

PROGRAMA DE INVESTIGACION Y DESARROLLO EN DISEÑO (2016-2020)

**OPINIÓN ACADÉMICA**

Completar la tabla valorativa que se adjunta más abajo, junto a una opinión académica escrita de 500 palabras (en castellano) que valore el *Resultado* de la investigación (material recibido) desde una perspectiva positiva, constructiva y sugestiva, que sustente las elecciones marcadas. Puede incluir orientaciones para los avances y trabajos futuros de los académicos implicados en la Investigación.

Cuaderno 82 "Investigar en Diseño"  Centro de Estudios en Diseño y Comunicación Universidad de Palermo	<b>15 de abril, 2019</b>
--	--------------------------

Nombre y Cargos del Evaluador externo

**Nicolás Pinkus** es Licenciado en Comunicación Social (Universidad de Buenos Aires-UBA) y Magister en Periodismo (Universidad de San Andrés/Grupo Clarín/Columbia University). Es Profesor Titular de la materia *Teoría del Diseño II* (Licenciatura en Diseño y Comunicación/Universidad Nacional de Lanús-UNLa) y de *Introducción a la Estética* (Licenciatura en Diseño de la Universidad Nacional de Rosario –Fundación Gutenberg). Es director de proyectos de investigación en aspectos sociológicos del diseño (UNLa- Convocatorias Amílcar Herrera desde 2012 a la actualidad) y miembro de las investigaciones de la Dra. María Ledesma en la UBA (UBACyT, 20010 hasta la actualidad). Es Profesor Titular del Seminario *Escenarios actuales de la Comunicación* en el Posgrado *Maestría en Gestión y Estrategia de la innovación en Diseño* que se dicta en la Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires, la Universidad Nacional de Misiones y la Universidad Nacional de Mar del Plata.

	Notable	Buena	Regular
Actualidad de la temática (vigencia, aplicación, etc.)	x		
Nivel Alcanzado (profundidad, consistencia, jerarquía, etc.)	x		
Diversidad del enfoques (pluralidad, participación, )	x		
Calidad (problemática, análisis, tratamiento, etc.)	x		
Contribución al avance del Diseño (Fortaleza)	x		

**OPINIÓN ACADÉMICA (500 palabras)**

La investigación en diseño gráfico es una práctica relativamente nueva, comparada con la investigación en las disciplinas de las ciencias experimentales como las exactas o las biológicas. Son pocos los ámbitos académicos que tienen programas de doctorado para las disciplinas artísticas (arte, teatro, música, diseño), y aún menos los que tienen programas de doctorado exclusivamente dedicados a la investigación en diseño gráfico. Sin embargo, el diseño gráfico es una disciplina *híbrida* –al decir de Sheila Points- en el sentido de que es tanto práctica como teórica. Y por lo tanto requiere –y exige, si se imparte en ámbitos académicos- contar con espacios, recursos y formación en investigación. Sin la producción de conocimiento nuevo sobre los escenarios de consumo, las dinámicas tecnológicas siempre cambiantes, la habitabilidad en las grandes ciudades y las tendencias del uso de los objetos, la disciplina está condenada a repetirse a sí misma y dejar de estar comprometida con su época. Por lo tanto, investigar no es una opción, es una exigencia técnica, teórica y ética.

El *Cuaderno 82*, compilado por M. Matarrese y L. del C. Vilchis Esquivel, asume este postulado sobre el Diseño inserto en el campo académico y presenta una serie de artículos que dan cuenta de su importancia. Los ejes epistemológicos que articulan el Volumen son de carácter triple: una idea sobre el Diseño, el concepto sobre la teoría de conocimiento vinculada con el Diseño y las posibles relaciones interdisciplinarias.

El primer eje es sobre la Epistemología del Diseño y presenta 5 textos. En ellos, el abanico de problemas es amplio, pero uno resuena en particular: ¿hay un conocimiento específico que produce el Diseño? ¿Hay un objeto de estudio claro y distinto, una particular metodología y un saber específico? Esas preguntas son cruciales para quienes trabajamos en el campo proyectual, sea como docentes, investigadores y/o productores. También resultan relevantes las reflexiones sobre los aspectos sociales y culturales como estrategia en Diseño. Si se puede dirimir acerca del Diseño como un saber particular, aparece un abanico de posibilidades tanto en la producción de saber (la gran utilidad de la investigación-acción, por ejemplo) como en las metodologías alternativas a las tradicionales (el Diseño Centrado en el Usuario, como posibilidad de integrar a los usuarios a todas las fases de un diseño).

Es una decisión acertada el que el 2do eje convoque a la reflexión sobre la enseñanza del diseño y la investigación y el 3er eje que rescate autores y pensadores de otras disciplinas, ratificando que los Diseños son atravesados por praxis complejas y múltiples, y que la transmisión en el grado y el posgrado debe orientar a los estudiantes hacia la investigación. Esa dinámica educativa es la única que garantiza que el campo local proyectual genere conocimiento original, local, integrador de las problemáticas regionales y que metabolice productivamente las tendencias teóricas y metodológicas de otros escenarios del Diseño, tradicionalmente oriundos de Estados Unidos y Europa. Todos los artículos integrados en este Cuaderno son rigurosos y dan cuenta de lo fecundo de la reflexión local.

