https://issuu.com/acunar/docs/delft_design_guide***

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

Muratovski, G. (2021). ***Research for designers: A guide to methods and practice.*** Sage.

O'Grady, J. V., & O'Grady, K. V. (2017). ***A Designer's Research Manual, Updated and Expanded: Succeed in Design by Knowing Your Clients and Understanding what They Really Need.*** Rockport Publishers.

Preview Delft Design Guide (2020 version) ***https://issuu.com/bis_publishers/docs/inkijkex_ddg_pages***

Robson, C. (2011). ***Real World Research (3rd ed.***). Chichester, England. John Wiley & Sons.

User Research. (n.d.). Recuperado en Mayo 30, 2021, de Gov.uk sitio web: ***https://www.gov.uk/service-manual/user-research***

Van Boeijen, A., & Daalhuizen, J. (2013). ***Delft design guide: Design methods - Delft University of Technology - Faculty of Industrial Design Engineering.*** Amsterdam, Netherlands. BIS Publishers B.V.

DOiT

Diseña . Observa . Investiga en Terreno

Planifica tu investigación

Planifica tu investigación

En esta primera etapa debes poner foco en preparar y planificar las actividades de investigación en terreno con el objetivo de optimizar el tiempo y los recursos.

Tu investigación de Diseño en simples pasos

(según Muratovski, 2016 y Donoso, 2019)

1 Define tu problema de investigación:

Toda investigación parte de la identificación de un problema de investigación que debe declarar el tema y objetivo de investigación y supone una planificación inicial que debe responder a los propósitos y objeto de estudio. Será necesario articular este problema de una manera clara y comprensible para todos, independientemente de si son expertos en el campo o no. Lo más probable es que si no puedes explicar el problema de forma sencilla, aún no tengas una comprensión adecuada de lo que estás tratando de resolver. Basa tu enunciado en un verbo que establezca claramente un resultado tales como “describir”, “evaluar” o “identificar”. Evita usar verbos demasiado abiertos como “entender” o “explorar” (Hall, 2013).

2 Establece tu pregunta de investigación o hipótesis:

Cualquiera sea la que elijas, te permitirá establecer el punto de partida de tu investigación. Mientras la pregunta plantea una cuestión a resolver, la hipótesis establece una respuesta razonable al problema de investigación planteado, la cual debe ser soportada o desestimada por la información recopilada durante la investigación.

3 Realiza una revisión de Literatura:

Revisar investigaciones que se hayan realizado anteriormente acerca de tu tema de estudio te permitirá conocer el estado actual del conocimiento en el ámbito específico de la investigación. Para ello deberás considerar la lectura de artículos de revistas o diarios relacionados, libros, papers (artículos académicos), informes y sitios web oficiales con el objetivo de analizarlos, establecer tu propio punto de vista e identificar vacíos en el conocimiento. ¿Cuándo es suficiente? Cuando la información encontrada y los autores se tienden a repetir, ahí ya llegaste a un punto de saturación de la información que te permite concluir la Revisión de Literatura.

4 Define tus conceptos clave:

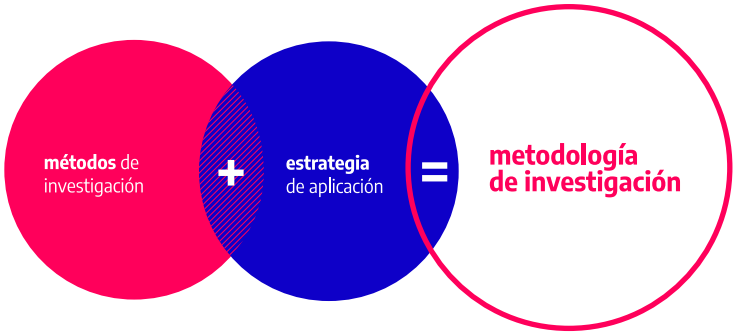
Establecer claramente el significado que se considera sobre algunos términos que son clave a lo largo de la investigación y a los cuales se puedan atribuir diferentes significaciones o bien puedan resultar desconocidos para un público general, asegurará que la investigación pueda ser comprendida correcta y claramente. Puedes incluir la siguiente declaración: “Para los efectos de esta investigación, [el término] se definirá como [pega la definición aquí]”. Incluye las definiciones o comprensiones conceptuales proporcionadas por diccionarios, enciclopedias u otros investigadores.

5 Define tu enfoque de investigación:

Existen diversas maneras de aproximarse a un problema y recolectar información, por lo cual el enfoque de investigación que elijas debe guardar relación con el objetivo que quieres lograr y la naturaleza de la investigación que deseas realizar. Los enfoques más comúnmente usados en la Investigación de Diseño son la Investigación Cualitativa y la Investigación Cuantitativa, y generalmente se utilizan de forma combinada constituyéndose en lo que se conoce como un enfoque de investigación multiestrategia o multimétodo.

6 Establece tu metodología y métodos de investigación:

Debes establecer el tipo de investigación que propones hacer y cómo la planeas llevar a cabo. Los métodos son técnicas de investigación (entrevistas, cuestionarios, documentación en vídeo, observación o pruebas de usuarios, entre otras) mientras que la metodología define el conjunto de diversas técnicas que se seleccionan especial y justificadamente para ser aplicadas durante la investigación con un propósito particular y de forma coordinada. Poner corazón y mente en esta etapa te asegurará trazar un buen mapa para realizar tu investigación.



Elaboración propia

Comodines

Mapa de conocimiento
Plantilla de trabajo de la Metodología Compass de The Index Project que te permitirá visualizar cuánta información manejas sobre un tema y los vacíos de información a resolver.

Estrategia de Investigación
Plantilla de trabajo de la Metodología Compass de The Index Project que te ayudará a estructurar, planificar y preparar la investigación.

Pregunta de Investigación
Plantilla de trabajo de desarrollada por Catalina Cortés que te guiará para que puedas elaborar tu pregunta de investigación.

Ya puedes comenzar a desarrollar tu investigación.

Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

DOiT
Diseña . Observa . Investiga en Terreno

DOiT es una plataforma online con recursos y herramientas para la sistematización de actividades de producción de datos en terreno y de análisis y síntesis. Su realización fue posible gracias a la adjudicación del fondo de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia del CID (Centro de Innovación Docente UDD), por la Facultad de Diseño UDD en su versión 2019. El proyecto pertenece a la línea de Elaboración y Recursos de Apoyo de la convocatoria.

https://diseno.udd.cl/doit/

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

Las fuentes e íconos utilizados en esta guía fueron extraídos de Google Fonts y Noun Project respectivamente.