

Dos mundos del diseño

Formarse en diseño y ganarse la vida diseñando

COORDINADORES:

Francisco Javier Gutiérrez Ruiz • Jorge Rodríguez-Martínez



Universidad
Autónoma
Metropolitana



Casa abierta al tiempo Azcapotzalco



Dos mundos del Diseño

Formarse en diseño y ganarse la vida diseñando





Universidad Autónoma Metropolitana

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro

Rector General

Dr. José Antonio De los Reyes Heredia

Secretario General

Unidad Azcapotzalco

Dr. Oscar Lozano Carrillo

Rector de la Unidad

María de Lourdes Delgado Núñez

Secretaria de Unidad

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro

Director de la División de Ciencias

y Artes para el Diseño

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Secretario de División de CyAD

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Jefe del Departamento de Evaluación

del Diseño en el Tiempo

Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón

Jefe del Departamento de Procesos

y Técnicas de Realización

Dictaminador de la obra

Mtro. Antonio Abad Sánchez

Dictaminadores de capítulos

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Dr. Luis Carlos Herrera Gutiérrez de Velasco

Mtro. Antonio Abad Sánchez

Dr. Eduardo Ramos Watanabe

Dr. Miguel Ángel Herrera Batista

Dra. Aurora Poó Rubio

Dra. Beatriz Itzel Cruz Magchún

Dra. Carolina Trejo Alba

Dr. Héctor Homero Posada Ávila

MdI. Jorge Alberto Ramírez Gómez

Dr. Julio Frías Peña

Mtro. Daniel Casarrubias Castrejón

Mtro. Víctor Javier Rocha Castro

Dr. Jaime González Bárcenas

Mtra. Carolina Robles Salvador

MdI. Julio A. Muñoz Marañón

MdI. Enrique Ricalde Gamboa

MdI. Alinee Sánchez-Paredes Torres

Universidad Autónoma Metropolitana
Casa abierta al tiempo Azcapotzalco



evaluación
del diseño en el tiempo

Procesos
y Técnicas de Realización

Administración
Tecnológica en el Diseño
Investigación

Dos mundos del Diseño. Formarse en diseño y ganarse la vida diseñando es una publicación editada por el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo y el Departamento de Procesos y Técnicas de Realización de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.

D.R. ©2021 UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco,
Av. San Pablo No. 180, Col. Reynosa Tamaulipas,
Azcapotzalco, C.P. 02200, Ciudad de México, México
Tel. 53189180
Tel.: 5318-9482, 9181 y 9183
ISBN: 978-607-28-2114-9



Primera Edición: 2021.

Editores responsables

Dr. Francisco Javier Gutiérrez Ruiz

Dr. Jorge Rodríguez-Martínez

Formación y Diseño Gráfico

Mtra. Tzindeh Jiménez Corredor

Diseño de portada

dca. Juan Moreno Rodríguez

Impreso en México, *Printed in Mexico*

Ciudad de México, mayo 2021

Queda estrictamente prohibida la distribución de los contenidos e imágenes de la obra sin previa autorización expresa por escrito de la Universidad Autónoma Metropolitana.





Dos mundos del Diseño

Formarse en diseño y ganarse la vida diseñando

COORDINACIÓN

Francisco Javier Gutiérrez Ruiz • Jorge Rodríguez-Martínez





Integrantes del Consejo Editorial

Mtra. Gloria María Castorena Espinosa

Coordinadora

Mtra. Irma López Arredondo

DCG. Laura Elisa León Valle

Dr. Gabriel Salazar Contreras

Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez

Integrantes del Comité Editorial

Dr. Gabriel Salazar Contreras

Presidente

Dra. Elizabeth Espinosa Dorantes

Dra. Luisa Regina Martínez Leal

Mtra. Gloria María Castorena Espinosa

Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara

ISBN: 978-607-28-2114-9





Índice

Presentación _____ 9

Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez / UAM-Azcapotzalco, CDMX

Preámbulo _____ 21

Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez / UAM-Azcapotzalco, CDMX

I. Breve análisis del sentido que guarda la relación formación-ejercicio profesional del diseño

Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez/UAM Azcapotzalco, CDMX _____ 27

1. **Comprender lo que pasa en el mundo e impulsar lo que debería pasar** _____ 33

2. **La superficialidad de los debates. Un clima intelectual de discursos *light* para explicar lo complejo** _____ 41

3. **Mundo académico y mundo profesional. Un *continuum* en movimiento** _____ 53

4. **El alcance limitado de foros, seminarios y talleres sobre el tema** _____ 65

5. **El papel del investigador en diseño. Conocimiento para posibilitar un cambio de rumbo** _____ 69

6. **Reflexionar desde el enfoque sistémico la correlación formación-ejercicio profesional** _____ 75

7. **El crecimiento económico no mejora la distribución de la riqueza ni el índice de la felicidad** _____ 85

8. **Conclusiones** _____ 93

II. Aportaciones de la investigación en diseño a la praxis profesional

1. **Formarse en investigación del diseño: experiencias y recomendaciones para las licenciaturas en diseño del siglo XXI** _____ 107

Ricardo Sosa Medina / Monash University, Australia y Auckland University of Technology, Nueva Zelanda / INVESTIGADORES ENTREVISTADOS: Antonio Esparza Glismann, Tania Rodríguez Kaarto, Nora Morales Zaragoza, Juan Carlos Ortiz Nicolás y Mariale Moreno



- 2. Una alternativa de desarrollo de la disciplina del diseño: styling contra método** 133
Luz del Carmen Vilchis Esquivel / UNAM, CDMX
- 3. Un discurso entre situaciones en conflicto que deriven en acuerdos.**
Consultorio Arquitectónico para Vivienda (CAVI), CDMX 149
Aarón Caballero Quiroz / UAM Cuajimalpa, CDMX / CASO: Consultorio Arquitectónico CAVI.
- 4. El rol de las competencias reflexivas en la formación y práctica del diseñador. Caso: Taller de Diseño de Envases** 167
Miguel Toshihiko Hirata Kitahara / UAM Azcapotzalco, CDMX / CASO: Sistemas de Signos en Envase.

III. Colaboraciones academia-empresa y academia-sector público

- 1. The role of design in the process of innovation between industry, creativity and culture: an educational challenge** 187
Flaviano Celaschi y Elena Formia / Università di Bologna, Italia / CASO: Bologna Agency Youtool.it.
- 2. Diseñar construyendo: Casa Decor, un caso de éxito en las aulas** 207
María Antón Barco / Escuela Universitaria de Diseño y Tecnología, Madrid, España / CASO: Casa Decor.
- 3. Impulsando una educación contemporánea del diseño vivencial** 223
Beatriz Itzel Cruz Megchún / University of Portland, Oregon, EUA / CASO: Artesanías Altamirano, Tlayacapan, Morelos y Centro de Estudios Alfareros, San Miguel, Puebla.
- 4. Aportación del diseñador a organismos multidisciplinarios del sector público para las necesidades ciudadanas. LabCDMX** 237
Deyanira Bedolla Pereda / UAM CUAJIMALPA, CDMX / CASO: Laboratorio para la CDMX

IV. Casos del ejercicio profesional del diseño

- 1. Investigando sobre el trabajo de los diseñadores: trece preguntas a ocho jóvenes mexicanos profesionales del diseño** 255
Gabriel Simón Sol / UAM Xochimilco, CDMX / PROFESIONISTAS





ENTREVISTADOS: Ariel Rojo, Desireé Hernández Ibinarriaga, Javier Henríquez Lara, Joel Escalona, Jorge Diego Etienne, José de la O, Moisés Hernández y Silvino López Tovar.

- 2. Diseño mexicano en empresa mexicana. Caso Rotoplas 285**
Rubén Sahagún Angulo / UAM Azcapotzalco, CDMX / PROFESIONISTA
ENTREVISTADO: Claudio Beltrán Carrasco.
- 3. Práctica profesional del diseño como generador de experiencias sociales 303**
Sergio Dávila Urrutia / UAM Azcapotzalco, CDMX / PROFESIONISTA
ENTREVISTADA: María del Carmen Sierra.
- 4. El diseñador: de generalista a especialista en la industria del empaque en México 321**
Isaac Acosta Fuentes / UAM Azcapotzalco, CDMX / PROFESIONISTA ENTREVISTADO: Eva Elena Velázquez Hernández.

V. Entrevistas a profesionistas

- 1. Ernesto José Velasco León (sector público, ASA-UNAM) 337**
Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez
- 2. Manuel José Herrera Bonilla (diseñador-empresario) 357**
Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez
- 3. José Daniel Acosta Sánchez (diseñador independiente) 377**
Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez
- 4. María Bibiana Suárez Medina (diseño de equipo médico) 387**
Eduardo Ramos Watanabe y Francisco Javier Gutiérrez Ruiz
- 5. Rafael Morales Vega (vehículos eléctricos y agencias de publicidad) 401**
Beatriz Itzel Cruz Megchún
- 6. Gabriel González Hernández (Chrysler México) 429**
Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez
- 7. Miguel Ángel Herrera Batista (investigación en diseño) 437**
Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez

Conclusiones 451





**Anexo: dos ejemplos de las respuestas al cuestionario
enviado a los profesionistas**

1. **Francisco Javier Nuño Morales** _____ 459
Diseñador industrial independiente. México
2. **Marcio Dupont Caballero de Carranza** _____ 467
Consultor independiente y académico. Brasil





Deyanira Bedolla Pereda

**4. Aportación del
diseñador a organismos
multidisciplinarios del
sector público para las
necesidades ciudadanas.
LabCDMX¹**

Universidad Autónoma
Metropolitana, Cuajimalpa,
Ciudad de México



Resumen

A partir de la iniciativa de redes académicas internacionales y de su convocatoria a integrar laboratorios multidisciplinares de investigación y desarrollo de proyectos sociales en un entorno ciudadano, se reflexiona en este trabajo sobre las aportaciones del profesional del diseño en ese contexto. Se trata de la consecuente definición de un perfil de diseñador que se espera trascienda los elementos materiales o tangibles conocidos derivados de las diferentes subdisciplinas del diseño. Mismos que ofrecen soluciones de naturaleza analítica, reflexiva, visualizadora, planeadora, organizativa, e integradora, con lo cual asistimos al nacimiento de una nueva figura de diseñador. En congruencia con lo anterior son consideradas como centrales otras capacidades, conocimientos y habilidades necesarias para el diseñador. En un contexto, cuyo objetivo central es hacer frente a problemas complejos dentro de laboratorios multidisciplinares ciudadanos, el diseñador se integra en el corazón de organizaciones y gobiernos, migrando por lo tanto desde los denominados estudios de diseño a un medio multidisciplinario de constante trabajo en equipo.

Palabras clave: redes académicas internacionales, laboratorio de diseño, multidisciplinario, social, público, Ciudad de México.



Abstract

From the Academic International Network's initiative and its call to integrate multidisciplinary laboratories for research and development of social projects in a city environment, we reflect about designer's contributions in this context. From these we identify the birth of a new kind of designer with another sort of contributions that goes beyond the traditional material and tangible elements, but into a solution derived from analytical, reflective, visualizing, planning and organizational. In accordance with the above, capacities, other knowledge and skills necessary for the designer are considered significant. In a context, whose central objective is to face complex problems within multidisciplinary city laboratories, the designer is integrated into the heart of organizations and governments, thus migrating from the so-called design studios, to a multidisciplinary environment, of constant teamwork.

Keywords: *International network initiative, design lab, multidisciplinary, social, public, Mexico City.*



Introducción

El contexto social, ambiental y económico global de la actualidad ha llevado a instituciones educativas a nivel internacional a replantearse el papel que podría desempeñar el diseñador, así como las aportaciones que sería capaz de generar ante el nuevo escenario. Un ejemplo de ello, es el nacimiento de la red académica internacional denominada DESIS² conformada en 2009, que introduce la noción de comunidad creativa e innovación social en diversas escuelas de diseño del mundo y crea condiciones favorables para iniciar este sistema que se ocupe de temas relacionados con la sustentabilidad y con distintas problemáticas sociales.

Diferentes instituciones de Europa, África, Asia, Oceanía y América³ han respondido a este tipo de iniciativas de dos maneras principalmente: adecuando sus programas de estudio a dicho contexto y necesidad actual; y con la creación de laboratorios dentro de sus universidades, conformados por grupos de académicos, investigadores y estudiantes que orientan sus diseños y actividades de investigación hacia la innovación social.

En América Latina, la red DESIS también tuvo respuesta⁴, en el caso de México⁵ en 2013 y hasta 2018 dicha iniciativa, en su versión de laboratorio, fue adoptada y desarrollada a nivel gobierno de la Ciudad de México.

En la gestión administrativa del 2013-2018, el gobierno de la Ciudad de México instituyó el denominado LabCDMX, concebido como un espacio experimental y multidisciplinario de gestión urbana, que buscó nuevas formas de acercarse a temas relevantes para la ciudad, y fungir como un vínculo entre la sociedad civil y el gobierno local. En el ámbito de la enseñanza aprendizaje, dicho enfoque para la disciplina, sobre todo a nivel licenciatura, ha sido considerado y abordado en carreras de diseño con una orientación diferente a las tradicionales, como es la licenciatura en Diseño de la UAM Cuajimalpa.

El LabCDMX⁶ contó con la participación de abogados, artistas, geógrafos, y por supuesto, diseñadores que formaron parte de su equipo de trabajo; a finales del 2018, derivado del cambio de gobierno de la Ciudad de México, las funciones de este laboratorio fueron retomadas y ampliadas por la Agencia Digital de Innovación Pública⁷.





Este texto se fundamenta en el trabajo de Brenda Vértiz⁸, diseñadora industrial mexicana, quien laboró en el LabCDMX durante casi los cinco años de su existencia, coordinando proyectos especiales en el área de diseño. Su desempeño en ese sentido fue posible gracias a la formación que recibió a través de la realización de un posgrado en diseño de la Universidad de Alvar Aalto en Finlandia. A partir de esos estudios se familiarizó con una perspectiva del diseño que amplió su visión sobre el papel y la capacidad del profesional del área para generar aportaciones al ámbito social, sobre todo en un contexto público y ciudadano.

Con base en lo anterior, se señala aquí a través de distintos apartados, que es posible formar e involucrar a los diseñadores en la toma de decisiones para la ciudadanía desde el sector público, con el fin de generar un cambio en ese sentido. El diseñador puede ser preparado, a partir de un nuevo enfoque tanto en el ámbito profesional como en el educativo, para involucrarlo en la búsqueda por resolver aspectos en ese ámbito y no orientar únicamente su quehacer al sector productivo y mercantil desde el sector privado; en especial, si se trata de aquel diseñador formado en instituciones públicas de educación superior.

Los diseñadores pueden tener, en mayor medida, el conocimiento para resolver problemas y necesidades específicas de la ciudadanía, con base en un enfoque educativo que permita plantear, estudiar, entender y abordar problemas complejos actuales de su entorno inmediato. El impacto social del diseño, sus aportaciones e importancia, es un área que pudiera ser incluso cubierta en los planes de estudio de instituciones educativas de diseño.

Los nuevos dominios de acción del diseñador

Uno de los primeros laboratorios a nivel internacional, que orientan sus diseños y actividades de investigación hacia la innovación social fue el *Helsinki Design Lab* creado en 1968⁹, iniciativa de Sitra¹⁰, fundación pública que opera directamente bajo la supervisión del parlamento finlandés. Su objetivo es promover un desarrollo estable y equilibrado en Finlandia, un crecimiento económico cualitativo y cuantitativo, y competitividad y cooperación internacional. Para ello se apoyan proyectos que aumenten la eficiencia de la economía, mejoren el nivel de educación o investigación, y propongan y estudien futuros escenarios de desarrollo.





El *Helsinki Design Lab* señala como uno de sus principales objetivos, ayudar a los líderes gubernamentales a ver la “arquitectura de los problemas”, tomar decisiones, y ver los desafíos desde una amplia perspectiva. Busca proporcionar orientación hacia soluciones más completas que consideren todos los aspectos de un problema. El enfoque y modo de trabajo son las aportaciones principales del diseño, ello es lo que caracteriza la labor del diseñador dentro de un contexto multidisciplinario, como el de los mencionados laboratorios, que a continuación se exponen ampliamente.

A partir del proyecto internacional DESIS, ya mencionado, los laboratorios como el LabCDMX¹¹ (2013-2018) tuvo como fin lograr una congruencia con los problemas complejos actuales, ya que difícilmente es posible hacerles frente de una manera tradicional, por lo cual requieren ser abordados de una forma amplia, sistémica, multilateral e interdisciplinaria.

Aportación del diseñador a un equipo multidisciplinario

La perspectiva del diseño en donde se formó a nivel posgrado Brenda Vertiz¹² le permitió desarrollar su trabajo en el laboratorio para la ciudad, desde un enfoque que amplió las definiciones tradicionales del diseño, que a menudo se enfocan únicamente, en la generación de soluciones materiales, acotadas y específicas y cuya aportación se trata generalmente de un producto, espacio, elemento de comunicación gráfica o, incluso, a últimas fechas, de un servicio.

El diseño, desde un contexto de trabajo multi e interdisciplinario orientado al servicio público, puede ser caracterizado por centrarse en la capacidad de ofrecer soluciones apropiadas, convenientes, adecuadas e inclusive novedosas, a problemáticas complejas y necesidades derivadas de realidades y contextos actuales, y ya no en las habilidades de configuración formal tradicional; con lo cual la creatividad, la capacidad de análisis, y de establecer relaciones entre la diversidad de elementos involucrados, son consideradas algunas de las capacidades centrales del diseñador en la actualidad.

El diseño, en un contexto cuyo objetivo central es hacer frente a problemas complejos dentro de laboratorios multidisciplinarios, se concentra en concebir la mejor manera de abordarlos y analizarlos, así como en identificar modos y oportunidades de acción, y ayudar a ofrecer soluciones holísticas y flexibles para





ser implementadas. Con base en la naturaleza multi e interdisciplinaria, amplia y flexible de dicha labor, la mejor manera en que puede ser desarrollada en toda su potencialidad, es a partir de que el diseñador se integra en el corazón de dicho tipo de organizaciones y gobiernos. Migrando desde los denominados estudios de diseño a un medio multidisciplinario de constante trabajo en equipo, de naturaleza analítica, reflexiva, visualizadora, planeadora y organizativa, con lo cual asistimos al nacimiento de una nueva figura de diseñador, muy cercana a lo que sería una especie de asesor, consejero o consultor¹³.

De acuerdo con el *Helsinki Design Lab*¹⁴, la mentalidad del diseñador, que se enfrenta a la complejidad, así como a la interdependencia de las partes de un problema, tiene tres competencias principales:

1. Integración

Debido a que los tomadores de decisiones clave a veces solo ven las partes específicas en lugar de la totalidad del problema, pueden quedarse con una visión parcial que genera elecciones erróneas. El enfoque del diseño, naturalmente integrador, ayuda a iluminar la compleja red de relaciones, entre personas, organizaciones y cosas para proporcionar un punto de vista holístico.

2. Visualización

Frente al nivel de complejidad e incertidumbre de los problemas actuales, herramientas como las hojas de cálculo y otras herramientas analíticas habituales son insuficientes. Las herramientas que puede y podría ser capaz de concebir y desarrollar el diseñador (entre ellas la representación visual) son un medio importante e iterativo que sirve para comunicar relaciones complejas, incluso contradictorias, que serían difíciles o imposibles de explicar solo en texto y números.

3. Implementación

Las buenas ideas son fáciles de conseguir, pero implementar las correctas no lo es. En los últimos años, el énfasis en el “pensamiento de diseño” ha demostrado poderosamente el valor de aplicar la creatividad en muy distintos contextos. Resulta igualmente relevante, generar ideas y conceptos creativos, así como lograr su implementación y garantizar que las ideas clave mantengan su integridad du-





rante ese proceso. Los diseñadores pueden participar durante la duración de los procesos de cambio, proporcionando experiencia y retroalimentación constantes para identificar, probar y desarrollar soluciones duraderas.

Origen conceptual de las nuevas capacidades del diseñador

Una vez señalado este nuevo papel del diseñador, ya mencionado anteriormente, integrado a un equipo de trabajo experimental y multidisciplinario, dirigido a solucionar problemas de la sociedad en un contexto urbano, es pertinente mencionar que podemos encontrar, en el que se ha denominado como “Pensamiento de Diseño” (*Design Thinking*), el origen conceptual de dicho nuevo perfil del diseñador y por lo tanto, de sus nuevas capacidades.

De acuerdo con Rodríguez (2015: 93), si bien existen consensos al respecto, podemos encontrar distintas versiones sobre este tipo de pensamiento en diseño, por dicha razón, y principalmente porque el objetivo aquí es en realidad entender de dónde surge esta nueva orientación del quehacer de la disciplina y las nuevas competencias para el diseñador que a partir de ello se señalan, se abordará en este apartado el análisis del origen del pensamiento de diseño, y sobre todo sus bases conceptuales.

Dos orígenes tuvo el pensamiento de diseño, por un lado, el planteamiento de la noción de los denominados “problemas perversos” (*wicked problems*) por Horst Rittel, y por otro, el trabajo de Herbert Simon, Premio Nobel de Economía 1978, quien a partir del trabajo de Rittel amplió considerablemente la definición del Diseño hacia otros campos. En su artículo de 1973, Rittel y Weber señalaron que los problemas de Diseño y de planeación urbana son “perversos”, principalmente porque es prácticamente imposible resolverlos con los métodos proyectuales tradicionales centrados en la configuración de la forma, además de que sus soluciones no son definitivas, solo son mejores o peores. Y que los inconvenientes o desventajas son inevitables por lo que es muy frecuente, que puedan aparecer beneficios o complicaciones imprevistas, además de que las oportunidades de aprender por ensayo y error son limitadas.

De acuerdo con Rodríguez (2015), los problemas denominados ‘perversos’ son justo lo contrario de los “problemas domesticables” (*tame problems*), mismos que





pueden ser bien definidos, que se comprenden en su totalidad y pueden fijarse, ser establecidos o resueltos mediante soluciones técnicas. A partir de dicho planteamiento, Herbert Simon (2006: 113) replanteó la definición de la disciplina y actividad del diseño:

Diseña todo aquel que concibe un curso de acción que a partir de una situación dada alcance un desenlace ideal. La actividad intelectual de producir artefactos materiales no es radicalmente distinta de aquella de quien receta remedios para un paciente enfermo ni la de quien concibe un nuevo plan de ventas para una compañía o una política de bienestar para un Estado.

De acuerdo con Simon, diseñar es pasar de un estado existente a uno ideal y con base en ello, el diseño ya no se centra en configurar una forma sino en solucionar un problema. dicho planteamiento es la explicación de por qué hoy es posible hablar de un diseño de servicios o de algún tipo de gestión y planeación que no lleve necesariamente a una configuración formal o a la materialización de algún elemento.

Conocimientos esenciales para formar al diseñador actual

Con base en lo anterior, es posible señalar y subrayar que en un equipo multidisciplinario cuyo objetivo es atender problemáticas complejas, actuales y relevantes a nivel social y desde dependencias públicas, el perfil de diseñador deseable, se acerca más a lo que sería un asesor, consejero o consultor, quien necesita tener la visión, conocimientos, capacidades y habilidades siguientes:

- a) Lograr tener una visión amplia de contextos y problemáticas complejas, con base en la capacidad de desarrollar un pensamiento sistémico; que sea capaz de entender la totalidad, la complejidad de un sistema, así como los distintos ámbitos y actores involucrados.
- b) Lograr desarrollar un trabajo en equipo multi e interdisciplinario dentro de dichas instituciones u organismos ya estructurados, para lo cual será de im-





portancia que el diseñador tenga el conocimiento, pero al mismo tiempo la capacidad, e intuición, de concebir y desarrollar herramientas, y/o métodos guía para ello.

- c) Con base en lo anterior, el diseñador congruente con dicho perfil, necesita tener claro que el resultado de su labor no necesariamente serán elementos tangibles. Ya que el diseño es una forma de pensar, analizar, reflexionar, visualizar y planear, por lo que sus propuestas podrán o no, involucrar elementos materiales o tangibles.
- d) Por la labor que desempeñará, será muy relevante sensibilizar, y concientizar especialmente a este diseñador, hacia los problemas humanos que son más importantes y significativos debido a sus repercusiones sociales. Para ello es importante fomentar sobre todo la capacidad de empatía del estudiante. Paralelamente a esto, deberá manejar métodos y herramientas para explorar dichas problemáticas humanas y tener la capacidad de concebir otras *ad hoc* a la circunstancia abordada.

Ejemplos de proyectos desarrollados por LabCDMX

A continuación, algunos ejemplos de proyectos desarrollados desde la organización multidisciplinaria dirigida al sector público ciudadano, el LabCDMX, y en los que ha participado directa o indirectamente la diseñadora Brenda Vértiz, en la que se han apoyado las reflexiones de este texto:

Derecho a la Ciudad para las niñas y los niños¹⁵

Proyecto planteado a partir de la premisa de que en la Ciudad de México viven casi tres millones de niños, y sin embargo, los programas enfocados a la niñez no los toman en cuenta ni son sensibles a sus necesidades. Los niños son los más vulnerables en la ciudad, el tráfico les afecta mucho más a ellos que a los adultos, y de hecho, los accidentes viales son la segunda causa de muerte entre los niños de 5 a 14 años. El proyecto se planteó para regular de mejor manera los espacios públicos y, específicamente, las áreas de juego. Ciudad Lúdica del LabCDMX hizo un ejercicio para preguntar a los niños qué opinan de las actuales áreas de juego, cuánto tardan en llegar a un parque, y qué les gusta, o qué les da miedo.





Figura 1. Proyecto: “Ciudad para las niñas y los niños” (Fuente: <https://labcd.mx/la-ciudad-mexico-declara-compromiso-garantizar-derecho-ninas-ninos-a-calles-seguras/>)

Ciudad Lúdica¹⁶

Proyecto en el que se propuso explorar el juego como un componente urbano primordial a través de un eje de investigación y experimentación denominado Ciudad Lúdica. La propuesta fue aportar a la teoría internacional sobre el uso del juego como herramienta de construcción de ciudad, visto desde la perspectiva de la Ciudad de México y sus particularidades. El proyecto se desarrolló a partir del planteamiento de dos cuestionamientos: ¿El juego es capaz de impulsar la cohesión ciudadana?, y ¿lo lúdico puede funcionar como herramienta de construcción de ciudad?



Figura 2. Proyecto Ciudad Lúdica (Fuente: <https://mxcity.mx/2017/01/ciudad-ludica-juego-herramienta-construir-la-ciudad/>).





Mapatón CDMX¹⁷

Esfuerzo conjunto para generar una base de datos abiertos de los recorridos de microbús, autobús y vagoneta de la Ciudad de México, a partir del juego y la colaboración ciudadana. Los voluntarios usaron sus propios teléfonos celulares durante las rutas de su transporte cotidiano. Con la información obtenida, se pudo actualizar el trazado de las rutas en las distintas líneas del transporte público de la ciudad.

Peatónito superhéroe¹⁸

Peatónito es un activista enmascarado que lucha por los derechos de los peatones, y una red de activistas se dedican a formular políticas públicas de transporte que sean sostenibles y pongan al peatón como el “rey de las calles”.



Figura 3. Proyecto Peatónito superhéroe (Fuente: <https://www.theguardian.com/cities/2015/nov/09/peatonito-el-superheroe-que-lucha-para-que-las-calles-de-la-ciudad-de-mexico-sean-mas-seguras>).

Comentarios finales, formar a jóvenes diseñadores con un nuevo perfil

Como se mencionó desde el primer apartado de este texto, el impacto social del diseño, sus aportaciones e importancia es un área de oportunidad, que permite desde el ámbito profesional diversificar las áreas de actuación y desempeño del





diseñador, y desde el ámbito educativo actualizar los planes de estudio de las instituciones educativas nacionales del diseño. Con base en la experiencia ya descrita sobre el trabajo de Brenda Vértiz, se abre una nueva área de formación, recomendable para integrar dentro del universo de perfiles de egreso. Dicha consideración e integración serán posible a partir de que docentes y directivos dentro del ámbito educativo, lleven a cabo un ejercicio reflexivo en torno a las necesidades sociales apremiantes del mundo actual, sobre todo en escenarios como lo son los grandes conglomerados humanos, es decir, las ciudades en donde habitamos gran parte de la población del mundo.

La UAM Cuajimalpa, siendo la cuarta unidad de la institución nacida en 2005, ha impartido la licenciatura en Diseño, con un perfil de egreso diverso y de actuación distinta al del egresado de las subdisciplinas tradicionales del área, ya conocidas e impartidas en otras unidades de la UAM (Diseño Gráfico y Diseño Industrial, principalmente). Dicha orientación distinta de la licenciatura en Cuajimalpa, si bien no se centra aún del todo en el nuevo perfil que se ha planteado en este texto, ha permitido en cierta medida la formación del alumno hacia dicha perspectiva. En concreto, dentro de tres materias o Unidades de Enseñanza Aprendizaje (UEA, como se denomina en la UAM) del plan de estudio de la carrera de Diseño de Cuajimalpa, los denominados “laboratorios integrales” 1, 2 y 3, que conforman tres trimestres de la licenciatura, se ha conducido al alumno hacia la identificación, planteamiento y desarrollo conceptual de proyectos ciudadanos que aporten a la mejora de la sociedad de la que forman parte, en su propio contexto urbano.

Se ha buscado que el papel del alumno, en dichas UEA, haga énfasis en el desarrollo de una visión amplia de contextos y problemáticas complejas, mediante la que sea el alumno capaz de entender la totalidad, la complejidad de un sistema, así como los distintos ámbitos y actores involucrados, se sensibilice y concientice hacia los problemas humanos que son más importantes y significativos, debido a sus repercusiones sociales; es así objetivo en el curso fomentar la capacidad de empatía del estudiante. Por último, al mismo tiempo se ha buscado sobre todo que el alumno visualice que el diseño es una forma de pensar, analizar, reflexionar, visualizar y planear, por lo que sus propuestas podrán o no, involucrar elementos materiales o tangibles. Lo anterior puede abrir las perspectivas de espacios laborales para los egresados.





En este contexto será muy relevante detenerse a pensar en los requerimientos del incipiente nacimiento de organismos nacionales e internacionales, como los laboratorios multidisciplinarios mencionados en este trabajo, sobre todo en aquellas dependencias públicas que buscan atender las necesidades apremiantes actuales de los entornos ciudadanos.

La gran mayoría de las carreras de diseño, que son impartidas en nuestro país, se orientan actualmente a las subdisciplinas tradicionales del diseño y cuentan con un claro enfoque del diseño moderno, es decir, aquel que responde a objetivos productivos mercantiles y dirigidos en gran medida a obedecer a las necesidades empresariales.

Es imperativo realizar un esfuerzo por visualizar cuáles son y cómo podrían ser las contribuciones significativas del diseñador a la mejora del contexto social, y ambiental actual con una visión en el bienestar público y social. Es importante subrayar que el hecho de delinear un nuevo perfil profesional de diseñador, no invalida la necesidad de profesionales del diseño de las subdisciplinas tradicionales, sin embargo, es claro que pueden coexistir, en paralelo, con el nuevo perfil que aquí se propone.

NOTAS

- ¹ Este artículo fue recibido en 2018, sin embargo, a finales de ese año, con el nuevo gobierno de la Ciudad de México (2018-2024), las funciones de este laboratorio fueron retomadas y ampliadas por la Agencia Digital de Innovación Pública. Ver: <https://adip.cdmx.gob.mx>
- ² <http://www.desisnetwork.org/about/>
- ³ Europa: Suecia, Francia, Holanda, Italia, Dinamarca; África: Botswana, Sudáfrica; Asia: China, Corea, Japón; Oceanía: Australia, Nueva Zelanda; América: Estados Unidos, Canadá. Laboratorios de la Desis Network: <https://www.desisnetwork.org/labs/>
- ⁴ Brasil, Chile, Colombia, México.
- ⁵ En México, existe también un laboratorio dentro de la institución educativa superior denominada "Centro", pero dados los objetivos de este trabajo y porque se trata de una institución educativa privada con incipientes proyectos desarrollados hasta hoy, no se mencionará como referente de lo que en este texto se pretende plantear. <https://www.desisnetwork.org/courses/mexico-mexico-city-social-design-hub-desis-lab/>
- ⁶ Ver: <https://labcd.mx/el-laboratorio/>.





- 7 La Agencia Digital de Innovación Pública tiene la responsabilidad de conducir, diseñar y vigilar la implementación de políticas de gestión de datos, gobierno abierto, gobierno digital, gobernanza tecnológica y de gobernanza de la infraestructura tecnológica en la Ciudad de México: <https://adip.cdmx.gob.mx/>
- 8 Más información sobre Brenda Vértiz en: <https://anchor.fm/disenoydiaspora/episodes/19-Ciudad-y-diseo-MxicoFinlandia--Una-charla-con-Brenda-Vertiz-e3js3b>, y: <https://labcd.mx/equipo-y-colaboradores/>
- 9 <http://www.helsinkidesignlab.org/pages/about.html>
- 10 El Fondo de Innovación de Finlandia (en finés: *Suomen itsenäisyyden juhlarahasto*, en inglés *Finnish Innovation Fund* (SITRA). Ver: www.sitra.fi/en/
- 11 Experimentación y creatividad en la Ciudad de México (Archivo 2013-2018). Ver: <https://labcd.mx>, revisado el 28 de agosto de 2018, y el 8 enero del 2020.
- 12 Diseñadora industrial mexicana egresada del ITESM en 2006, realizó un posgrado en diseño en la Universidad de Alvar Aalto en Finlandia y laboró casi todo el tiempo de existencia del LabCDMX (2013-2018).
- 13 Comentarios de editores: ver al artículo de Flaviano Celaschi en este libro, donde se hace énfasis, además de estas funciones, en la labor mediadora del diseñador entre los actores del proyecto.
- 14 <http://www.helsinkidesignlab.org/pages/what-is-strategic-design.html>
- 15 <https://www.gob.mx/sedatu/articulos/derecho-a-la-ciudad-para-las-ninas-y-los-ninos-72394?idiom=es>
- 16 Proyecto Ciudad Lúdica: <https://labcd.mx/eje-ciudad-ludica/>
- 17 <https://labcd.mx/mapaton-cdmx/>
- 18 <https://www.theguardian.com/cities/2015/nov/09/peatonito-el-superheroe-que-lucha-para-que-las-calles-de-la-ciudad-de-mexico-sean-mas-seguras>

BIBLIOGRAFÍA

- SIMON, Herbert (2006). *Las ciencias de lo artificial*. México: UAM Cuajimalpa- Editorial Comares.
- RITTEL H., Weber M., (1973). "Dilemmas in a general theory of planning", en *Policy Sciences*, vol. 4 Elsevier. P. 155- 169
- RODRÍGUEZ, Luis (2015). *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. UAM Azcapotzalco, México.





OTRAS REFERENCIAS

Agencia Digital de Innovación Pública del Gobierno de la Ciudad de México, disponible en: <https://adip.cdmx.gob.mx/> (consultado en octubre de 2019).

Red Académica Internacional *Design for Social Innovation and Sustainability* (DESIS), disponible en: <http://www.desisnetwork.org/about/> y <https://www.desisnetwork.org/labs/> (consultado en octubre de 2019).

Social Design Hub. DESIS Lab Name in Mexico City. Disponible en: <https://www.desisnetwork.org/courses/centro-social-design-hub/> (consultado en octubre de 2019).

SEMBLANZA DE LA AUTORA

Dra. Deyanira Bedolla Pereda. Estudió la licenciatura en Diseño Industrial en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Posteriormente se graduó como maestra en Diseño y Biónica en el Instituto Europeo di Design, en Milán, Italia. Estudió doctorado en la Escuela Superior de Ingenieros Industriales de Barcelona (ETSAIB) en Barcelona, España. Actualmente es profesora de tiempo completo de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa, México.



Dos mundos del diseño

Formarse en diseño y ganarse la vida diseñando



*Dos mundos del diseño.
Formarse y ganarse la vida diseñando,*

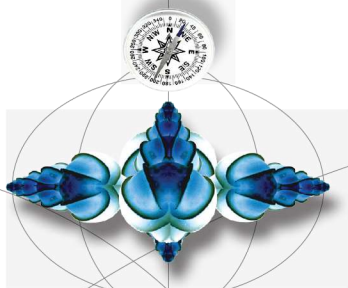
Se terminó de imprimir en mayo de 2021.

La impresión estuvo a cargo de TN Editores con la supervisión de Iván Mendoza. En Avenida del Taller 96-28, Col. Tránsito, Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06820, CDMX. tneditores@gmail.com

La producción y cuidado de la edición estuvo a cargo de Javier Gutiérrez Ruíz y Jorge Rodríguez-Martínez.

Para su formación se utilizaron las fuentes TheSans y TheSerif.

Se utilizó papel Snow Cream de 55 gramos para sus interiores y cartulina couché de 300 gramos para los forros. El tamaño de la publicación es de 21 x 16.5 cms. El tiraje fue de 500 ejemplares.



Dos mundos del diseño

Formarse en diseño y ganarse la vida diseñando

El fin primordial de esta publicación es propiciar la reflexión acerca de las diversas posturas que se observan actualmente en el diseño, visto como campo del saber, en torno a lo que se considera el sentido de los mundos académico y profesional y los vínculos que hay, o debieran existir, entre ellos ante las grandes transformaciones del mundo en que vivimos. Del análisis de la información recabada se desprenden ideas que reflejan un gran abanico de posturas en los diseñadores ante el tema, que se han tratado de integrar como visiones complementarias, con el fin de contrastar ideas que permitan una visión más completa que trascienda lo personal.

La publicación consta de cinco apartados: análisis de la formación académica y del ejercicio profesional del diseño; aportaciones de la investigación en diseño a la praxis profesional; colaboraciones academia-empresa y academia-sector público; casos del ejercicio profesional, y entrevistas a profesionistas. La praxis profesional está presente aquí, desde la empresa grande, nacional o internacional hasta la empresa pequeña, el gobierno o el sector de artesanías. Y el trabajo del diseñador en la actualidad se muestra desde lo tradicional, es decir, productos como vehículos, dispositivos médicos, envases o puntos de venta hasta la creación de servicios y experiencias. Aunque también se incluyen los casos de centros de innovación, ingeniería del producto y laboratorios de diseño.

Son 23 artículos, en los que los autores comparten sus experiencias y visiones desde México, EUA, Italia, Nueva Zelanda, Brasil y España, y en los que intervienen más de 40 diseñadores, ya sea de manera directa o indirecta, en la obra que tienes en las manos.

Esta nueva publicación tiene como antecedente las publicaciones de la UAM-A, de los mismos coordinadores: *Conceptos clave para la formación del diseñador industrial* (2012); *Geosignificación del diseño* (2014) y *Modelos clave para el diseñador ante los escenarios de cambio* (2016).

Universidad
Autónoma
Metropolitana



Casa abierta al tiempo Azcapotzalco



9 786072 821149