



comaprod

consejo
mexicano
para la acreditación
de programas de diseño a. c

en
cua
dre

ASOCIACIÓN
MEXICANA
DE ESCUELAS
DE DISEÑO
GRÁFICO

di-integra

Asociación Mexicana de Instituciones y
Escuelas de Diseño Industrial

MEMORIAS La **formación**
6^{TO} FORO DE de los **diseñadores**
DISEÑO y la **relación** con el
2019 **ejercicio profesional**

MEMORIAS La **formación**
6^{TO} **FORO D** de los **diseñadores**
DISEÑO y la **relación** con el
2 0 1 9 **ejercicio profesional**

MEMORIAS La formación
6^{TO} FORO DE de los diseñadores
DISEÑO y la relación con el
2019 ejercicio profesional



Consejo mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, A. C.
Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico
Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial

Consejo mexicano
para la Acreditación
de Programas de Diseño, A. C.
(COMAPROD)

Asociación Mexicana
de Escuelas de Diseño Gráfico, A. C.
(ENCUADRE)

Asociación Mexicana
de Instituciones y Escuelas
de Diseño Industrial, A. C.
(DI-INTEGRA)

COPILADOR
(COMAPROD, (ENCUADRE) y (DI-INTEGRA)

CORRECCIÓN DE ESTILO
Asociación Mexicana
de Escuelas de Diseño Gráfico

DISEÑO DE PORTADA E INTERIORES
Francisco Javier Echavarría meneses

Memorias sexto foro de diseño
*la formación de los diseñadores
y la relación con el ejercicio profesional*
Primera edición 2021

ISBN: 978-607-96927-3-5

D. R. © Consejo Mexicano para la acreditación
de Programas de Diseño, A. C. (COMAPROD)
Calle 21, número 116, colonia San Pedro de los Pinos,
alcaldia Benito Juárez, Ciudad de México. C. P. 03800

D. R. © Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, A. C. (ENCUADRE)
Avenida Universidad S/N, carretera a Jiquipilco km. 1.
Colonia Barrio de San Pedro, Ixtlahuaca, Estado de México. C. P. 50740

D. R. © Asociación Mexicana de Instituciones
y Escuelas de Diseño Industrial, A. C. (DI-INTEGRA)
Tecualiapan No.8, Colonia Romero de Terreros,
alcaldia Coyoacán, Ciudad de México. C. P. 04310

Ciudad de México, 2021



NUEVOS RETOS EN LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL DISEÑADOR INDUSTRIAL

Mtra. Mónica Patricia López Alvarado

Mtra. Diana Corona Gómez

Mtro. Alejandro Briseño Vilches

RESUMEN Las competencias profesionales que el diseñador industrial va desarrollando a lo largo de su trayectoria académica se orientan a satisfacer las demandas de su contexto social inmediato; sobre todo respecto a los diversos sectores que en el entorno laboral se presentan. En este sentido, las variables que intervienen con la capacidad de diseñar conllevan el planteamiento acerca de la adquisición y fortalecimiento de conocimientos, habilidades y actitudes que el alumno deberá adquirir en su proceso de aprendizaje.

Si bien es cierto que nuestro contexto actual se va transformando a una velocidad reveladora e impacta en un mercado cada vez más competitivo en ámbitos de ciencia y tecnología, surge el gran reto para el diseñador de desempeñar sus competencias profesionales orientadas a: la disrupción e innovación en nuevas tecnologías; transitar entre la realidad física y la realidad virtual; integrar productos, sistemas, servicios y experiencias innovadoras para una mejor calidad de vida; conocer y dominar los nuevos materiales de producción; tener formación y visión transdisciplinaria en la proyección y gestión de productos que dinamicen a la sociedad y al mercado. Lo anterior conlleva al diseñador a responder éticamente mediante la articulación de las demandas sociales, medioambientales, económicas, geopolíticas y en las que el propio ser humano se desenvuelva.

PALABRAS CLAVE *Ética profesional, demandas sociales.*

RETOS ACTUALES: DEMANDAS SOCIALES, MEDIOAMBIENTALES, ECONÓMICAS Y GEOPOLÍTICAS
 Hoy en día los cambios que vivimos a niveles social, medioambiental, tecnológico, económico, político, entre otros, se producen de una manera cada vez más rápida. Una de las áreas donde se perciben estos impactos, directa o indirectamente, refiere al ámbito educativo. Este contexto implica replantear la misión de las instituciones educativas en el nivel superior, y con ello la formación de los profesionales en diversas disciplinas encontrándose dentro de ellas el propio diseño.

Desde esta perspectiva, uno de los aspectos a considerar de manera vertiginosa será el reto que esto implique para los profesionales del diseño. Sobre todo en la puesta en práctica de sus propias competencias, independientemente del área en la que se desarrollen.

Una de las características del siglo XX e inicios del Siglo XXI ha sido la etapa postindustrial o postmoderna, vivimos en la sociedad del Conocimiento. De acuerdo con Drucker,¹ la información se ha convertido en el vehículo para la creación de prosperidad y quienes la posean tendrán el nuevo poder. Algunas de sus características serían: la competitividad, globalización de los mercados, nuevos espacios sociales, así como la transformación del trabajo humano.

Por otro lado, para Osorio, P. N.,² nuestro entorno se caracteriza también por ser incierto ante los cambios a nivel global e histórico. Vivimos en una sociedad red, globalizada y mundializada que presenta escenarios y paradigmas nuevos. Se viven cambios acelerados en diversos escenarios que parecen generar un «efecto mariposa» en aspectos como los valores, la deshumanización, la inestabilidad económica, política, crecimiento de hambre, pobreza y destrucción del medio ambiente.

Y mientras profesionales, educadores e investigadores pueden llegar a cuestionar la siguiente etapa de la innovación, el diseño está evolucionando hacia un campo abierto con muchas aplicaciones y significados. Por ello resulta primordial generar —a través de la investigación y la práctica del diseño— alternativas para afrontar los cambios sociales, tecnológicos e industriales del futuro.

¹ Drucker (1993). En Osorio P. N. (1996). *CEIBA* A scientific and technical journal published by zamorano, Vol. 37(1):217-228

² Osorio P. N. *Op.cit.*



Al hablar del diseño y de los profesionales de esta disciplina, estaremos asociando directamente el quehacer profesional de aquellos que llevan a cabo diversas actividades para el desarrollo de proyectos de diseño. Y es precisamente en el transcurso de estos procesos donde los profesionales del diseño demuestran sus competencias, habilidades y todo aquello que sea evidencia de cómo resuelven los diversos problemas en respuesta a satisfacer las necesidades de las personas a quienes dirijan sus propuestas. Es indudable que un factor clave en los procesos que conllevan los proyectos de diseño será considerar el contexto en el cual se encuentren inmersos. Y si bien es cierto que vivimos en un mundo globalizado, también será imperioso considerar las particularidades del entorno de vida inmediato en donde los posibles usuarios interactúen.

En este sentido, de acuerdo con Van Den Berg & Bakker —citado en Wastling,T., Charnley, F. y Moreno, M.³—, el enfoque de diseño circular en el nivel de diseño de producto, presenta un marco útil y un conjunto de herramientas para que los diseñadores usen. Este enfoque presenta los cinco temas más relevantes en el diseño circular de productos como: diseño a prueba de futuro, diseño para desmontaje, diseño para mantenimiento, diseño para remake y reciclaje. El primero de ellos, la prueba futura, es el acto de ralentizar el flujo de productos, garantizar que funcionan durante más tiempo, además de ser deseados y utilizados por su propietario durante más tiempo. Marcet, X.⁴ hace énfasis, en su conferencia *Cambios en el mundo* (mayo 2018), de una manera más sintética: la economía circular se presenta como un sistema de aprovechamiento de recursos donde prima la reducción de los elementos, se minimiza la producción al mínimo indispensable, y —cuando sea necesario— se hace uso del producto, se apuesta por la reutilización de los elementos que por sus propiedades no pueden volver al medio ambiente. Esta necesidad del diseño circular es indudable que tenemos que abordarla como un reto primordial y considerarlo en la metodología de todo proyecto de diseño como un tema pendiente, vital y obligado en la formación en nuestras instituciones educativas.

Es evidente que actualmente la sociedad consumista ha permitido abrir mercados de nuevos productos con una carga importante de materiales desechables que afectan notablemente el entorno medioambiental. Hoy en

3 Wastling,T., Charnley, F. y Moreno, M. (2018). *Diseño para el comportamiento circular: considerando a los usuarios en una economía circular*. Sostenibilidad (2071-1050).Jun, vol. 10 Número 6, p1743. 1p

4 Marcet, X. (2018). *Cambios en el Mundo*. Conferencia en Universidad de Harvard.



día el ciclo de vida del producto en gran medida impacta en el factor económico haciendo más corto su vida de uso que las necesidades del usuario; es decir, encontramos un sinnúmero de productos en el mercado con la asociación de percepción de producto chino a la baja calidad. Por lo tanto, transgrede a la filosofía del diseño circular que manifiesta el principio de prevalecer al diseño a prueba de futuro. Asimismo, es fundamental desde el enfoque de la disciplina hacer énfasis en los diversos escenarios del diseño posmoderno. Así lo establece el Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (ICSID), que sugiere tomar en cuenta todas las esferas donde impacta el diseño directamente como lo son los productos, servicios, procesos y sistemas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN LA DISCIPLINA DEL DISEÑO

Respecto a las competencias profesionales del diseñador, y en particular las que confieren al diseñador industrial, se pueden englobar de manera general en: competencias cognitivas, competencias actitudinales y también se pueden encontrar aquellas competencias que se orienten al desarrollo asertivo en la gestión emocional.

Indudablemente que hoy en día los retos a los que se puede enfrentar el diseñador dentro de su ámbito laboral o profesional se encuentran relacionados directamente con las condiciones propias del entorno o contexto en donde se desarrolla. Las características sociales, económicas, medioambientales, políticas o geopolítica influyen directamente y de manera recíproca en las problemáticas que el diseñador está atendiendo para la satisfacción de necesidades del ser humano.

En respuesta a las demandas y retos actuales que nuestra sociedad globalizada presenta, se requieren egresados que no sólo adquieran conocimientos y habilidades propias de la disciplina, sino además que puedan adquirir competencias no tradicionales como lo son las habilidades sociales, el liderazgo, el trabajo en equipo, la gestión del estrés e inteligencia emocional, apunta Soto W. L.⁵ Lo anterior implica considerar también la ética y sensibilización ante la realidad en la cual vive.

Desde este sentido, el autor citado anteriormente refiere que el mercado laboral actual se caracteriza por criterios como: los cambios importantes en la fuerza de trabajo, la innovación tecnológica, aumento en el sector de servicios, así como la diversificación en el mercado laboral y lo transdisciplinar.

5 Soto, W. L. consultado en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2013/1266_99140_2130con.pdf



Por lo tanto, se pueden advertir cambios tanto en las características y demandas en el mercado laboral como en las propias competencias del profesional del diseño que esta realidad exige. Asimismo, existe un continuo debate en la reflexión de las competencias que el alumno debe adquirir en su trayectoria académica y cómo fortalecer el adquirir conocimientos, habilidades y actitudes que les permita generar estructuras de pensamiento derivadas de propuestas innovadoras contemporáneas.

De acuerdo con Aladrén A. Pilar⁶—quien es responsable del programa proyectos disruptivos que forma parte de la Escuela superior de Madrid—, existen competencias de carácter más específico vinculadas al quehacer profesional del diseñador. Entre ellas se encuentran: Concebir y desarrollar proyectos desde una conceptualización disruptiva en sentido amplio; Cooperación fluida interdisciplinar en problemas complejos; Capacidad de posicionarse en perspectivas distintas ante un problema; Desarrollar estrategias y herramientas para afrontar situaciones nuevas; Habilidad en la reestructuración de problemas; Destreza en la gestión de procesos en marcos de referencia no convencionales; Manejo de analogías en procesos y de influencias en contenidos para enriquecer la disciplina del diseño; Capacidad de integrarse en programas de investigación básica en el marco teórico del diseño.

NUEVOS RETOS EN LA EDUCACIÓN, LA INDUSTRIA, EL MERCADO Y LA NUEVA ECONOMÍA NARANJA

Reisberg, L.,⁷ en su conferencia en la Universidad de Boston College denominada «Estrategias para el impulso de la internacionalización e innovación» (mayo 2018), plantea algunos temas y consideraciones para la creación de nuevas competencias.

Creemos que la única forma de que aprendan es darles clase, ahora preparamos a la gente donde no sabemos qué trabajo va a tener, ahora tendremos en el primer mundo más gente trabajando de manera independiente.

Hoy en día hacer uso de estas nuevas tecnologías —*google groups*, *google docs*, *skip*, *zoom*, realidad virtual y realidad aumentada para viajar en el diseño, *podcast*— son opciones para la formación profesional.

⁶ Aladrén, A. P. (2016). *Guía docente de proyectos disruptivos*. Consejería de educación, juventud y deporte. Madrid.

⁷ Reisberg, L. (2018). *Estrategias para el impulso de la internacionalización e innovación*. Conferencia en Universidad de Boston College.



Cisneros, G.,⁸ en su conferencia de *Modelo de Innovación y Liderazgo en Educación*, hace énfasis en que la labor educativa que hacemos está centrada en el pasado y no en el futuro. Esta afirmación fortalece la parte que sustenta al desempeño del diseñador que dentro de sus procesos metodológicos puede orientar su desempeño en la parte disruptiva prevaleciendo un atrevimiento de hacer las cosas diferentes con un aporte de valor diferenciado. Con ello privilegia la imaginación de lo que pudiera ser y dibuja una estructura formativa que demanda la sociedad de las nuevas actividades profesionales que se están presentando.

En el congreso *DI-NTEGRA, territorios de diseño*, Torres, R.⁹ plantea en su ponencia algunos puntos a considerar para ser un diseñador competente. Principalmente se enfoca en los ámbitos profesional e internacional. Entre sus puntos más enfáticos, señala la necesidad de estar actualizado en el *software* de diseño. Asimismo, apunta que, sin esta competencia, resulta contundente el quedar afuera de la competencia en el mercado internacional. En su ponencia, se destaca como aspecto evidente su manifestación en torno a la perseverancia y la pasión por la profesión: es como el ADN de todo diseñador para enrolarte en esta carrera. En este sentido, lo anterior se relaciona estrechamente con lo planteado anteriormente por Reisberg, L.,¹⁰ quien menciona que la única forma de que aprendan es darles clase. Sin embargo, la adquisición y fortalecimiento de conocimientos, habilidades y actitudes que el alumno deberá adquirir en su proceso de aprendizaje en asignaturas claves sería la combinación de actividades extra aula.

Dentro de las competencias actitudinales también se pueden encontrar aquéllas que se orienten al desarrollo asertivo en la gestión emocional. Torres, R.¹¹ lo menciona en lo referente a la manera de presentar los proyectos a los clientes. Para ello se han de considerar los componentes como lo son los sentidos auditivos y visuales a través de videos cortos infográficos. Éstos provocan y estimulan el procesamiento de diseño visceral que el auditorio recibe una carga de distintos valores estéticos de la propuesta de diseño en el proyecto realizado. Así lo plantea Norman, D.¹² en su libro *diseño emocional*. Actualmente la industria creativa en México representa 3.5% del PID (Producto Interno Bruto). PROMÉXICO, INEGI¹³ (2016).

8 Cisneros, G. (2018) *Modelo de Innovación y Liderazgo en Educación*. Conferencia en la Universidad de Boston College.

9 Torres, R., (2019). *Territorios de diseño*. Conferencia en Congreso Internacional de Diseño DINTEGRA, San Luis Potosí.

10 Reisberg, L., *Op. Cit.*

11 Torres, R. *Op. Cit.*

12 Norman, D. (2005). *El diseño emocional*. Ed. Paidós

13 INEGI 2016, <http://promexico.mx/template/ciie/docs/sectores/industrias-creativas-en-mexico.pdf>



La revolución digital ha acelerado e incrementado la participación de las industrias creativas; hoy en día se tiene información de la *economía creativa* —término acuñado por Howkins, J. en 2001 en su libro *Economía creativa*— y del poder de la economía naranja —establecido en Colombia por Iván Duque y Felipe Buitrago en 2013—, término que es definido por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) como: «*El conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios, y cuyo valor puede estar basado en la propiedad intelectual*» (BID, 2013).

Así como en la parte actitudinal del diseñador será un objetivo fortalecer el tema de autoestima personal, ética y profesional de su actividad proyectiva, también lo es hacer una reconversión de la percepción de una actividad meramente creativa a la de una disciplina cargada de valor, aporte social y económico, como lo establece PROMÉXICO. Es evidente hacer énfasis que el rol del diseñador alcanza una visión más amplia que sólo atender la creación de productos y ofrecer servicios. También tienen, entre sus competencias y capacidades, las de crear y trabajar en beneficio de una sociedad más equitativa que coadyuve y fortalezca los retos actuales y futuros como son los escenarios económicos, geopolíticos y medioambientales.

De acuerdo con el foro económico mundial que cita el Banco Interamericano de desarrollo (BID) en su publicación de economía naranja (2017), los nuevos retos sobre las habilidades que se estiman para el 2020 son:

1. Solución de problemas complejos
2. Pensamiento crítico
3. Creatividad
4. Manejo de personas
5. Coordinación con los demás
6. Inteligencia emocional
7. Juicio y toma de decisiones
8. Orientación al servicio
9. Negociación
10. Flexibilidad cognitiva

Actualmente uno de los elementos más atractivos es el protagonismo del diseñador como fundador o cofundador de muchas de estas empresas. En Silicon Valley, según el *Design in Tech Report*, en los últimos 10 años más de 27 empresas co-fundadas por diseñadores han sido adquiridas por compa-



ñas como Google, Facebook, Adobe, LinkedIn, Dropbox y Yahoo, Accenture, Capital One, BBVA, McKinsey & Co. Éstas han originado miles de millones de dólares en valor y han despertado el interés de grandes corporaciones e inversionistas, que ahora ven con otros ojos las capacidades de estos creativos.

NUEVAS TECNOLOGÍAS. REALIDAD VIRTUAL

Las nuevas tecnologías hoy en día las componen la realidad virtual, la realidad aumentada, la impresión 3D, el *Big Data*, las comunicaciones en los servicios, entre otros.



En estos escenarios donde impera y trascienden estas herramientas pudiera parecer que son la base del despegue de la innovación. No obstante, lo análogo aún prevalece en varios sectores como sería en algunos de los servicios. Los consumidores buscan experiencias centradas en cargas emocionales y vivenciales enfocadas principalmente en activar los cinco sentidos que generen recuerdos placenteros, que todavía no son sustituidas por las digitales. Más allá de las tecnologías, como lo establece Domínguez, E.¹⁴ la realidad virtual (ver imagen 1), la capacidad inmersiva del relato digital a través de la pantalla se fundamenta en dos pilares: interfaz gráfica y acción con el contenido.

Si tuviéramos que sintetizar el máximo grado de inmersión relacionado con cada uno de ellos, la interfaz ofrecería la sensación de presencia en el lugar de los hechos, de «estar allí»; mientras que la acción con el contenido facultará una experiencia de sustitución y de actuación en el relato.

Veamos estos dos conceptos que maneja Domínguez, E. de cada uno de estos aspectos, en relación al proyecto vinculado de la Maestría en diseño e Innovación Industrial el CA-UDG 734 y la empresa *Magia y Mueble* ubicada en

Imagen 1.

Propiedad del Cuerpo Académico UDG-CA 734.

¹⁴ Domínguez-Martin, E. (2015). *Periodismo inmersivo o como la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad*. El profesional de la información, v. 24, n. 4, pp. 413-423.

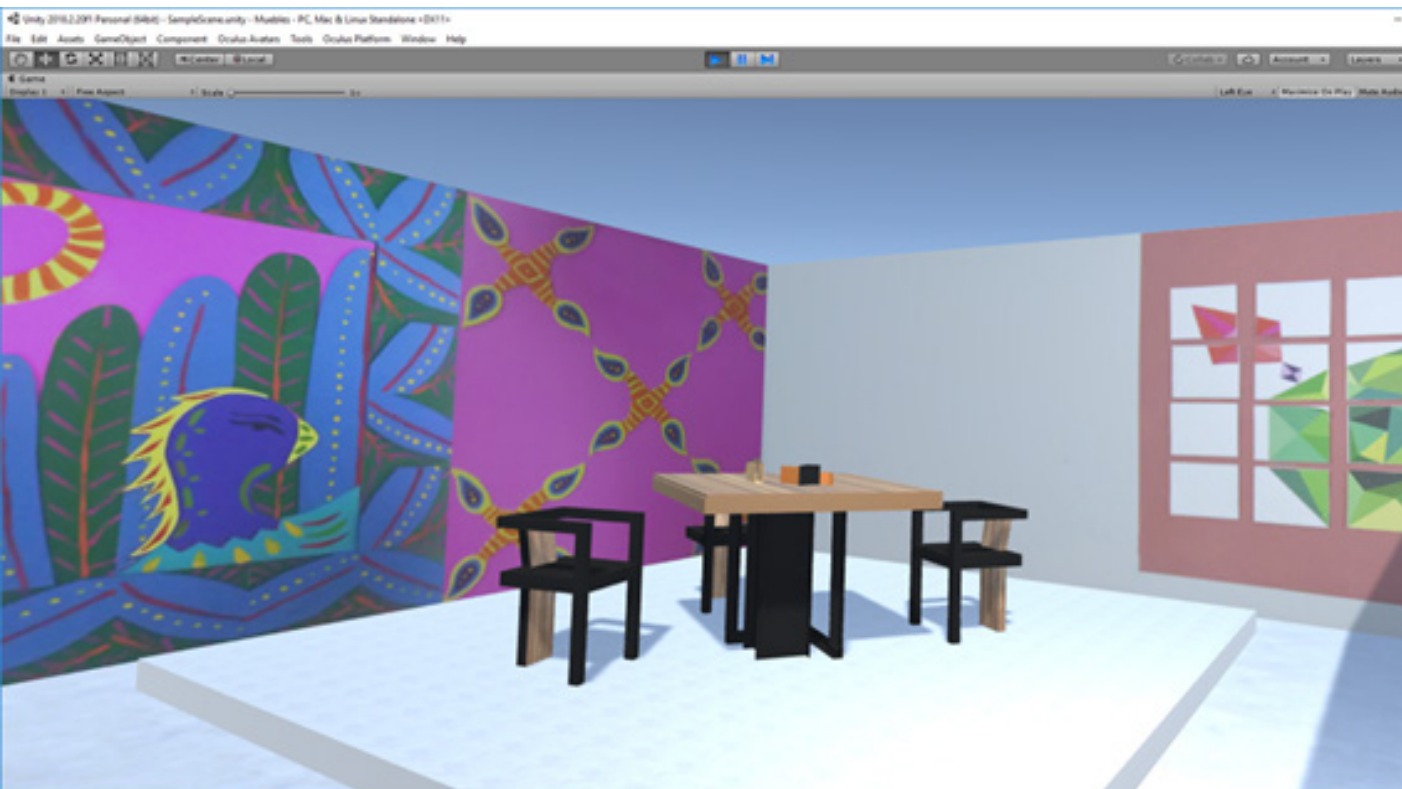
Tonalá, Jalisco. Ésta se dedica a la fabricación de muebles, principalmente para el extranjero. ¿Qué características visuales de la interfaz favorecen la inmersión digital? La mayor de ellas es la transparencia, una estrategia de inmediatez ante la realidad que se muestra: el espectador está directamente expuesto a los hechos. La combinación de lo análogo y lo digital tiene la función de proyectar una experiencia de aprendizaje en la formación del diseñador y genera un impacto vivencial de lo tradicional a lo tecnológico. Esta convergencia permite reinventar la manera de hacer docencia, lo cual convertirá a las aulas en espacios educativos disruptivos donde la interacción y las atmósferas ambientales serán totalmente diferentes en la formación de los diseñadores.

De acuerdo con lo anterior, este proyecto en su primera etapa se realizó de manera análoga. Elaboró los modelos de estudio con la finalidad de incorporar las nuevas tecnologías y facilitar la toma de decisiones del empresario.

En una segunda etapa, los muebles se proyectaron sólo en render y se habilitaron a la realidad virtual para hacer la simulación de los mismos en el espacio (ver imagen 2).

Imagen 2

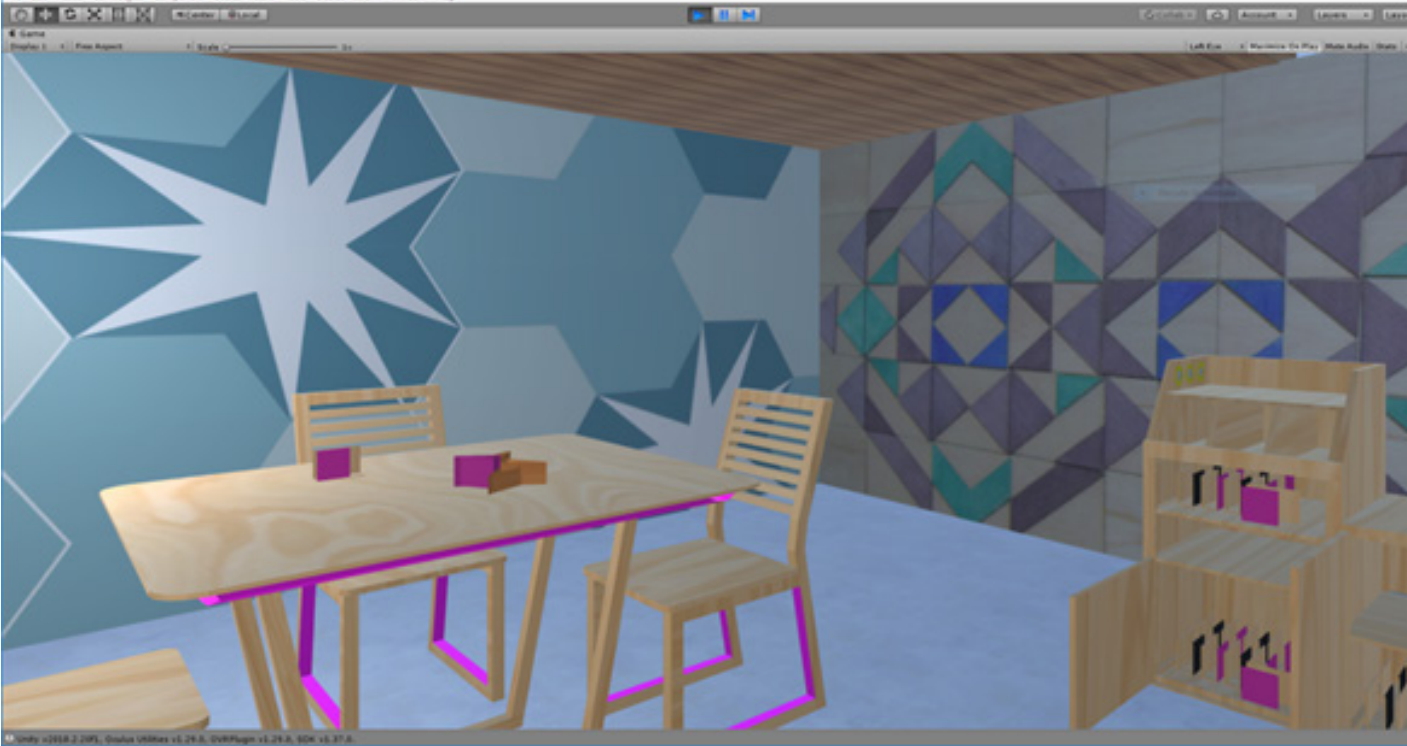
Propiedad del Cuerpo Académico UDG-CA 734.



Manovich, L.¹⁵ incorpora la herencia visual cinematográfica, ya que considera que el cine se impone cada vez más en la estética de la interfaz. Dicha estética se fundamenta en un hiperrealismo gráfico que tiene como finalidad enfatizar la sensación de estar en el espacio representado. Se recrean escenarios con una experiencia donde el campo de visión tiene una apertura en un ángulo de 360 grados. Estas nuevas tecnologías están cubiertas por una serie de ventajas que benefician los ambientes creativos y los proyectos de diseño. Esta experiencia se vive de una manera más real dimensionalmente hablando, cambia la percepción, reduce costos del proyectos, reduce tiempos, se evalúa y se valida incluso reduciendo los gastos de desarrollo de prototipos. En este sentido, en el presente documento sólo podemos ver la imagen congelada con los mosaicos y los productos o el mobiliario; sin embargo, la experiencia vivencial y sensorial de desplazarse en el entorno, en los distintos niveles, ángulos y alturas, nos permite establecer diferentes puntos de evaluación, observación y análisis tanto en el espacio interior como en los objetos diseñados.

Imagen 3.
Propiedad
del Cuerpo
Académico
UDG-CA 734.

Como se muestra en la figura tres, fue un ejercicio de manera análoga de un mosaico de 30 cm × 90 cm a partir de ahí se lleva a la construcción digital donde se monta en un espacio hiperreal con una dimensión de 9 m × 3 m y nos permite visualizar cómo se verá esta maqueta en esas dimensiones.



15 Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós. ISBN: 844931769X.

La actividad de diseño ha sobrepasado los límites disciplinarios del conocimiento y vuelve a mirar atrás en lo material e inmaterial. Así, la tecnología está provocando y declarando un nuevo proceso de diseño en el cual se requiere un trabajo con diferentes disciplinas. Es aquí en donde el diseñador logra aprovechar esa inteligencia colectiva.

Imbesi, L.¹⁶ habla de que el diseñador tiene la posibilidad de crear un entorno de composiciones en las que puede lograr diferentes configuraciones a través de sus interacciones; por lo cual el proyecto de diseño da oportunidad a esto por su actividad multifacética. El diseño, en tanto, tendrá la capacidad de desarrollar conceptos que sean capaces de generar cambios que logren modificar nuestro hábitat y lograr nuevas presencias artificiales con sus nuevos desafíos para la próxima sociedad.

CONCLUSIONES

Hoy en día la adquisición y fortalecimiento de conocimientos, habilidades y actitudes que el alumno deberá adquirir en su proceso de aprendizaje debería ser combinado con una serie de actividades extra aula. Éstas representan varias acciones de cambio y voluntades, lo cual a su vez provocaría que el profesor modificara tanto su manera de impartir las clases como la actualización de su curso. Así incorporaría dinámicas diferentes en su quehacer académico como son actividades vivenciales, auogestivas, significativas, colaborativas. Es un proceso a través del cual los estudiantes construyen su propio conocimiento directamente desde la experiencia. Así adquieren valores y habilidades. Entre las actividades que se desarrollan están: la asistencia a museos, visitas a la industria, los entornos sociales, asistencia a conferencias y exposiciones, así como los *workshop*. Todo ello con la finalidad de encontrar la información en el contexto donde se desarrollarán.

De esta manera, se puede considerar que los nuevos retos implican coordinar, trabajar y gestionar bajo las nuevas estructuras que obedecen al trabajo multi y transdisciplinario en campos de acción específicos. Lo anterior implica que a nivel institucional en la educación superior se pueda o permita replantear la propia misión de cada una de las instituciones educativas del diseño y que ello nos permita fortalecer el perfil de egreso de este profesional. Desde el ámbito académico y de investigación compete hacer labor de fortalecer la puesta en práctica no sólo de competencias cognitivas sino además las propias habilidades que demanda el futuro inmediato 2020. Este trabajo tiene como finalidad identificar las necesidades y demandas de nuestro contexto globalizado centrado en la gente. Por otro lado, las ins-

¹⁶ Imbesi, L. (2017). *Diseño para el siguiente diseño*. The Design Journal, 20: supl, S9-S15, DOI: 10.1080 / 14606925.2017.1352759.



tituciones educativas tienen que repensar los espacios educativos con una visión al futuro, con el trabajo participativo de los distintos actores que son parte de la formación del estudiante.

El Banco interamericano de desarrollo (BID) define como una verdadera fórmula de innovación la convergencia de los agentes que conforman el ecosistema creativo empresarial compuesto por la sociedad civil, sector público, privado y academia.

Los espacios de colaboración y convergencia de estos agentes facilitarían la sinergia sobre proyectos creativos que encuentren eco y coincidencias en los espacios de trabajo. Algunos ejemplos son los laboratorios culturales, *coworking*, *spaces* o espacios de trabajo cooperativo, donde el científico, el artesano, el inversionista, el comerciante y el creativo puedan convivir, crear y aprender.

FUENTES DE CONSULTA

- Aladrén A. P. (2016). *Guía docente de proyectos disruptivos*. Consejería de educación, juventud y deporte. Madrid
- Cisneros, G. (2018) *Modelo de Innovación y Liderazgo en Educación*. Conferencia en la Universidad de Boston College.
- Dominguez-Martin, Eva (2015) *Periodismo inmersivo o como la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad* El profesional de la información, v. 24, n. 4, pp.413-423.
- Imbesi, L. (2017). Diseño para el siguiente diseño. The Design Journal, 20: supl, S9-S15, DOI: 10.1080 / 14606925.2017.1352759
- INEGI (2016) consultado en: <http://promexico.mx/template/ciie/docs/sectores/industrias-creativas-en-mexico.pdf>
- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós. ISBN: 844931769X
- Marcet, X. (2018). *Cambios en el Mundo*. Universidad de Harvard.
- Norman, D. (2005). *El diseño emocional*. Ed. Paidós
- Osorio P. N. (1996). *CEIBA*. A scientific and technical journal published by zamorano. Vol. 37(1):217-228
- Reisberg, L. (2018). *Estrategias para el impulso de la internacionalización e innovación*. Conferencia en Universidad de Boston College.
- Soto W. L. (2013) consultado en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2013/1266_99140_2130con.pdf.
- Torres, R., (2019). *Territorios de diseño*. Conferencia en Congreso Internacional de Diseño DIntegra, San Luis Potosí, México.
- Wastling,T., Charnley, F. y Moreno, M. (2018). Diseño para el comportamiento circular: considerando a los usuarios en una economía circular. Sostenibilidad (2071-1050).Jun, vol. 10 Número 6, p1743. 1p.





MEMORIAS La **formación**
6^{TO} **FORO DE** de los **diseñadores**
DISEÑO y la **relación** con el
2019 **ejercicio profesional**


comaprod
consejo
mexicano
para la acreditación
de programas de diseño a. c

di-integra
Asociación Mexicana de Instituciones y
Escuelas de Diseño Industrial

**en
cua
dre**
