

PLUAD

PRIMERA ÉPOCA NO. 6
EDITOR RESPONSABLE:
ANTONIO RIVERA DÍAZ
DISEÑO: CC&A

En esta nueva entrega de BILD, proponemos una versión sobre el concepto de razón problemática y de dos particulares formas de pensar las intervenciones y el análisis del diseño, precisamente, a partir de equiparar al pensamiento de diseño con la razón problemática.

Siguiendo a autores como Vico (“La Ciencia Nueva”) o textos contemporáneos como “Prolegómenos para una crítica de la razón problemática” de J.M. Sevilla, nosotros hemos considerado que el razonamiento que siguen los diseñadores para afrontar los retos que les plantean sus demandantes o stakeholders, puede ser conceptualizado desde la perspectiva de la razón problemática. Ésta, lejos de oponerse al razonamiento abstracto y al razonamiento científico, los incluye como otros de los instrumentos cognitivos que las personas tenemos para resolver la vida y convertir los problemas en asuntos que nos conciernen.

La razón problemática es inteligencia contextual, responde a los retos que nos plantea el aquí y el ahora y nos prepara para la acción futura; esta forma de razonar se liga a la innovación, pero lo hace a partir de pensar el pasado y de comprender la situación presente. Innovar, y con esto decimos, diseñar, es una acción que concilia al pasado y al presente, para luego utilizarlos en la propuesta de escenarios futuros de convivencia entre las

comunidades. En este sentido, la razón problemática tiene como uno de sus principales nutrientes a la historia y a los autores clásicos, que son vigentes en la medida que pueden acompañarnos a afrontar situaciones actuales que nos desafían. Asimismo, esta razón se vale de entimemas, es decir, argumentos cuyas conclusiones no aspiran a ser verdades absolutas, sino probables y verosímiles; la inteligencia contextual incluye, también, a las metáforas y a los mitos; asimismo, la razón problemática se vale de la filología como uno de sus principales instrumentos.

Desde la perspectiva que organiza las publicaciones de BILD y que no es otra que la de reflexionar sobre diversas posturas en torno al diseño y a las implicaciones educativas de éstas, invitamos a los lectores a pensar acerca de posibles estrategias didácticas que permitan desarrollar, en los estudiantes de nuestra disciplina, un pensamiento o una particular forma de pensar basada en la noción de razón problemática; a manera de hipótesis de trabajo proponemos unas ideas a este respecto: (1) La teoría debe integrarse al trabajo proyectual de los talleres o laboratorios de diseño y no escindirse de éstos, como es común que suceda en muchos programas académicos, (2) el mismo caso es el de la historia, ésta debe acompañar siempre a las prácticas proyectuales como un instrumento

que llamaremos razonamiento histórico, (3) se vuelve muy relevante, para la gestión académica, la selección del tipo de problemas que afrontarán los estudiantes, ya que, éstos deben ser complejos y variados y ambas características deben incrementarse conforme el estudiante avanza en el plan de estudios (4) y, por último, la didáctica debe desarrollar la agudeza, que es el ingenio que permite al diseñador lograr la conexión entre aspectos diversos que, antes de su intervención, se encontraban dispersos.

En concreto, en este BILD proponemos dos esquemas que nos ayudan a pensar el tema de la razón problemática. El primero, siguiendo un pequeño y sustancioso texto de Alejandro Tapia¹ que presenta y explica un esquema que Kenneth Burke propuso para explorar los motivos de los actos discursivos, mismos que se dan en la confluencia del acto, la agencia, el agente, el propósito y la situación o escena; hemos buscado ilustrar el esquema con el análisis de la célebre película de Buñuel, “Los olvidados” que agregamos al propio análisis de Tapia sobre el Quijote. Invitamos a los lectores a realizar sus propios ejercicios de análisis, ya que, en la intersección de los cinco elementos arriba mencionados, se puede evidenciar cómo la construcción de los discursos de diseño emergen de situaciones concretas e irrepetibles y siempre se realizan con

1. Alejandro Tapia. El árbol de la retórica, teoría, análisis y crítica de la cultura y la comunicación a partir de la teoría retórica. Disponible en: <http://elarbodelaretorica.blogspot.com/2007/02/el-esquema-pentidico-de-kenneth-burke.html>.

base en agencias que los preceden, así por ejemplo, podría aplicarse el esquema de Burke a la comprensión de cómo operó la razón problemática en Bodoni al elaborar su célebre tipografía y Manuale; o bien, cómo ejercieron los Thonet la inteligencia contextual para resolver el diseño de esta silla emblemática.

En segundo término, proponemos una suerte de esquema derivado de la argumentación que presenta Rafael Cardoso (“Diseño para un mundo complejo” editorial Ars Optika) para elaborar una lúcida crítica a los paradigmas funcionalistas del diseño y a otros con pretensiones universalistas, a partir de introducir, como variables imprescindibles de análisis, al tiempo y al espacio, es decir, a lo particular de cada situación problemática. En la ejemplificación del esquema, proponemos dos diseños arquitectónicos y espaciales en la Ciudad de México, la antigua cárcel de Lecumberri, ahora sede del Archivo General de la Nación, y la transformación del edificio del Santo Oficio, primero en escuela de medicina y luego en museo. Consideramos que esto deja en evidencia que la construcción del significado de todo discurso diseñístico es resultado de un entramado de condicionantes espaciales y temporales.

Por último, invitamos a nuestros lectores a recorrer la nota técnica que aparece al final de

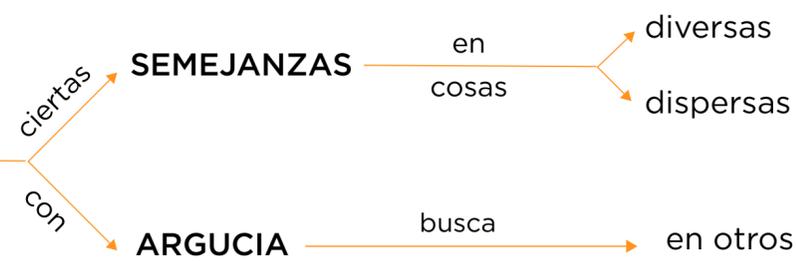
este BILD 6, ya que en ésta aparecen análisis de extractos de entrevistas a estudiantes, egresados y empleadores en el contexto de una investigación que realizamos actualmente y cuyo propósito de definir una serie de condicionantes y estrategias para el aprendizaje del diseño. Si bien el trabajo está situado en la comunidad de la carrera de diseño de la UAM Cuajimalpa, creemos, por nuestra experiencia evaluando un número significativo de programas académico en nuestro país, que los lectores de BILD de otras instituciones de educación superior, pueden encontrar correlatos significativos con problemas didácticos de sus propios programas.

Antonio Rivera.

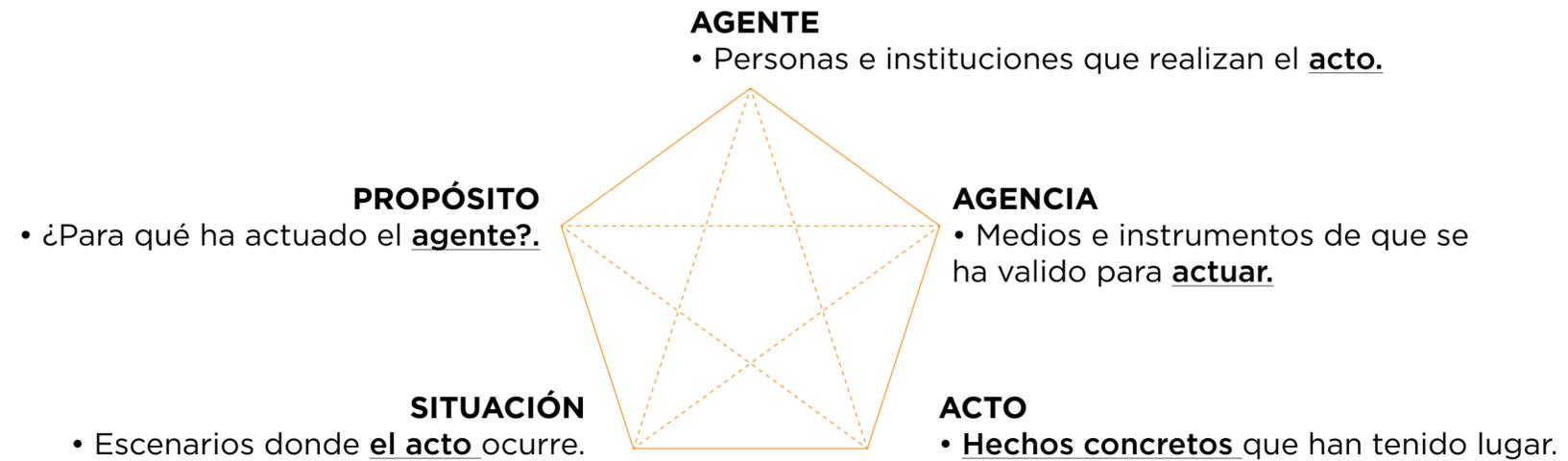


Un diseñador usa su **AGUDEZA** para construir y afrontar problemas.

Alguien **AGUDO** advierte con **SUTILEZA**



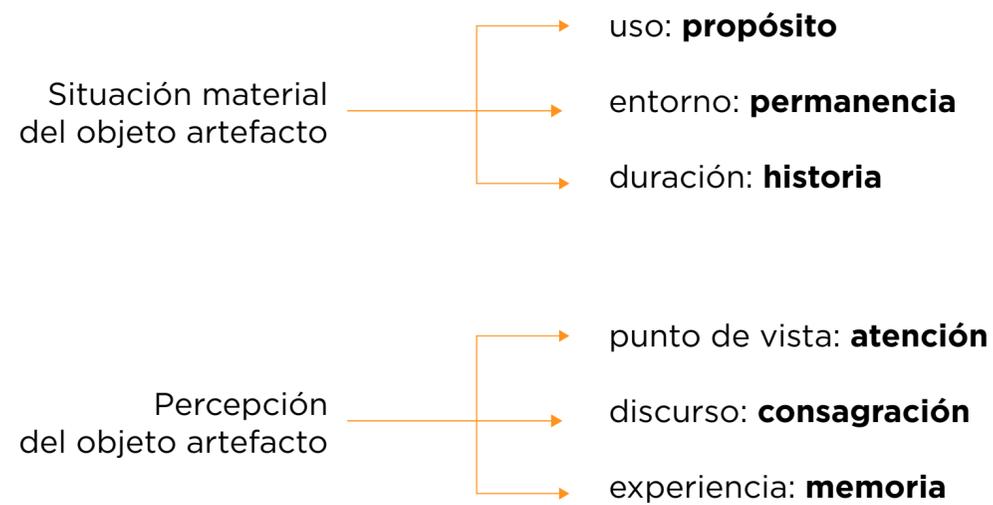
KENNETH BURKE: ¿Qué es lo que está implicado en las acciones humanas?



RAFAEL CARDOSO: Factores que condicionan el SIGNIFICADO de un artefacto. y modifican → El caracter **FIJO** de su naturaleza esencial

SITUACIÓN MATERIAL DE UN ARTEFACTO	FACTOR TIEMPO
Uso	Propósito
Entorno	Permanencia
Duración	Historia

PERCEPCIÓN DEL ARTEFACTO	FACTOR TIEMPO
Punto de vista	Atención
Discurso	Consagración
Experiencia	Memoria



KENNETH BURKE: ¿Qué es lo que está implicado en las acciones humanas?

AGENTE: Personas e instituciones que realizan el **acto**.

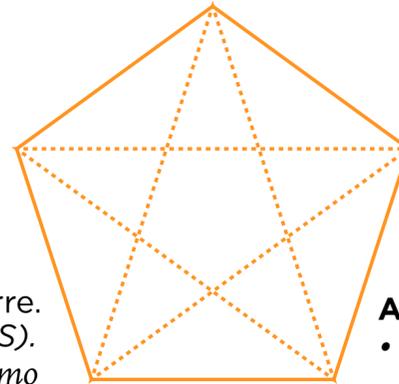
Miguel de Cervantes Saavedra, hidalgo español, S XVII, (MCS). Luis Buñuel, cineasta, S XX, (LB).

PROPÓSITO: ¿Para qué ha actuado el **agente**?

- Para mostrar a la clase política que sus ideas eran falaces y que el público/lector, apreciaría más la lectura. (MCS),
- Cuestionar el supuesto desarrollo estabilizador y la consolidación de las demandas de la revolución mexicana. (LB).

SITUACIÓN: Escenarios donde el **acto** ocurre.

- La ilustración y el racionalismo comienzan a imponer el absolutismo. (MCS).
 - El NR (1924), luego el PRM (1938) y el PRI (1946), se consolida como el partido político cuasi único y hegemónico de México. (LB).

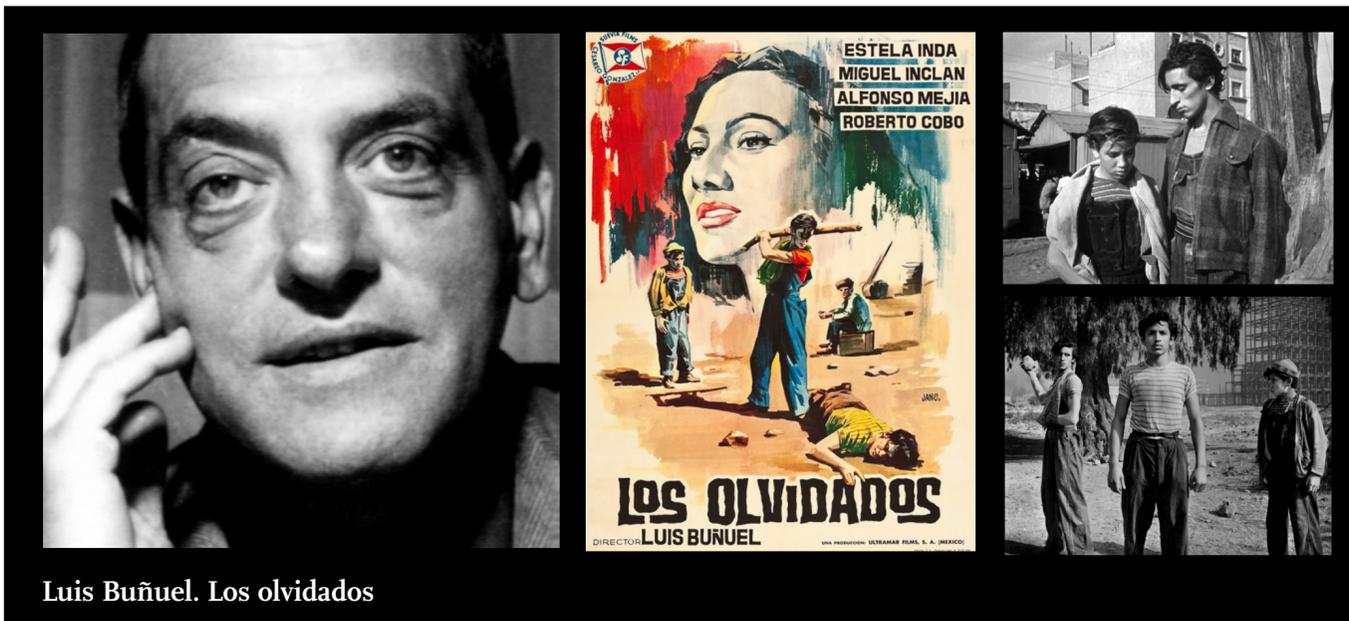


AGENCIA: Medios e instrumentos de que se ha valido para **actuar**.

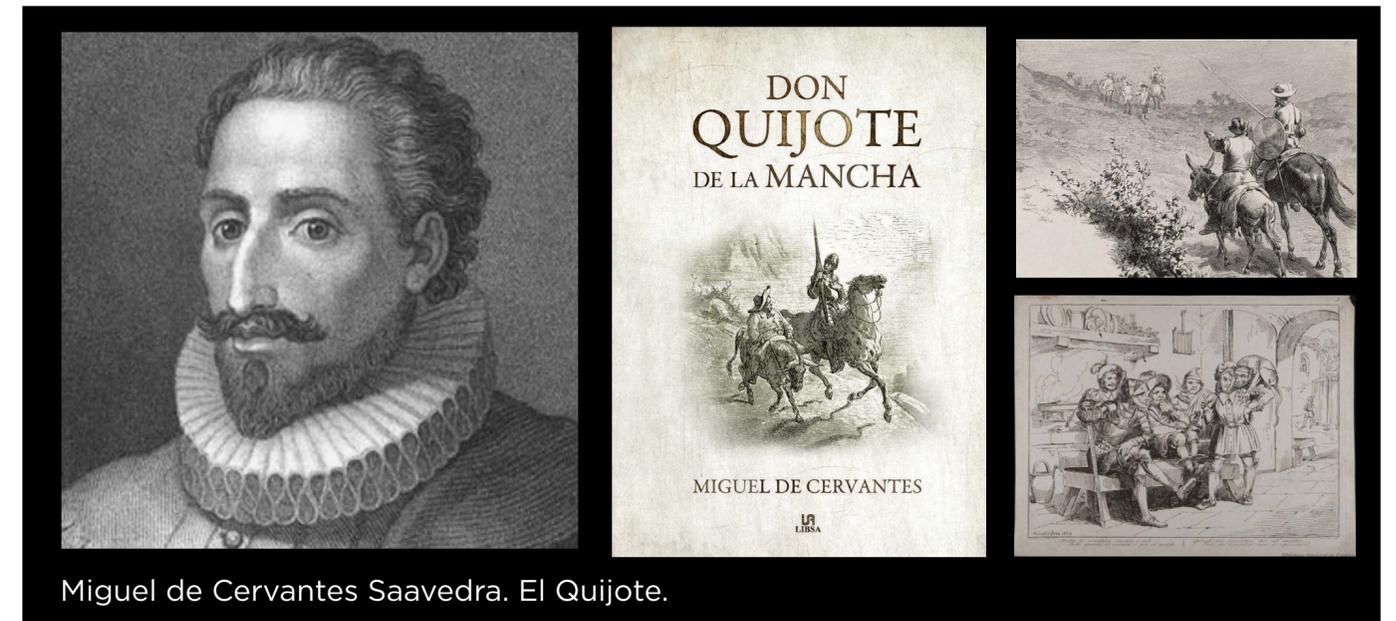
- *Obra de Erasmo de Rotterdam ("El elogio de la locura") donde se refuta la ética política del racionalismo. (MCS).*
- *Películas sobre pobreza y marginalidad; Vittoria de Sica (:Ladrón de bicicletas", 1948) e Ismael Rodríguez ("Nosotros los pobres". 1948). (LB).*

ACTO: **Hechos concretos** que han tenido lugar.

- *"El Quijote" donde se recuperan las costumbres del pueblo español en donde un loco parece más cuerdo que "los cuerdos". (MCS).*
- *"Los olvidados: cuyos personajes son personas miserables y violentas que habitan en los cinturones de misterio que rodeaban la Ciudad de México. (LB).*

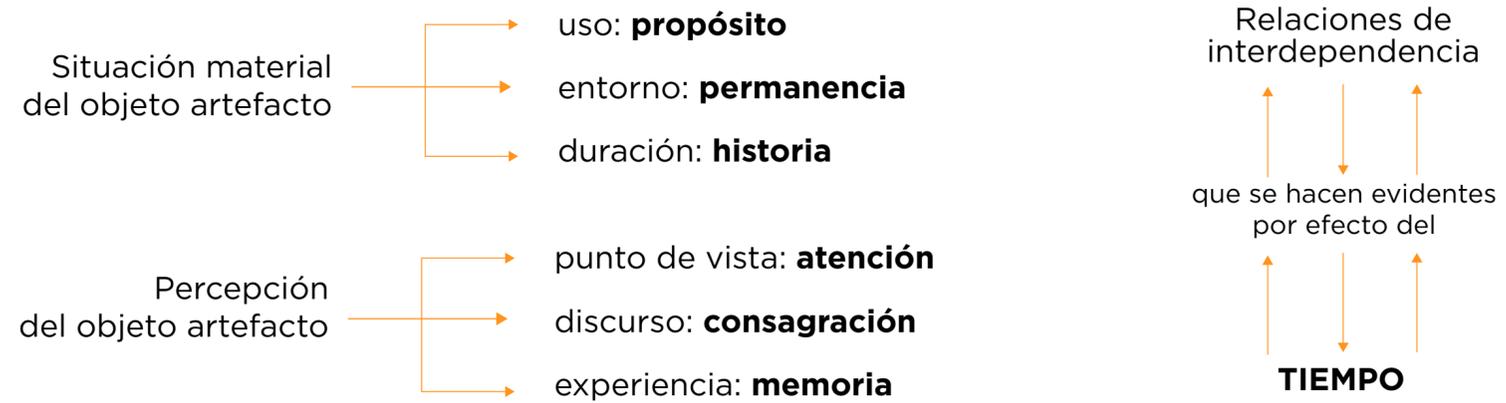


Luis Buñuel. Los olvidados

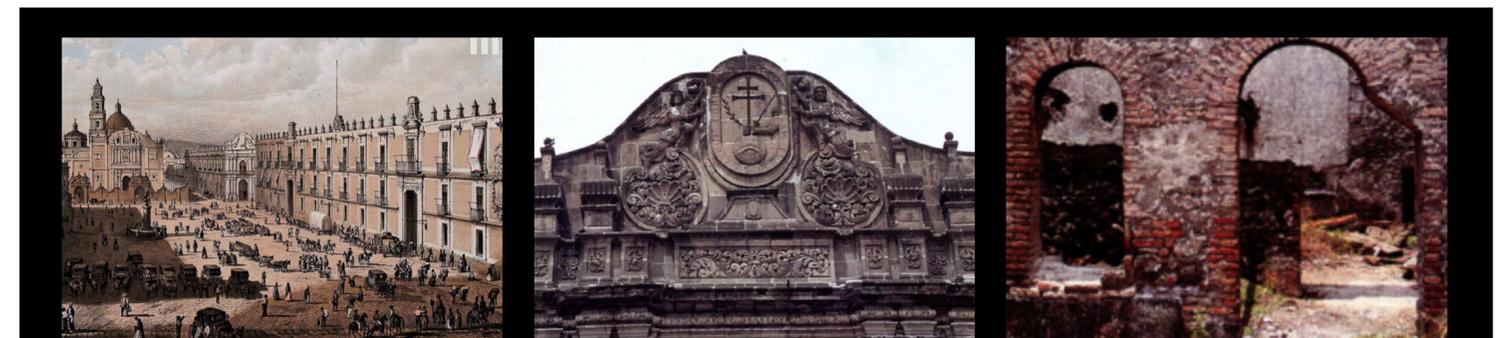


Miguel de Cervantes Saavedra. El Quijote.

RAFAEL CARDOSO: Factores que condicionan el **SIGNIFICADO** de un artefacto.



El Palacio de Lecumberri fue una cárcel fundada por el presidente Porfirio Díaz en 1900.



El Palacio de la inquisición fue la sede del Santo Oficio entre 1736 y 1820.



En 1982, la antigua penitenciaría de México conocida popularmente como "Palacio Negro de Lecumberri", volvió abrir sus puertas convertido en la nueva sede del Archivo General de la Nación.



El Palacio de la Inquisición en 1854 se convirtió en la Escuela de Medicina y desde 1980 es el Museo de la Medicina Mexicana.

REPORTE DE INVESTIGACIÓN: ENTREVISTAS A ESTUDIANTES, EGRESADOS Y EMPLEADORES.

Profesor: Luis Antonio Rivera Díaz. DTPD UAM C

CONTEXTO DEL REPORTE Y ANÁLISIS DE LAS VERBALIZACIONES

Este reporte informa de un proceso llevado durante el mes de julio del 2020 y que consistió en realizar entrevistas que dieran información, al programa académico de DISEÑO del DTPD, sobre las opiniones que, sobre el DISEÑO y los egresados de DISEÑO de la UAMC, tuvieran tanto estudiantes, como egresados y empleadores. Este ejercicio fue preámbulo para la realización de un taller de discusión en el cual participamos los profesores del DTPD y cuyo propósito fue socializar nuestras opiniones sobre el perfil de egreso de nuestra carrera de DISEÑO.

Se llevaron a cabo una serie de entrevistas divididas en tres bloques: 7 estudiantes, 8 egresados y 5 empleadores; las entrevistas fueron realizadas con base en un pregunta abierta que cuestionaba a los diversos bloques de entrevistados con respecto a su concepción del diseño y hacia el enfoque particular de esta disciplina en la UAMC².

En el presente reporte se analizan las verbalizaciones de los entrevistados tratando de identificar las metáforas³ y esquemas conceptuales expresadas y, luego, haciendo una comparación entre éstas y una suerte de perfil de egreso “compacto”, en cuya redacción se buscó incluir las dos últimas versiones que fueron redactadas, a su vez, por dos comisiones distintas de profesores:

“A partir de procesos de investigación y deliberación ejerce el pensamiento estratégico, identifica y construye problemas que deriva de un conjunto de usuarios, de problemáticas del entorno y, a partir de ello, logra traducir las soluciones propuestas en distintos discursos de diseño, sean éstos los de los mensajes visuales, los de los objetos y los de los servicios, utilizando tanto recursos tecnológicos como digitales; todo ello lo logra hacer colaborando dentro de equipos interdisciplinarios y considerando aspectos ambientales, sociales, culturales y económicos de las soluciones.”

Luego, se buscó establecer cruces entre los conceptos y argumentos expresados por los tres grupos de entrevistados. Con base en todo ello, se presenta el siguiente reporte sintético parcial, aclarando que éste representa el inicio de una serie más amplia de entrevistas a estos tres sectores; asimismo, al final del reporte realizamos un análisis de los resultados de éste con los obtenidos en el análisis del reporte número 1 y en el cual identificamos los acuerdos teóricos que, sobre el DISEÑO integral tienen 8 profesores del DTPD. Esto último es muy relevante dado que hemos identificado, en este primer acercamiento de nuestra investigación, un desfase, entre lo declarado sobre el DISEÑO por parte de los profesores y el propio plan de estudios, con la síntesis de lo expresado por estudiantes, egresados y empleadores.

REPORTE DE INVESTIGACIÓN

EL DISEÑO ES UN ÁRBOL/ EL DISEÑO ES UNA FUERZA QUE INTEGRA/EL DISEÑO ES UNA PIEZA. Una metáfora principal que se observa en varios de los entrevistados, es la que define al diseño como un árbol que tiene varias ramas, la del gráfico, la del industrial, la digital, la de los espacios, museografía, etcétera. Predominan las ramas gráficas y la industrial. El diseño es el tronco, y aquí se conecta con otro concepto metafórico, que es el de ver al diseño como base, como fundamento, y esto es verbalizado por los tres bloques de entrevistados; junto a este tipo de conceptualización, se encuentra la del diseño como una fuerza que integra, como algo que aglutina.

En esta lógica, la formación de la UAMC es juzgada de manera ambigua y/o diversa. Por un lado, nadie busca diseñadores sin apellidos o diseñadores integrales; por otro lado, tanto estudiantes como egresados reportan que

2. El total de las entrevistas fue video grabado y se encuentra en la base de datos de la coordinadora de la carrera de Diseño de la UAM Cuajimalpa, maestra Brenda García Parra.
3. Para tal efecto, hemos seguido muy de cerca los argumentos de George Lakoff y Mark Johnson, autores que proponen una forma de análisis de discurso donde se identifican las metáforas estructurales. Véase Metáforas de la Vida Cotidiana (2001) y también, No pienses en un elefante. Lenguaje y Debate Político (2017).

“saben un poco de todo”, y esto les ha permitido interactuar en sus trabajos o desempeñarse adecuadamente en ciertos posgrados. Saber un poco de todo, les ha permitido trabajar en dos extremos: uno, donde está la exigencia del dominio de software diferenciado según LAS RAMAS del diseño, ejemplo, autocad, illustrator; otro donde se encuentran ejercicios profesionales más cerca del diseño estratégico, como lo es, ser competente para traducir un manual de identidad corporativa en el diseño de distintos soportes, que van, desde el identificador básico hasta el diseño de una exposición o sus stands, o bien, la evaluación de una pieza de diseño, integrando en los argumentos para la toma de decisiones, tanto premisas tomadas de la ergonomía, como otras de carácter funcional y estético.

Si ahora, quisiéramos mostrar una ruta o trayecto esquemático en el desarrollo laboral de un diseñador, este tendría que ver con un viaje que inicia en el lugar de la ejecución, del dominio del software, de la comprensión del circuito de la producción del diseño, ubicando proveedores y conociendo propiedades de los materiales, hasta llegar a niveles de planeación estratégica, negociación con empresarios y/o instancias de gobierno de distinta índole. Según reportan tanto estudiantes como egresados, un trayecto similar se reproduce en el plan de estudios de Diseño de UAMC, donde temas como el dominio de autocad, el dibujo técnico y la geometría, concentran la atención del estudiante en la primera fase de la carrera, mientras que, hacia la mitad de ésta entran en contacto con el estudios y análisis de los usuarios y de la situación de diseño, finalizando con un proyecto terminal que apuntaría a la solución de una problemática compleja. Esquemáticamente, la carrera se dividiría entre dos polos, el de la ejecución y el de la investigación. Así, cuando ya sabes investigar, entonces utilizas ya sea, el diseño gráfico o el diseño industrial, enfatizando, sin embargo, que varios trabajan en el campo del diseño web y de las redes sociales. Una metáfora más es la que ve al diseño como una actividad o pieza que encaja en algo más amplio, y esto último puede ir, desde la generación de valor en un negocio, hasta la solución de un problema social de alta complejidad, como lo son la inclusión de personas con discapacidad o los problemas de violencia de género en una comunidad. En este concepto el diseñador ya

no es concebido como un ente individual talentoso, sino como miembro de equipos interdisciplinarios y transdisciplinarios.

Por otra parte, y atendiendo a lo dicho por algunos de los empleadores entrevistados, pareciera que existe un trayecto similar en las empresas o agencias de diseño: el egresado ingresa muchas veces porque es especialista en una de las RAMAS del diseño, y más específicamente, en un tipo de *software*, en la generación correcta de renders, la construcción de archivos, la realización de presentaciones, y durante su proceso laboral perfecciona estas competencias y aprende otras. En ese trayecto, es exigido el dominio de *hardskills* (aquí entrarían las competencias específicas de la profesión) pero con la misma intensidad, que sea competente en *softskills*, tales como, la capacidad de comunicar, la disposición a escuchar y a recibir críticas, la empatía, la integración colaborativa en equipos de trabajo disciplinarios e interdisciplinarios, las competencias de autoaprendizaje y el liderazgo. Llama la atención que en general, los empleadores no caracterizan cuáles son las BASES del diseño, es decir, cuáles son las competencias propiamente profesionales, excepción hecha, la del software; esto es, en los tres bloques de entrevistas no queda claro qué es el diseño, en el sentido de que no hay una caracterización de este. Esta cuestión podría quedar planteada de la siguiente manera: independientemente de que el diseñador participe o no lo haga en el proceso de trabajo, que puede iniciar en la comprensión y elaboración del modelo de negocio o en la investigación etnográfica de una comunidad, ¿qué implica diseñar? ¿qué tipo de proceso cognitivo es el diseño? ¿qué integra el diseño integral?

Una expresión planteada por al menos tres de los egresados entrevistados es que ellos hacen el Arte, esto es, a partir de un manual de identidad corporativa hace el arte para folletos, vestir un espacio, hacer una animación; esto resulta interesante porque no se hace explícito que “hacer el arte” sea similar a hacer el diseño, pero, de otra parte, el manual de identidad corporativa y su construcción, tampoco es conceptualizada cómo “estar haciendo diseño”.

El análisis de las entrevistas de los tres bloques, deja de manifiesto que el trabajo del diseño es colectivo y en equipos interdisciplinarios, que requiere de investigación y que una característica de los trabajos actuales, no sólo los

1. Rivera 2018.
2. Comaprod 2017.
3. Rodríguez 2019

de diseño, es el emprendedurismo y la gestión administrativa. En esta lógica, el plan de estudios de la UAMC es adecuado en las dimensiones de investigación y de trabajo interdisciplinario, pero no así formando profesionales que sepan de emprender y administrar.

La investigación se entiende de varias maneras: (1) como algo fundamental para comprender la forma de pensar de los posibles usuarios y las necesidades de los clientes, (2) como una acción necesaria para lograr identificar el concepto que guiará las intervenciones de diseño, (3) como una actividad del campo académico que ayuda a explicar las cosas.

De todo lo anterior, del perfil enunciado al principio de esta síntesis destacan, sus coincidencias con al menos cuatro aspectos donde se puede decir que habría acuerdo con los entrevistados:

- El papel del diseño como una actividad intelectual de investigación y deliberación, y no sólo de ejecución.
- La competencia que permite traducir, las ideas concluidas en la deliberación, en distintos discursos del diseño.
- La necesidad del trabajo colaborativo en equipos interdisciplinarios.
- La inserción de diseño en contextos amplios que tienen que ver con problemáticas sociales amplias y complejas.

Sin embargo, un aspecto a resaltar es que la metáfora recurrente en los estudiantes y egresados, relativa al DISEÑO como ÁRBOL que tiene RAMAS, difiere de lo planteado por la muestra de investigadores/profesores analizados en el reporte No. 1, mantienen entre sí, las siguientes coincidencias y yuxtaposiciones: *el diseño es una actividad intelectual (abductiva) que se distingue por ser pragmática, innovadora y vinculada a lo social-cultural; que no la lleva a cabo un profesional aislado sino, por el contrario, uno que sabe integrarse en equipos interdisciplinarios; que en dichos equipos, los diseñadores aportan su destreza para identificar conexiones entre las diversas características del problema, con base en la cual, además, contribuyen con una forma de pensar, estratégica y sistémica, con lo cual se dan las bases para que el diseño contribuya a la innovación social. Esto no coincide con la metáfora del DISEÑO como ÁRBOL, especialmente cuando los estudiantes y egresados manifiestan que la virtud*

de la formación que les proporcionó la carrera de DISEÑO de la UAMC fue la habilitación necesaria para todas las ramas, gráfico e industrial principalmente, pero, además, donde tal habilitación tiene que ver con el dominio de software especializado como Autocad, ilustrator, o el necesario para realizar renders. Al menos en una parte significativa de sus verbalizaciones, el valor de la educación recibida no radica en el desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes vinculadas con el pensamiento diseñístico; si acaso, algunos de los egresados manifestaron que saben ejecutar las indicaciones del manual corporativo de imagen, esto es, al menos identifican la importancia que, para su agencia y la empresa asesorada por ésta, tiene la estrategia de comunicación en las decisiones de los mensajes, objetos y espacios cuyo diseño ellos ejecutarán. A continuación, se anexan las verbalizaciones textuales más relevantes, desde la perspectiva de quien redacta este informe.

ANEXOS: REPORTES DE ENTREVISTAS A ESTUDIANTES, EGRESADOS Y EMPLEADORES

NOTA: en color naranja se destacan las ideas que el análisis consideró interesantes para cruzarlas con nuestro perfil de egreso.

ANEXO 1 REPORTE DE ANÁLISIS DE ENTREVISTAS A ESTUDIANTES.*

Se buscaron los esquemas mentales comunes y se compararon con el perfil de egresado compacto, que es una síntesis de los dos elaborados por el mismo número de comisiones y con fines de llevar a cabo las adecuaciones al plan de estudios de la licenciatura en Diseño de la UAMC.

A partir de esto se hizo una clasificación de las verbalizaciones registradas en las entrevistas a los estudiantes. Esquemáticamente hablando, las entrevistas tuvieron tres momentos, (1) relatar las razones de la elección de la carrera de Diseño en la UAMC, (2) relatar la experiencia diaria en la UAMC y (3) relatar las posibilidades futuras de ejercicio profesional. Lo relatado se vació en un formato por cada entrevistado, tratando de identificar la afinidad, o la falta de afinidad, de las verbalizaciones con relación al perfil. En ese proceso de identificación metáforas y esquemas mentales.

En total fueron entrevistados y video grabados siete estudiantes, distribuidos así.

* **José Carlos.** Un estudiante que es irregular e ingresó en el 2014.

- * **Ximena y Eduardo.** Dos estudiantes entre el octavo y el décimo trimestre.
- * **Esther e Iván.** Dos estudiantes que iniciarán tercer trimestre:
- * **Axel.** Un estudiante de quinto trimestre.
- * **Marlén.** Una estudiante que iniciará duodécimo trimestre.

ANÁLISIS

“Mi perspectiva es que era de diseño integral, integraba las ramas del diseño gráfico e industrial” Marlén veía a la carrera como integradora de esas ramas, pero comenta que ya estudiando se dio cuenta que su interés está más en el diseño industrial y, de hecho, la movilidad la hizo en la carrera de diseño industrial de la UAM Xochimilco. Si bien le interesa el diseño gráfico, comenta: *“El gráfico sería mi gancho para iniciar en el campo laboral, empezar a trabajar en un despacho para aprender cómo cobrar, meterme a una fábrica y luego, independizarme y poner un despacho propio, y contratar a otros diseñadores, como lo hace Ariel Rojo.”* Y más adelante, en la entrevista nos dice: *“Los diseñadores somos muy prácticos, me la paso pensando y dibujando, todo lo que*

pienso lo plasmo, y me veo llevando esas ideas al diseñador para que las apruebe, me veo más en un taller que en una oficina, ensuciándome, metiéndome en maderas, cerámica, termo formados, yo me voy más al ramo del diseño de mobiliario para niños” Es decir, reconoce el valor del diseño integral, identifica sus ramas, pero ella busca una muy específica, la del diseño de mobiliario para niños. Un caso similar es el de Eduardo, con la diferencia que él quiere enfocarse al diseño gráfico y lo audiovisual: *“Siempre me interesó más lo gráfico, lo audiovisual, aunque ha desarrollado afinidad con lo industrial, definitivamente voy más a lo gráfico”* y, en la misma lógica se encuentra **Ximena** quien comenta que *“la especialidad es necesaria, aunque nos digan que aquí somos diseñadores integrales, pero a fuerza tienes que especializarte porque el contexto no está preparado para absorber diseñadores integrales; yo me estoy yendo mucho al análisis de datos, que el diseño los maneje y los digiera para que sea más fácil la lectura de ello.”* **Esther** comenta que: *“como era diseño sin apellido, podías irte a cualquier rama del diseño, aprender de todo y tu elegir a qué te quieres dedicar”* *“no tengo una idea concreta, de lo que quiero hacer todavía, como es sin apellidos, me puedo dedicar a varias ramas. Nuestro perfil es ventajoso porque en*

* **NOTA:** Es necesario destacar que, de los tres bloques de entrevistas, las realizadas a las y los estudiantes fueron las que sí siguieron puntualmente una estructura previa de preguntas.

Diseño en UAMC, sé poco de esto, poco de otro y eso se puede integrar”.

Los cuatro casos anteriores son interesantes. Como ya se observó, la metáfora EL DISEÑO ES UN ÁRBOL, estructura las verbalizaciones, y si bien, entre las RAMAS hay diferencias relevantes, el concepto es similar, se estudia Diseño (integral o sin apellidos) pero, ya sea desde antes de estudiarlo o durante la propia carrera, los estudiantes van definiendo una especialización.

Marlén caracteriza así al diseño integral: *“A mí me gusta porque incluye todo, puedo entregar la silla, la identidad, los renders, puedo hacer la marca de la silla, puedo entregar el producto completo” (...)* *“yo sí me considero una diseñadora integral”* mientras que **Axel** entró a la UAMC porque *“ahí su plan de estudios “englobaba” gráfico e industrial; o bien, Eduardo veía en la UAM una carrera que ve al diseño “como una bolsita que le permitía guardar varias cosas (...)* *aglutinar muchas cosas”*

Es decir, en la metáfora, el diseño integra o engloba a las diversas disciplinas del diseño, como lo ilustra esta afirmación de **Eduardo**: *“Me gustaría intentar vincular personas con conocimientos diversos para proporcionar un servicio más integral”, por ejemplo, a programadores, expertos en cuestiones sonoras, arquitectos”*

En esta lógica, el diseño integral respondería a un tipo de servicio profesional, que vía un free lance o un despacho, proporcione al cliente o a la sociedad diversos diseños o “discursos del diseño” principalmente el gráfico y el industrial. También, la

integración es vista como integración de conocimientos sobre los materiales, como en este caso, donde **Carlos**, al hablar de su trayecto por el plan de estudios, comenta: *“Me llamó la atención las UEA’s de modelos y prototipos, modelado en arcilla y cartón y las UEA’s de Laboratorios bi tri, que integraban varios de los conocimientos.*

Uno de los entrevistados **Axel**, expresó la metáfora, EL DISEÑADOR ES UN DIRECTOR DE ORQUESTA. Consideramos interesante registra aquí como es que la caracterizó: primero mencionó que algo que tiene la UAM, a diferencia de otras escuelas, que él conoce vía amigos, y menciona al TEC como escuela que sólo se centra en los negocios, menciona que Diseño en UAMC *“incluye el aspecto social; como profesionistas tenemos un compromiso social, si no resolvemos problemas como el hambre y la salud, no habrá progreso (...)* *me gusta un trabajo donde no tenga un jefe, sino buscaría depender totalmente de mí y dedicarme a lo que más me apasiona, la fotografía, la producción de contenidos digitales, video, crear contenidos digitales, la parte de marketing, un poco de emprendedurismo: especializarme en lo que me gusta, y que tenga beneficio social me encanta el deporte y quisiera combinarlo con el diseño para provocar un cambio, para que niños y jóvenes tengan acceso al deporte (...)* *me gustaría que se consumieran más contenidos de valor en las redes, para que surjan personas que puedan impulsar la solución de grandes problemas (...)* *En UAM Cuajimalpa es un diseño integral con varias áreas del conocimiento, el diseñador dirigiendo la orquesta,*

va gestionando un proyecto de trabajo. Los diseñadores pueden involucrarse en un montón de problemas, la economía, finanzas ambientales, culturales y sociales, y lograr que los mensajes lleguen de mejor manera”.

La argumentación es interesante porque trasluce que la integración no sólo se puede dar entre las especialidades del diseño sino entre varias disciplinas, que el diseñador dirige, como una orquesta, y cuyo fin es resolver problemáticas complejas como las que de salud pública a través del deporte. **Es decir, la perspectiva es más amplia y trata de insertar al diseño en un contexto más amplio.**

Por último, llama la atención, en las entrevistas, la casi nula mención del proceso de diseño, o del pensamiento de diseño. **Ximena** se acerca un poco a ello cuando comenta que ella *“se está yendo al análisis de datos, que el diseño los maneja y los digiere para que sea más fácil su lectura”.* Si bien las preguntas para la entrevista fueron abiertas, en la selección de cada entrevistado sobre lo que considera sus intereses, su identidad profesional en construcción o su futuro dentro de la profesión, resaltó que **no hay nada que destaque el proceso cognitivo de los diseñadores como algo que pudiera identificar a la profesión.**

ANEXO II

REPORTE DE ANÁLISIS DE ENTREVISTAS EGRESADOS

Para este reporte, se consideró el análisis de las entrevistas realizadas por la profesora Brenda García, a los siguientes egresados.

- **Angélica Tule.** Egresó en 2018 y actualmente estudia la maestría en diseño industrial de la UNAM.
- **Adrián Tapia.** Generación 15-O.
- **Jonathan Fernández:** 2014 a finales del 2018.
- **Isaac Pérez.**
- **Ana Lucía Merla.** Salió 2018, ganó beca Fullbright y actualmente se encuentra en proceso de selección del posgrado a cursar.
- **Donovan Ramírez.** Salió 2017
- **Carla Delgado.** Salió 2018. Trabaja Conapred.
- **Iris Quintanar.** Salió 2018. Trabajó Honeywell.

ANÁLISIS

Tule “...entré porque *buscaba enfocarme a la museografía*, en la maestría me comparo con los estudiantes, los cuales no tienen un background mezclado, en cambio, *yo sé gráfico, industrial y teoría...* La investigación que hicimos en los laboratorios me ha servido muchísimo, **INVESTIGAR ANTES DE HACER COSAS.**

En la carrera no nos dijeron cómo trabajar con maderas; más bien *nos enseñaron a investigar...* Le interesa, *desarrollar proyectos socialmente respon-*

sables; primero investigar y lo último que se piensa es en el objeto”.

Adrián Tapia: en la carrera no nos dijeron cómo trabajar con maderas; más bien *nos enseñaron a investigar. “me entrevistó el gerente de producción de la planta, me hizo un examen de habilidades en solid works, hacer el modelo, los planos, hasta llegar a la producción.* pero no llega a nivel de lo que me pedían, planos con especificidades para producción; *...de la carrera lo que más me ayudó fue llevar dibujo técnico digital, autocad, pero la gran mayoría lo aprendí en el trabajo....* ventaja es que vemos el diseño en general y esto permite que *yo vea un producto y luego decidir, si se hace o no se hace, y por qué, por ejemplo, de tajo decir que no es ergonómico, o que no comunica seguridad, o que no es visualmente agradable, no se cómo decirlo, pero ya hemos descartado cuatro muebles, y esto nadie me lo compraba porque no soy diseñador industrial.* Nos enseñaron a argumentar sobre un producto sin necesidad de los planos.

Jonathan Fernández: *no ver al diseño por separado,* tiene un plan que le” recuerda a la Bauhaus, *un diseño con sus distintas ramas, gráfico, industrial, editorial, web, por ejemplo, o en mi trabajo también he hecho web,”* ...“en la UAM tenemos estas herramientas pero que son generales y que no podemos hacer maravillas (se refiere a algo muy especializado) lo que sí podemos hacer *es defender que somos integrales sí, (...) mis compañeros y yo nos entendíamos muy bien porque yo entendía sus renders,* les entendía sus términos, y podía pro-

ponerles, esto fue muy importante, aprendí de un compañero a usar un software especializado en renders, y pude revestir un stand virtualmente. De ellos aprendí a hacer sus renders, sus planos, y recuerdo que le dije a uno de mis compañeros, *“si yo hubiera sido un diseñador gráfico especializado, no te hubiera entendido nada de lo que estás diciendo, porque hay términos que sí se nos dan en la carrera, planos y geometría, si se puede hacer una mejor comunicación entre gráficos e industriales saliendo de la carrera de la UAMC”* Esquemáticamente:

Ingresa a una empresa que diseña Stands, y publicidad. Era una oferta de despacho que buscaba diseñador gráfico pero que era más de diseño industrial, porque en la carrera aprendió más gráfico pero lo que le busca es el diseño industrial. “Es importante que sepan que ya eres bueno en algo, pero en cualquier trabajo se aprenden muchas cosas, por ejemplo, aprendí como relacionar todo el proceso con la impresión; me encargaban todo lo que tenía que ver con impresiones; la empresa se dedicaba a Stands, mucho CNC, plotters, ellos fabricaban stands, mobiliario, impresiones en lonas de gran formato, yo revestía lo stands, hacía gráficos para el piso; corregía los formatos que enviaba el cliente, que a veces me los mandaba muy pixeleados; yo me encargaba, de que nos pasaran una imagen con mejor resolución. Jonathan destaca que, en agosto pasado, *“tuvo un proyecto muy pesado donde me encargaron mucho trabajo porque yo sabía ilustrator y mis compañeros no; vi todo el proceso porque el cliente mandó su manual de identidad,*

que era algo raro porque muchas empresas, aunque sean importantes, no tenían un manual, en cambio ésta sí, tenía manual y bien detallado, muy bien hecho, de ahí me basé y me quedó un stand bastante bien, fue una experiencia padre”

Isaac Pérez: *(1) para un cliente de una farmacéutica tuvo que desarrollar una infografía que explicara de manera clara y a personas no expertas qué es la esclerosis, donde yo tenía que visualizar el recorrido de un paciente de 0 a 100, desde la identificación de la enfermedad, el diagnóstico, los momentos clave y la muerte. Tuve que entender primero la narración del especialista o consultor, luego sintetizar muchísima información, para luego visibilizarla y hacerla entendible hasta para un niño de primaria. Además, de lo que era un pizarrón de tres metros lleno de información, tuvo que realizar algo portable de 90x60 pero que se pudiera doblar y donde lo dobleces no perjudicaran los formatos.*

(2) El otro fue el diseño de interfaces para un producto de VISA en República Dominicana y donde se le deposita a la gente un apoyo para su despena, que luego canjea en una tiendita donde el tendero tenía que tener una pantalla donde observar los productos a los que era acreedor el ciudadano. Batalló mucho porque VISA no quería aceptar que en esa población de Dominicana, de muy bajos recursos, los celulares son muy simples y casi nadie tiene smartphones. Para este proyecto tuvo, también, que diseñar prototipos muy acabados para que pudiera explicársele su funcionamiento a los nuevos usuarios. En el mediano y largo plazo él

quiere crear productos digitales. El propone un perfil en el inter, o entre, ser diseñador visualizador y consultor (...) por un lado, las manos y por otro la cabeza, y en esa realidad

Ana Lucía Merla: *Ventajas de la UAMC: su concepto de **diseño integral, enfocarse en los procesos cognitivos**, la flexibilidad curricular, la movilidad obligatoria, su aterrizaje social; lo interdisciplinar y la calidad de todos los maestros que tuvo en la carrera de Humanidades. Desventajas, una preparación muy heterogénea y que depende del profesor que te toque, oferta de optativas que no se abren, lo sustentable no se percibe y no se ejerce; que muchos proyectos se quedan en brief o en prototipos pero no logran acercarse a una materialización de proyecto verdaderamente profesional. “yo estoy muy insegura con el perfil de diseñador integra. porque no lo entienden del otro lado” (...)*

*Comenta que trabajó para la empresa Neural Research de uno de sus profesores, Román Esqueda, quien le dio clase de Neurociencias y gracias a eso entendió que **sí se puede explicar cómo pasa el brief al proceso creativo**; Román la contrató como analista de las entrevistas realizadas en grupos focales; y, dice, “**aunque me gusta la teoría**” no me gustaría dedicarme a eso, “**ahí analicé, extraje datos relevante y patrones que veíamos en las respuestas y luego presentábamos a los clientes de manera bonita**”; agrega que hizo el logotipo de la empresa y luego se quedó como responsable de la calidad gráfica de las presentaciones, “por lo tanto todo estaba muy centrado hacia lo gráfico, porque lo que quiere Román es*

que nosotros en el despacho hagamos todo el brief de diseño, pero en el despacho no diseñamos, es decir, Ana “no estaba diseñando nada, sólo criticaba otros diseños pero yo no estaba generando nada”

Ana comenta que obtuvo la beca Fullbright, se encuentra en procesos de seleccionar la universidad y el programa acorde a sus intereses y armando CV y portafolio para enviarlo. En este contexto mencionó lo siguiente: *“me gustaría investigar sobre el diseño como agente de cambio y como política pública, irme con lo social, lo sustentable y la política pública” “justo desde mi perfil de diseñador integral”*, me gustaría inscribirme a un postgrado, pero justo los que he encontrado sobre lo social, son muy específicos, por ejemplo, para diseño gráfico.

Carla Delgado: Reconoce 4 ventajas de estudiar diseño en la UAMC, *(1) lo interdisciplinario, (2) ser autodidacta, (3) conocer de muchos campos del diseño, (4) en redacción de mensajes, el análisis de discursos, lo que hacemos en clases con Román Esqueda, (5) llevar el enfoque hacia lo social*, y entre eso el Conapred, de ha vuelto una persona muy crítica.

Actualmente, trabaja en Conapred, donde la invitó la hermana de una amiga y compañera de la UAMC, también querían que supiera de determinados materiales, de un poco de gráfico, pero les interesó que Carla estaba involucrada en diseño incluyente, diseño para la inclusión, revisaron mi portafolio y coincidía, también por su sensibilidad a temas de derechos humanos.

Siete de la mañana estoy con comunicación social, se ve la mañanera, se hace un reporte, y se producen tres insumos para redes sociales, hace una semana, estábamos en una campaña de paternidad responsable, y estábamos también en producción, y ahí, por ejemplo, veo los detalles para que se escuche bien el audio. Luego a las 13pm, tenemos juntas, revisamos pendientes, y se cierran labores a las 18 horas.

Todo es en equipo, tenemos redactor, jefe de área, community y persona encargada de video.

Se trabajan propuestas, se hace un brief, y me reúno con fotógrafos. “O bien, la jefa de redacción crea los guiones, me los pasan a mí, para checar que el material no tenga ningún error, revisión por asesores de imagen y asesores jurídicos. Yo me encargo de las redes sociales, hago la parte visual, gráfica, banners, todo sale de mí.” (...) que, hay mucho chance grande en estrategias y metodologías para mí, es muy importante el paso a paso, para tener un mensaje claro, identificar nuestros insights, y reconoce los problemas en el proceso.

Donovan Ramírez: *“las materias teóricas”, porque él aprendió, “que el diseño son procesos y metodologías para una necesidad y para llegar a un resultado, no importando si la especialidad es gráfico o industrial, las bases son las mismas, incluso trataré también de diseñar web” (...) metió documentos a la bolsa de trabajo de la UAMC y me llamaron para una vacante y entré a una fábrica de muebles como dibujante y diseñador de*

mobiliario y a pesar de ser tiempo completo me dieron facilidades para terminar la carrera. Ahí trabajó dos años y medio. Estaba en el departamento de ingeniería, con un ingeniero, una diseñadora industrial, que hacía las cotizaciones mientras que yo, “si iba a salir un mueble nuevo, hacía desde bocetos e ideas, planos para la muestra física, para que sobre ésta se vieran ajustes y correcciones con el mueble, ya de acuerdo con el cliente, se hacía todo el plan para la producción, darle seguimiento al mueble hasta empaquetarlo, también diseñábamos las cajas y un pequeño instructivo (ya había un prototipo para éste pero había que adaptarlo a las nuevas instrucciones) para el usuario final. “Mi curva de aprendizaje fue complicada porque lo que había hecho antes era diseño gráfico, web, redes sociales, comunicación interna (...) en este era diseño industrial: objeto, planos y producción, las bases de autocad me sirvieron bastante, fueron de las razones por las que me llamaron, tenía las bases de autocad, aunque me faltaba la experiencia específica en esa empresa, las bases de la UAMC fueron las suficientes, lo importante es que con bases sólidas, yo pudiera buscar en cualquier rama del diseño.

“Sí les causa un poco de duda nuestro perfil, medio te creen”. (...) Es muy notorio que, si compites con un especialista en gráfico o industrial, te ganen, pero uno tiene otras cosas, no estás cerrado a una sola cosa, a lo mejor no soy experto, pero puedo aprender del tema, la prueba está en que di el salto de gráfico a diseño de mobiliario”,

de ahí entró a una empresa de alineadores dentales invisibles (ortodoncista). “Era una empresa nueva, no era diseño como tal, era más bien... a los pacientes se les hace un scanner con láser, de la dentadura y nosotros hacíamos la “limpieza” a todo el modelo 3D, separar los dientes, la encía, alguna cosa rara que se escaneara por separado, para que luego en una impresora se imprimieran los dientes y el ortodoncista va haciendo los dientes que se imprimen en 3D, hacen un termoformado que se ponen en los dientes del paciente para irlos corrigiendo. Nosotros los preparábamos para la impresión 3D, también hacíamos video comparando el antes del tratamiento, con el después del tratamiento, en una animación, para que el paciente viera como se le irían acomodando sus dientes”

En un futuro, buscará emprender un proyecto o negocio, con un socio, una fábrica pequeña de muebles para lo cual ha ido comprando equipo e identificando fábricas pequeñas que le puedan maquilar.

Iris Quintanar: *La UAMC cumplió con mis expectativas por lo que aprendí de espacios y la investigación, aunque nos faltó llevarlo a la práctica real” “De la UAMC sales y te preguntas, “¿y ahora qué hago”? en cambio mis compañeros del Poli sí saben qué hacer (...) Encontré trabajo y llevo un año en Honeywell, yo buscaba diseño gráfico, porque no me sentía segura en diseño industrial, aunque había cursado más de museografía y diseño de espacios, ya ves que somos así, DISEÑO y nada más.*

Estuve en use experience researcher, me dedicaba especialmente al sector área-espacio, entrevistaba sobre cómo se sentía el cliente con el producto, hacía un poco de diseño gráfico y hacía el reporte de las entrevistas. Había formas de proponer, de imaginar formas de solución, pero como cualquiera. Hicieron un hackatón convocado para resolver uno de los ODS e hice una propuesta con un equipo sobre Salud, usando tecnología UVC para impresión, y ganamos” Ahí en Honeywell, me pedían inglés. Luego dije qué había aprendido en la carrera, conté todo lo que aprendí sobre investigar usuarios con Nora, que la investigación cualitativa y cuantitativa la pudieras transformar; me pedían trabajar con ingenieros y para ello me sirvió que hice carrera técnica en sistema digitales en el IPN.

FUTURO/RETOS? “Ha sido muy difícil la búsqueda; la mayoría de estas empresas, piden técnicas de investigación. Todo es web y apps, que sepas eso y códigos es a fuerza; sí que sepas de investigación, *pero obligatoriamente debes saber de web*. He buscado en diseño gráfico, pero pagan muy mal, el diseño industrial lo descarté porque no lo sé y no me interesa” De la carrera, Iris destaca, *“la investigación, que no se diseña nada más porque sí, sino con sustento, no hacer el diseño nada más porque sí, sino con retórica* como enseñaron Toño y Román, *design thinking* como lo enseñó Nora. La mayoría de los trabajos te está pidiendo *user interface design*”

POSGRADO: siento que no, quizás una maestría en línea, en la UAM porque no me puedo pagar una.

* * NOTA: Los resaltados en negritas y en rojo, son las ideas que el análisis consideró más vinculado a la discusión sobre nuestro perfil de egreso.

ANEXO III

REPORTE DE ANÁLISIS DE ENTREVISTAS A EMPLEADOS.* *

Entrevistas realizadas por Brenda García.

- **Roberto Holguín.** Accenture, Accenture Diseño, Accenture Interaction.
- **Jorge Cejudo.** Empresa Índice: branding, interiorismo, urbanismo.
- **Juan Carlos.** Colectivo Cafetalero, Mistly (mixtli nube en náhuatl, misty, brumoso en inglés), agrupan pequeños productores de café en la Sierra Norte de Puebla.
- **Luis Herrera.** THURST. Diseñador gráfico de la UIA, trabajó desde el tercer semestre; trabajando en Nueva York, complementó sus estudios en negocios y economía.
- **Claudia Garduño.** Aalto LAB México. Comunidad Maya en Calakmul, y se unió a Design Reaction. Es egresada de Diseño Industrial en del TEC CDMX y maestra y doctora por la escuela de Aalto, en Finlandia; es profesora del CIDI y del Posgrado de Diseño Industrial de la UNAM.

ANÁLISIS

Roberto Holguín, IN SITUM/ Accenture, Accenture Diseño, Accenture Interaction.

“...lo que se asume con el diseño integral es que aprendan de todo, eso no es posible y cuando contrato no debo creer que va a saber de todo” En

INSITUM, relata, para reclutar “hacíamos un laboratorio, un reto de un día, para ver ¿Cómo reaccionaban ante los retos, cómo trabajaban en equipo?”

Empieza a hacer hipótesis, ¿qué propondría, ¿cómo lo llevaría al usuario, contribuye a la comunicación con el cliente al hacer las presentaciones para facilitar la comunicación, (también) realiza presentaciones a sus colegas” En un día común “el diseñador dialoga sobre qué nos compartió el cliente, ¿cómo lo compartimos con el equipo, ¿qué investigamos de lo que nos compartió el cliente?” Comenta, después de cumplir con la condición necesaria, o sea, capacidad de representar visualmente y de ejecutar, tiene proyección si “trabaja en equipo, escucha a sus colegas, sintetiza y comunica la síntesis al resto del equipo y puede representar lo que comunica, y por tanto, no importa de qué escuela viene.” El buen diseñador, comenta Holguín, no sólo diseña, sino argumenta bien y sabe cómo encajar sus proyectos, debe saber que éstos son parte de otros proyectos más complejos, sería muy fácil contratar a un diseñador que sólo cambie una tipografía o un color, cuando en realidad eso es parte de algo más complejo”. “debe tener bases sólidas de diseño, estar especializado en algo, pero conocer generalidades, ejecuta de manera adecuada, y sobre todo, tener soft skills, integrarse en equipos y saber comunicar” (...) tiene capacidad de argumentativa, de síntesis, que cuando te refuten no te lo tome a personal, sino como retroalimentación, que entiendan que lo que se crea es en equipo y con el cliente y producto de una sola persona” Que entienda “la complejidad

intrínseca del diseño, como la navegación, la interacción, la arquitectura de información, pero también la extrínseca, es decir, cómo encaja el proyecto en algo más amplio.”

Jorge Cejudo. Empresa Índice: branding, interiorismo, urbanismo. Egresado de diseño gráfico de la Universidad Anáhuac del Sur.

“Hago proyectos más allá del gráfico (...) entendí la multidimensional del diseño, porque no es sólo hacer gráfico, también es, aprender de DI, aprender de procesos...” Trabajar con Gonzalo Tassier fue muy importante porque aprendió el valor de investigar, investigar, e investigar y el valor de los procesos” Luego trabajó en una post productora haciendo gráficos y video, llevando el gráfico a animación y movimiento. Posteriormente trabajó en un despacho que tenía cuentas muy grandes como CFE, Bimbo Sabritas y ahí aprendió a armar estrategias, manejos de crisis y a “ver la investigación desde otro lado, como análisis de mercado, interpretaciones. Estuvo luego en un proyecto para mejorar el Centro Histórico de Mérida, regresa a CDMX y funda la agencia IDEARTE, donde interviene en espacios públicos”.

Comienza a hablar de la UAM pero parece que conoce diseñadores de las otras unidades, más no de Cuajimalpa. “Les sigue faltando que se animen a hacer su negocio, a ser emprendedores...” sí bocetan, si trabajan, pero en un proyecto, sin embargo, es complicado que ellos dirijan su propio despacho, “sí bocetan, sí hay concepto, sí hay sustento” tuve un chico de UAMC, muy bien, también otra chica, muy bien, había estado en Alemania...siempre muy

buenas soluciones, sí preparan buenos diseñadores. Los de la UAM tienen amor al oficio”

¿Cómo buscan diseñadores? *“Nosotros decimos, se busca diseñador gráfico porque estamos más enfocados a gráfico, y hacemos algo que llamamos ‘curaduría creativa’ que es seleccionar diseñador dependiendo el proyecto lo busco, si necesito renders, alguien que sepa de renders, si necesito ilustración médica, alguien que sepa de ilustración médica, si necesito prototipos ...”* “dudo que alguien busque o haga el anuncio, “busco diseñador integral”

“Yo busco soluciones específicas a un problema de comunicación visual, personas que sepan solucionar un problema pero que conozcan el enfoque de diseño integral.” “Recuerdo cuando me encargaron un mural para un hotel, pero al cual también le diseñó el logotipo, el monograma, el interiorismo de habitaciones, espacios o áreas comunes, o sea, buscamos dar un solución completa o integral al cliente” “Del cliente conozco el ADN de su marca y de ahí lo editorial, web, interiorismo, etc., y eso es lo que tienen ustedes. Entonces, se entra por algo específico, por ejemplo, el diseño de un nombre y logotipo, pero de ahí se busca la congruencia con las otras intervenciones, por ejemplo, interiorismo, y ahí empieza la parte integradora. Por ejemplo, una alumna de ustedes llega conmigo y la mando a la imprenta, pero también podría mandarla a buscar materiales para cortinas, o a seleccionar los colores de la paleta de COMEX adecuados al logotipo de la empresa. Como director, me gusta que sepan solucionar, que no bajen un logotipo de la red y ya, sino

que sea coherente con lo que tiene que comunicar, el concepto es encontrar el hilo que integra todas las disciplinas del diseño.” Curva de aprendizaje:

Yo espero de quien entra al despacho, que esté apasionado por el diseño, que busque una tipografía que comunique, y no la que está de moda, que tengan ganas de aprender, hace falta un **concepto integrador de las disciplinas del diseño.**

Juan Carlos, Colectivo Cafetalero, Mistly (mixtli nube en náhuatl, misty, brumoso en inglés), agrupan pequeños productores de café en la Sierra Norte de Puebla.

Narra que, en su primer contacto con los estudiantes del laboratorio de Diseño Integral, tanto ellos como los jóvenes eran novatos, sin embargo, se generó un ambiente de confianza. “Me gustó que **incluyeran a la gente y al grupo en la toma de decisiones,** que vinieran a nuestro lugar, que supieran qué se estaba haciendo; preguntaron muchas cosas se interesaron por el tema; presentaron la información sobre los avances en la imagen, interactuaron con los productores para obtener un diseño que nos gustó para dar la imagen de Mistly. Nos dieron un panorama de cómo el diseño es una herramienta de trabajo (ya cuando visitamos la UAMC) y esto nos amplió la perspectiva del diseño; un profesor nos sugirió ¿Por qué no diseñar herramientas para trabajar en la propia comunidad? Ayudar a que las personas no carguen a loma las cosas y ahí entendimos que el diseño en el campo, en el cultivo, en la producción de café, sirve para reducir el trabajo del campesino; **las grandes empresas venden equipos muy grandes y**

caros para comunidades como los nuestros, o sea, productores pequeños que lo que necesitamos son diseños particulares para nuestras necesidades pequeñas, pero que nos ayudaría mucho al trabajo; ese tipo de diseño para pequeños productores tendría impacto nacional

Por otro lado, comentó Juan Carlos, “la pandemia reveló que se necesita mucho el **diseño digital, tiendas en línea, comercialización, transmitir nuestra marca de una forma efectiva y con fuerza en las redes: promoción, venta, cobro, tener una logística de entrega que muchos no tenían, es decir, diseñar un buen sistema de entrega.**” Vimos que utilizar Mercado Libre, por ejemplo, es muy caro para nosotros. Necesitamos que se diseñen sistemas de acuerdo al tipo de producto que se está comercializando. El diseñador ayudaría para el buen uso de herramientas e-commerce (todo esto se los puso enfrente la Pandemia, pero ya se van a quedar en esa lógica, dado que las circunstancias los obligaron a ser más incisivos en las ventas a domicilio) Concluye preguntando, ¿Qué cambios se van a quedar y cuáles sólo fueron coyunturales)

Luis Herrera. THURST. Diseñador gráfico de la UIA, trabajó desde el tercer semestre; trabajando en Nueva York, complementó sus estudios en negocios y economía.

De inicio, manifiesta que el diseño es para cambiar a México. “Hay empleados suyos que se van de su empresa porque ‘ellos sólo querían diseñar’, se van porque no estaban dispuestos a recibir *feed back*, ‘porque no gustan de que se metan con SU

diseño’ como si éste fuera una obra de arte. (Cuando él considera) que se tiene que empezar por leer, por dejar de ser solista, por olvidar de pensar en lo que a ti te gusta y más bien pensar en los usuarios y en los clientes, (muchos egresados) creen que el diseño es algo artístico, que si eres diseñador tienes licencia para no leer y no pensar.”

“Se tiene que diseñar para generar valor”, lo fui comprendiendo trabajando en una agencia en Nueva York donde todo era medido, y no se decidía nada por gusto, y esto me obligó a meterme en los tecnicismos del mundo de los negocios. Cuando regresé a México me puse a estudiar innovación, **mezclé entonces el diseño, el modelo de negocios y la innovación.**

Ya, actualmente, en THURST, se asocia con Paulina y pone una agencia que más que Design Thinking, hace Responsive Thinking (reaccionando rápido y positivamente, adaptándose, fluyendo) , que a la manera de la pantalla de un I-Phone, **se adapta a las distintas posiciones**, en su caso, **se adapta a los distintos modelos de negocio**; a todo ello, en THURST se agrega una perspectiva cultural. Desarrollan una tecnología para entender, escanear, resolver e implementar. En THURST: **invertimos, construimos una estrategia de negocios, incluimos la cultura y ejercemos el visual thinking para conectar las diversas partes o piezas para que el cliente las pueda ver.**

Tenemos diseñadores que mezclan lo artístico con lo estratégico, y trabajan en células de negocios donde se vinculan con todas las personas que

intervendrán e intervienen en el proyecto, les pedimos que **piensen y escriban.**

El **visual thinking** acompaña el proceso desde la junta, investiga e identifica los touch points y no sólo genera un brief sino que se hace responsable de la construcción de la solución; ilustramos la estrategia. El diseñador tiene que viajar por todas las células. Hacemos auditoría de marca: pensar, analizar y comunicar como hábito de trabajo, en THURST lo convertimos en un diseñador estratégico que trata de contestar ¿Cómo entiendes tú lo que el cliente quiere? Al diseñador lo involucramos en todo, ¿Qué puedes aportar? ¿Cuál es tu punto de vista?

Cuando un diseñador ingresa a THURST, “*le damos dos semanas de inducción, les enseñamos visual thinking, prácticas, criterios, herramientas, lo ayudamos a pensar visualmente o lo que está detrás es el pensamiento, cómo ver y visualizar lo que se piensa*”, “*para esto nadie llega preparado, nosotros buscamos tres cosas: (1) Materia gris, por ejemplo, si vas a nuestra sala de lectura, qué leíste y qué entendiste, (2) actitud, tienes que trabajar en equipo y poder aprender, perder el recelo al feedback, que NO quieran todo rápido y con gratificación y (3) Pericia técnica de acuerdo a tu profesión y ya contratado, tienes que mostrar evidencia de tu progreso. Pericias Técnicas para todo **THRUSTER: (1) Escanear, investiga, es curioso (2) lee entre líneas, realiza insights y los comunica, (ojo, los gráficos no saben hablar) (3) conecta cosas situacionalmente y lo que se dice tiene que estar bien investigado, decir cosas que hagan sentido porque acompañó el pro-***

ceso desde un principio, y por ende, sabe qué cosas se conectan, (4) saben construir un problemas y una solución viable y pertinente, (5) ejecución impecable y estéticamente bella. Con eso y en el proceso deberá preocuparse por aprender gestión de negocio.”

Comenta Luis que las escuelas siguen enseñando oficios y sólo cambian nombres a las materias, el sugiere que deberían existir troncos comunes con *soft* y *hard skills*, y entre éstas, él abordaría los temas estéticos y cuestiones administrativas y de negocios. (Las *softskills*, les darán comunicación y liderazgo y con las *hardskills* entrarán al mundo de lo medible y cuantificable)

Propone desarrollar el emprendedurismo, es decir, la competencia para resolver cosas de manera autónoma y no a partir de lo que el otro te diga. Ve al diseño gráfico, usando la cadena alimenticia, donde hasta arriba de la pirámide estaría un águila, como la profesión que se encuentra hasta abajo.

Claudia Garduño. Aalto LAB México. Comunidad Maya en Calakmul, y se unió a Design Reaction. Es egresada de Diseño Industrial en del TEC CDMX y maestra y doctora por la escuela de Aalto, en Finalnadia; es profesora del CIDI y del Posgrado de Diseño Industrial de la UNAM.

Comienza diciendo que el diseño responde a las necesidades de un país; que ella hace diseño en la **intersección del diseño colaborativo y el diseño para sustentabilidad**, o lo que algunos llaman diseño para la innovación social.

Si bien realizó una maestría en Diseño y Arte Aplicado, el doctorado ya fue en Diseño (sin adje-

tivos) ; en ese contexto se conectó con el Aalto LAB en Shanghai. En el doctorado, más que dividirse por especialidades, se dividían por grupos con intereses comunes. Asimismo, lo común a todos los grupos era el diseño colaborativo, el design Research, metodologías colaborativas de diseño; era interdisciplinario porque se afrontaban problemas muy complejos y realmente eran disciplinas muy distintas al diseño; *“recuerdo que los ingenieros nos decían ‘¿Cómo ir a un lugar a ver qué hacer’ y nosotros les decíamos ‘ese es el punto’ y después lo entendieron muy bien (...) para nosotros era muy fácil, primero vamos a observar, a entrevistar, a hacer notas, hacer sesiones de lluvia de ideas para irlas depurando y tener algo más visual, todo fluía muy fácil”*.

“Esta formación que tenemos en dibujo, en prototipaje, es muy importante para lo que vamos a hacer, (recuerda) nos preguntábamos ‘por qué hacer una licuadora me va a ayudar a resolver grandes problemas, pero me di cuenta que esas habilidades de principios de la carrera de diseño industrial, te ayudan a pensar; más allá de hacer un licuadora, te ayuda a unir muchas piezas en problemáticas más complejas; yo sí creo que la posibilidad de pensar en ciertas problemáticas complejas, está vinculada a la habilidad o al dominio de ciertas habilidades plásticas; en Aalto había profesores que quería reducir esa formación profesional básica y poner desde un principio materias de diseño sustentable; yo considero que no, que más bien hay que llevar esas habilidades básicas para llevarlas u orientarlas hacia algo más complejo. En un principio, el estudian-

te debe trabajar qué forma le daría a una pieza, por ejemplo, a una pieza de cerámica; enfrentar el reto de la materialidad, qué puedo y qué no puedo hacer con cada material; luego, ponerles problemáticas más complejas, (...) que los estudiantes tengan una visión de para qué sirve algo, a quién le resuelve problemas, que los estudiantes vayan siendo más críticos con las implicaciones de lo que diseñan”.

Mi opinión de la UAMC es por una estudiante que tengo en maestría, Angélica Tule, a la cual le dirijo la tesis, tiene buenas habilidades gráficas, si quieres que algo quede bien se lo pides a ella, tiene mucho interés social, de trabajar en la comunidad, y cuando se presentan dificultades, improvisa y se le ocurren buenas modificaciones. *“Ella trabaja bien en campo, soluciona muy bien”*

La curiosidad, la crítica, le improvisación, *“ocurre en el trabajo uno a uno. Se debe tratar de llevar al campo a todos, ‘vamos a hacer proyectos en el mundo real’ es un acompañamiento uno a uno y teniendo un plan para la visita de campo. Por ejemplo, en la comunidad donde trabaja Angélica, San Cayetano, su abuela fue ahí la maestra del pueblo, y lo conectó con el hecho de que todas las niñas le hablan de sus mamás, y todo esto lo ha ido orientando a una intervención de diseño centrada en cuestiones de género”* Considera que, para tener un futuro, o que, en un futuro, los diseñadores deben *“trabajar en equipos transdisciplinarios: diseñador, antropólogos, ingenieros mecánicos, médicos, y buscar hablar en el idioma de los otros; ser flexibles en sus métodos y funcionar como el aglutinante de otras disciplinas,*

siendo una suerte de facilitador; diseñar materiales más precisos, para dar buena información a todos los colaboradores del equipo; considerar la sustentabilidad y la agenda 20-30 de los ODS, al tanto de los estudios científicos sobre el mundo y el medio ambiente; desarrollar un sentido de humildad, (Óscar Haggerman) saber identificar, cuándo hablar y cuando quedarse callado. Trabajar con las otras disciplinas y con las personas para las cuales estaremos diseñando, preguntarse, ¿cómo vamos a solucionar problemas complejos que cooperen con una sociedad más justa? *“Reflexionar cuando construyes el producto de diseño, pero también reflexionar sobre las implicaciones de lo que se hizo, y sobre el porqué de lo que se hizo, es decir, no sólo diseñar, sino contestar para qué lo diseñas, por qué lo diseñas, antes de trazar una línea”*

Se tienen que generar discursos para transformar el medio del diseño en México: tienen que hacerse proyectos, emprender con otros valores, por ejemplo, diseñadores que sepan bajar fondos. Saber hacer un render de mi visión de futuro, pero decirles a los inversionistas o a los gobiernos, el impacto de lo que se diseña, sus costos, pero también los beneficios sociales, saber hablar con los del poder y los del dinero, aprender a tratar con organizaciones gubernamentales, saber rendir cuentas.

¿Cómo cambiar estilos de vida? En vías de modificar el tipo de vida y ejercicio profesional.