

Debates contemporáneos sobre la investigación en diseño.

Del Giorgio Solfa, Federico.

Cita:

Del Giorgio Solfa, Federico (2025). *Debates contemporáneos sobre la investigación en diseño*. *Index, Revista de Arte Contemporáneo*, 10 (20), 47-59.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/del.giorgio.solfa/705>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pa9s/9g0>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

DEBATES CONTEMPORÁ- NEOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO



Contemporary Debates on Design Research

Federico Del Giorgio Solfa

Universidad Nacional de La Plata

E-mail: delgiorgio@fba.unlp.edu.ar

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0962-531X>

Fecha de recepción: 02/09/2025

Fecha de aceptación: 15/11/2025

Fecha de publicación: 31/11/2025

DOI: [10.26807/cav.v10i20.678](https://doi.org/10.26807/cav.v10i20.678)

Del Giorgio Solfa, F. (2025). Debates contemporáneos sobre la investigación en diseño. *Index, Revista de Arte Contemporáneo*, (20), 46–57. <https://revistaindex.net/index.php/cav/article/view/678>

Resumen

En este trabajo analizamos la investigación en el campo del diseño desde una perspectiva metodológica y crítica. Entendemos la práctica investigativa no sólo como un conjunto de acciones orientadas a la producción de conocimiento, sino como un entramado complejo atravesado por condicionantes sociales, históricos, culturales, políticos, institucionales y epistemológicos. Desde esta mirada, problematizamos los modos de validación y legitimación del conocimiento proyectual, atendiendo a las tensiones entre los marcos de la ciencia moderna y las especificidades del hacer proyectual. No buscamos establecer prescripciones normativas sobre cómo debe investigarse, sino abrir un espacio de reflexión que contextualice el debate histórica, institucional y socialmente, y examine sus dimensiones ontológica, epistemológica y metodológica. Finalmente, proponemos ampliar la discusión hacia enfoques contemporáneos, como la creatividad entendida como método, la perspectiva decolonial y la ecología de saberes, con el fin de reconocer la pluralidad de formas de investigar en diseño.

Palabras clave: diseño, investigación, conocimiento, práctica, metodología

Abstract

In this paper, we analyze research in the field of design from a methodological and critical perspective. We understand research practice not only as a set of actions oriented toward the production of knowledge, but also as a complex endeavor shaped by social, historical, cultural, political, institutional, and epistemological conditions. From this perspective, we problematize the modes of validation and legitimation of project-based knowledge, addressing the tensions between the frameworks of modern science and the specificities of design practice. Our aim is not to establish normative prescriptions about how research in design should be conducted, but to open a space for reflection that situates the debate historically, institutionally, and socially, and examines its ontological, epistemological, and methodological dimensions. Finally, we propose broadening the discussion to contemporary approaches —such as creativity as method, decolonial perspectives, and the ecology of knowledge— to recognize the plurality of ways of conducting design research.

Keywords: design, research, knowledge, practice, methodology

Biografía del autor

Federico Del Giorgio Solfa (La Plata, Argentina, 1973). Diseñador Industrial, Magister en Marketing Internacional, Doctor en Artes (Diseño), Profesor Titular Ordinario en la cátedra de Gestión de Proyectos, Profesor Estable de Maestrías, y subdirector del Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Diseño Industrial (LIDDI), de la Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata. Investigador en el Laboratorio de Investigaciones del Territorio y el Ambiente (LINTA) y Co-Coordinador de la Comisión Asesora Honoraria en Ingeniería, Arquitectura y Tecnología (INART), de la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires.

1. Introducción

El debate sobre la investigación en diseño es relativamente reciente si lo comparamos con el de disciplinas científicas tradicionales o con las humanidades, cuyos marcos de legitimación se han consolidado a lo largo de siglos. No obstante, en las últimas tres décadas la discusión sobre qué significa investigar en diseño y cómo validar ese conocimiento ha adquirido creciente relevancia en el ámbito académico y profesional. Esta expansión está ligada a la incorporación del diseño en la universidad y, de manera particular, al desarrollo de programas de posgrado que requieren criterios de investigación claros y defendibles ante la comunidad internacional.

En Europa, la década de 1990 fue decisiva: el establecimiento de doctorados en países como el Reino Unido, Finlandia y Holanda abrió un intenso debate sobre si el diseño podía constituirse como un campo autónomo de investigación o si debía inscribirse bajo modelos de las ciencias sociales y aplicadas (Findeli, 1998 y 2001; Cross, 2025). Esta discusión se entrelazó con el proceso de Bologna, que buscó homologar titulaciones y estandarizar criterios de acreditación, generando una proliferación de proyectos doctorales que recurrieron a metodologías híbridas entre la práctica proyectual y la investigación académica.

En América Latina, el debate se intensificó en los años 2000 con la consolidación de carreras de diseño en universidades públicas y privadas. Países

como México, Argentina, Brasil y Colombia comenzaron a incorporar posgrados, lo que visibilizó la necesidad de problematizar el estatuto de la investigación proyectual. A diferencia del contexto europeo, vinculado a procesos de estandarización educativa, en Latinoamérica la reflexión se asoció a la legitimidad cultural del diseño, su papel en el desarrollo social y las tensiones derivadas de su inserción en contextos periféricos y poscoloniales (Escobar, 2018).

Este panorama revela que la investigación en diseño no puede abordarse desde una perspectiva unidimensional. La cuestión ontológica se centra en el objeto, preguntándose si investigamos productos, procesos o experiencias. La dimensión epistemológica discute el tipo de conocimiento generado y su estatuto frente a otros saberes. Finalmente, la dimensión metodológica se refiere a los procedimientos y modos de validación, que oscilan entre la adopción de protocolos científicos y la reivindicación de métodos propios del campo proyectual.

Cross (2023) sostiene que el diseño posee *designerly ways of knowing*, formas de conocimiento distintas a las científicas o humanísticas, basadas en la abducción, la visualización y la iteración. Buchanan (1992), por su parte, lo describe como una práctica que enfrenta *wicked problems*, problemas complejos y abiertos que requieren enfoques transdisciplinarios.

Reconocer al diseño como campo productor de conocimiento implica, sin embargo, tensiones institucionales. La uni-

versidad suele exigir criterios de validación propios de la ciencia moderna —replicabilidad, objetividad, generalización—, mientras que la práctica proyectual produce saberes situados, expresados en prototipos, visualizaciones y experiencias que difícilmente se ajustan a esos parámetros. Esta tensión entre lo instituido y lo instituyente (Findeli et al., 2008) constituye uno de los motores centrales del debate actual.

En este artículo proponemos explorar dichos debates desde una perspectiva metodológica y crítica, con el objetivo de reflexionar sobre las tensiones y posibilidades que atraviesan al campo. Consideramos que sólo desde una mirada plural y abierta es posible consolidar la investigación en diseño como un espacio legítimo y socialmente relevante, capaz de articular teoría y práctica, ciencia y creatividad, y de abrir la posibilidad de múltiples formas de conocer.

2. Dimensiones ontológica, epistemológica y metodológica en el diseño

Hablar de investigación en diseño implica enfrentar tres preguntas fundamentales: qué investigamos, qué tipo de conocimiento producimos y cómo lo validamos. Estas dimensiones —ontológica, epistemológica y metodológica— atraviesan la práctica proyectual y su legitimación en el ámbito académico. A diferencia de las ciencias naturales, centradas en fenómenos observables, o de las ciencias sociales, orientadas a estructuras colectivas, el diseño presenta un objeto múltiple y problemático. Puede ser concebido como producto final

—un objeto industrial, un cartel, un espacio arquitectónico o una interfaz digital— analizado en términos formales, funcionales o estéticos, enfoque predominante en la etapa inicial de institucionalización cuando se entendía al diseño como fenómeno cultural (Margolin, 2002).

Otra perspectiva desplaza la atención hacia el proceso proyectual, considerando decisiones, dinámicas y herramientas que permiten transformar un problema en propuesta. Aquí interesa cómo piensan los diseñadores, qué estrategias emplean y el papel de la interdisciplinariedad, el prototipado o la visualización (Lawson, 2004). Una tercera mirada sitúa la experiencia de uso en el centro, destacando que el diseño adquiere sentido en la interacción con usuarios, comunidades y contextos. En este caso, investigar implica indagar cómo los artefactos y servicios son apropiados, reinterpretados o transformados en la vida cotidiana, vinculándose con estudios centrados en el usuario y propuestas participativas (Buchanan, 1992). Estas aproximaciones muestran que el diseño no posee un objeto único, sino una constelación de productos, procesos y experiencias cuya pluralidad enriquece el campo, aunque complique un marco unificado.

En el plano epistemológico, Nigel Cross (2023; 2025) sostiene que el diseño constituye un “modo particular de conocer” (*designerly ways of knowing*). Mientras la ciencia busca leyes universales y las humanidades interpretan significados, el diseño produce conocimiento mediante la abducción, formulando hipótesis creativas

que exploran lo que podría ser. El saber proyectual anticipa futuros posibles y los traduce en propuestas concretas, diferenciándose de la ciencia porque no busca leyes universales y del arte porque no se limita a la expresión estética. Findeli et al. (2008) subraya su carácter transdisciplinario, al articular saberes técnicos, sociales, culturales y estéticos para abordar problemas que ninguna disciplina puede resolver por sí sola. Esto convierte al diseño en un espacio privilegiado para la innovación, aunque su legitimación académica se vea tensionada por la necesidad de repensar los criterios de validación.

En la dimensión metodológica, la investigación en diseño ha recurrido a métodos de las ciencias sociales, útiles para legitimarse, pero insuficientes para reflejar la especificidad proyectual. De allí surge el enfoque de *research through design* (Zimmerman et al., 2010), que entiende la práctica proyectual como investigación en sí misma. Prototipos, bocetos o simulaciones no son simples medios hacia un resultado, sino vehículos de conocimiento que producen aprendizajes compartibles.

Cada iteración puede considerarse un experimento que genera saberes situados capaces de trascender la lógica instrumental. La cuestión clave es cómo validar este conocimiento: frente a criterios clásicos como la replicabilidad emergen otros basados en pertinencia contextual, impacto social, capacidad de inspirar soluciones o contribución a la práctica. Findeli (2001) propone metodologías que integren creatividad y rigor, reconociendo

la ética y la responsabilidad social como componentes inseparables.

En la práctica, las dimensiones ontológica, epistemológica y metodológica se encuentran entrelazadas: el objeto definido condiciona el tipo de conocimiento y este los métodos empleados. Esta interdependencia confirma que la investigación en diseño no puede reducirse a un único paradigma, sino que debe asumirse como un campo plural, dinámico y en permanente construcción.

3. Tipologías de investigación en diseño

La diversidad de enfoques en la investigación en diseño ha motivado múltiples intentos de clasificación que, más que trazar fronteras rígidas, buscan ofrecer marcos de comprensión para un campo en consolidación. Retomando la adaptación que Borgdorff (2010) elaboró en las artes y las contribuciones de Margolin y Margolin (2002), Margolin (2002), Findeli (2001) y Zimmerman et al. (2010), se reconocen tres modalidades principales: investigación sobre diseño, para el diseño y en diseño.

La investigación sobre diseño se ocupa del análisis crítico, histórico, cultural o social del campo proyectual. Aquí, el diseño se aborda como objeto de estudio mediante herramientas provenientes de disciplinas como la historia del arte, la sociología o los estudios culturales. Ejemplos incluyen investigaciones sobre la Bauhaus, la evolución de los lenguajes visuales, políticas públicas de diseño urbano o el impacto del diseño digital en las prácticas culturales

(Buchanan, 2001). Su rasgo distintivo es la distancia analítica: el investigador interpreta desde fuera de la práctica. Esta modalidad fue clave para legitimar al diseño en la universidad, al vincularlo con tradiciones académicas consolidadas, aunque también recibió críticas por relegar al diseño a un papel pasivo, sin reconocer su capacidad de producir conocimiento autónomo.

La investigación para el diseño busca generar insumos que fortalezcan la práctica proyectual. No estudia el diseño como objeto, sino que orienta los resultados hacia la actividad proyectual. Se materializa en el desarrollo de métodos, técnicas y datos aplicables: estudios de ergonomía, investigaciones sobre materiales, análisis de consumo o metodologías de co-creación. Su carácter instrumental conecta directamente con la práctica profesional, pero también enfrenta limitaciones, ya que puede reducir el conocimiento a una función utilitaria, subordinada a demandas de eficiencia o del mercado, dejando de lado dimensiones críticas o culturales.

La investigación en diseño, o *research through design*, constituye quizá la modalidad más innovadora y controvertida. Aquí la práctica proyectual es en sí misma investigación: prototipos, bocetos, simulaciones o experiencias no son simples medios, sino resultados de conocimiento. Zimmerman et al. (2010) sostienen que cada iteración proyectual permite generar hipótesis, revelar limitaciones y abrir posibilidades. El saber emerge del acto mismo de proyectar, con ejemplos en proyectos especulativos que problematizan

el presente, procesos participativos donde el conocimiento se construye con comunidades, exploraciones materiales entendidas como experimentos abiertos o intervenciones urbanas que producen lecturas sociales. Su rasgo distintivo es la inmanencia: el investigador es también diseñador, y la práctica creativa se entrelaza con la indagación. Su mayor desafío radica en definir criterios de validación, ya que los parámetros de la ciencia tradicional resultan insuficientes.

Estas tipologías no deben concebirse como compartimentos estancos: los proyectos suelen articular elementos de todas. Un proceso participativo, por ejemplo, puede combinar análisis histórico de una comunidad, metodologías de co-creación y prototipos con usuarios. Reconocer estas hibridaciones permite apreciar la riqueza del campo y evitar reduccionismos. Limitarse a legitimar sólo la investigación sobre diseño invisibiliza saberes proyectuales; privilegiar únicamente la investigación para el diseño la reduce a función instrumental; y legitimar exclusivamente la investigación en diseño puede aislarla del diálogo con otras disciplinas. La clave, como señalan Margolin (2002) y Findeli (2001), está en promover un diálogo entre modalidades que legitime su coexistencia y consolide la investigación proyectual como un campo plural, abierto y en permanente construcción.

4. Ejemplos y tensiones institucionales

El desarrollo de programas de investigación en diseño en la universidad ha puesto en evidencia tensiones estructurales

que revelan cómo se legitima o deslegitima la producción de conocimiento proyectual en los marcos institucionales. Findeli et al. (2008) describe esta situación como una confrontación entre lo instituido y lo instituyente. Lo instituido se refiere a las normas de validación heredadas de la ciencia moderna, que privilegian replicabilidad, generalización, objetividad y cuantificación. Lo instituyente, en cambio, corresponde a formas emergentes de investigación en diseño que reconocen la especificidad de la práctica proyectual y valoran el prototipado, la creatividad y la producción situada. En los procesos de acreditación académica, esta tensión se traduce en la dificultad de aceptar prototipos, experiencias o intervenciones urbanas como investigación si no se acompañan de artículos indexados o marcos teóricos extensos.

La institucionalización del diseño en la universidad ha permitido avances importantes, como su reconocimiento disciplinar y la creación de posgrados, pero también ha mostrado limitaciones. Con frecuencia, los reglamentos reproducen modelos de las ciencias duras o sociales, sin atender a la especificidad proyectual. En América Latina, esta situación se agudiza por las desigualdades de los sistemas universitarios.

Mientras algunos programas buscan homologarse con estándares internacionales, como los doctorados que exigen publicaciones en revistas científicas, otros intentan consolidar marcos propios que reconozcan la práctica proyectual como investigación. Esta diversidad refleja no sólo

diferencias institucionales, sino también contextos periféricos donde la presión por alinearse al norte global invisibiliza prácticas locales y comunitarias (Escobar, 2018).

Los proyectos híbridos de investigación-producción muestran con claridad estas tensiones. Un estudio sobre materiales biodegradables puede articular experimentación en laboratorio próxima a la ciencia, desarrollo de prototipos propio del diseño y validación en comunidades de usuarios asociada a las ciencias sociales. Sin embargo, en la evaluación suele predominar la publicación científica, relegando los aprendizajes proyectuales. Algo similar ocurre en proyectos participativos en comunidades rurales latinoamericanas, donde la co-creación genera conocimiento sobre dinámicas sociales reconocidas por los propios actores, pero no siempre legitimadas por la academia. En Europa y Norteamérica, los proyectos de diseño especulativo reciben reconocimiento cultural, aunque su estatus como investigación académica sigue en discusión.

Frente a este panorama, muchos investigadores han optado por traducir los resultados proyectuales en formatos académicos. Candy et al. (2021) denominan a esta estrategia proyectos de investigación-producción, en los que la obra o el prototipo se reconoce como resultado válido siempre que se acompañe de un discurso que lo contextualice. Esta fórmula facilita la circulación en la universidad, aunque no resuelve la ausencia de marcos específicos de validación. Las consecuencias de estas tensiones son notorias. En lo académico, dificultan la consolidación

de líneas propias de investigación, pues los proyectos deben adaptarse a criterios externos. En lo profesional, generan una brecha con la práctica en contextos reales, donde los resultados se valoran más por su pertinencia que por su adecuación a protocolos científicos. Además, reproducen jerarquías geopolíticas: en países periféricos, la presión por homologar con instituciones del norte global margina saberes locales y limita la capacidad del diseño para aportar a transformaciones sociales situadas.

Superar estas tensiones exige ampliar los marcos de validación, reconociendo que prototipos, experiencias o intervenciones pueden constituir conocimiento si se documentan y circulan críticamente. En esta línea, De Sousa Santos (2018) propone una ecología de saberes, donde artículos, objetos y procesos dialoguen sin jerarquías excluyentes, fortaleciendo la investigación en diseño como campo plural, legítimo y capaz de responder a los desafíos contemporáneos.

5. Ciencia, diseño y validación del conocimiento

Uno de los debates más persistentes en torno a la investigación en diseño es el de su cientificidad. Desde los inicios de su institucionalización en la universidad, el campo ha debido responder a la pregunta de si la investigación proyectual puede considerarse científica, cuestión que no es menor, pues de ella dependen aspectos como la acreditación de títulos, la evaluación de proyectos, la asignación de recursos y, en última instancia, la legitimidad del diseño

como disciplina académica (Buchanan, 2001). El modelo predominante en la universidad contemporánea sigue siendo el de la ciencia moderna, basado en criterios de replicabilidad, objetividad, universalidad y verificación empírica. Aplicar estos parámetros al diseño resulta problemático, ya que un prototipo proyectual suele ser único, situado y no replicable, y su valor radica más en su pertinencia específica que en su capacidad de generalización. Bajo tales parámetros, el conocimiento generado en diseño corre el riesgo de ser desestimado.

Frente a este escenario, varios autores han propuesto ampliar la noción de ciencia. Samaja (2004) plantea que lo científico no se define por el objeto estudiado, sino por los criterios de validez que sustentan la producción de conocimiento, entre los que se incluyen la coherencia teórica, el rigor metodológico y la validación empírica entendida como contraste entre teoría y experiencia. Desde esta perspectiva, puede sostenerse que la investigación en diseño cumple con criterios de validez, aunque en términos distintos a los de la ciencia clásica: la coherencia se encuentra en la articulación entre problema y solución proyectual, el rigor en la documentación de los procesos y la validación en la interacción de prototipos con usuarios y contextos.

Cross (2023) ha defendido la idea de que el diseño produce un conocimiento propio, diferente del científico, pero igualmente legítimo, que se construye en el proceso de imaginar futuros posibles y materializarlos en prototipos. Findeli (2001)

refuerza esta posición al afirmar que el diseño no debe subordinarse a la lógica de la ciencia aplicada, sino desarrollar marcos propios, ya que su especificidad radica en orientarse hacia lo posible más que hacia lo existente. En este sentido, la validez del conocimiento proyectual no se mide tanto por la replicabilidad como por su capacidad de abrir nuevas perspectivas, inspirar soluciones y transformar realidades.

Aceptar criterios alternativos de validación conlleva consecuencias relevantes. En el plano académico significa reconocer que un prototipo, una experiencia participativa o una intervención urbana pueden ser resultados de investigación si están debidamente documentados y contextualizados. En el plano social legitima formas de conocimiento generadas en interacción con comunidades, abriendo la posibilidad de construir saberes más democráticos y situados. No obstante, esta ampliación plantea riesgos, pues una excesiva flexibilización puede diluir el rigor académico. El desafío consiste en equilibrar apertura y exigencia, ampliando los marcos de validación sin renunciar a la coherencia, la transparencia y la sistematicidad de los procesos.

Más que oponer ciencia y diseño, resulta productivo pensar en su diálogo. El diseño puede nutrirse de métodos científicos, pero también aportar a la ciencia nuevas formas de conocimiento basadas en la creatividad, la iteración y la exploración de futuros posibles. De Sousa Santos (2018) propone la idea de una ecología de saberes en la que distintas formas de conocimiento

coexisten y se enriquecen mutuamente. Desde esta perspectiva, la investigación en diseño no debe imitar a la ciencia, sino dialogar con ella desde su especificidad, contribuyendo a renovar los modos de validación y de producción de saber.

6. Perspectivas contemporáneas: creatividad, decolonialidad y ecología de saberes

Las discusiones actuales en la investigación en diseño han superado los límites de la científicidad y los debates metodológicos tradicionales para abrirse a perspectivas críticas y plurales. Entre ellas destacan la creatividad como método, la decolonialidad como cuestionamiento epistémico y la ecología de saberes como horizonte de validación múltiple. Cross (2023) mostró que la creatividad no puede entenderse solo como cualidad individual, sino como proceso cognitivo y vía de producción de conocimiento. Concebida como combinación de imaginación, abducción, exploración y síntesis, posibilita formular hipótesis proyectuales que abren escenarios de lo posible.

Cada prototipo se convierte en dispositivo de indagación que no solo propone soluciones tentativas, sino que revela aspectos ocultos del problema y habilita nuevas líneas de investigación. Esto se observa en el diseño especulativo, orientado a provocar reflexión crítica sobre futuros posibles más que a resolver problemas inmediatos (Dunne & Raby, 2013), y en el diseño participativo, donde la co-creación con usuarios genera saberes

colectivos mediante dinámicas creativas.

La perspectiva decolonial cuestiona la hegemonía epistémica que ha marcado al diseño en la modernidad. Escobar (2018) advierte que la mayoría de los modelos provienen de universidades del norte global, lo que invisibiliza conocimientos y prácticas de contextos periféricos. Investigar en diseño implica entonces abrir espacio a formas de conocimiento comunitarias, tradicionales o populares que producen saberes relevantes, aunque no respondan a los cánones académicos occidentales. Ejemplos de ello son proyectos con comunidades indígenas, donde la co-creación se apoya en cosmovisiones locales, o iniciativas artesanales que combinan técnicas tradicionales con innovaciones contemporáneas.

La ecología de saberes, planteada por De Sousa Santos (2018), propone superar la monocultura de la ciencia moderna reconociendo la coexistencia de distintas formas de conocimiento. Aplicada al diseño, legitima no solo artículos científicos o prototipos tecnológicos, sino también saberes cotidianos, prácticas comunitarias y tradiciones estéticas. Este enfoque resulta clave para los *wicked problems* definidos por Buchanan (1992), que exigen integrar perspectivas diversas ante retos como el cambio climático o la desigualdad social. Consolidar la investigación en diseño exige articular estas perspectivas sin reproducir modelos hegemónicos, imaginando futuros más justos, sostenibles y diversos.

7. Conclusiones

La investigación en diseño se encuentra en un momento de consolidación, pero también de transformación. La incorporación del diseño en la universidad y la expansión de programas de posgrado han impulsado la necesidad de reflexionar sobre qué entendemos por investigación, qué objetos abordamos, qué conocimiento producimos y cómo validamos sus resultados. A lo largo del artículo hemos identificado tres dimensiones centrales. En la ontológica, subrayamos que el diseño no posee un objeto único, sino que puede centrarse en productos, procesos o experiencias, lo que constituye tanto una riqueza como un desafío.

En la epistemológica, destacamos que el diseño produce un conocimiento específico, situado y transdisciplinario, que se diferencia de los modelos científicos y humanísticos. En la metodológica, señalamos que la práctica proyectual demanda criterios de validación distintos a los de la ciencia moderna, reconociendo el valor de prototipos, experiencias y procesos participativos como resultados en sí mismos (Cross, 2023; Findeli, 2001).

El análisis de tipologías como la investigación sobre, para y en diseño mostró que en la práctica los proyectos suelen integrar elementos de todas ellas, lo que refleja la complejidad y la naturaleza híbrida del campo (Borgdorff, 2010; Margolin, 2002). También identificamos tensiones institucionales: los marcos de acreditación, influenciados por la ciencia tradicional, a

menudo invisibilizan resultados valiosos de la práctica proyectual. Para contrarrestar este desfase, planteamos criterios alternativos como pertinencia contextual, impacto social e innovación proyectual, que complementen los científicos.

Las perspectivas contemporáneas aportan claves para el futuro: la creatividad como método de investigación (Cross, 2023), la mirada decolonial que cuestiona los sesgos eurocéntricos y valora saberes locales (Escobar, 2018), y la ecología de saberes que propone un horizonte plural de validación (De Sousa Santos, 2018). Creemos que el desafío inmediato consiste en construir marcos más inclusivos que reconozcan tanto la producción discursiva como la proyectual. La investigación en diseño, si consolida su especificidad y mantiene un rigor basado en la pertinencia, la coherencia y la responsabilidad social, puede convertirse en una herramienta clave para imaginar y materializar futuros más justos, sostenibles y diversos.

Referencias

Borgdorff, H. (2010). The production of knowledge in artistic research. En M. Biggs & H. Karlsson (Eds.), *The Routledge companion to research in the arts* (pp. 44–63). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203841327>

Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21. <https://doi.org/10.2307/1511637>

Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design Issues*, 17(4), 3–23. <https://doi.org/10.1162/07479360152681056>

Candy, L., Edmonds, E., & Vear, C. (2021). Practice-based research. En C. Vear (Ed.), *The Routledge international handbook of practice-based research* (pp. 27–41). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429324154>

Cross, N. (2023). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Bloomsbury. <https://doi.org/10.5040/9781350305090>

Cross, N. (2025). *Designerly ways of knowing and thinking*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4471-7541-4>

De Sousa Santos, B. (2018). *The end of the cognitive empire: The coming of age of epistemologies of the South*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9781478002000>

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. MIT Press.

Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822371816>

Findeli, A. (1998). A quest for credibility: Doctoral education and research in design at the University of Montreal. En R. Buchanan, D. Doordan, L. Justice, & V. Margolin (Eds.), *Doctoral education in design: Foundations for the future* (pp. 109–116). Ohio State University.

Findeli, A. (2001). Rethinking design education for the 21st century: Theoretical, methodological, and ethical discussion. *Design Issues*, 17(1), 5–17. <https://doi.org/10.1162/07479360152681056>

org/10.1162/07479360152103796

- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). Research through design and transdisciplinarity: A tentative contribution to the methodology of design research. En B. Minder (Ed.), *"Focused" current design research projects and methods: Symposium conducted at the meeting of Swiss Design Network 2008* (pp. 67–91). Swiss Design Network.
- Lawson, B. (2004). *What designers know*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080481722>
- Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: Essays on design and design studies*. University of Chicago Press.
- Margolin, V., & Margolin, S. (2002). A "social model" of design: Issues of practice and research. *Design Issues*, 18(4), 24–30. <https://doi.org/10.1162/074793602320827406>
- Samaja, J. (2004). *Epistemología y metodología: Elementos para una teoría de la investigación científica*. Eudeba.
- Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2010). An analysis and critique of research through design: Towards a formalization of a research approach. En *Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems* (pp. 310–319). ACM.