

# CONOCIMIENTO E INVESTIGACIÓN



Universidad Autónoma del Estado de México  
Facultad de Arquitectura y Diseño  
Licenciatura en Diseño Gráfico

Unidad de aprendizaje -  
**Metodología de diseño**

Unidad I -  
**Introducción a la metodología**

Semestre -  
**2019B**

Docente -  
**Mtro. en Dis. Samuel Roberto Mote Hernández**

## OBJETIVO DE APRENDIZAJE

El presente material didáctico proyectable tiene el propósito de establecer una introducción teórica a la metodología y a los temas correspondientes del primer segmento de la Unidad I del programa de estudios.

## GUIÓN EXPLICATIVO

- a) Diapositiva 3 a 17: se abordan los conceptos básicos relacionados con la metodología, la investigación y sus aplicaciones.
- b) Diapositiva 18 a 26: se describen los distintos tipos de conocimiento y las diferencias entre el saber científico y vulgar.
- c) Diapositiva 27 a 33: se definen las características generales de la investigación cualitativa y cuantitativa en su aplicación en el diseño.

# CONCEPTOS BÁSICOS

# INVESTIGAR



**averiguar**

**indagar**

**buscar**

# INVESTIGACIÓN PRIMARIA

## **Materia prima del diseñador**

---

**estrategias de marketing**

encuestas

entrevistas

focus group

archivos de datos

# INVESTIGACIÓN SECUNDARIA

**estrategias exitosas de  
comunicación visual dentro  
de un contexto similar.**

encuestas publicadas  
entrevistas con grupos de audiencia

Basada en fuentes secundarias

# INVESTIGACIÓN TERCIARIA

repetir lo que otros han emprendido

metodologías aceptadas relacionadas  
con el rango de intenciones, audiencia  
y contexto del proyecto

teoría de los métodos o bases  
subyacentes del conocimiento

# EPISTEMOLOGÍA

estudio crítico de la validez

# **EPISTEMOLOGÍA**

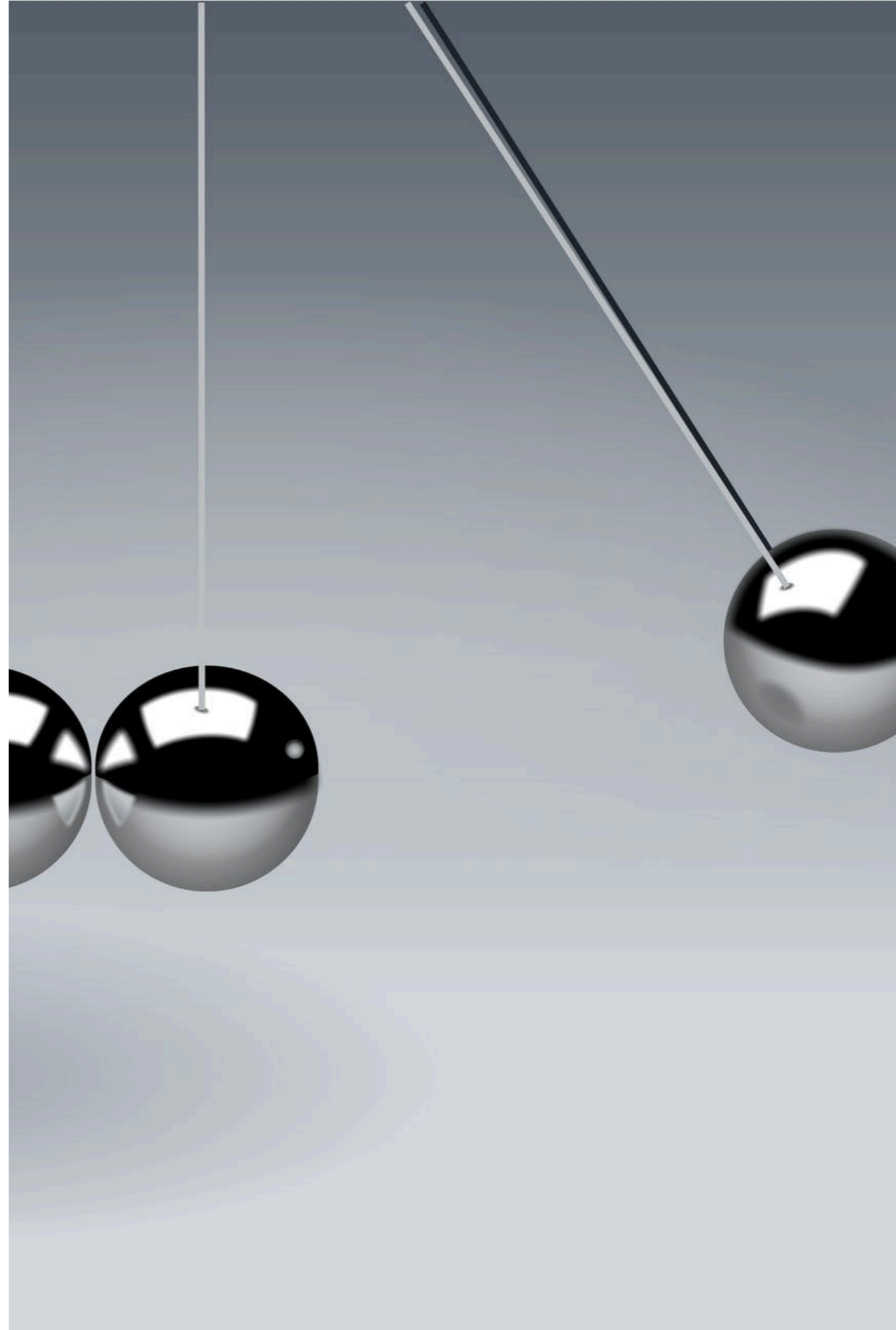
## **DISEÑO GRÁFICO**

**Conocimientos que definen la disciplina:  
teorías que rodean la legibilidad, el lenguaje  
escrito y la tipografía, así como las extraídas de  
fuera de la profesión.**

# CIENCIA

---

**La ciencia puede ser conceptualizada en su sentido más amplio como un conjunto sistemático de conocimientos con los cuales, al establecer principios y leyes universales, el ser humano explica, describe y transforma el mundo que lo rodea.**



# INVESTIGACIÓN

---

Es un proceso reflexivo, sistemático, controlado y crítico, que permite descubrir nuevos hechos y datos, relaciones o leyes, en cualquier campo del conocimiento humano.... constituye un camino para conocer la realidad, para descubrir verdades parciales.



# INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Se ubica como elemento inseparable y unificador de toda tesis metodológica, dado que se practica en todos los campos del conocimiento con vínculo directo a la metodología general, “las diferencias son específicas... se producen con la particularización del método... de acuerdo con el dominio de que se trate y conforme a las características objetivas de los procesos implicados... el método se particulariza en tantas ramas como disciplinas científicas existen”

Descripción  
Explicación  
Predicción

**Fenómeno**



# TEORÍA

---

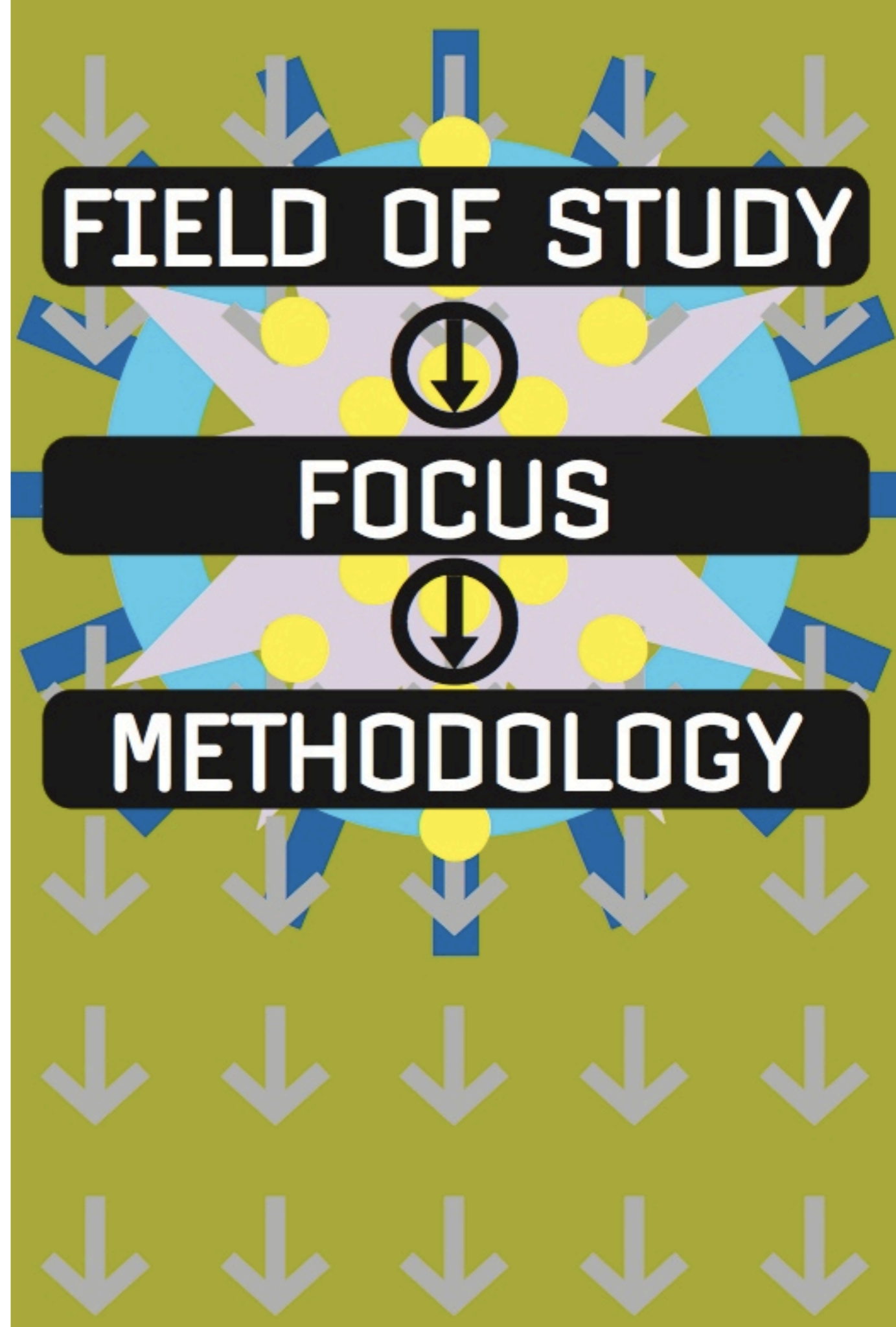
Conjunto de conceptos, categorías y leyes que reflejan objetivamente la realidad, y se basa en estructuras complejas del conocimiento (cálculos, leyes, etc.) que se encuentran ligadas a la práctica; de esta manera, la teoría explica la realidad y se orienta hacia el conocimiento y resolución de problemas.



# METODOLOGÍA

---

Una **estrategia lógica**, **predefinida** y **sistemática** por la cual emprender un proyecto de diseño gráfico, que incluya **métodos de evaluación** de resultados experimentales, un **cronograma** para cada etapa del proyecto y una intención o **propósito declarado** en relación con los **resultados anticipados**.



# MÉTODO



**medio**



**objetivo**

**conjunto  
de reglas**

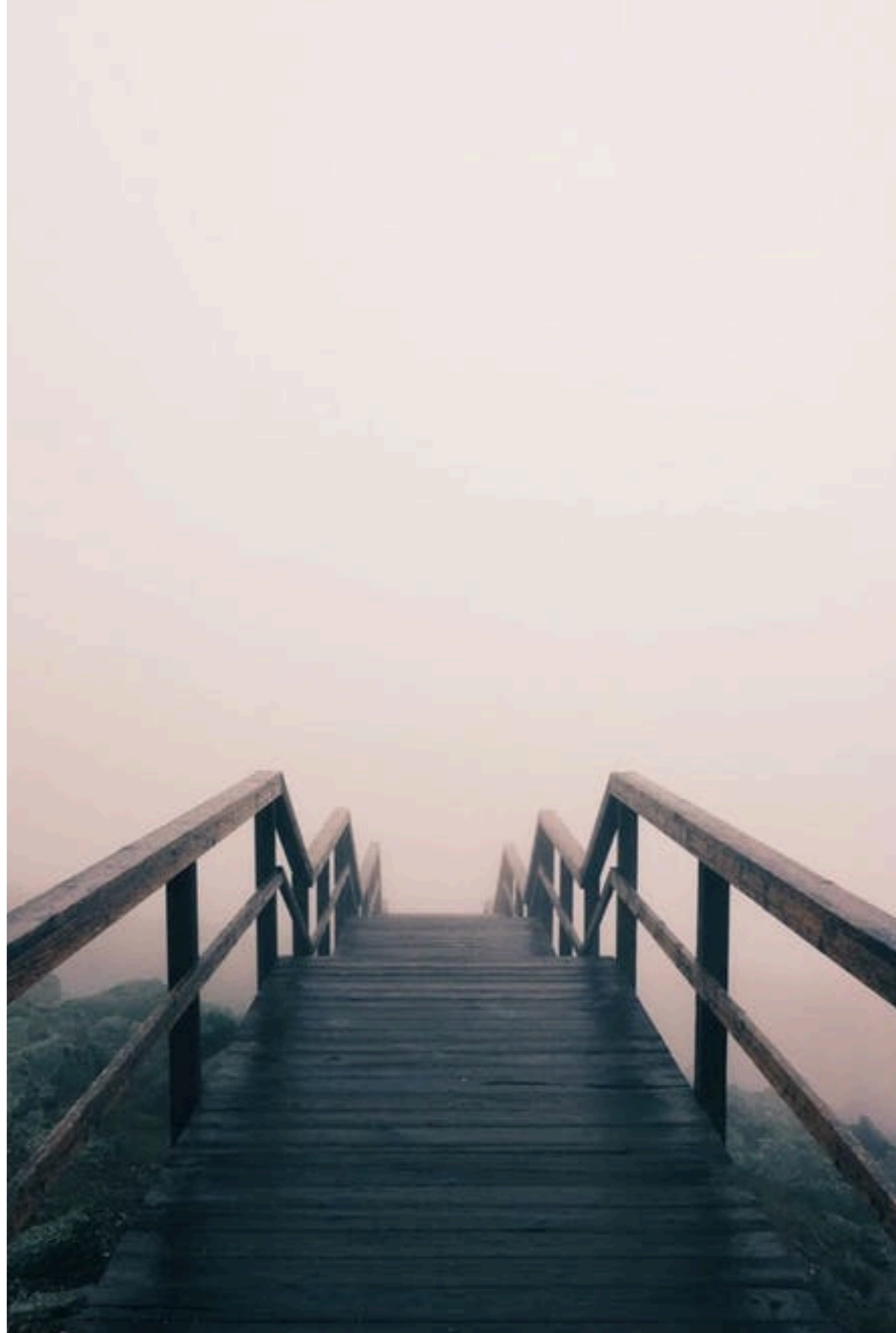


**conocimiento  
científico**

# MÉTODO

---

El camino que conduce al conocimiento, expresa el producto más acabado que la lógica elabora y su culminación sistemática.



# TÉCNICA

---

Es el conjunto de instrumentos y medios a través de los que se efectúa el método. Si el método es el camino, la técnica proporciona las herramientas para recorrer ese camino.

Aporta todos los medios para aplicar el método.



# TIPOS DE CONOCIMIENTO

# A

## CONOCIMIENTO **VULGAR**

---

Se adquiere en la vida cotidiana del trato del humano y la naturaleza.

Su carácter es superficial, empírico y no sistematizado.



# A

## CONOCIMIENTO **POPULAR**

---

Es la información que se transmite sin una crítica de las fuentes que la validan, va dirigido al público en general y su lenguaje es sencillo.



# A

## CONOCIMIENTO DE DIVULGACIÓN

---

Existe una crítica razonada de las teorías expuestas, una explicación somera de las fuentes de información y porque los datos son recopilados directamente de investigadores de primera mano.



# A

## CONOCIMIENTO **CIENTÍFICO**

---

Los nuevos conocimientos que tienen la finalidad de predecir y explicar la conducta de los fenómenos. Están basados de una severa aplicación del método.



# B

## CONOCIMIENTO **EMPÍRICO**



**Conocimiento popular, ametódico y asistemático, a través de cual el hombre común conoce los hechos y su orden aparente.**

# B

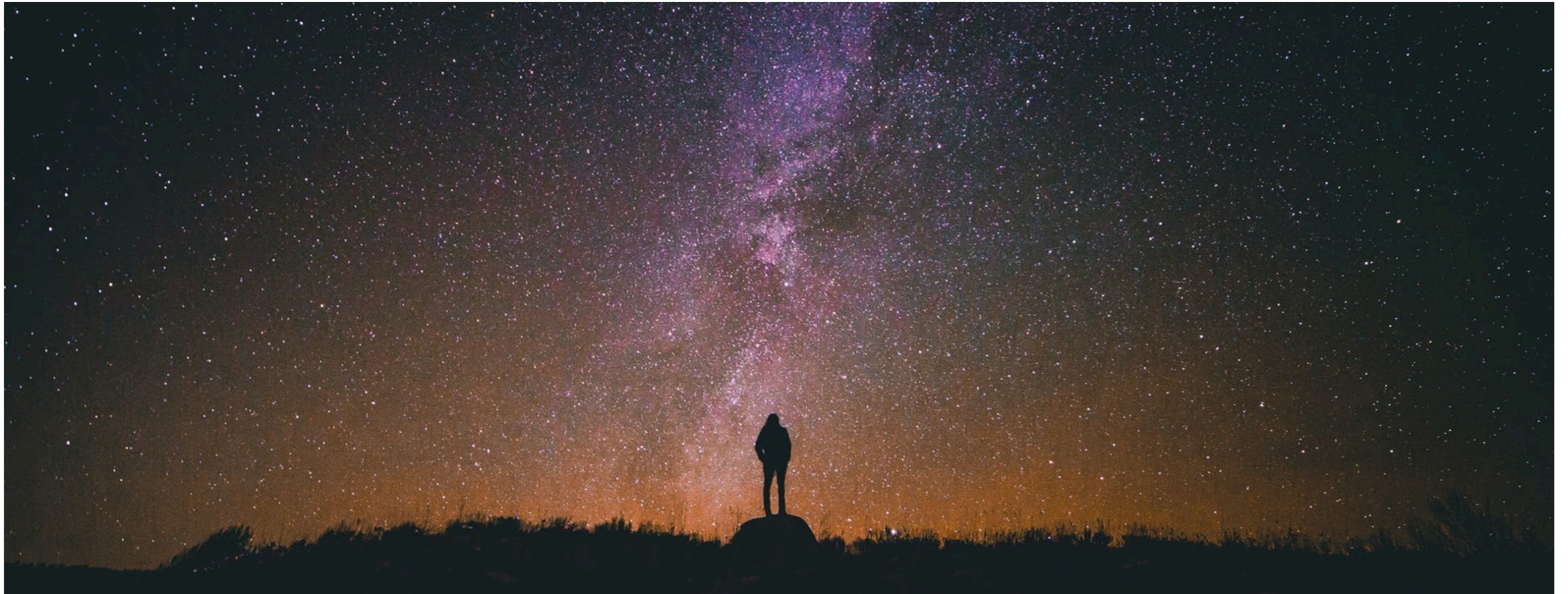
## CONOCIMIENTO **CIENTÍFICO**



**A partir del cual metódicamente se trasciende al fenómeno, se conocen las causas y leyes que lo rigen.**

# B

## CONOCIMIENTO **FILOSÓFICO**



**Constituido por principios relativos a las categorías esenciales del conocimiento comunes a todas las ciencias.**

# B

## CONOCIMIENTO **TEOLÓGICO**



**Referente a la revelación de Dios, entendido como un cuerpo dogmático en el que la razón queda al servicio de la fé.**

# DIMENSIONES

## SUBJETIVA

Saber humano sistemático que permite entender la realidad, aptitud desarrollada que domina el saber y la relación de sus contenidos.

## OBJETIVA

Conjunto de proposiciones objetivas lógicamente entrelazadas que corresponden al carácter sistemático de la ciencia subjetivamente entendida.

# ENFOQUE CUANTITATIVO

Utiliza la **recolección de datos** para probar hipótesis con base en la **medición numérica** y el **análisis estadístico**, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías.

# HIPÓTESIS

Es una **respuesta tentativa** al problema de investigación. Consiste en una aseveración que puede validarse estadísticamente. Una hipótesis explícita **guía la investigación**, pues establece los límites, enfoca el problema y ayuda a organizar el pensamiento.

# ENFOQUE CUALITATIVO

Utiliza la **recolección y análisis de los datos** para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de **interpretación.**

**Datos cualitativos:** Evidencia o información simbólica verbal, audiovisual o en forma de texto e imágenes.

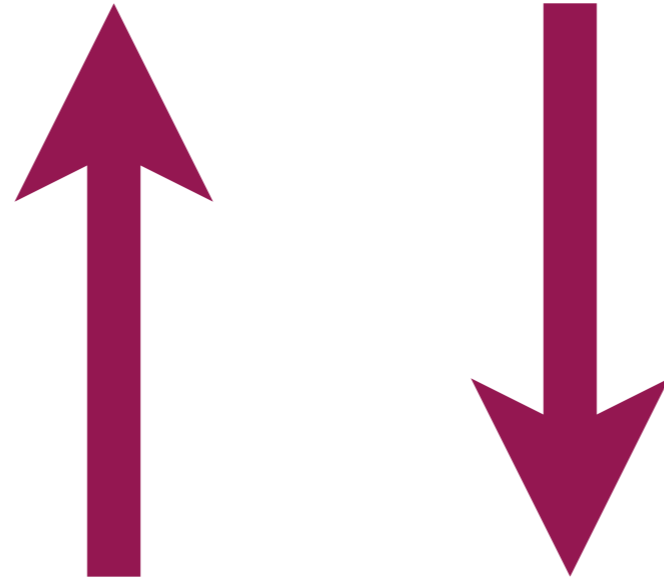
# SUPUESTO

Los supuestos son **conjeturas acerca de características**, causas de una situación específica, problemas específicos o planteamientos sobre el fenómeno que vas a estudiar. Los supuestos **no se redactan en términos estadísticos**, aunque es posible utilizar estadística descriptiva para respaldar o rechazar los supuestos.

# EVALUACIÓN DEL DISEÑO

- **Estudio cuantitativo:** posible aplicación de técnicas de investigación de campo —encuestas, muestreos— que permitan tener resultados estadísticos sobre la comunicación.
- **Estudio cualitativo:** posible aplicación de técnicas de investigación de campo — observación, entrevistas— que permitan conocer las actitudes y respuestas a la comunicación.

# Alternativas disponibles



Complementarias  
Integrarse

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Münch, L. y Ángeles E., (2009). *Métodos y técnicas de investigación*. (4a ed.). México: Trillas.

Noble, I. y Russel B., (2005). *Visual research: an introduction to reserach methodologies in graphic design*. Suiza: AVA Publishing SA.

Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6a ed.) México: McGraw Hill.

Schmelkes, C. y Elizondo N. (2012). *Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación*. (3a ed.). México: Oxford University Press.

Vilchis, L., (2014). *Metodología del diseño : fundamentos teóricos*. (4a ed.). México: Designio.