

# Presente y Futuro del **Diseño en México**

**DI- INTEGRA** Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial

*"PRESENTE Y FUTURO DEL DISEÑO EN MÉXICO"*  
*DI-INTEGRA, A.C.*

1ª edición, octubre 2022

ISBN: 978 607 8077 52 6

Autoras:

Cristina F. Guzmán Siller  
María del Pilar Alejandra Mora Cantellano  
María Margarita Ávila Ochoa  
Patricia Etcharren Padilla  
Alejandra Marín González

Coordinación Editorial:

Dra. Lorena Noyola Piña  
*Directora de la Facultad de Diseño, UAEM.*

Lic. Bianca Vanessa Farías Bahena  
*Secretaria de Extensión de la Facultad de Diseño, UAEM.*

Corrección de estilo y Diseño editorial:

Jael Araceli González Pérez

Edición, Diseño y Maquetación:

Corina Santamaria Blas  
*Facultad de Diseño, UAEM.*

Dorleth Araceli Nava Gómez  
*Facultad de Diseño, UAEM.*

Diseño de portada:

Tania Leticia Salgado Estrada  
*Facultad de Diseño, UAEM.*

Copyright © 2022 DI Integra. Todos los derechos reservados. Queda prohibida cualquier reproducción de esta obra, cualquiera que sea el medio: electrónico, mecánico, grabación, etc; sin el permiso previo de los titulares de los derechos. Advertencia Legal. Los derechos de propiedad intelectual e industrial de los contenidos de este libro, pertenecen a la Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial.

HECHO EN MÉXICO

© 2022 DI Integra Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial

# PREFACIO

A más de 20 años de haberse constituido la Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial, A.C. “DI-Integra” y atendiendo su propósito principal de colaborar con la superación académica y el mejoramiento material de las Instituciones de Educación Superior de Diseño Industrial de nuestro país, esta ha generado diversas acciones para dialogar entre pares y profundizar en las necesidades de todos los agentes que participan en el campo del diseño industrial en México.

En cada asamblea ordinaria de la asociación se tiene un espacio que permite una discusión respetuosa de la diversidad de proyectos académicos de las 27 universidades que conforman DI-Integra y que permite comprender un poco más el contexto educativo de nuestra disciplina en este país. Además de las asambleas de la asociación, uno de los más grandes esfuerzos que realiza DI-Integra y que permite el diálogo y entendimiento de las diferentes posturas del diseño industrial es su Congreso Internacional, el cual ha tenido cuatro ediciones en diferentes sedes, con ponencias magistrales, talleres, mesas redondas, exposiciones de trabajos y presentaciones de proyectos de alumnos, entre muchas otras actividades que generan comunidad, arraigo e identidad.

Como parte de la madurez que ha logrado la asociación y, sobre todo, de sus principios organizativos, hace algunos años se estableció un Comité de Investigación con la finalidad de colaborar en redes y proyectos que le den un soporte metodológico a aquellas discusiones académicas que nos ejemplifican cómo vivimos el diseño industrial desde sus instituciones, cuna de los que ahora son el presente y serán el futuro de la profesión.

Es así como surgió el proyecto de investigación “Presente y futuro del diseño en México”, el cual ahora es una realidad en esta publicación que responde a la búsqueda e implementación de estrategias que nos lleven a conocer a profundidad a las universidades públicas y privadas que ofertan Diseño Industrial en México, clasificadas en 5 zonas geográficas: noroeste, noreste, centro oeste, centro este y sur. En este contexto, DI-Integra promovió entre sus asociados tres tipos de encuestas en las que participaron estudiantes, egresados y docentes, logrando obtener más de 2,000 cuestionarios

respondidos con valiosa información cuantitativa y cualitativa que se analiza en esta primera publicación de la asociación.

“Presente y futuro del diseño en México” es una publicación de todos y para todos los que hacemos diseño en las aulas, en las empresas, organizaciones y en todos los sectores, convencidos del valor que le aporta el diseño a la economía y al desarrollo social de nuestro país. Resulta una radiografía que puede ser útil no solo para la comprensión y entendimiento de lo que perciben estudiantes, docentes y egresados de nuestra disciplina ante los escenarios tan cambiantes del diseño industrial, sus procesos de enseñanza-aprendizaje, su campo profesional y su sentido de pertenencia e identidad en el campo laboral, sino también para ejecutar cambios al interior de nuestras universidades y fundamentar la toma de decisiones ante rediseños curriculares, evaluaciones o acreditaciones.

Deseo que la información contenida aquí nos lleve a una reflexión seria y profunda, que abra más espacios de diálogo en torno a las competencias, conocimientos, habilidades y valores que nuestros programas académicos, con el apoyo de sus docentes, deben desarrollar en los estudiantes para formar profesionistas que eficazmente se inserten en el campo laboral de su elección.

Asimismo, no quiero dejar pasar la oportunidad de reconocer el excelente trabajo metodológico, de análisis, síntesis e interpretación de resultados realizado por este Comité de Investigación integrado por: Dra. María del Pilar Mora Cantellano, Mtra. Ana Margarita Ávila Ochoa, Mtra. Patricia Etcharren Padilla, Dra. Alejandra Marín González y quien coordinó este proyecto de investigación, la Dra. Cristina Fernanda Guzmán Siller, docentes con una notable y destacada trayectoria académica, que de manera profesional y crítica demuestran su compromiso con la generación de conocimiento en el campo del diseño.

Agradezco a nombre de DI-Integra el invaluable trabajo de nuestro equipo del Comité de Investigación que pone a disposición del gremio académico del Diseño Industrial la publicación: Presente y futuro del diseño en México.

**Sergio Alfredo Villalobos Saldaña**  
*Presidente DI-Integra*



# INTRODUCCIÓN

## Presentar el tema de investigación

Estando convocados en una asamblea, se presentaron varias propuestas de cada comité de DI-Integra y el comité de investigación propuso hacer una encuesta nacional para conocer más de las inquietudes de las escuelas, de los alumnos, egresados y maestros; de esta manera inició este proyecto en Guadalajara. El tema de investigación fue que tenemos y que queremos. En otra reunión se planeó la estructura del proyecto: objetivos, preguntas de investigación y a qué sector de los encuestados le era pertinente cada pregunta. La información se encuentra desarrollada en la metodología.

## Justificación del estudio

*Presente y Futuro del Diseño en México*, es como se definió este proyecto de investigación; que nace de la inquietud, por conocer las condiciones actuales tanto educativas como profesionales de la disciplina, que pudieran también proporcionar elementos comunes para desarrollar un examen de egreso del CENEVAL (EGEL) para las escuelas de Diseño Industrial, el cual hasta la fecha no existe. Por lo tanto, si DI-Integra estaba conformada por la colaboración de 24 universidades de toda la república mexicana; se consideró una buena plataforma para fundamentar la investigación sobre las condiciones de la disciplina. Derivado de esta inquietud decidimos conocer la opinión de los estudiantes, egresados y docentes de las instituciones asociadas y ver las similitudes y diferencias. Considerando esto, una gran herramienta para los directores académicos, responsables de actualizar sus programas de estudios. Por lo que solicitamos al consejo directivo de **DI-Integra** su apoyo y colaboración para el desarrollo de una encuesta nacional, para analizar el presente y prospectar el futuro del diseño industrial, y así contar con el soporte de todas las universidades que participaron en este estudio.

## Objetivos

En los actuales escenarios del diseño industrial, así como en los desafíos que enfrenta, tanto en el ámbito profesional como en su planteamiento educativo, se presenta una problemática sobre la carencia de información acerca de un panorama de las condiciones de la disciplina en el contexto nacional, que abarque todas las regiones que cuentan con los programas de educación superior referentes al diseño industrial, el cual proporcione información confiable para el desarrollo de programas y propuestas de enseñanza-aprendizaje con pertinencia social y educativa, para los mexicanos en un sentido local y global. Para cumplir este propósito, se plantearon los siguientes objetivos de investigación:

- Describir desafíos del proceso de enseñanza- aprendizaje en el diseño
- Describir la comunidad del diseño mexicano
- Comprender los escenarios actuales del diseño
- Comprender el potencial del diseño mexicano
- Analizar las principales estrategias de posicionamiento
- Analizar posibilidades de desarrollo de acuerdo con los perfiles profesionales
- Analizar la participación de los diseñadores en el desarrollo de la disciplina en los campos profesional y educativo

## Metodología

La propuesta metodológica aborda el análisis del fenómeno percibido por la comunidad de diseño industrial en la comprensión de las percepciones.

Se define la profundidad de acuerdo con los objetivos previamente enunciados. Este tipo de investigación permite identificar las principales características de dicho fenómeno, partiendo de la recolección de datos cuantitativos y cualitativos en una investigación complementaria o mixta que posibilita vincular estos enfoques para ampliar las

respuestas a un problema o abordar diversas situaciones relacionadas, en una mezcla inductiva y deductiva para la recolección de datos y la elaboración del informe.

Para el análisis cuantitativo se identifican los datos y sus mediciones. Para el análisis cualitativo, se describen las situaciones desde la lectura de categorías y variables, para su posterior interpretación de la realidad investigada en un contexto de realidad y así elaborar una narrativa.

Por medio de este método fenomenológico, se describen las etapas en tres fases de la investigación definida como: escenarios profesionales y educativos, desafíos profesionales y educativos y una fase conclusiva.

## **Preguntas de investigación y supuestos**

Se define como técnica de investigación al estudio de casos, que permite investigaciones profundas sobre un grupo social o una institución y posibilita el acceso a la información cuantitativa y cualitativa en caso del tipo descriptivo.

Se selecciona como el instrumento para la recolección de datos; el cuestionario que se compone de tres bloques de preguntas, el primero consta de cinco preguntas relacionadas con el campo académico del diseño que se enlistan a continuación:

- 1) ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?
- 2) ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad/región?
- 3) La enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.
- 4) La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.
- 5) ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

Un segundo bloque, se dirige al estudio del campo profesional del diseño y consta de las siguientes preguntas:

- 1) ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?
- 2) En México, el mercado del diseño en la última década:
- 3) ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?
- 4) ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?
- 5) ¿Cómo se imagina en cinco años?
- 6) ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

El tercer bloque se aboca al análisis de la identidad del diseñador en el campo laboral y consta de cinco preguntas, aunque la última presenta dos cuestionamientos, que dan lugar a amplios comentarios sobre la imagen y prospectiva de la disciplina:

- 1) Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?
- 2) Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador de México?
- 3) En la actualidad, el diseño está más cerca de:
- 4) ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?
- 5) ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

Dando un total de 16 preguntas, que posibilita la obtención de datos cuantitativos y cualitativos sobre los temas planteados.

## Contexto

Se presentan los datos cuantitativos que nos permiten reconocer quiénes, cuántos y dónde se ubican los participantes que contestaron las preguntas del cuestionario.

Se trata de egresados, estudiantes y docentes de instituciones educativas de nivel superior privadas y públicas, donde se buscó que incluso siendo programas con baja población o muy alta población pudieran contribuir con el mismo número de participantes.

Otro propósito fue incluir universidades que representarán las diferentes regiones del país: noreste, noroeste, centro este, centro oeste y sur.

## Contenido

El contenido de la investigación está estructurado de la siguiente manera:

En el primer capítulo se describe el proceso metodológico que se llevó a cabo en la investigación.

En el capítulo siguiente, se definen las categorías, las variables y las redes semánticas derivadas de los cuestionarios, que constan de preguntas abiertas y cerradas. Para las preguntas abiertas se revisaron los comentarios, y a partir de estos, se identificaron los tópicos recurrentes y se definieron varias categorías como: contenido educativo, valor, sustentabilidad, entre otras. Las variables de las categorías se identificaron a partir de los comentarios en cada categoría. Este capítulo está relacionado con el [anexo 2](#): Datos cualitativos, análisis por áreas geográficas, donde se pueden consultar todos los comentarios organizados por categorías y zonas geográficas.

El capítulo tres identificó los escenarios y desafíos educativos y profesionales, analizando los comentarios expresados por los estudiantes, egresados y docentes en cada una de

las variables de las categorías. La información completa se ubica en el [anexo 3](#): Datos cualitativos, análisis de las categorías, descripción de las variables e interpretación.

La descripción de los escenarios educativos y de los escenarios profesionales vistos desde la perspectiva de los alumnos, egresados y docentes y la narración de los desafíos educativos y los desafíos profesionales a partir del punto de vista de cada uno de los campos semánticos señalados en el capítulo cuatro.

En los siguientes dos capítulos, se presentan todas las categorías por cada uno de los campos semánticos. Son narrativas a partir de las categorías presentadas en los cuestionarios y las definidas para las preguntas abiertas. En el capítulo cinco, se describen en cada categoría los escenarios educativos y profesionales. En el capítulo seis, se presentan las que corresponden a los desafíos educativos y profesionales.

En el capítulo siete, se describen y discuten en un primer apartado los resultados cuantitativos recabados de los cuestionarios de los estudiantes, los egresados y los docentes. Todos los datos cuantitativos y la generación de las gráficas se pueden consultar en el [anexo 1](#): Análisis de datos cuantitativos. En el segundo apartado, se presentan conclusiones de los escenarios y desafíos educativos y profesionales a partir de los datos cualitativos recabados en el cuestionario.

## **Reflexión y posibles conclusiones.**

Se establecen conclusiones de los tópicos más importantes, donde se menciona, por ejemplo, entender de manera diferente la responsabilidad social que influye directamente en posibilitar otra forma de hacer diseño; la sustentabilidad como tema que se puede establecer como eje rector de la formación y el respeto del avance social; la gestión del diseño que propone un desarrollo entendido, desde una cultura del trabajo y logros a través del desarrollo de proyectos, nuevos procesos administrativos y académicos que impulsan una nueva forma de formar a los profesionales del diseño; nuevos procesos de difusión, tema de suma importancia por las diferentes formas posibles de hacer diseño; la vinculación efectiva de la academia y la empresa, creando una serie de oportunidades

para el aprendizaje real y tomarle el pulso a los cambios de paradigma en el desarrollo del diseño, llevando este aspecto al desarrollo de la práctica del diseño.

Otros aspectos de suma trascendencia que se ciñen en la reflexión como valoración dentro de la academia para fortalecer su enseñanza, son: la pertinencia de los programas, definiendo un rumbo que distinga la posibilidad a la adaptabilidad; los perfiles idóneos de los profesores y de los estudiantes; la dignificación de la profesión dentro de la sociedad y fuera de las aulas; el desarrollo de la innovación social como oportunidad de crecimiento autónoma, y la formación y como profesionistas; ser responsables con la actualización y especialización en la formación del diseñador; la promoción y cultura del diseño que impacte socialmente en su conocimiento; y finalmente, tomar en cuenta la trascendencia que tiene la investigación del y para el diseño.



# ÍNDICE

• Prefacio .....	3
<b>00 Introducción .....</b>	<b>5</b>
0.1 índice .....	13
<b>01 Metodología de la investigación .....</b>	<b>16</b>
1.1 Descripción y análisis del universo .....	40
<b>02 Categorías, variables, redes semánticas .....</b>	<b>47</b>
2.1 Categorías y variables por regiones - Datos cualitativos .....	48
2.2 Redes Semánticas .....	53
<b>03 Identificación escenarios educativos y profesionales y desafíos educativos y profesionales .....</b>	<b>130</b>
<b>04 Descripción de los escenarios y desafíos en cada campo semántico .....</b>	<b>136</b>
4.1 Descripción de los escenarios .....	138
4.1.1 Estudiantes escenarios educativos .....	139
4.1.2 Egresados escenarios educativos .....	146
4.1.3 Docentes escenarios educativos .....	154
4.1.4 Estudiantes escenarios profesionales .....	164
4.1.5 Egresados escenarios profesionales .....	173
4.1.6 Docentes escenarios profesionales .....	184
4.2 Descripción de los desafíos de diseño .....	192
4.2.1 Estudiantes desafíos educativos .....	193
4.2.2 Egresados desafíos educativos .....	201
4.2.3 Docentes desafíos educativos .....	210
4.2.4 Estudiantes desafíos profesionales .....	220
4.2.5 Egresados desafíos profesionales .....	229
4.2.6 Docentes desafíos profesionales .....	238

<b>05 Narrativas de los escenarios del diseño en cada sector de la población .....</b>	<b>245</b>
5.1 Escenarios educativos vistos desde la perspectiva de los estudiantes .....	247
5.2 Escenarios educativos vistos desde la perspectiva de los egresados .....	258
5.3 Escenarios educativos vistos desde la perspectiva de los docentes .....	268
5.4 Escenarios profesionales vistos desde la perspectiva de los estudiantes .....	280
5.5 Escenarios profesionales vistos desde la perspectiva de los egresados .....	289
5.6 Escenarios profesionales vistos desde la perspectiva de los docentes .....	304
<b>06 Narrativas de los desafíos del diseño en cada sector de la población .....</b>	<b>313</b>
6.1 Desafíos educativos vistos desde la perspectiva de los estudiantes .....	315
6.2 Desafíos educativos vistos desde la perspectiva de los egresados .....	327
6.3 Desafíos educativos vistos desde la perspectiva de los docentes .....	337
6.4 Desafíos profesionales vistos desde la perspectiva de los estudiantes .....	350
6.5 Desafíos profesionales vistos desde la perspectiva de los egresados .....	362
6.6 Desafíos profesionales vistos desde la perspectiva de los docentes .....	372
<b>07 Descripción y discusión de resultados .....</b>	<b>381</b>
7.1 Descripción de resultados cuantitativos de las encuestas .....	383
7.1.1 Resultados cuantitativos Estudiantes .....	384
7.1.2 Resultados cuantitativos Egresados .....	391
7.1.3 Resultados cuantitativos Docentes .....	399
7.2 Conclusiones de los Escenarios educativos .....	409
7.3 Conclusiones de los Escenarios profesionales .....	415
7.4 Conclusiones de los Desafíos educativos .....	418
7.5 Conclusiones de los Desafíos profesionales .....	425
7.6 Conclusiones a partir de las redes semánticas .....	428
<b>08 Autoras .....</b>	<b>435</b>

---

# CAPÍTULO



Metodología de la  
investigación

# INVESTIGACIÓN PRESENTE Y FUTURO DEL DISEÑO EN MÉXICO

## Estudio de caso de DI - Integra

### Metodología

La investigación social es definida por Maldonado Pinto (2018), como generación de conocimiento de las ciencias de la cultura entre las que destacan las ciencias de la educación, la cual, se hace preguntas sobre los procesos de enseñanza- aprendizaje y sus contextos para generar con sus respuestas reorganizar conocimientos y generar nuevas alternativas a un problema; lo anterior aunado a factores de la investigación científica que son: el sujeto de estudio que pretende ahondar en un problema, la realidad o una la verdad analizada, o el objeto de estudio del investigador que desde el enfoque actual del construccionismo social permite estudiar el carácter histórico y cultural; así como destacar la identidad de las interacciones sociales posibilitando un acercamiento a las múltiples voces de los contextos y culturas (Gergen, 2007).

En el campo de la educación del diseño, esta perspectiva posibilita interpretar las voces de los actores en el contexto del diseño. A través del estudio de las opiniones de los estudiantes, docentes y egresados en este campo profesional dentro del contexto mexicano, desde los actuales escenarios de la disciplina y de los desafíos que enfrenta, tanto en el ámbito profesional como en su planteamiento educativo, lo anterior con el propósito de subsanar la problemática que las instituciones presentan al carecer de un panorama con las condiciones de la disciplina en el contexto nacional; que abarque todas las regiones que cuentan con los programas de educación superior referentes al diseño industrial. El cual, proporcione información confiable para el desarrollo de programas y propuestas de enseñanza- aprendizaje con pertinencia social y educativa, para los mexicanos en un sentido local y global. Para cumplir este propósito, se plantean los siguientes objetivos de investigación:

- Describir la comunidad del diseño mexicano
- Comprender los escenarios actuales del diseño
- Describir desafíos del proceso de enseñanza- aprendizaje en el diseño
- Comprender el potencial del diseño mexicano
- Analizar las principales estrategias de posicionamiento
- Analizar posibilidades de desarrollo de acuerdo con los perfiles profesionales
- Analizar la participación de los diseñadores en el desarrollo de la disciplina en los campos profesional y educativo

Para todo estudio o investigación se requiere de un método, que de acuerdo con Maldonado Pinto, “es el camino a seguir mediante una serie de operaciones, reglas y procedimientos fijados de antemano de manera voluntaria y reflexiva, para alcanzar un determinado fin que puede ser material o conceptual” (2018, p. 32), que posibilita alcanzar un propósito u objetivo de investigación, entre los cuales se destacan el método intuitivo, el dialéctico, el fenomenológico, el semiótico, el axiomático, genético, demostrativo, inductivo, deductivo, analítico, sintético experimental etc. Aunque de acuerdo a este autor, pueden reducirse al hermenéutico interpretativo, lingüístico, dialéctico, fenomenológico, empírico-analítico y experimental. Para el caso de este trabajo que aborda el estudio de los escenarios y desafíos planteados por los estudiantes, los docentes o maestros y los egresados del diseño, en torno al campo profesional y educativo de la disciplina, se selecciona una perspectiva fenomenológica que permite reconstruir la realidad planteada por este campo como una verdad construida. Este proceso permite acercarse a las voces en los contextos y culturas, y describirlas desde el estudio de los procesos de construcción de realidad de los grupos sociales; constituyendo las verdades locales con elementos de la narrativa o uso de los lenguajes en un proceso de interacción social en el contexto que Husserl como mundo de la vida, empleado posteriormente por Habermas en su acción comunicativa (2002), como un proceso descrito para construir y describir realidades o verdades, dado que el sentido significativo se elabora, a través de historias, al contar y al comprender a través de los lentes narrativos que descifran una identidad (Gergen, 2007).

Todos los enfoques concuerdan en algunos pasos genéricos, que se describen para este trabajo de la siguiente forma:

- Formulación del problema
- Propuesta de resultados de investigación
- Derivación de consecuencias de las suposiciones planteadas
- Diseño de metodología a seguir
- Elección de los instrumentos metodológicos para la investigación
- Prueba de los instrumentos
- Obtener los datos
- Análisis e interpretación de los datos

Estimar la validez de los resultados “y determinar su ámbito de validez, hacer inferencias a partir de los que ha sido observado” (Ander-Egg, 1995, p. 45)

Para el caso de los cualitativos, el proceso es dirigido a la búsqueda de información que permita analizar diversos niveles como los culturales, los sociales, del contexto, de interpretación o simbólicos poco susceptibles de medición. Este tipo de estudios, por lo general, no requieren de hipótesis, ya que su función no es comprobar la veracidad o falsedad de alguna aseveración o juicio, sino el describir, especificar las propiedades, la determinación de características, los elementos o rasgos importantes del fenómeno por analizar.

En ambas perspectivas, se pueden describir diversos niveles de profundidad. Para el caso de la cuantitativa, esta se fundamenta en la medición de uno o más de los atributos o elementos del fenómeno investigado. Y para la cualitativa, se refiere al proceso de recolección de los datos sobre el fenómeno o suceso y su contexto, posibilitando generar predicciones incipientes, así como de opiniones y de algunos comportamientos; aunque no se determinan las causas de las situaciones abordadas.

Dado que el enfoque cuantitativo se dirige al análisis e interpretación de los datos recolectados para contestar preguntas de investigación o probar hipótesis, está cimentado en la comprobación numérica, desde los datos con una conformación estadística para formar los elementos del comportamiento de la población o muestra,

siendo un enfoque deductivo y medible, además de comprobable. El enfoque cualitativo parte de establecer preguntas de investigación, se emplea la recolección de datos que no requieren una medición ni el uso estadístico, como las entrevistas, la observación o las preguntas abiertas y descripciones.

La investigación complementaria o mixta, permite vincular los dos enfoques con el propósito de ampliar las respuestas a un problema o abordar diversas situaciones relacionadas, consintiendo una mezcla inductiva y deductiva para la recolección de datos y la elaboración del informe.

Así, dado el campo amplio del contexto y actores que inciden en el fenómeno a estudiar, el cual se ha definido como el campo profesional y educativo del diseño industrial en el contexto nacional, abordado desde tres grupos sociales: docentes, estudiantes y egresados que conforman la población analizada; se opta por una investigación del tipo mixta o complementaria que incluye el método cualitativo y el cuantitativo, aunque con énfasis o preponderancia del enfoque cualitativo, el cual se define como un proceso que puede ser retroalimentado con estudios complementarios. Incluso se pueden incorporar fases durante la investigación o retroceder y volver a avanzar sobre la marcha. De acuerdo con Maldonado Pinto (2018), este proceso consta de los siguientes pasos:

- 1) Desarrollo de un tema o área por investigar (elección de universo)
- 2) Selección del contexto o sitio de estudio
- 3) Elección de los informantes clave o de la muestra
- 4) Observación del contexto
- 5) Trabajo de campo o gabinete
- 6) Selección de las estrategias para recolección de datos o definición del modelo
- 7) Desarrollo de instrumentos
- 8) Recolección de datos
- 9) Análisis e interpretación de datos
- 10) Elaboración de informe

Tal como se ha descrito, el método de este trabajo es fenomenológico, y aborda el estudio de los fenómenos tal como son vividos y percibidos por los grupos sociales; centrándose en la comprensión de las realidades y la estructura vivencial (Martínez Miguelez, 2014).

Además, se debe determinar el nivel de profundidad y tipo del estudio de acuerdo con los objetivos planteados, posibilitando la caracterización del fenómeno, por lo que se opta por uno del tipo descriptivo que pretende representar, caracterizar, reproducir o figurar por medio del lenguaje, de modo que al percibirlo evoque la cosa representada o figurada. Este tipo de estudio busca especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos y comunidades o cualquier fenómeno que se ha sometido a un análisis. Así para describirlo, a partir de la recolección de datos, estos habrán de convertirse en la información requerida.

Para el desarrollo de los informes cuantitativos se procede a recoger los datos, medirlos, verificar, comprobar y caracterizar la información obtenida.

Para el desarrollo del estudio cualitativo, se procede a la recolección de los datos a través de la descripción de las situaciones desde la lectura de categorías y variables, condición que posibilita la interpretación para reconstruir o transformar la realidad investigada en un contexto de realidad, en que los actores sociales interactúan y experimentan diversas situaciones o problemáticas, elaborando una narrativa tal como es percibida, sin ser modificada por el investigador.

Así bajo este método fenomenológico (Martínez Miguelez, 2014), se describen las etapas en dos fases de la investigación definida como “Escenarios y desafíos profesionales y educativos del diseño industrial en México” y una fase conclusiva.

### **Fase Descriptiva:**

Como una primera fase de la investigación se realizan etapas para lograr la descripción del fenómeno y consta de:

**Etapas previas:** Este enfoque supone la descripción de los prejuicios y limitaciones de los investigadores, para así determinar la orientación, para posteriormente elaborar una descripción del fenómeno en estudio y que describa esta construcción de realidad vivida de los sujetos y el mundo o contexto que estudia.

- Descripción:

La comisión de investigación de la Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial (Di-Integra), se encuentra conformada por miembros con experiencia en el área de la investigación, y tiene como propósito realizar estudios desde la visión del diseño para proporcionar elementos para contribuir al diagnóstico y propuestas educativas y profesionales del diseño industrial, que favorezcan la toma de decisiones de las escuelas e instituciones de educación superior participantes.

**Primera etapa:** Se elige el tipo de investigación, el enfoque, el método y la profundidad del estudio de acuerdo con la problemática y el contexto a investigar, para lo cual se analizan los instrumentos y herramientas metodológicas que pueden ser la observación directa, las entrevistas estructuradas o semiestructuradas, la encuesta o cuestionarios estructurados o abiertos y flexibles o el auto reportaje, de acuerdo con los intereses y objetivos planteados.

- Descripción:

Se define como técnica de investigación a estudios de caso, que permite investigaciones profundas sobre un grupo social o una institución y posibilita el acceso a la información cualitativa y cuantitativa en caso del tipo descriptivo, de acuerdo con Maldonado Pinto (2018), se ciñe a definir las preguntas de estudio, las especificaciones, las unidades de análisis, la recolección de la información, según una lógica que une las especificaciones y por último los criterios para la interpretación.

De acuerdo con lo anterior, se selecciona como el instrumento para la recolección de datos el cuestionario. Este consiste en una serie de preguntas preestableciendo categorías, respecto a una o más variables a medir, que se acompaña de preguntas abiertas que posibilita la interpretación. Dicha herramienta se compone de tres bloques de preguntas, el primero consta de cinco preguntas relacionadas con el campo académico del diseño que se enlistan a continuación:

- ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

- ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad/región?
- La enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.
- La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.
- ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

Un segundo bloque, se dirige al estudio del campo profesional del diseño y consta de las siguientes cinco preguntas:

- ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

En México, el mercado del diseño en la última década:

- ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?
- ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?
- ¿Cómo se imagina en cinco años?
- ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

El tercer bloque se aboca al análisis de la identidad del diseñador en el campo laboral y consta de cinco preguntas, aunque la última presenta dos cuestionamientos, que dan lugar a amplios comentarios sobre la imagen y prospectiva de la disciplina:

- Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

- Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador de México?
- En la actualidad, el diseño está más cerca:
- ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?
- ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

Dando un total de 16 preguntas, de las cuales se derivan datos cuantitativos y cualitativos, relacionados con las opiniones abiertas que proporcionan diversas acepciones de los temas planteados. Dichos cuestionarios se envían vía correo electrónico a las universidades afiliadas a la asociación, destacando que cubren cinco regiones del país: noreste, noroeste, centro este, centro oeste y sur del territorio mexicano. Asimismo, se abordan universidades públicas y privadas, determinando el contexto como nacional.

**Segunda etapa:** Se refiere a la puesta en marcha de los instrumentos, que en este enfoque se dirige a la aprehensión de las estructuras significativas, además de los datos que describen la población investigada, con la intención de tratar de reducir los subjetivo y excluyendo las tradiciones con la apertura de las nuevas opiniones o temas descritos, observando la variedad y complejidad de las partes.

- Descripción:

Los cuestionarios se dirigen a los miembros de la institución, como caso de estudio, con respecto a comprender las condiciones actuales de la disciplina, tanto en el medio educativo como en el profesional, a través de las respuestas de los sectores estudiantil, docente y de los y las egresadas de los programas inscritos en la asociación, cabe comentar que es esta etapa la que representa una mayor problemática en la recolección de los datos dada la amplitud y complejidad de la población:

## ZONA NORTE

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ)

Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL)

Universidad de Monterrey (UDEM)

Tecnológico de Monterrey (Campus Monterrey)

Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP)

Universidad Iberoamericana, (IBERO Torreón)

Universidad Autónoma de Baja California (UABC)

## ZONA CENTRO

Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ)

Tecnológico de Monterrey (Campus Querétaro)

Universidad Autónoma Metropolitana (UAM, Azcapotzalco)

Universidad Autónoma Metropolitana (UAM, Cuajimalpa)

Universidad Autónoma Metropolitana (UAM, Xochimilco)

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, CIDI)

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, FES Aragón)

Universidad de Colima (UCOL)

Universidad de Guadalajara (U de G)

Universidad De La Salle Bajío

Escuela de Diseño Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA)

Universidad Iberoamericana (IBERO Puebla)

Universidad Iberoamericana (IBERO Ciudad de México)

Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA)

Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM)

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO)

Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM Morelos)

## ZONA SUR

Universidad Modelo (Mérida)

Universidad Anáhuac (Mayab)

**Tercera etapa:** Esta se dirige al desarrollo y la descripción de los protocolos que pretenden abarcar el fenómeno en el mundo o contexto delimitado, evitando los prejuicios sin elementos proyectados por el investigador. Definiendo la estructura de la descripción de las categorías preestablecidas para la definición emergente de variables diversas.

- Descripción:

Se identifican las variables desde cada uno de los bloques analizados por cada una de las preguntas, las cuales se definen tanto de las categorías preestablecidas como opciones múltiples del instrumento:

- Arte
- Negocios

- Tecnología
  - Comunicación
  - Ingeniería
  - Ninguna de las opciones anteriores
- 
- Ha crecido
  - Se ha reducido
  - No ha crecido ni se ha reducido
- 
- Creciendo en otras áreas
  - Desempeñándome en la docencia
  - Haciendo un posgrado
  - Liderando mi propia agencia de diseño
  - Llevando adelante un emprendimiento creativo
  - Terminando mi carrera de grado
  - Trabajando en el extranjero
  - Trabajando en relación a dependencia
  - Otro
- 
- Totalmente de acuerdo
  - Acuerdo
  - Ni de acuerdo ni de desacuerdo
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo

Asimismo, sólo para para el tipo cualitativo emergen las siguientes categorías de análisis para las preguntas abiertas:

- Valorización

- Sustentabilidad
- Interdisciplina / Integral
- Social
- Prospectiva
- Actualidad - actualización
- Contenido educativo
- Acciones de los profesores
- Vinculación
- Promoción y Difusión
- Tecnológicos
- Otros

## Fase Estructural

Esta segunda fase, es denominada por Martínez Miguelez (2014), como estructural, dado que conforma el estudio de las descripciones y datos contenidos en los instrumentos, la cual consta de tres etapas:

**Primera etapa:** Se procede a la lectura general de las descripciones para recuperar la realidad y posteriormente reflexionar al respecto para lograr una visión de conjunto, la que en la investigación cualitativa posibilita la retroalimentación de los instrumentos. El siguiente paso es la identificación de la estructura, de acuerdo con el significado de las unidades temáticas del instrumento para dar lugar a la representación cuantitativa y cualitativa.

- Descripción:

Se define en tres bloques de análisis y tres campos de abordaje o campos semánticos (docente, estudiantil y de egreso). Dada la definición mixta de la investigación en primera instancia de elaborar la descripción de los resultados cuantitativos, conformando la presentación del universo encuestado, especificando los hallazgos que definen las categorías abordadas, para posteriormente determinar la importancia de cada una, permitiendo la definir la estructura de cada unidad temática a partir del descubrimiento

de los significados a través de un proceso hermenéutico o fenomenología hermenéutica; para ampliar la descripción de las categorías en el proceso cualitativo que se retroalimenta de la definición de variables (Martínez Miguelez, 2014).

El universo encuestado consta de las siguientes zonas:

## **ZONA NORESTE**

Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL)

Universidad de Monterrey (UDEM)

Tecnológico de Monterrey (Campus Monterrey)

Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP)

Universidad Iberoamericana, (IBERO Torreón)

## **ZONA NOROESTE**

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ)

Universidad Autónoma de Baja California (UABC)

## **ZONA CENTRO ESTE**

Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ)

Tecnológico de Monterrey (Campus Querétaro)

Universidad Autónoma Metropolitana (UAM, Azcapotzalco)

Universidad Autónoma Metropolitana (UAM, Cuajimalpa)

Universidad Autónoma Metropolitana (UAM, Xochimilco)

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, CIDI)

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, FES Aragón)

Escuela de Diseño Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA)

Universidad Iberoamericana (IBERO Puebla)

Universidad Iberoamericana (IBERO Ciudad de México)

Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM)

## ZONA CENTRO OESTE

Universidad de Colima (UCOL)

Universidad de Guadalajara (U de G)

Universidad De La Salle Bajío

Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA)

## ZONA SUR

Universidad Modelo (Mérida)

Universidad Anáhuac (Mayab)

**Segunda Etapa:** Se refiere a la expresión narrativa del tema, las categorías y la descripción de las variables o unidades temáticas, para la interpretación de la información. Permitiendo un siguiente paso para la integración de una estructura o estructuras básicas, que han conformado el estudio. Así esta estructura da sentido de la realidad percibida, contiene la identificación de los atributos de las categorías y variables, que se establece por medio de la selección de ciertos componentes de la narrativa, ya que la descripción suele ser selectiva, para convalidar con los temas u objetivos de la investigación.

- Descripción:

Se estructuran todas las unidades temáticas o categorías previas sobre el análisis del fenómeno estudiado sobre el campo profesional y educativo de la disciplina del diseño en México, a partir de DI - Integra, para su posterior interpretación por las instituciones asociadas a ésta. Así como la identificación de categorías emergentes y las variables identificadas y las variables derivadas de las mismas, en una estructura general de la siguiente forma; estableciéndose redes semánticas las cuales reflejan la realidad construida de la investigación, de acuerdo con esta estructura:

Se identifica la pregunta, posteriormente el sector o campo, para describir la categoría y la identificación de variables. Se identifican las respuestas por regiones y categorías para identificar variables a partir de los comentarios vertidos por cada campo semántico (tabla de categorías y variables por regiones). Posteriormente, se identifican los escenarios y desafíos desde la descripción de la variable y su interpretación (tabla de interpretación para identificar desafíos y escenarios educativos y profesionales).

### Ejemplo:

Pregunta. 3. 3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

### Sector o campo semántico: Alumnos

Categoría	Variables
NEGOCIOS	1) Promueve el consumo
	3) Emprendedurismo

TECNOLOGÍA	1) Mezcla de factores humanos
	2) Sustentabilidad
	3) Innovación
COMUNICACIÓN	1) Confusión con diseño gráfico
	2) Combinación de áreas
	3) Marca
ARTE	1) Arte funcional

	<ul style="list-style-type: none"> <li>2) Acercamiento a las comunidades</li> <li>3) Valor de la artesanía</li> </ul>
INGENIERIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Fusión de factores o áreas</li> </ul>
OTRAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Mezcla</li> <li>2) Versátil</li> <li>3) Multifacético</li> </ul>

**Sector o campo semántico: Docentes o maestros.**

Categoría	Variables
NEGOCIOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Generación de conocimiento</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>2) Investigación</li> <li>3) Innovación social</li> </ul>
TECNOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Brecha entre tecnología y arte</li> </ul>
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Lenguaje del diseño Interdisciplinario</li> </ul>
ARTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Mover hacia el futuro</li> <li>2) Objetos de autor</li> <li>3) Poca remuneración</li> </ul>
INGENIERIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Falta de reconocimiento</li> </ul>
OTRAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Innovación social</li> </ul>

	<p>2) Dependiendo el ramo del diseño</p> <p>3) Interdisciplinario</p> <p>4) Lenguaje de los objetos</p>
--	---

**Sector o campo semántico: Egresados**

Categoría	Variables
NEGOCIOS	<p>1) Estrategia</p> <p>2) Consumo</p> <p>3) Sustentabilidad</p> <p>4) Valor</p>
TECNOLOGÍA	<p>1) Importancia tecnológica</p> <p>2) Confusión de perfiles</p>

	3) Aprovechamiento recursos
COMUNICACIÓN	1) Necesidades humanas 2) Comunicación del lenguaje del diseño 3) Mezcla de áreas
ARTE	1) Desafíos 2) Incongruencia social 3) Desafíos en la estética
INGENIERÍA	1) Manufactura preponderante 2) Enfoque local

OTRAS	1) Mezcla de áreas 2) Parte de un sistema

Al establecer redes semánticas por sector, se analiza la relación en las categorías emergentes y en descripción de las variables obtenidas en cada pregunta, para determinar así, la descripción de éstas y su orientación para la interpretación de los propósitos de la investigación, definidos en la comprensión de los actuales escenarios del diseño y los desafíos que enfrenta estructuradas de la siguiente forma:

Categoría	Variables	Comentarios por sector	Interpretación
-----------	-----------	------------------------	----------------

Esta estructura posibilita la recopilación por sector y por objetivo de investigación en una descripción por escenarios del diseño en cada sector de la población estudiada; y en los posibles escenarios derivados de los datos obtenidos por dichos sectores a partir de los datos obtenidos de los tres bloques de preguntas, en una estructura narrativa derivada del proceso hermenéutico que propone la reconstrucción de la realidad observada, que incluye a las categorías y variables obtenidas ( Redes semánticas).

Como el siguiente ejemplo:

1.1. ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?



Fuente: originales de DI-Integra.

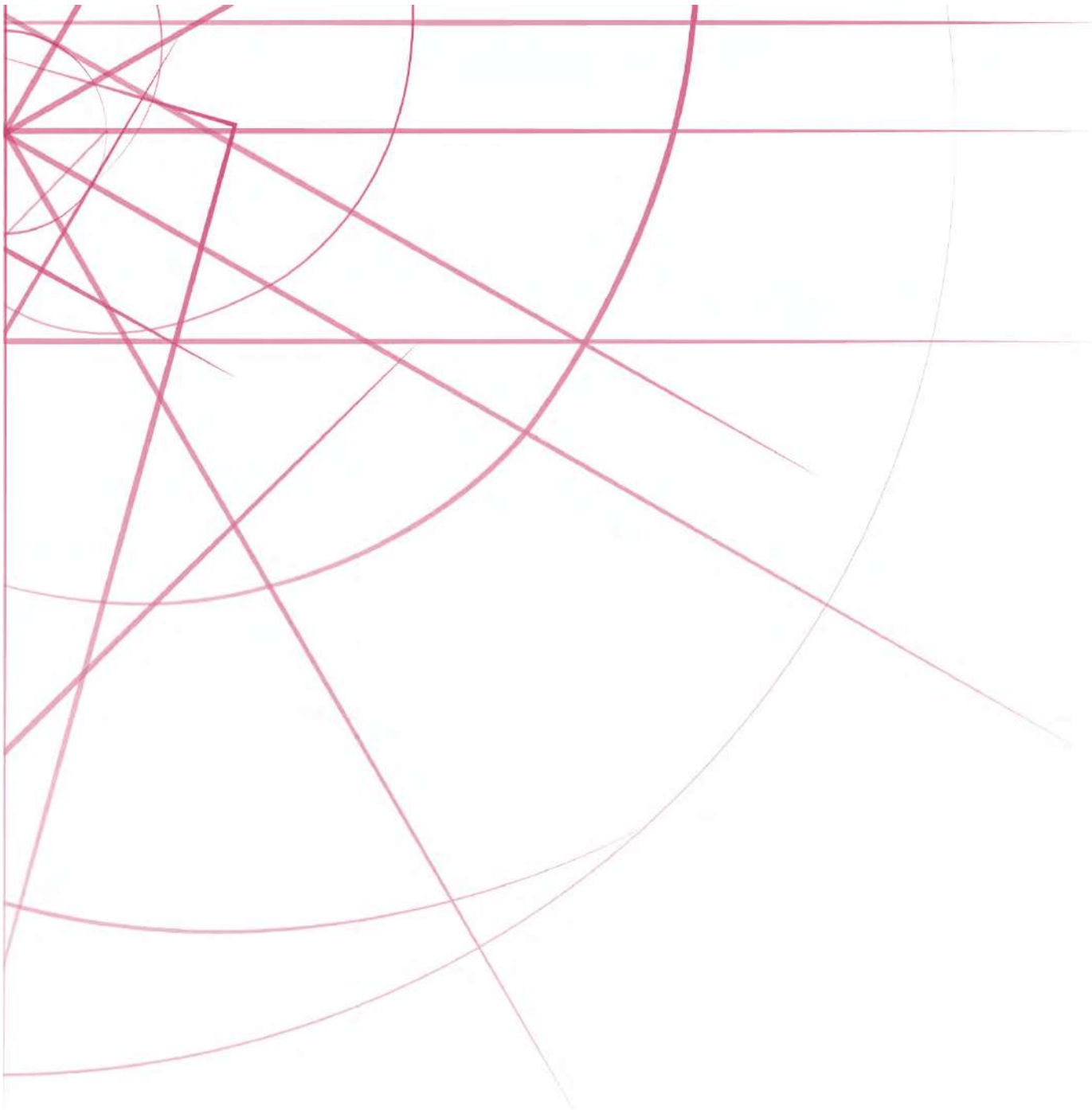
## Fase de la descripción y discusión de los resultados

Como última fase de la metodología, se define la fase de la descripción y discusión de los resultados que incluyen la medición y generalización para explicar realidades **cuantificables**, que destacan por medio de la descripción de los resultados incluyendo la discusión de cada uno de los tres bloques de preguntas, relacionando con los campos semánticos además de mostrar los resultados de la participación en las categorías y la definición en las regiones del contexto nacional.

En cuanto a las descripciones bajo la perspectiva **cualitativa**, se definen los campos y las descripciones breves de las variables y las narrativas por cada campo semántico que integran las relaciones entre ellas y su significado con el contexto. Estas narrativas se

definen por campo y se establecen diferencias y similitudes, además de la interpretación de dichas relaciones de los escenarios y desafíos educativos y profesionales, vinculados a los objetivos planteados para la investigación.

Cabe destacar, que estas interpretaciones posibilitan el desarrollo de un apartado conclusivo, producto de la categorización de la información permitiendo llevar a cabo un acercamiento a la definición de escenarios y las propuestas a futuro como desafíos para el diseño en México.



# DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DEL UNIVERSO DE PERSONAS QUE RESPONDIERON AL CUESTIONARIO

Como se ha mencionado en la metodología de la investigación, en la primera etapa de la *Fase Estructural* se elabora la descripción de los resultados cuantitativos conformando con ello la presentación del universo encuestado. A esta etapa corresponde la siguiente: descripción y análisis.

Posteriormente, en el capítulo dos a manera de descripción y comentarios se especificarán los principales hallazgos de acuerdo con las categorías abordadas.

Para realizar la descripción del universo de personas que respondieron al instrumento de investigación, se enumeran los totales de las personas que contestaron el cuestionario, dividido por los grupos semánticos, estudiantes, egresados y docentes; y se ubicarán por regiones y por pertenecer a instituciones públicas o privadas. Ya que estos datos son los que trazan los distintos perfiles de las instituciones de educación superior (IES) que conforman a la Asociación Nacional de Instituciones y Escuelas Diseño Industrial, A.C. (DI-Integra).

Por lo tanto, la ubicación geográfica se dividió en cinco regiones del país. Noreste, noroeste, centro este, centro oeste y sur del territorio mexicano. A continuación, se muestra en un esquema que universidades públicas y privadas están ubicadas en cada región, con el fin de conocer el total del universo y luego comprender su grado de representatividad en quienes participaron contestando el cuestionario que fue enviado vía correo electrónico a todas estas universidades por estar afiliadas a DI-Integra.

	Pública	Privada	
NOR-OESTE	Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ)		2 IES NOROESTE
	Universidad Autónoma de Baja California (UABC)		
NOR-ESTE	Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL)	Universidad de Monterrey (UDEM)	5 IES NORESTE
	Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP)	Tecnológico de Monterrey (Campus Monterrey)	
		Universidad Iberoamericana, (IBERO Torreón)	
CENTRO OESTE	Universidad de Colima (UCOL)	Universidad De La Salle Bajío	6 IES CENTRO OESTE
	Universidad de Guadalajara (U de G)	Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO)	
	Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA)		
	Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM Morelos)		
CENTRO ESTE	Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ)	Tecnológico de Monterrey (Campus Querétaro)	11 IES CENTRO ESTE
	Universidad Autónoma Metropolitana (UAM, Azcapotzalco)	Universidad Iberoamericana (IBERO Puebla)	
	Universidad Autónoma Metropolitana (UAM, Cuajimalpa)	Universidad Iberoamericana (IBERO Ciudad de México)	
	Universidad Autónoma Metropolitana (UAM, Xochimilco)		
	Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, CIDI)		
	Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, FES Aragón)		

	Escuela de Diseño Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA)		
	Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM)		
SUR		Universidad Modelo (Mérida)	2
		Universidad Anáhuac (Mayab)	IES SUR
	16 universidades públicas	10 universidades privadas	

Lo que se puede observar a partir de la tabla anterior, donde se ubican las instituciones de educación superior a partir de dos variables, la de tipo de entidad, pública o privada y luego la de su ubicación geográfica en el territorio mexicano; es que la diferencia de porcentaje entre pública y privada es regular, el 61.5 % es pública y el 38.5% es privada. Llama la atención que, en los extremos del país, al noroeste, las dos IES que tienen el programa de Diseño Industrial sean públicas, y al sur las dos IES sean privadas.

En la zona centro este y centro oeste, es donde se concentra el mayor número de IES afiliadas a DI-Integra que ofrecen el programa de Diseño Industrial, son en su mayoría públicas. Sin embargo, es importante señalar que entre las IES privadas de esta zona también se encuentran las que más años tienen impartiendo el programa<sup>1</sup>.

Finalmente, con respecto a la cantidad de población en cada IES, el mayor número de estudiantes se concentra en la zona noreste del país. Por lo que, para otorgarle veracidad y representatividad al cuestionario, una de las tareas que se cuidó fue alcanzar un número significativo de cuestionarios respondidos por parte de las IES de las cinco zonas: 1112 estudiantes, 618 egresados y 393 docentes; para ser tomados como el universo total de esta investigación. Una vez descrito el tipo de población, su naturaleza de universidades

---

<sup>1</sup> En DI-Integra están afiliadas las siguientes instituciones, que además de la Ibero CDMX y el CIDI de la UNAM que son las primeras en ofrecer el programa de Diseño Industrial en los años sesenta, se encuentran las siguientes: 1974 la Universidad de Monterrey y la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, en 1975 la Universidad del Bajío en León Guanajuato y La Universidad de Anáhuac zona DF. En 1976 la UAM Xochimilco, la ENEP Aragón y la Universidad de Guadalajara, en 1977 la Universidad Autónoma de Nuevo León, en 1978 la Universidad Autónoma de San Luis Potosí y en 1979 la Escuela de Diseño del INBAL.

públicas o privadas, por su ubicación geográfica, se puede subrayar que los casos a estudiar representan las distintas condiciones del país, como a continuación se indica a detalle.

### **Sobre el universo de estudiantes.**

La participación de **estudiantes fue de 1112**. El total del universo de respuestas de estudiantes al cuestionario se compone del 70% de universidades públicas y un 30% de universidades privadas. En cuanto a la presencia de las diferentes regiones en el país, se observa en semejante proporción las respuestas de la zona Noreste con un 35% y la zona Centro Este con un 34%. Después con un 18% está la Centro Oeste y finalmente las zonas del Sur con un 7% y la zona Noroeste con el 6%, por lo que las respuestas muestran una representatividad de las diferentes zonas en proporción a la matrícula de las instituciones que ahí imparten el programa de Diseño Industrial, pero sí es considerable la diferencia de participación entre estudiantes de universidades públicas con respecto a las privadas.

### **Sobre el universo de docentes.**

La participación de **docentes fue de 393**. El total del universo de respuestas al cuestionario tiene la particularidad de contar con un balance entre el número de universidades privadas y públicas. En cuanto a la presencia de las diferentes regiones en el país, se observa que el porcentaje mayor, entre el 41% del centro este y el 24% del noreste, corresponden a los estados donde están las primeras universidades que incorporan el programa de Diseño Industrial en la década de los años sesenta y setentas, pero donde también no ha dejado de aumentar el crecimiento de programas de diseño. Y aunque en las otras zonas como la del centro oeste con un 18%, la de noroeste con un 11% o la del sur con un 6%, el número de programas de Diseño Industrial es menor, en su totalidad la muestra abarca todas las zonas del país. Estos datos indican que los resultados del cuestionario son un ejemplo diverso y significativo para los fines de este estudio.

## Sobre el universo de egresados y egresadas.

La participación de **egresados y egresadas fue de 618**. El total del universo de respuestas de egresados al cuestionario se compone del 65% de universidades públicas y un 35% de universidades privadas. En cuanto a la presencia de las diferentes regiones en el país, se observa que el porcentaje mayor del 36% corresponde a la zona noreste, donde también se encuentra la mayor oferta de trabajo en la industria manufacturera. La zona centro este, donde hay una mayor oferta de escuelas de diseño alcanzó un número de participaciones del 27 % y el centro oeste el 22%. Y las dos zonas extremas, la del sur con el 10% y el noroeste con el 5% suman el total de los cuestionarios respondidos.

Otro aspecto que se recupera de estos cuestionarios dirigidos a egresados y egresadas, es el campo en el que se desempeñan. Es sumamente significativo que el 84% se declaren empresarios, mientras que los mínimos porcentajes son el 9% como comerciante y el 2 % como consultor.

ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA



**CDMX**

- Privada
- Pública

**Noroeste**      **Noreste**      **Centro oeste**      **Centro este**      **Sur**

---

# CAPÍTULO

# 2

Categorías,  
variables,  
redes semánticas

# CATEGORÍAS Y VARIABLES

En este punto se describe como se definieron las categorías y las variables que conforman las redes semánticas de la investigación.

**Universidades públicas y privadas.** Al revisar el material caímos en cuenta que las opiniones no diferían entre las respuestas de las universidades privadas y públicas, por lo que se optó por agrupar a las universidades participantes en cinco regiones geográficas: noreste, noroeste, centro este, centro oeste, sur; sin distinguir su procedencia privada o pública.

**Categorías.** Los comentarios de alumnos, egresados y docentes se ordenaron a partir de las categorías dadas en el propio cuestionario.

Por ejemplo, en la siguiente tabla (Tabla 1), se muestran los comentarios a la pregunta: ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad/región? De la categoría de: “Totalmente de acuerdo” y algunos de la “De acuerdo”, expresados por los egresados.

**1.2. ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad/región?**

EGRESADOS						
CATEGORIA	NORESTE	NOROESTE	CENTRO ESTE	CENTRO OESTE	SUR	VARIABLES*

TOTAL MENTE DE ACUERDO		Es muy bueno actualizar los conocimientos.	Los pilares de toda la formación se dan en la universidad.	Un egresado bien preparado es el que puede pulir sus conocimientos en otros países.	Siempre me brindaron un panorama claro de la situación del diseño y herramientas necesarias para desempeñarme en mi entorno.	1. TRABAJO INTERDISCIPLINARIO.
			El perfil con el que egrese <b>me permite desarrollarme en diferentes ámbitos y trabajar de manera interdisciplinaria.</b>			
DE ACUERDO	Siempre hay que <b>actualizarse y aprender cosas nuevas.</b>	Tuve que actualizarme por mi cuenta.	Si para buscar trabajo en alguna empresa.	Debe ser una formación más integral.	Las bases son suficientes para ejercer el diseño, pero hay que aprender de la práctica profesional para realmente desarrollarse.	1. VISIÓN INTEGRAL. 2. USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS. 3. ADMINISTRACIÓN, EMPRENDIMIENTO, RELACIONES PÚBLICAS Y NEGOCIOS.
	Es buena la preparación académica, pero tienes que ir <b>aprendiendo de la vida real.</b>	Los conocimientos adquiridos en la escuela, si han respaldado mi labor profesional.	Se diseñan soluciones interactivas a los retos que conlleva vivir en sociedad.	<b>La práctica combinada con la teoría refuerza el conocimiento.</b>	El diseño es multidisciplinar y por lo tanto hay que especializarse.	
	Es importante buscar una línea de especialización.		Una <b>visión integral</b> me ha ayudado a ser más competitivo en el ámbito laboral.	Aprendí diseño industrial y artesanal.		
	<b>Profundizar en administración y costos es importante.</b>		Tuve que formar una especialidad.	Dado que las tecnologías se actualizan rápidamente uno sale con conocimientos necesarios, pero no suficientes.		
			Egrese bien preparado, pero no hay empleo.			

Tabla 1. Ejemplo de categoría Totalmente de acuerdo y De acuerdo. Fuente: elaboración propia.

Para poder definir las categorías de las preguntas abiertas:

- ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?,
- ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?,
- Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?,
- Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador de México?,
- ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

Se revisaron los comentarios y se identificaron los tópicos que se repetían con mayor frecuencia y se definieron las siguientes categorías para esas preguntas: Valor, sustentabilidad, interdisciplina / multidisciplina, social, prospectiva, actualización, actualidad, contenido educativo, acciones de los profesores, vinculación, promoción y difusión, tecnológicos, otros.

**Variables de las categorías.** Los comentarios ya ordenados se vaciaron en tablas. Cada pregunta consta de tres tablas que corresponde a cada campo semántico (alumnos, egresados y docentes). En esas tablas se seleccionaron (señaladas en color) las opiniones más significativas para poder definir las variables en cada categoría. Se escogieron respuestas relevantes, no importando si procedían de alguna región en particular, pero si tratando de tener en cada categoría una visión equilibrada de las cinco áreas geográficas.

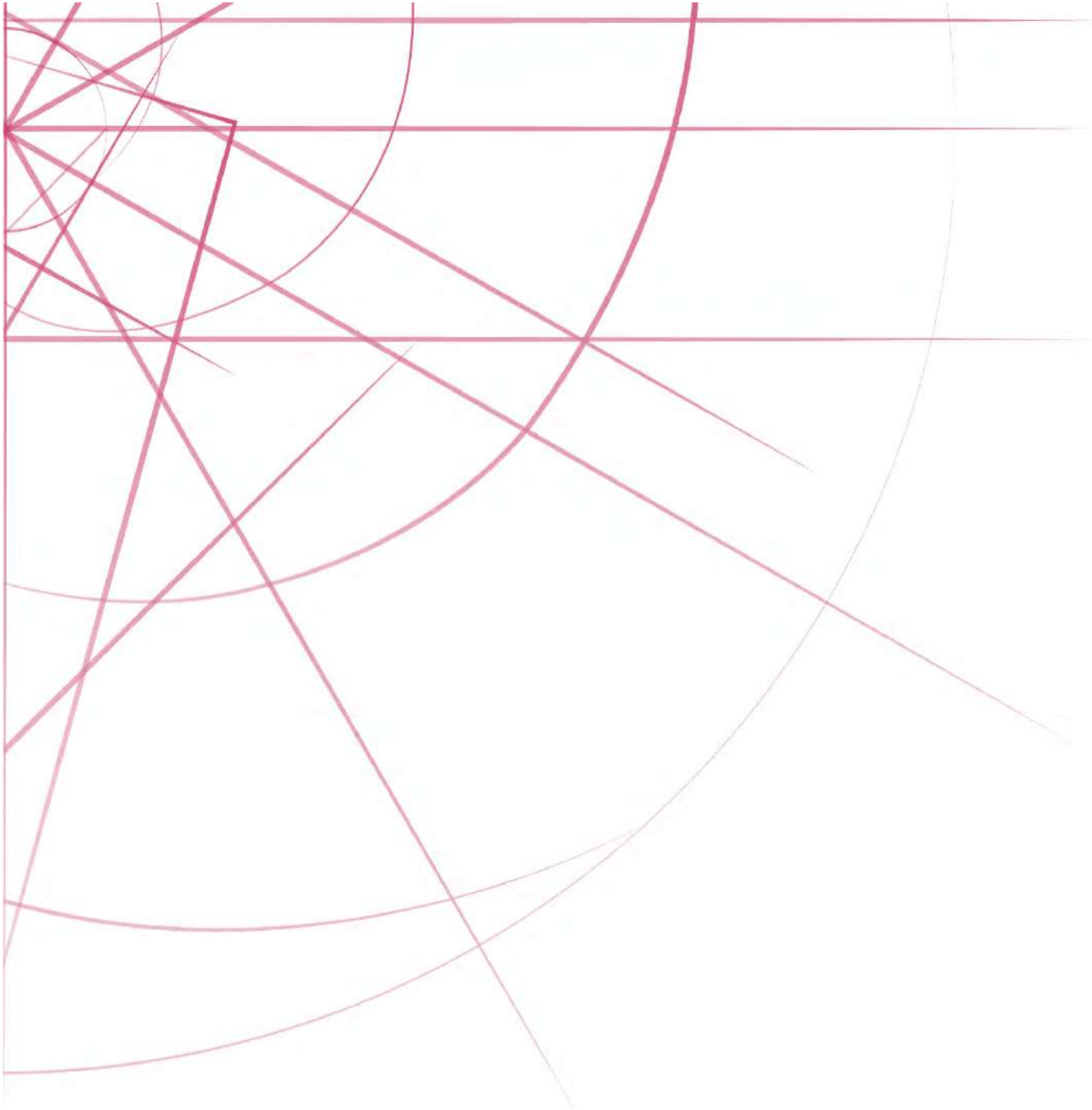
En la tabla 2, se muestran algunos de los comentarios de la pregunta: ¿Tiene algún comentario o propuesta sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?, agrupados en la categoría *contenido educativo*, expresados por los alumnos. Una de las variables de la categoría *contenido educativo* es emprendimiento.

1.5. ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?						
ALUMNOS						
CATEGORIA	NORESTE	NOROESTE	CENTRO ESTE	CENTRO OESTE	SUR	VARIABLES*
CONTE NIDO EDUCATIVO	Actualmente estoy de intercambio en una escuela en Barcelona, estudiando en una escuela especializada en diseño y artes. Hace poco tuve la oportunidad de trabajar en uno de los mejores despachos de diseño multidisciplinario en México, Esrawe Studio. Por esto, me he dado cuenta de que el mundo del diseño es mucho más complejo de lo que nos enseñan en la universidad. Tenemos que ser capaces de llevar un objeto/espacio/producto desde la etapa de concepto hasta la etapa de producción y venta. Dominar esto nos va a hacer competentes para abrir nuestras propias empresas, trabajar en cualquier parte del mundo y realmente hacer diseño relevante para la sociedad	Aun no tengo clara la propuesta pero si, es necesario algunos cambios, por ejemplo me gustaría que capacitaran a los estudiantes para manejar estrés, situaciones de presión, organización del tiempo y planificación de materiales para reducir costos en los prototipos, aterrizar los ejercicios a situaciones reales en la industria de la ciudad, ejercicios aplicables a las necesidades de Mexicali, Necesita más difusión la carrera.	Que se resuelvan problemas lo más apegado al mundo laboral, Además creo deben enseñar cómo vivir del diseño, quitarse ese tabú acerca del dinero. <b>Impulsar a los estudiantes que ellos creen sus propias fuentes de trabajo. Este país no necesita más empleados, necesita más gente que de trabajo</b> Las nuevas tecnologías, ya sea equipos de cómputo, impresoras 3d, maquinaria, herramientas de diseño, mobiliarios ya sean en exterior o interior, o para los talleres, libros de diseño de las cuales carece, revistas científicas actualizadas, implementación de programas de diseño, renderizadores, etc, software, <b>capacitación a los maestros</b> en materias específicas para un mejor aprendizaje y poder llevarlo a práctica, hornos (en caso de cerámicos para su cosido), un área de pintado, la participación de <b>congresos</b> de diseño industrial, apoyo por parte	Preparar a los estudiantes para <b>escenarios reales</b> y complementar la formación con una visión <b>estratégica y de negocios</b> . *Permitir la evolución del pensamiento estético y el análisis de tendencias. *Fortalecer las cualidades del alumno en la toma de decisiones y coordinación de equipos de trabajo. *Urge la <b>interdisciplina</b> . <b>*El mercado es cruel, es por ello la importancia de que el estudiante desarrolle una visión global del diseño y piense también en el emprendimiento.</b>	Creo que deberían de tomar en cuenta que muchos de nosotros buscamos generar una empresa, nunca tuvimos alguna material de relaciones públicas, relaciones humanas o contabilidad creo que carecí de herramientas para formar mi negocio, adicional creo que deberían de poner más empeño en el formar una red de apoyo para los egresados, así como un banco de trabajo, o contactos con proveedores de materia prima	1. <b>EMPRENDIMIENTO</b>
CONTE NIDO EDUCATIVO	Se requiere una <b>evaluación ontológica sobre el diseño y su papel en la sociedad</b> , de manera que los maestros puedan enseñar el diseño como una forma de pensamiento y no una forma de procesamiento. de esta manera se les puede dar herramientas teóricas a los diseñadores para reflexionar sobre su	Estaría bien realizar <b>1 proyecto por semestre</b> , o máximo 2, como se hace en la vida real, hacer tantos proyectos seguidos y sin completarlos no		Compartir los métodos, los proveedores, dar consejos y preparar para el mundo real acerca de la <b>administración de</b>		

Tabla 2. Ejemplo de pregunta abierta, categoría contenido educativo, variable emprendimiento. Fuente: Elaboración propia.

Por lo tanto, las 48 tablas presentadas en el [anexo 2](#) proporcionan información por campo semántico. Las opiniones de cada una de las preguntas están clasificadas por categorías y por las áreas geográficas; además están remarcados comentarios relevantes que definieron las variables de cada categoría. Estas variables y categorías conforman las redes semánticas de la investigación.

Se invita al lector a revisar las tablas en el [anexo 2](#) ya que contienen mucha información interesante que puede dar cabida a otras interpretaciones y análisis diferentes, que no fueron el objetivo de la presente investigación.



2.2

# CATEGORÍAS Y VARIABLES

## REDES SEMÁNTICAS

- Las redes semánticas se caracterizan por tener un patrón, que les permite relacionar diversos nodos que vinculan la significación lingüística en la que los conceptos y sus interrelaciones son representadas por un grafo.
- Una particularidad de las redes es su capacidad de relacionar conceptos para obtener información, para extraer conocimiento semántico de estructuras lingüísticas, su estructura se relaciona por nodos que representan conceptos e inferencias sobre la estructura de datos. Es posible aprovechar las relaciones de las palabras comunes por medio de sinónimos e hipónimos. Esta técnica genera un adecuado rendimiento de la inclusión de conceptos cuando se determina el contexto y la determinación de datos.

BM, 2021. *IBM documentación*. [En línea] Available at: [www.ibm.doc/docs/es/apss-modeler/18.11?topic](http://www.ibm.doc/docs/es/apss-modeler/18.11?topic) [Último acceso: 3 marzo 2022].

Wikipedia, 2022. Wikipedia. [En línea]. Available at: <https://es.wikipedia.org/wiki/Redsem%C3%A1ntica> [Último acceso: 3 marzo 2022].

1.1. ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?



Fuente: originales de DI-Integra.

# 1.1



Fuente: originales de DI-Integra.

1.2. ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad/región?



Fuente: originales de DI-Integra.

## 1.2



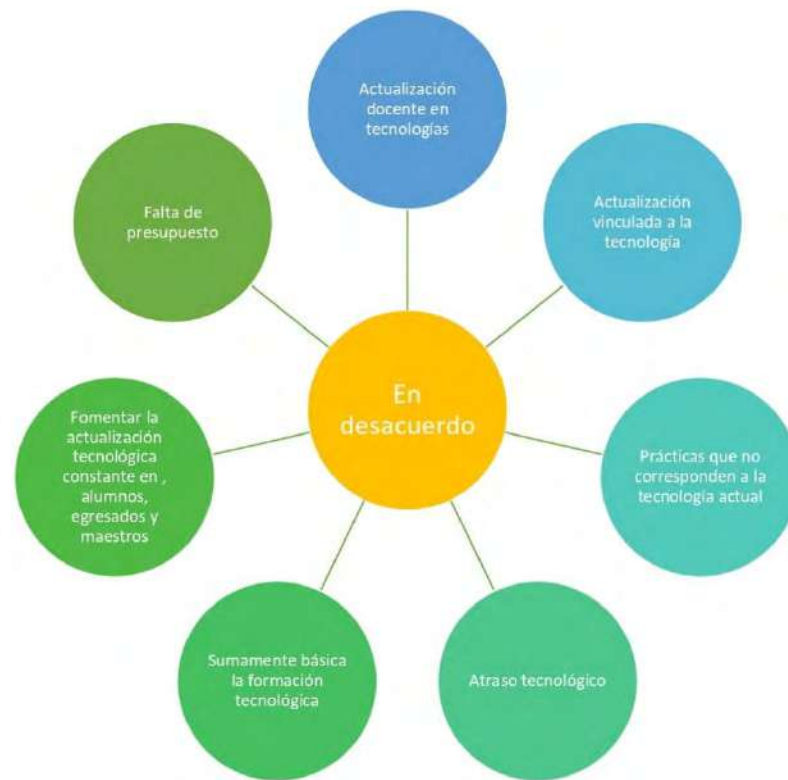
Fuente: originales de DI-Integra.

### 1.3 ¿La enseñanza que está recibiendo/recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas?



Fuente: originales de DI-Integra.

# 1.3



Fuente: originales de DI-Integra.

#### 1.4 ¿La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina?.



Fuente: originales de DI-Integra.

## 1.4



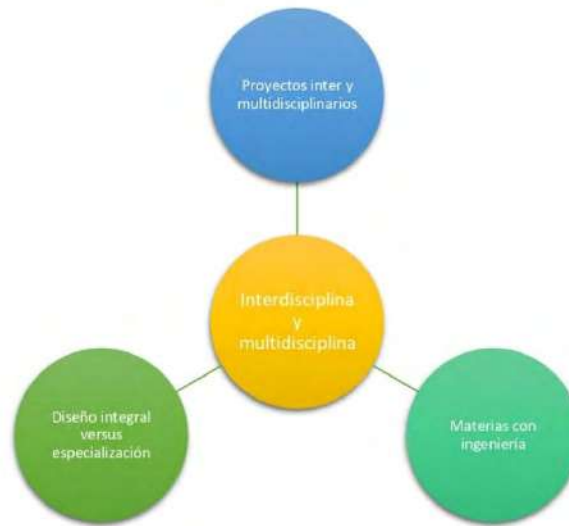
Fuente: originales de DI-Integra.

1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?



Fuente: originales de DI-Integra.

# 1.5



Fuente: originales de DI-Integra.

1.5



Fuente: originales de DI-Integra.

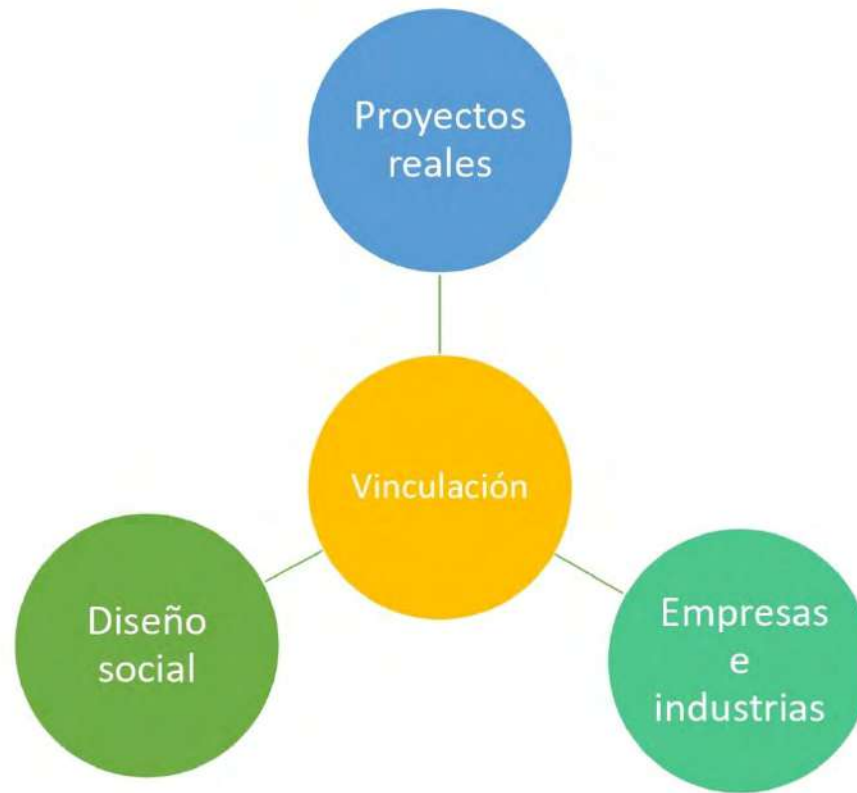


1.5



Fuente: originales de DI-Integra.

1.5



Fuente: originales de DI-Integra.

1.5



Fuente: originales de DI-Integra.

## 1.5



Fuente: originales de DI-Integra.

## 1.5



Fuente: originales de DI-Integra.

2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.1



Fuente: originales de DI-Integra.

---

## 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.2



Fuente: originales de DI-Integra.

### 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.3



Fuente: originales de DI-Integra.

2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.4



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.5



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.5



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.5



Fuente: originales de DI-Integra.

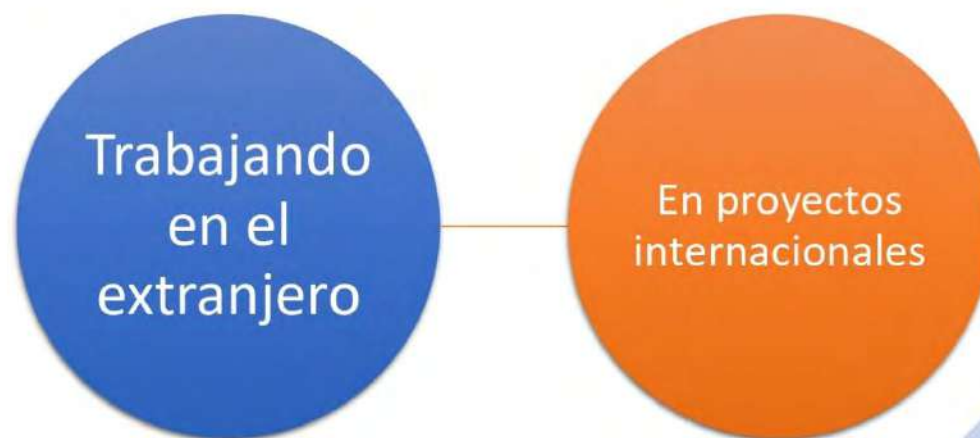
## 2.5



Fuente: originales de DI-Integra.

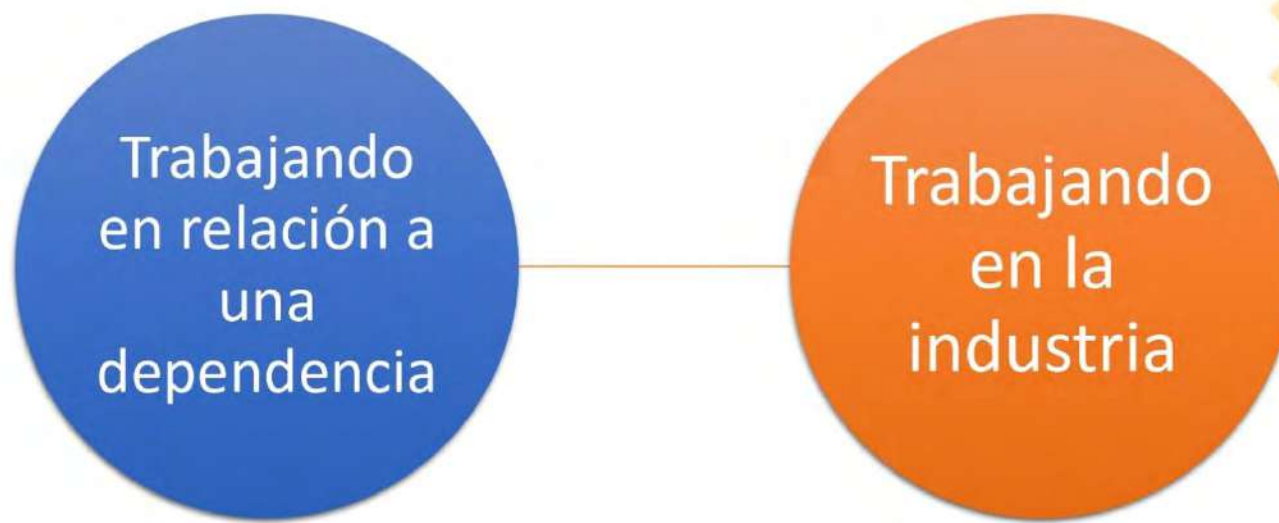


2.5



Fuente: originales de DI-Integra.

2.5



Fuente: originales de DI-Integra.

2.6 ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.6



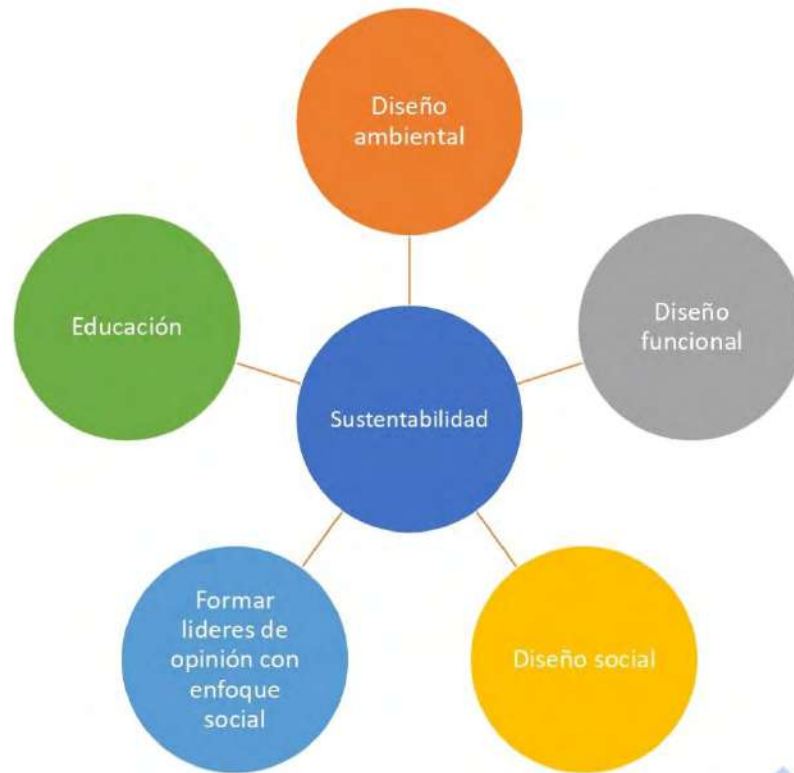
Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.6



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.6



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.6



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.6



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.6



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.6



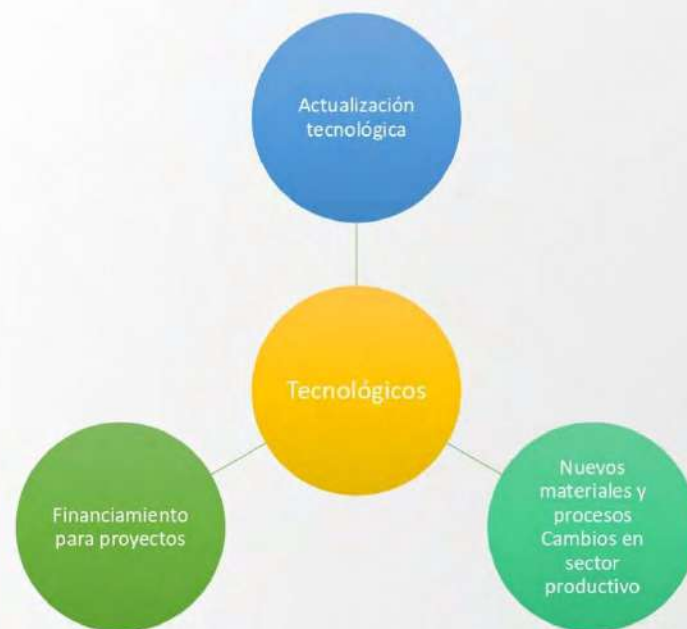
Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.6



Fuente: originales de DI-Integra.

## 2.6



Fuente: originales de DI-Integra.

2.6



Fuente: originales de DI-Integra.

3.1 Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?



Fuente: originales de DI-Integra.

# 3.1



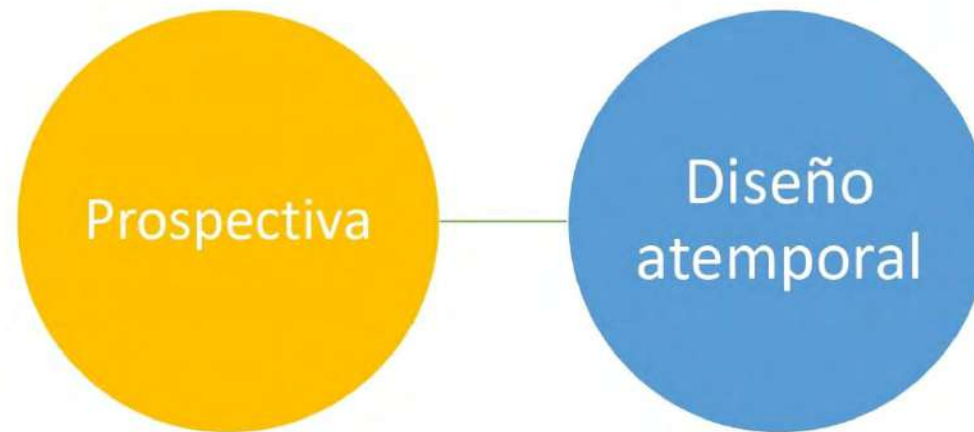
Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.1



Fuente: originales de DI-Integra.

3.1



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.1



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.1



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.1



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.1



Fuente: originales de DI-Integra.

3.2 Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?



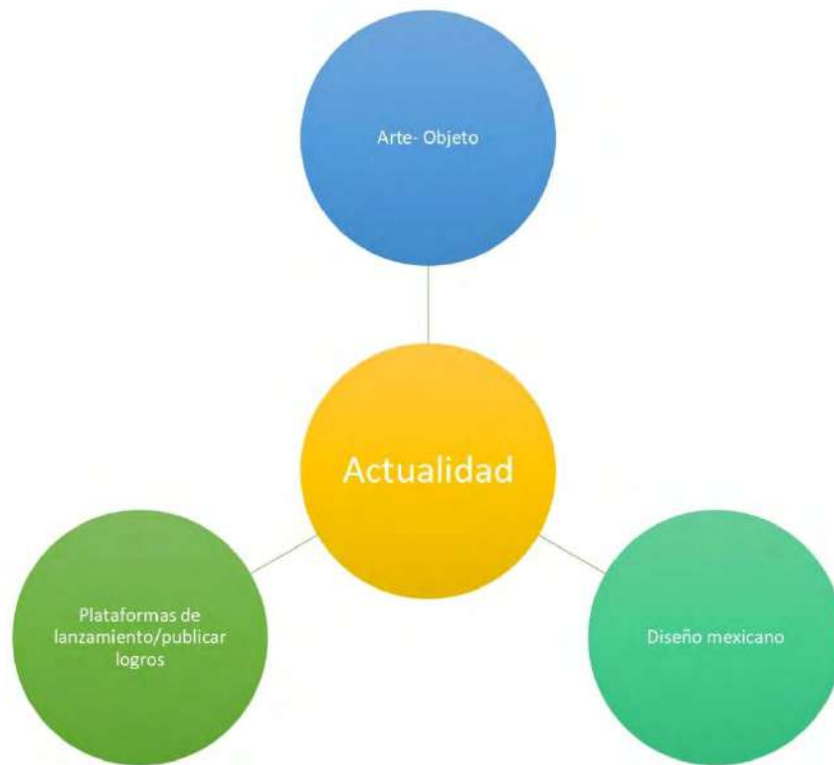
Fuente: originales de DI-Integra.

## 3.2



Fuente: originales de DI-Integra.

## 3.2



Fuente: originales de DI-Integra.

## 3.2



Fuente: originales de DI-Integra.

## 3.2



Fuente: originales de DI-Integra.

## 3.2



Fuente: originales de DI-Integra.

## 3.2



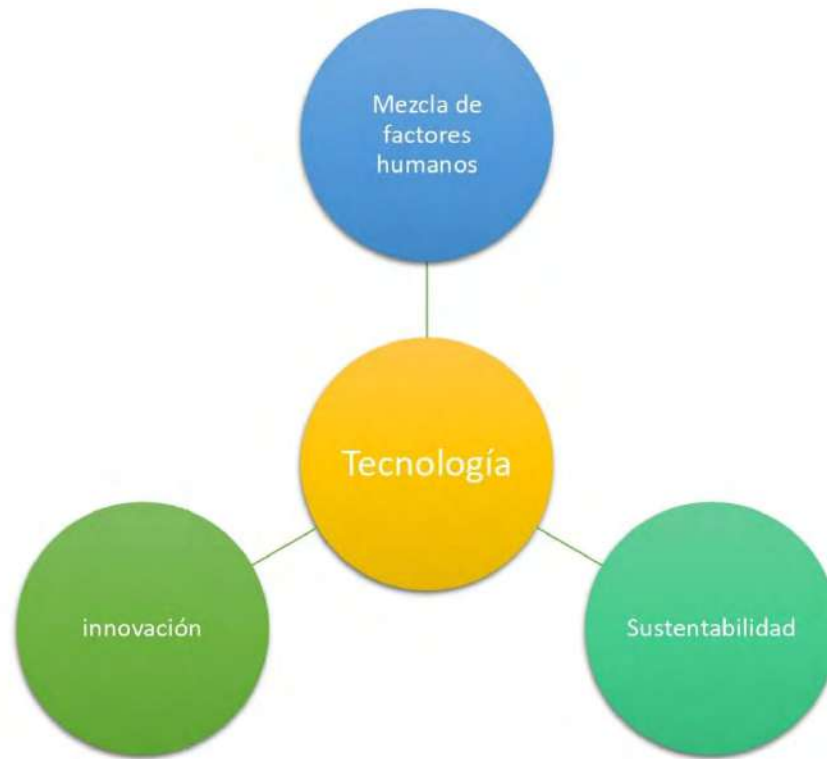
Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.3



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.3



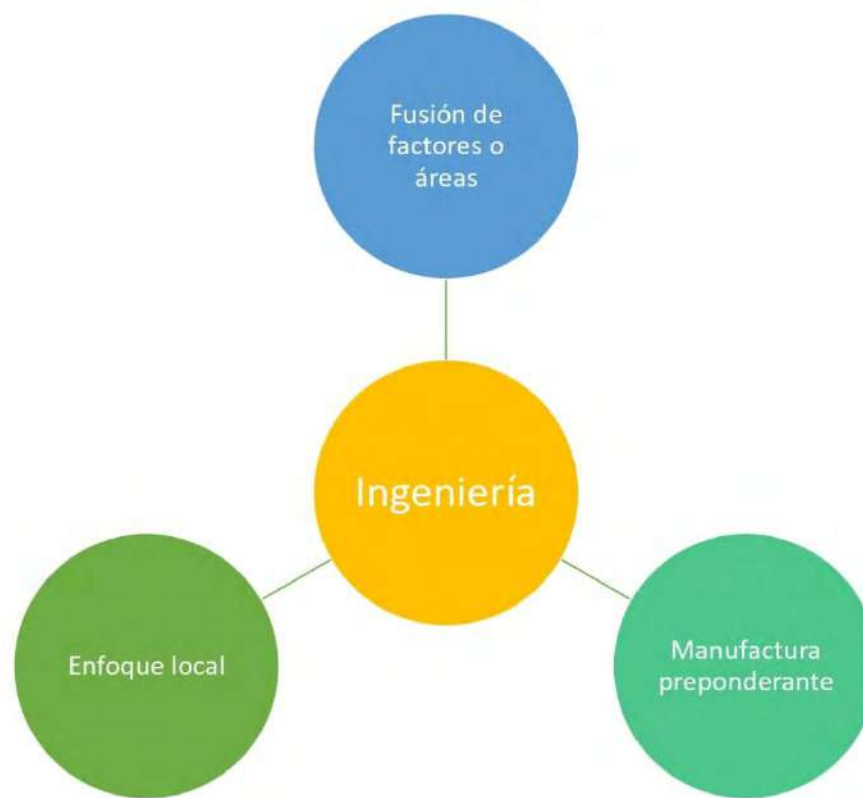
Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.3



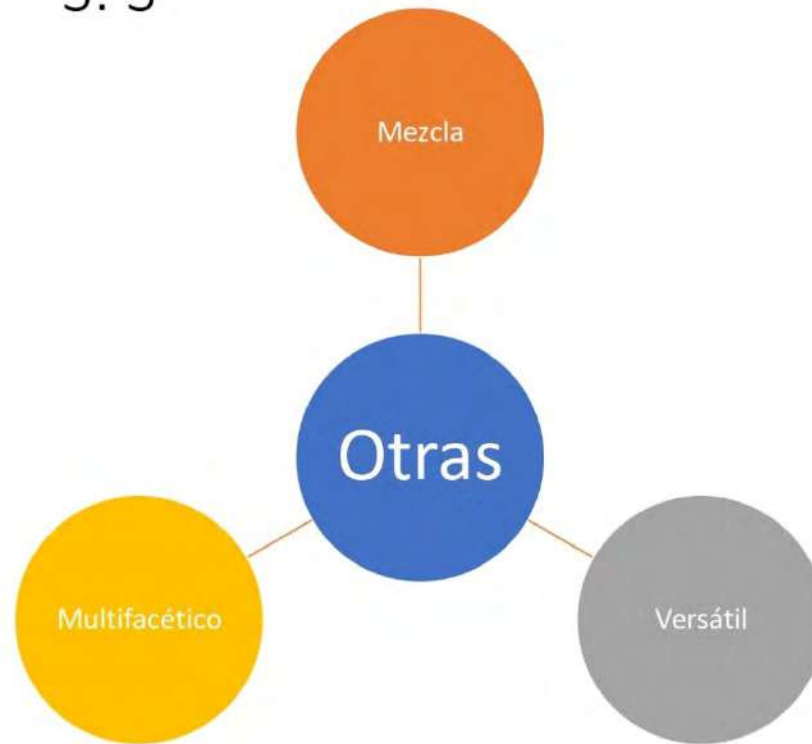
Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.3



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.3



Fuente: originales de DI-Integra.

3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.4



Fuente: originales de DI-Integra.

3.5 ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?



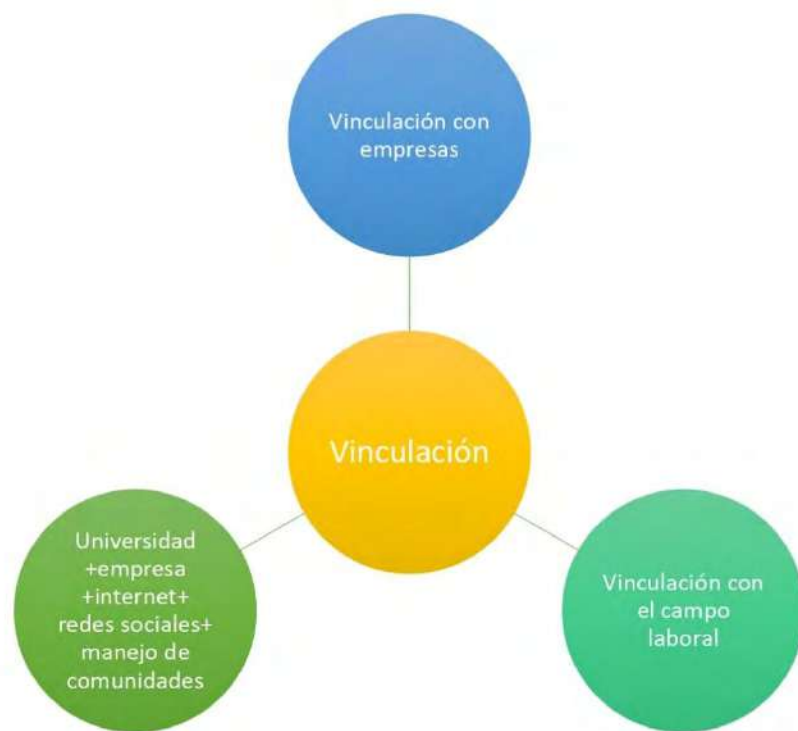
Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.5



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.5



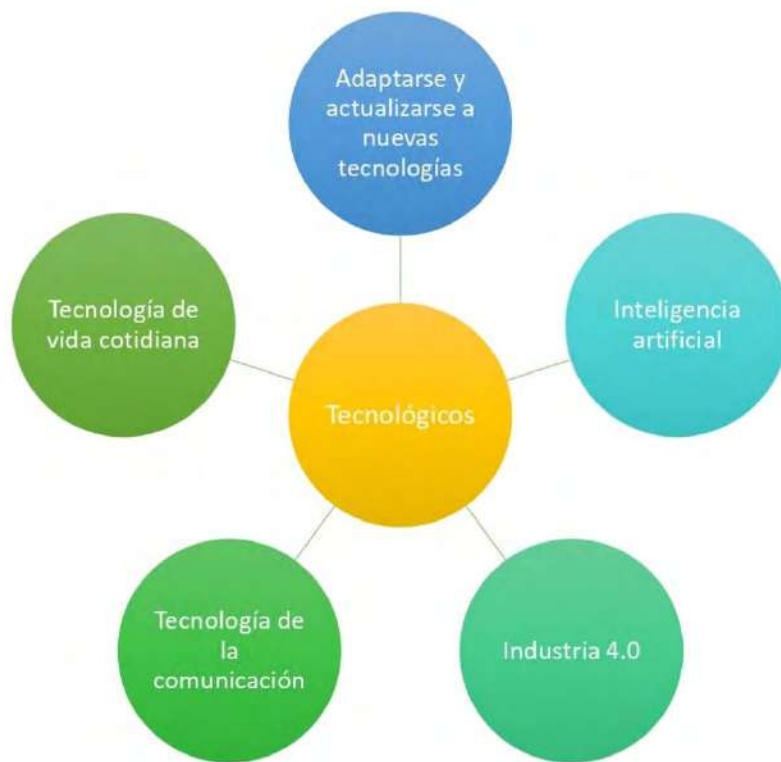
Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.5



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.5



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.5



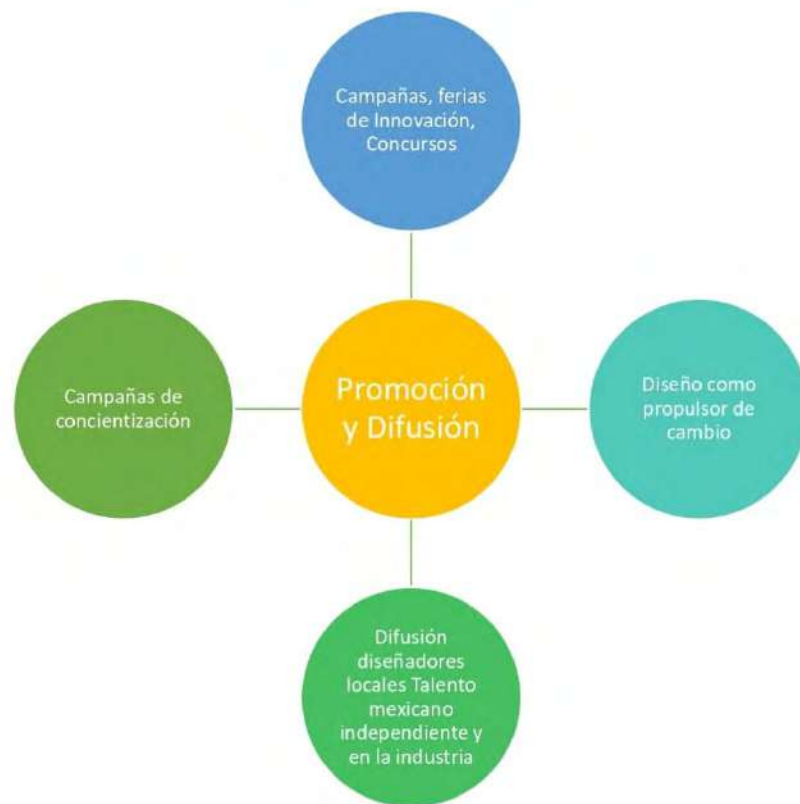
Fuente: originales de DI-Integra.

## 3.5



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.5



Fuente: originales de DI-Integra.

### 3.5



Fuente: originales de DI-Integra.

3.5



Fuente: originales de DI-Integra.

---

# CAPÍTULO

## 3 Identificación de escenarios y desafíos educativos y profesionales

# IDENTIFICACIÓN DE ESCENARIOS Y DESAFÍOS: EDUCATIVOS Y PROFESIONALES

## Introducción

En este capítulo se describe de manera concisa la forma en que se identificaron las variables que impulsaron una interpretación en relación a los comentarios de los principales participantes de la encuesta: profesores, alumnos y egresados; quienes entre otros, opinaron sobre: el diseño curricular, el mercado laboral, el contexto actual y futuro, la integración de otras pedagogías, la experiencia de los docentes, nuevos campos de actividad para el diseño, necesidades globales y locales, nuevas tecnologías de producción, vincular teoría y práctica, tomar en cuenta necesidades regionales, hacer un adecuado diagnóstico de necesidades, nuevos escenarios de actividad para el diseño, la cultura de diseño en y desde México, el valor de la vinculación con la industria, el valor del saber sustentable, atención a problemas de contexto local, calidad de vida y pensamiento crítico.

Básicamente, el análisis de la información en este apartado se dio por medio de considerar la categoría a la que pertenecía, el comentario recabado nos orientó a establecer la variable correspondiente, esta surge del concepto más destacados del comentario y así de forma posterior nos ofreció la oportunidad de clasificarlo como un escenario o desafío en el ámbito profesional o educativo, siendo esta misma lógica seguida para cada bloque de las diversas cuestiones participantes y en cada pregunta del cuestionario, ejemplo:

1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?			
ALUMNOS			
Categoría	Variable	Comentarios	Interpretación
TOTALMENTE DE ACUERDO	1. PA básico y generalizado	-Me parece que te dan una visualización general de lo que es la carrera y lo que se puede hacer, para que uno la dirija según su preferencia.	<b>ESCENARIO EDUCATIVO</b> -Expresan estar totalmente de acuerdo en que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque ofrecen una visualización general de la carrera que luego les permite dirigirse al área de interés.
			<b>DESAFÍO EDUCATIVO</b> No aplica
			<b>ESCENARIO PROFESIONAL</b> No aplica
			<b>DESAFÍO PROFESIONAL</b> No aplica.
3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?			
EGRESADOS			
Categoría	Variable	Comentarios	Interpretación
VALOR	1. Solución de necesidades	Considero que el diseño industrial se debe valorar por el alcance a resolver necesidades.	<b>ESCENARIOS PROFESIONALES</b> Valor La valorización cambia según la perspectiva, por lo que es subjetiva, pero debe enfocarse a la solución de problemas.
	2. Subjetiva	No se puede definir quién es el mejor o más destacado diseñador del mundo, de México o de algún otro país. Esto debido a que es diferente lo que cada quien ha	<b>DESAFÍOS PROFESIONALES</b> Valor El diseño industrial no es valorado en muchas industrias, por no tener un perfil laboral. Los departamentos de RH no

		diseñado y el gusto individual por el diseño.	incluyen a los diseñadores industriales.
3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?			
MAESTROS			
Categoría	Variable	Comentarios	Interpretación
VALOR	1. Diseñadores colectivos	Este tipo de ideas son las que hay que cambiar. El diseñador estrella quedó en el pasado. La situación global requiere diseñadores en equipo, no <i>rockstars</i> .	<p><b>ESCENARIOS EDUCATIVOS</b> Valor</p> <p>Los maestros visualizan y transmiten a los alumnos dos roles de diseñador:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Los diseñadores colectivos, son los que trabajan en equipo en despachos, en la industria.</li> <li>2- Los diseñadores Individualistas, son los que quieren desarrollar sus productos, diseño de firma. Tienen despachos, pero los resultados salen a nombre de la firma.</li> </ol>
		Creo que, para bien, hoy las individualidades van a la baja, ya que los despachos han ganado espacio. Aunque tampoco existen más los mega despachos globales de los 80s y 90s. Hoy existe una gran variedad de excelentes estudios de diseño de pequeña / mediana escala.	<p><b>DESAFÍOS EDUCATIVOS</b> Valor</p> <p>Educar a los alumnos en el trabajo colaborativo, en proyectos interdisciplinarios, transdisciplinarios y de ser posible en proyectos reales.</p> <p>Los despachos de firma, no siempre dan créditos a los colaboradores y los alumnos deben de disfrutar su trabajo.</p>
		Creo que más que hablar de una persona, es más válido hacerlo	<p><b>ESCENARIOS PROFESIONALES</b> Valor</p>

		de un equipo. Y como tal, creo que <i>Apple</i> ha logrado desarrollar todas las áreas del diseño; desde lo material, pasando por lo gráfico, hasta el desarrollo de experiencias y sensaciones.	La industria requiere del trabajo en equipo multidisciplinario y transdisciplinario, para lograr desarrollar diseños globales e inclusivos. Los despachos de diseño están cobrando más fuerza que los diseñadores independientes. Por la capacidad de respuesta y el enfoque holístico que pueden lograr
		De igual manera ha logrado desarrollar un diseño más global y enfocado a múltiples grupos sociales (edades, profesiones, actividades).	<b>DESAFÍOS PROFESIONALES</b> Valor Los productos y la innovación requieren del trabajo en equipos multidisciplinarios, donde cada uno tiene un valor específico dentro del proyecto. Los maestros deben de preparar a los alumnos a la colaboración y a cultivar en los alumnos el valor del diseño y su participación en equipo; aunque su nombre no sea el que brille, el sentido de pertenencia a un despacho o compañía.

Tablas de elaboración propia, Interpretación de variables. (Ver [anexo 3](#)).

Con ello se refirió el objetivo de profundizar el conocimiento sobre la comunidad del diseño mexicano, conocer los diferentes escenarios actuales del diseño en México, analizar los desafíos que enfrenta la enseñanza del diseño, reflexionar sobre el perfil del diseño y sus expectativas de desarrollo, finalizando con evaluar el potencial del diseño mexicano, así como las estrategias de posicionamiento y lo que podemos encontrar en esta tabla es lo siguiente:

¿Cuáles son los escenarios actuales del diseño?

- Comprender el campo profesional
- Comprender el campo educativo

¿Qué desafíos enfrenta el diseño?

- Conocer los desafíos del sector educativo
- Conocer los desafíos del sector profesional

---

# CAPÍTULO

# 4

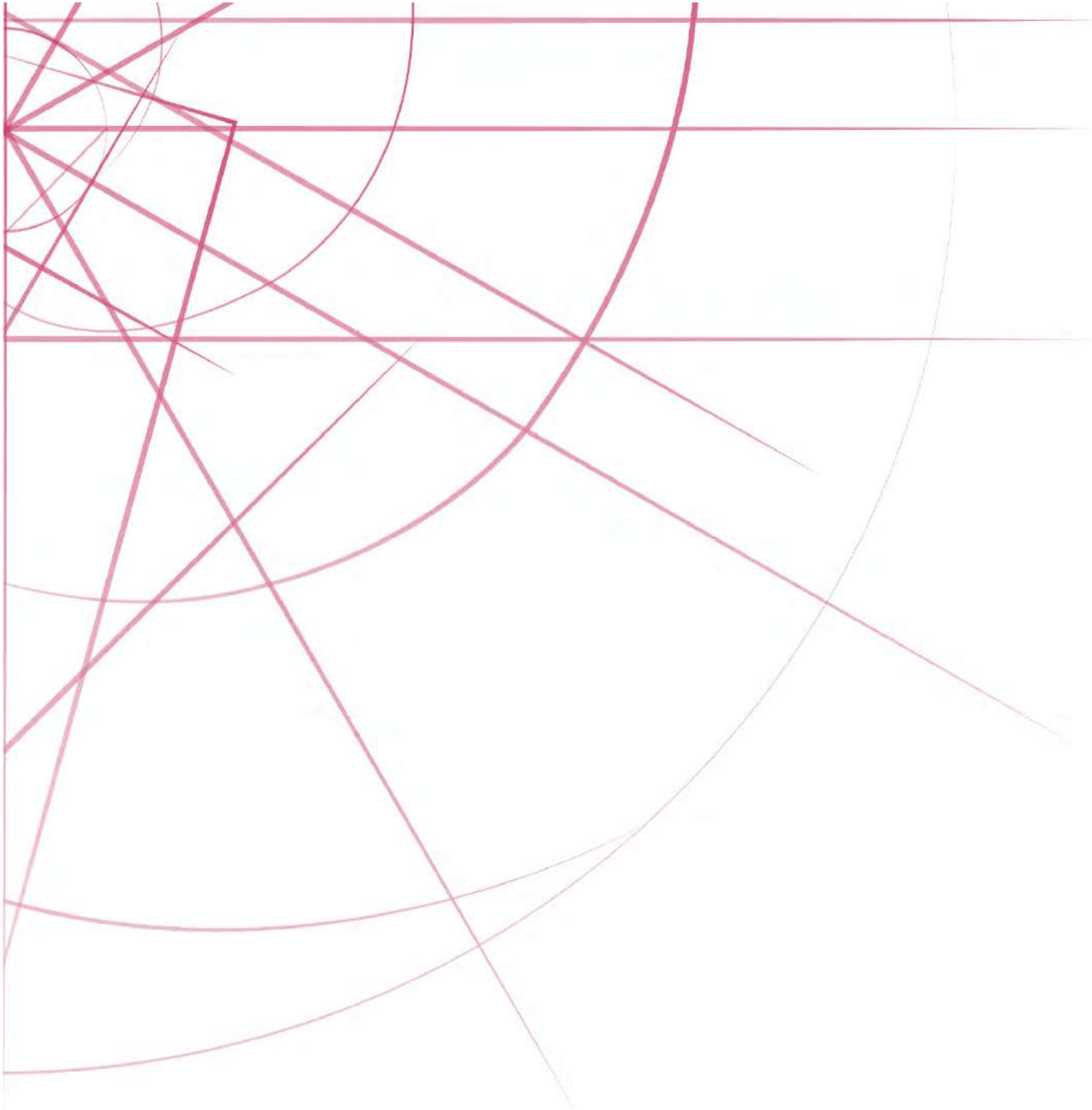
Descripción de los  
escenarios y  
desafíos en cada  
campo semántico

# DESCRIPCIÓN DE LOS ESCENARIOS Y DESAFÍOS EN CADA CAMPO SEMÁNTICO

En esta etapa de la investigación, se procedió a agrupar la información sobre los escenarios y los desafíos.

En cada pregunta se había identificado, a partir del comentario de la variable, si este correspondía a un escenario o un desafío, ya sea educativo o profesional. Los siguientes textos reúnen, por campo semántico, todos los escenarios y desafíos educativos y profesionales de cada una de las preguntas, estos previamente detallados en las tablas del [anexo 3](#).

En primer lugar, se encuentran los escritos que describen los escenarios educativos y los profesionales, vistos desde la perspectiva de los alumnos, egresados y docentes. Posteriormente, los que narran los desafíos educativos y los profesionales, a partir del punto de vista de cada uno de los campos semánticos.



4.1

# ESCENARIOS EDUCATIVOS DEL DISEÑO VISTOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS ALUMNOS

Para poder indagar sobre los escenarios actuales del diseño los alumnos respondieron a las preguntas sobre si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado; si creen que la educación que están recibiendo los prepara profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región; si la enseñanza que están recibiendo de diseño está actualizada en función a las tendencias tecnológicas; si consideran que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país; cómo se imaginan en cinco años; y comentaron sobre el perfil del profesional, el ejercicio profesional del diseñador y sobre la imagen del diseño en la actualidad. A continuación, se describen en cada categoría los escenarios educativos.

## De acuerdo

Los alumnos están de acuerdo en que:

- Los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque ofrecen una visualización general de la carrera que luego les permite dirigirse al área de interés; porque reconocen que hay una base de conocimiento sociocultural y sobre el mercado actual. En teoría las temáticas son adecuadas.
- Están siendo bien preparados profesionalmente y con una formación para resolver problemas del contexto local, con un pensamiento crítico que sirve para sensibilizar y responder a las necesidades sociales de cualquier región y así responder a necesidades sociales específicas de su ciudad. Están siendo bien

preparados para enfrentar a la sociedad que avanza junto con el conocimiento y que debe considerar crecer a ese mismo ritmo; pensando ya, que para una buena práctica profesional se debe de estar actualizando la formación, tomando cursos y diplomados.

- La enseñanza que está recibiendo de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas porque sí contemplan los softwares que las empresas están solicitando o bien porque hay un acercamiento adecuado a diferentes tecnologías, aunque se reconoce que podría ser mejor.
- El salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque el bajo pago no permite la subsistencia. Hay jóvenes que dejan de estudiar diseño industrial porque les dicen que se morirán de hambre; es un factor decisivo para entrar o no a cursar la carrera.

## En desacuerdo

Las opiniones de los alumnos entran en contradicción con las anteriores por aquellos que respondieron que están en desacuerdo, y expresan lo siguiente:

- Los programas académicos actualmente no están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque encuentran faltas en el diseño curricular y en la pedagogía. Observan un desbalance con respecto a lo que se pide para desarrollar proyectos, en los conocimientos del área técnica y/o ingeniería de cara a la formación estética o del campo artístico y el área de reflexión. Hay una crítica a los métodos de enseñanza, en tanto que se evalúa de manera estandarizada y no centrada en los estudiantes. Aunque aceptan que parte del aprendizaje es responsabilidad de quien estudia, también consideran que en los programas educativos falta la guía, la actualización de los contenidos de las materias, determinar cuáles son aprendizajes primordiales, su relevancia con respecto a los problemas que se viven en el país. La enseñanza en las instituciones no prepara para el desarrollo en la empresa y hace falta conocimiento de administración de desarrollo social con una ideología

sustentable, algo que hoy en día es de suma importancia como eje de cualquier profesión para beneficio en cualquier región.

- También consideran que los profesores están desactualizados o con muy poca experiencia laboral.
- La enseñanza de diseño que están recibiendo, no está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque las tecnologías siguen evolucionando, por lo que se evidencia una falta de actualización en el sistema educativo; dando por resultado que los programas que más te piden son los que menos enseñan. Faltan vínculos que permitan que la academia acceda a nuevos tipos de tecnologías, sobre todo porque el cambio es constante.
- El salario actual para el profesional de diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque si se tiene una cultura del trabajo se sabrá que no siempre se comienza ganando el máximo de un buen sueldo, que ese sueldo depende también de lo que se aporta, y que hasta ahora, el bajo sueldo en las empresas ha estimulado a que los diseñadores emprendan sus propios negocios. Por eso, es importante que en la escuela no se deje de formar el emprendedurismo y la cultura del trabajo.

## **Desempeñándome en la docencia**

Los alumnos se imaginan en cinco años sustituyendo a sus maestros en la docencia.

## **Haciendo un posgrado**

Los alumnos se imaginan en cinco años preparándose para poder trabajar en una mejor empresa o estudiando una especialización, maestría o doctorado.

Al comentar sobre el perfil del profesional, el ejercicio profesional del diseñador y la imagen del diseño en la actualidad; los alumnos coincidieron en las siguientes categorías que se presentan como escenarios educativos:

## Valor

El diseño no está valorado, no hay una identidad del diseño mexicano. La imagen actual sigue estando enfocada al consumismo, y al diseño de revista.

## Sustentabilidad

La sustentabilidad es del interés de todos, pero hay que aprender cómo abordarlo como diseñadores, considerando el diseño social, ambiental, funcional y financieramente viable. En la actualidad, la sustentabilidad se mira principalmente a través de la reutilización y el reciclado, pero por desgracia los proyectos se siguen enfocando más que nada en la comercialización, lo que provoca más basura.

## Interdisciplinariedad y Multidisciplinariedad en los proyectos de diseño

El diseño se percibe con una creciente necesidad de desarrollar procesos colaborativos y proyectos multidisciplinarios en proyectos integrales. De la misma manera, se piensa indispensable un enfoque que involucre el conocimiento de procesos y tecnología con una visión más apegada a la ingeniería.

En cuanto a la propia disciplina, se plantea que existen muchas áreas de desarrollo y muchos perfiles de alumnos con diferentes capacidades. El perfil del diseñador es muy difuso, y no se logra ver la importancia del diseño en la industria y en la innovación. Las especialidades son una propuesta educativa, sin embargo, se cuestiona qué tan actual es, o si debemos dirigirnos más bien hacia la multidisciplinaria.

Pero al mismo tiempo, se sostiene que el diseñador tiene diferentes apellidos, como: gráficos, industriales, moda, interiores, etc... Lo cual ayuda a definir el perfil del egresado para ingresar al mundo laboral.

## Social

Se vislumbra la demanda creciente de proyectos con impacto social. Los estudiantes desean desarrollar temas como: escasos recursos, desastres naturales, primeros auxilios, etc... El diseño social, no ha sido del todo comprendido, porque abarca a la sociedad en general, no solo a grupos minoritarios, pero estas son áreas importantes para el desarrollo de los alumnos. No diseñamos solo productos o servicios, nuestro trabajo también repercute en el estilo de vida de las personas. Al mismo tiempo se comprende que hay que educar a la sociedad sobre las capacidades del diseño, para cambiar necesidades en recursos.

## Prospectiva

El diseño se dirige no sólo al diseño de productos, sino también al de experiencias y servicios, al diseño integral y al diseño universal.

## Contenido educativo en planes de estudio

En cuanto al contenido educativo, se vislumbran tres importantes escenarios: fomentar el emprendedurismo, la creatividad y mayor fundamentación teórica. En lo que se refiere al emprendedurismo se indica que el país requiere de generar empleo, y este puede ser a partir de la creación de empresas de diseño con una visión no sólo local, sino también global. El estudiante reclama mayor libertad creativa para sus proyectos, incentivando el desarrollo del pensamiento creativo con métodos de enseñanza más innovadores. En los proyectos de diseño, siempre deberán estar presentes estos dos aspectos: el análisis de la funcionalidad de los productos, y el fundamento teórico que argumente las decisiones de diseño tomadas en el proceso.

Así mismo, se requiere involucrar a los alumnos en proyectos para solucionar problemáticas reales que los prepararán mejor para su egreso al campo laboral. No se trabaja con otras disciplinas durante la carrera, hay que conocer el rol y la importancia

de cada carrera y promover el trabajo interdisciplinario y multidisciplinario para la solución de problemas complejos; más asignaturas propias de ingeniería.

Los estudiantes buscan mucho el diseño de experiencias, que tiene gran relevancia últimamente. Se necesitan más conocimientos administrativos y de negocios para los emprendedores. Revisar los perfiles de los egresados, para que busquen sus habilidades y las desarrollen. Seguir organizando congresos, ferias, mercados de diseño, para dar a conocer las propuestas e iniciativas de los estudiantes.

## **Acciones de los profesores**

El escenario actual, es que, en términos generales, los profesores requieren de actualizarse en las últimas tecnologías, metodologías y tendencias. Los estudiantes consideran que los planes de estudio deben de ir acorde al desarrollo tecnológico, diseño e innovación, y que se deberían actualizar constantemente.

Los alumnos creen que algunos de sus maestros no están preparados para ciertas materias; prefieren maestros con experiencia laboral en la industria o en despachos de diseño.

Los estudiantes ven el diseño desde una filosofía y forma de pensar, pasando por un desarrollo creativo y no siempre están de acuerdo con la forma de ser evaluados.

## **Vinculación**

Se observa en relación a la vinculación tres escenarios: proyectos reales, empresas, y diseño social.

Se entrevistó la necesidad urgente de vincular los proyectos con empresas, otras facultades, dependencias de gobierno; para poder desarrollar proyectos apegados a las necesidades reales, dejando a un lado propuestas que no están fundamentadas, ni satisfacen a nadie. Los estudiantes consideran que el criterio de un maestro es distinto al de un cliente.

## Promoción y difusión de la disciplina

La educación del diseño de calidad es una manera no solo de fomentar el desarrollo del país, sino también de difundir los alcances de la disciplina. Se percibe la necesidad de promover el diseño desde diferentes frentes, entre éstos los propios impulsados por los estudiantes con programas de divulgación organizados por las facultades; y la necesidad de mayor difusión a través de ferias de innovación, concursos y vínculos entre universidades.

## Tecnológicos

La tecnología avanza y hay que actualizarse en todas las nuevas tendencias tecnológicas.

## Conclusiones

Entre los alumnos hay quienes consideran que los programas académicos actualmente sí están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, ya que se les ofrece habilidades tecnológicas y conocimientos socioculturales adecuados que les permite responder a las necesidades sociales. Otros, en cambio, encuentran los programas desactualizados respecto al contexto; indican que les faltan competencias para el emprendimiento social con un enfoque en la sustentabilidad; critican los métodos de enseñanza y evaluación, y la necesidad de actualización de sus profesores.

Comentan que la función de los productos es esencial, pero de la misma manera lo es la fundamentación, por lo que se precisa de bases teóricas sólidas. Hace falta impulsar los proyectos colaborativos y multidisciplinarios, apegados a las necesidades de la sociedad e industria.

El diseño no está valorado y falta una identidad del diseño mexicano.



# ESCENARIOS EDUCATIVOS DEL DISEÑO VISTOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS EGRESADOS

Para poder indagar sobre los escenarios educativos del diseño, los egresados respondieron a las preguntas sobre si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado; si creen que egresaron bien preparados profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región; si la enseñanza que recibieron de diseño estaba actualizada en función a las tendencias tecnológicas; si la difusión del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina, y si consideran que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país. Eligieron el mejor o más destacado diseñador del mundo y de México, se imaginaron en cinco años; y comentaron sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador y sobre la imagen del diseño en la actualidad. A continuación, se describen en cada categoría los escenarios educativos vistos desde la perspectiva de los egresados:

## De acuerdo

Los egresados están de acuerdo en que:

- Los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado porque son adecuados para comenzar a laborar. Sin embargo, también indican que en muchas escuelas el enfoque se carga más hacia lo artístico y lo conceptual, entonces se deja de lado o no se profundiza, en los conocimientos para resolver la producción, los costos o incluso aspectos de carácter laboral.

- La enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas porque se reconoce que en la universidad existe un buen nivel de actualización en tecnología y en la infraestructura para comprenderla.
- La cultura de diseño no está promocionada lo suficiente para ser apreciada; hay que difundir congresos y exposiciones de diseño como herramienta para captar la atención y que se conozcan las carreras de diseño, para lograr el incremento de estudiantes de la disciplina.
- El salario actual para el profesional del diseño, es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque al ser una profesión que se encuentra en las fronteras interdisciplinarias, se mal interpreta que sabemos de todo, y al no estar valorada la profesión el salario es mínimo. Depende de que tan bien estés preparado para tener la seguridad de lo que cobras. Si el pago se mantiene bajo, será poco aliciente para que se siga estudiando; por lo que, es necesario formar mejores diseñadores con una alta cultura del trabajo profesional del diseño para que se vuelvan irremplazables. Se compara incluso el alto costo de las escuelas de diseño, de cara al bajísimo sueldo profesional.

## En desacuerdo

Las opiniones de los egresados entran en contradicción con las anteriores por aquellos que respondieron que están en desacuerdo, y expresan lo siguiente:

- Los programas académicos actualmente no están acordes a las demandas del mercado porque en los planes de estudio de Diseño Industrial, no se contemplan los diversos conocimientos que son necesarios para conectar el diseño con los procesos y medios de fabricación como: la gestión, la administración, negocios, producción y tecnología, entre otros. Por otro lado, sí se enseñan muchos temas, conceptos, procesos, pero no se logra profundizar en algún conocimiento. Una visión holística ayudaría más para solucionar necesidades sociales de la región y consideran que tampoco se está contemplando en los programas las acentuaciones de la práctica profesional que en la actualidad tienen demanda como en temas de diseño interactivo, estratégico y de aplicaciones. También se

destaca la falta de una formación crítica al propio diseño causada por un pobre acercamiento a la teoría de los estudiantes y docentes. Predominan algunas ramas del diseño, como mobiliario, pero es necesario profundizar en otras. En ocasiones el diseño curricular no logra enfocarse en la industria como lo dice el nombre, o bien el perfil se va ampliando a un diseñador todo terreno donde las fronteras anteriores se están borrando. También, se critica la escasa experiencia profesional de los docentes; pues se detecta la corta visión de una realidad productiva en México no acorde con los contenidos académicos.

- La enseñanza que los egresados de diseño recibieron, no estaba actualizada en función de las tendencias tecnológicas porque le tocó una formación muy por encima con respecto a las tendencias tecnológicas; reconocen que falta que estén al día softwares y tecnologías, tanto de materiales como productivas. Falta modernización en tecnologías, como el uso del CNC, o la impresión 3D que aún no se incorporan del todo en las escuelas.

## **Desempeñándome en la docencia**

Los egresados se imaginan impartiendo clases en cinco años, algunos ya imparten clases en licenciatura y a otros les gustaría poder transmitir sus conocimientos adquiridos en sus experiencias en la industria.

## **Haciendo un posgrado**

Algunos egresados se ven en cinco años estudiando en el extranjero, pero regresando a México a trabajar; o simplemente buscando tener una experiencia en el extranjero. Las áreas de interés para posgrado son: automotriz, animación, diseño ambiental, gestión de proyectos, innovación y tecnología.

## Llevando adelante un emprendimiento creativo

Al responder cómo se imaginan en cinco años, los egresados mostraron interés por desarrollarse y teniendo alguna experiencia, regresar a la docencia como auxiliar y para trabajar proyectos sociales con los alumnos.

También se imaginan desarrollando conocimiento en materiales y en el uso de la tecnología, para la academia y para la industria.

Al comentar sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador y sobre la imagen del diseño en la actualidad, los egresados coincidieron en las siguientes categorías que se exponen como escenarios educativos:

## Valor

En cuanto al valor del diseño, en el plano educativo se sigue teniendo como referencia el *star system*. Es difícil evaluar el trabajo de los diseñadores, porque cada área es diferente, así como sus desarrollos.

## Sustentabilidad

La sustentabilidad se observa principalmente, a través del consumismo no racionalizado.

## Interdisciplina / Multidisciplina

Los egresados consideran que el diseñador debe tener conocimientos de contabilidad, administración y leyes, si quiere ser independiente. En cuanto al diseño integral y las especializaciones, se presentan dos escenarios opuestos: uno donde se apoya el aprendizaje de las diferentes especialidades dentro del diseño integral, y otro que demanda mayor diversificación con mayor cantidad de especializaciones.

## Prospectiva

El escenario prospectivo es el conocimiento de nuevos materiales y tecnologías, y como alternativa profesional el emprendedurismo. Los egresados se preguntan dónde quedó el diseño industrial y la producción en masa. Hoy en día los alumnos se interesan más por el diseño exclusivo.

## Actualización

Se distingue la necesidad urgente de la actualización continua de todos los docentes en aspectos tecnológicos y contexto actual.

## Actualidad

En la actualidad los diseñadores están enfocados en el arte-objeto o en el diseño exclusivo.

## Contenido educativo

Se distingue la exigencia de mejorar la educación del diseño en varios campos. Mayor enseñanza en softwares de diseño y que estos estén actualizados con lo que la industria está demandando. Se observan dos visiones encontradas sobre teoría e historia del diseño, hay quienes las consideran innecesarias, ya que valoran que otros conocimientos son de mucha mayor utilidad en el desarrollo profesional, y en contraste otros piensan que tanto la historia del diseño como los fundamentos teóricos son indispensables para lograr una mejor argumentación en los propios proyectos de diseño. Se advierte la necesidad de promover el emprendedurismo, y temas relacionados como finanzas, gestión y administración de proyectos, administración y planeación, presupuestos, contratos, sueldos, prestaciones, asuntos legales y fiscales. Fomentar la conciencia de la ética personal, profesional y empresarial. Desarrollar proyectos con impacto social para la comunidad. Aumentar las habilidades de comunicación y liderazgo. Por último,

replantear que la enseñanza del diseño, debe considerar no sólo desarrollar resultados de productos tangibles, sino entender que el diseño también son servicios. También consideran que la industria valora los conocimientos en materiales y procesos, para el desarrollo o rediseño de productos.

## **Acciones de los profesores**

En general, la opinión es que los maestros no tienen experiencia profesional y en muchos casos esto demerita la calidad de la enseñanza.

## **Vinculación**

Se vislumbra la necesidad de crear alianzas entre las universidades, y con diversas empresas para desarrollar proyectos en común enfocados a las necesidades que demanda la sociedad, las empresas y la industria. Por otro lado, aprender de redes sociales y manejo de comunidades.

## **Promoción y difusión**

Se identifica la necesidad de dar a conocer el talento mexicano en el diseño a partir de la facultad, medios de comunicación, exposiciones y campañas de concientización involucrando a la sociedad y la iniciativa privada.

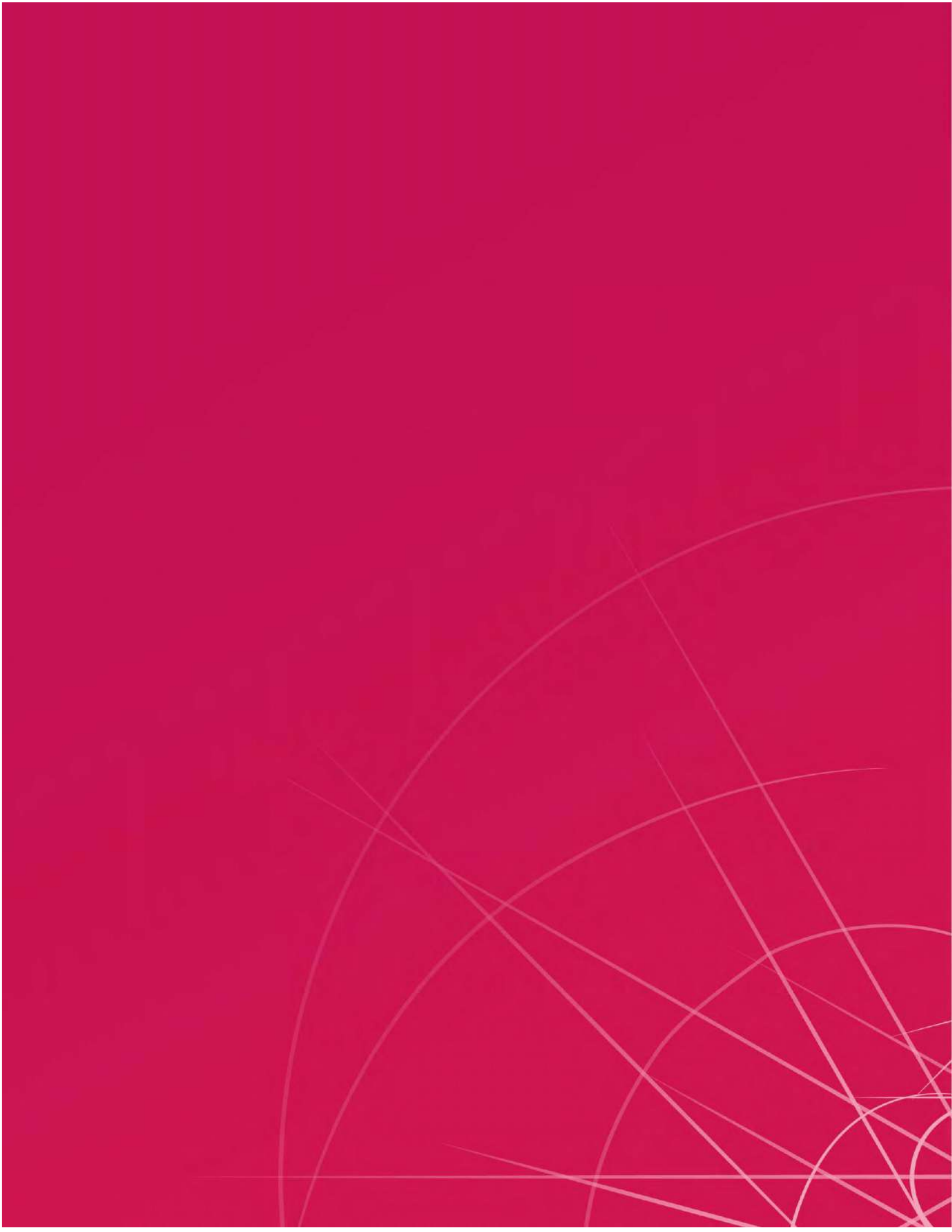
## **Otros**

El diseñador colectivo o dentro de una firma o compañía, vive en el anonimato, con contratos de confidencialidad (NDA). Pero desarrollándose profesionalmente.

## Conclusión

Algunos egresados indican que los planes de estudios son adecuados porque les permitieron insertarse al campo laboral. Otros, en cambio, consideran que faltan conocimientos en negocios, en emprendimiento y en tecnología; habilidades en el manejo de softwares de diseño que demanda la industria. Se destaca la falta de pensamiento crítico debido a un desconocimiento teórico de la disciplina. Se percibe la necesidad de fomentar la conciencia de la ética personal, profesional y empresarial y las habilidades de liderazgo. Se requiere crear alianzas entre las universidades, y con diversas empresas para desarrollar proyectos en común, que la sustentabilidad no se mire solo a través del consumismo no racionalizado, sino de una manera sistémica. Se critica la escasa experiencia profesional de los docentes.

El salario es bajo y desalienta a muchos a ejercer la profesión.



# ESCENARIOS EDUCATIVOS DEL DISEÑO VISTOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS DOCENTES

Para poder indagar sobre los escenarios actuales del diseño, las y los docentes respondieron a las preguntas sobre si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda; si creen que la educación que están recibiendo los prepara profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región; si consideran que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país.

Aportaron comentarios al escoger el mejor o más destacado diseñador a nivel mundial y nacional; sobre los escenarios de la pedagogía y la enseñanza del diseño, y sobre el perfil del profesional, el ejercicio del diseño industrial y la imagen del diseño en la actualidad. A continuación, se describe en cada categoría los escenarios educativos vistos desde la perspectiva de los docentes:

## De acuerdo

Los y las docentes están de acuerdo en los siguientes escenarios:

- Las demandas del mercado laboral están consideradas en los programas académicos de las escuelas de diseño, pues están previstas en los perfiles de egreso.
- Los programas académicos enseñan lo general y toman en cuenta los intereses del estudiante, estos intereses son los que empujan al estudiante a seguirse preparando. Pues en 5 años es imposible abarcar todas las áreas de diseño,

trátase de demandas de la disciplina, del mercado, sociales, económicas, entre otras.

- Se observa que actualmente se ha favorecido en los planes de estudio un conocimiento sobre las tecnologías tradicionales que permite estudiar el contexto regional.
- La enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas porque hay programas de actualización, y además la educación de diseño está en constante evolución por lo que hay una meta definitiva.
- En cuanto al salario actual para el profesional de diseño, refleja el valor que el diseñador y el beneficiario le dan al mismo. Al no saber o aprender a cobrar se termina regalando las ideas de diseño y esto limita el desarrollo de los diseñadores en el país.
- El bajo salario actual para el profesional del diseño también es un factor en contra del desarrollo de la educación del diseño en el país.

## En desacuerdo

Las opiniones de los y las docentes entran en contradicción o se complementan con las anteriores por aquellos que respondieron que están en desacuerdo, y expresan lo siguiente:

- En ocasiones la enseñanza del diseño responde más a las demandas laborales que a los desafíos de la disciplina.
- Existe un desbalance entre una enseñanza que se centra en resolver las cualidades del producto que demanda el mercado, la publicidad y aquella que busca resolver problemas de uso, comunicación, productivos, entre otros.
- Sin embargo, los dominios propios de la disciplina como la forma, la función, y los procesos, se han ido descuidando.
- Los planes de estudio no contemplan la diversificación que tiene la propia disciplina y se mantienen en los modelos de enseñanza del siglo pasado cuando las tecnologías ya apuntan a una democratización del diseño.

- Las Universidades y sus programas educativos, no están acostumbrados a responder a la velocidad de los cambios del contexto.
- Al egresar se observa la carencia de habilidades en técnicas de producción y capacidades emprendedoras para las nuevas industrias.
- No se forma al diseñador con una perspectiva desde la estrategia, entonces se le dificulta identificar y resolver necesidades sociales en su región.
- El enfoque de la educación no está centrado en la innovación social y el diseño colaborativo. Los programas de diseño tienen una deuda con el contexto local y social.
- En cuanto al salario actual para el profesional del diseño es muy variable, pues ya se vislumbran otras áreas de oportunidad y son las que el espacio universitario tiene que impulsar para que los egresados atiendan problemas en sus propias fuentes de trabajo.

Los maestros al comentar sobre los escenarios de la pedagogía y la enseñanza del diseño, al escoger el mejor o al más destacado diseñador del mundo y del país, al reflexionar sobre el perfil y el ejercicio del profesional de diseño industrial y sobre la imagen del diseño desde la perspectiva educativa, coincidieron en las siguientes categorías que se exponen como escenarios educativos:

## Valor

- México es un país manufacturero, pero se han abierto departamentos de diseño, para ser mejoras y adecuaciones y poco a poco se va abriendo el campo. Este es un escenario presente por considerar por los programas de diseño.
- Que aún existe un desconocimiento de las y los diseñadores mexicanos, pues se valora más el trabajo de extranjeros. No se reconoce a un diseñador mexicano como representante de México.
- Los maestros visualizan y transmiten a los alumnos 2 roles de diseñador:
  - 1) Los diseñadores colectivos, que trabajan en equipos, en despachos, en la industria.

- 2) Los diseñadores individualistas, que quieren desarrollar sus productos, diseño de firma. Tienen despachos, pero los resultados salen a nombre de la firma.
- Valoramos más a los extranjeros que a los diseñadores mexicanos. -No conocemos y/o no reconocemos a diseñadores mexicanos.
  - Se considera al artesano, un diseñador, cuando es un artista.
  - Hay mucho talento desconocido en la industria, pero el trabajo del diseñador es muy importante, aunque no se publique.
  - No todos los diseñadores quieren hacerse publicidad y no les interesa volverse iconos.

## Sustentabilidad

- Se vislumbra la necesidad de fortalecer el conocimiento de la sustentabilidad desde el primer semestre.
- Para concientizar a las nuevas generaciones de los problemas medioambientales y su rol como profesionistas.
- La mayoría de los maestros no recordó algún diseñador que destaca por el diseño sustentable o mencionó alguien de diseño responsable.
- No se tiene una idea clara de lo que implica la sustentabilidad y no se tiene diseñadores destacados en México o los desconocemos.

## Interdisciplina multidisciplina

- Se identifica la necesidad del trabajo multidisciplinario y transdisciplinario para la solución de problemas de diseño.
- Además, el diseño se enriquece con el trabajo interdisciplinar. Por lo que fomentar desde niveles intermedios es mejor.
- La interdisciplina, nos lleva a conocer varias disciplinas, a ver sus fortalezas y detectar las propias para poder interactuar como un diseñador colaborativo, integrador y con capacidad de síntesis.

- El diseño integral es un concepto más abierto donde la solución de un problema involucra un proceso creativo donde se valoran todos los aspectos del producto para aportar una mejor solución técnica, ergonómica, cultural, social, ambiental etc.

## Social

- En México, el aspecto social, está muy ligado a la búsqueda y rescate del legado cultural del país a través de sus artesanías.
- Cuando se habla de la parte social, se piensa en comunidades o artesanos, y no en un bienestar social más amplio, donde la calidad de vida sea el objetivo.

## Prospectiva

- Programas educativos de acuerdo con la realidad nacional, sin olvidar los avances tecnológicos para acelerar nuestro crecimiento.

## Actualidad

- La actualización se percibe como una necesidad para reinventar el diseño, acorde a las mega tendencias tecnológicas, sociales, demográficas, y ambientales.
- Y en particular bajo un enfoque sustentable.
- Un diseñador actual es aquel que se destaca porque su trabajo es visible en esta época.
- Los diseñadores se han vuelto el resultado de las redes sociales, las cuales son herramientas muy útiles, pero también peligrosas.

## Contenido educativo

- Se busca la existencia de una enseñanza desde la práctica con fundamentos teóricos.
- Se cuestiona en el contenido educativo, si las universidades están preparando a los diseñadores para crear soluciones para un futuro complejo, ambiguo, volátil e incierto, y poder emprender en esas condiciones.
- El diseñador va a sobresalir cuando encuentre su lugar y su vocación, ya sea haciendo sillas, tecnología, desarrollo social, trabajando con artesanos o con médicos.

Algunos diseñadores académicos o no, dejan bases para la teoría del diseño y su práctica.

- Un diseñador académico, no es reconocido como exitoso, si no tiene producción externa a la academia.

## Acciones de los profesores

- Se vislumbra en los profesores la importancia de la actualización en procedimientos, tecnología, tendencias, innovación, dominio digital y nuevas tendencias educativas.
- Quienes son nuestros maestros: teóricos, prácticos, con experiencia profesional o con posgrados y desarrollo en investigación.

## Vinculación

- Se identifica la necesidad de fortalecer la vinculación con el campo laboral, con las empresas e industrias y el desarrollo de proyectos con impacto social.
- La vinculación se vislumbra como una relación de beneficios mutuos entre la universidad y las empresas.
- Algunos alumnos tienen más claro sus preferencias que otros. Pero el trabajar en varios campos los ayuda a experimentar y seleccionar sus áreas de interés.

## Difusión promoción

- Alinear el trabajo y capacitación profesional de estudiantes al contexto real, es una tarea de educación continua.
- Difundir la práctica del diseño en productos materiales, así como proyectos productivos, sociales y culturales.

## Tecnológicos

- La tecnología es un tema que los diseñadores buscan usar, adoptar, integrar, y utilizar en beneficio del usuario.
- Una cosa es usar tecnología y otra es desarrollar tecnología, ambas son opciones del diseñador.

## Otros.

- La parte social en el diseño se mira desde el diseño responsable, que atiende problemáticas de impacto social como: salud, escasez de agua; atendiendo al 99% de la población.

No se reconoce a un diseñador mexicano, como representante de México

## Conclusión

A través de las opiniones que han expresado distintos docentes se puede observar que, han colocado a la disciplina del diseño industrial ante dos escenarios que parecen inicialmente estar en tensión, el del mercado y el social. Incluso se reconoce que las demandas del mercado han sido más determinantes para trazar la escena actual, de cómo deberían ser los objetos de diseño y cómo deberían ser por tanto los desempeños laborales del diseñador.

Se suma a esta visión inicial dicotómica, la atmósfera de lo individual y de lo colectivo que están experimentando los diseñadores, tanto a nivel mundial como nacional. Donde el comportamiento individualista del diseñador que aspira al reconocimiento de su personalidad a través de lo que crea, es más visto y publicitado. Incluso como en el caso de México, cuya riqueza cultural es utilizada para reforzar el protagonismo del diseñador. Mientras que otras actividades, como un diseño corresponsable con las comunidades que recibirán su beneficio, o que contribuye a la sustentabilidad, o que colabora con otras disciplinas y saberes, o incluso que desde el anonimato participa en producciones industriales en equipos multidisciplinares, no se ve y quizá por eso no hay mercado que lo valore en términos económicos.

De ahí que haya voces docentes que apunten hacia la ética del diseño como una reflexión continua y necesaria en estos momentos.

Desde esa perspectiva al mirar los contenidos educativos de los programas de diseño donde participan los maestros y maestras que contestaron esta encuesta, critican la poca vinculación tanto con el sector comercial como con el social y el empresarial.

El escaso acercamiento con actividades didácticas en los espacios donde se genera la ciencia, el arte y la técnica; donde se produce, se comercializa y se usan los objetos, ha hecho que la profesión del diseño deje de dialogar con los problemas cotidianos.

Puede ser que la enseñanza del diseño contemple conocimientos, habilidades e incluso actitudes asociadas a los procesos creativos, a la producción y a la mercadotecnia, pero no es consistente en cómo problematiza lo necesario, lo deseable y lo viable, a falta de una educación más crítica y reflexiva.

Se manifiesta que, la educación del diseño sigue reproduciendo un modelo de mediados del siglo pasado, donde se privilegiaba el conocimiento disciplinar y especializado, donde se desarticula lo teórico de lo práctico, donde la exploración se sustituye con la reproducción de lo predecible, y se insta a solo saber seguir instrucciones.

Quizá por eso, los conocimientos recibidos en la universidad, rápidamente se vuelven obsoletos, y mantenerse actualizado bajo este esquema es una carrera en la que siempre

se va atrás. Actualizarse hoy, se resignifica como una necesidad de reinventarse para poder participar de los cambios en la sociedad y en el entorno.

El fenómeno entonces de los bajos salarios para la profesión del diseño o el poco valor que se da a los procesos creativos, porque solo se paga por lo útil, concreto y reproducible, es señal también de la corta visión que existe con respecto a la función social del diseño y su búsqueda de bienestar.



# INTERPRETACIÓN DE NARRATIVA

## ESCENARIOS PROFESIONALES EN

### OPINIÓN DE ALUMNOS

#### Introducción

En relación al compromiso con los resultados encontrados sobre la opinión de los alumnos de diseño de las instituciones participantes, sobre la consideración de que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos de la disciplina, o si egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región, así mismo si la enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, de cómo la difusión de la enseñanza influye en el incremento de estudiantes en la disciplina, o si considera que el rol profesional es valorado o jerarquizado positivamente, cómo se encuentra posicionado el mercado del diseño en México en la última década, o si considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país, y en perspectiva cómo se imaginan en 5 años. En la actualidad, el diseño está más cerca de un enfoque en particular o se considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño y finalmente si tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro.

A continuación, se muestran las opiniones clasificadas en base a las categorías específicas señaladas:

## De acuerdo

En que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina exige. Existe formación para la actualidad, lo que no hay es la suficiente preparación para atender la demanda futura del mercado laboral, como el diseño intangible de experiencias o desde otras tecnologías, porque si bien el área de la tecnología es contemplada en la formación del diseñador, no se aplica a las nuevas tecnologías en modelos de negocio innovadores. La enseñanza recibida de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas porque por ser una carrera en constante innovación, la información y el dominio de las tecnologías se desactualizan rápidamente. Se comenta el incremento en la apreciación de lo diseñado en México, por lo que los diseñadores permanecen en el país y no son igualmente valorados como en otros países; aunque la migración pasa desapercibida dada la globalización actual en todos los campos profesionales. El enfoque de venta y el tamaño de las empresas reconocen la importancia de la gestión del diseño. Se reconoce también una visión a la disciplina y valor al profesional, dando importancia al diseño gracias a sus resultados, aunque aún no hay una inversión significativa.

Existen empresas que valoran la labor del diseñador para progresar en el negocio, pero explotan al diseñador, se tiene una percepción subjetiva dependiendo de sus experiencias laborales.

## En desacuerdo

De egresar bien preparados profesionalmente para dar solución a las necesidades sociales de su ciudad. Esto, a causa de que en las empresas no invierten en investigación y carecen de potenciar el diseño como factor de cambio y las escuelas no están instruidas sobre este tema. En que la enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque en general, en el país existe un atraso tecnológico y un desconocimiento acerca de los alcances del diseño y que esto influya en la difusión de la enseñanza y en el incremento de los estudiantes de la disciplina, en búsqueda de mejores oportunidades de empleo, crecimiento, aprendizaje y reconocimiento, ya que en

El extranjero se ha encontrado en el diseño un valor agregado, concurre una búsqueda de introducirse en las grandes empresas innovadoras dada la escasa oferta laboral nacional, la industria nacional no ha visualizado el potencial del diseño y hace falta la concientización de las cámaras empresariales y comerciales ya que las empresas menosprecian el valor del diseño.

En la actualidad el diseño está más cerca de:

## **Arte**

Del arte, ya que muchos diseñadores generan arte funcional sin tomar en cuenta el desarrollo socioeconómico, se ha retomado el valor de la artesanía.

## **Negocios**

De los negocios, ya que el diseño ha sido aprovechado por la mercadotecnia para promover el consumo, al igual que el emprendedurismo.

## **Tecnología**

De la tecnología, aunque comparte con la ecología y la cultura, además de la innovación tecnológica.

## **Comunicación**

De la comunicación, aunque se ha confundido con el diseño gráfico, y también es una combinación con el arte y la tecnología.

## Ingeniería

De la ingeniería, aunque es una fusión de factores, depende del enfoque del diseño, pero es una mezcla, es versátil y multidisciplinario.

## Ha crecido

En la última década el mercado del diseño en México ha crecido ya que los emprendedores se han dado a la tarea de crear productos para emprendimientos más creativos y sobre todo han tomado en cuenta la globalización y entrada masificada de las empresas en la utilización de redes sociales para comercializar sus productos, creando una competencia digital, siendo los *influencers* una potencia para difundir y hacer crecer el diseño como profesión.

## Se ha reducido

Por el nivel socio económico que prevalece en nuestro país, ya que no todos los sectores de la población pueden pagar el costo elevado de productos de diseño que generalmente se asocia a una élite que los consume.

Algunos de ellos imaginan estar en diversas actividades indicadas en 5 años, como las que a continuación se mencionen:

## Creciendo en otras áreas

Múltiples perfiles del diseñador.

## Haciendo un posgrado

Estudiar en el extranjero para tener otras opciones de desarrollo profesional. El conocer las oportunidades de otros países, nos hacen desear lo que no tenemos y no es nuestra realidad. Hay que buscar las oportunidades en nuestro país.

## Liderando mi propia agencia de diseño

Al frente de despachos, agencias o talleres. Aterrizar nuestra autopercepción del trabajo, cuando trabajamos para la industria debemos de seguir los intereses de la empresa y cuando trabajamos *freelance* debemos de trabajar por los intereses del cliente.

## Llevando adelante un emprendimiento creativo

Buscan experiencia industrial para poder emprender o regresar a la academia, varios ven la docencia como un emprendimiento creativo. Muchos egresados con aspiraciones de emprendedor, pero sin las bases administrativas y/o sin experiencia laboral.

## Trabajando en relación a dependencia

Los concursos se han vuelto una manera de conseguir proyectos creativos a bajo costo. Llevar un registro de los logros en todos los proyectos realizados, en la industria o personales.

## Otro

No se ha desarrollado un colegio de diseñadores y el gremio no se ha unido para darle más valor a la profesión. Cultura del diseño, tanto para diseñadores, como para el público en general.

- El proceso de diseño, da valor. No solo el resultado, los diseñadores no somos magos por lo que debemos sustentar nuestros proyectos y darles valor.
- Fuga de talentos, al no haber suficientes plazas para diseñadores, una opción es buscar oportunidades fuera de México.
- Muy competido el trabajo, cada vez somos más diseñadores, y es necesario trabajar más para destacar.
- Promoción del diseño industrial y no artístico. Hay que diferenciar el arte objeto del objeto diseñado para ser producido industrialmente.
- Diseñador versátil, que esté abierto a experimentar en nuevos campos, el diseño se aplica en todos lados.
- Los egresados se creen expertos y pretenden sueldos altos, cuando todos los egresados inician desde abajo y van subiendo de nivel según su experiencia.

## Valor

El desempeño de los diseñadores ha causado que cada vez existan más pequeñas empresas de diseño, y que el diseño sea poco valorado y no bien pagado. El propio trabajo bien realizado le dará valor al rol del diseñador. El diseño se encuentra poco valorado, hay que convencer al cliente de la importancia del diseño, muchas veces no se toman en cuenta factores como: investigación y metodología para desarrollar un proyecto, algunos consideran que los diseñadores se encargan de asuntos decorativos o de manejar programas de modelado, se piensa que es fácil diseñar y que pueden ahorrarse este salario, consideran a los diseñadores como auxiliares de ingeniería.

## Social

En lo social el diseño se percibe como diseño de revista, diseño que se vende como exclusivo.

## Prospectiva

Se vislumbra la necesidad de mayor difusión de la importancia del diseño como activador de la economía y de los diseñadores como sujetos de cambio.

## Actualización

Como profesionistas hay que estar atentos a las tendencias tecnológicas y desarrollo de inteligencia artificial.

## Actualidad

El diseño con diferentes enfoques: integral, universal y junto al de productos, también el de experiencias y servicios.

## Promoción y Difusión

El diseño no está valorado, hay pocas oportunidades en la industria, normalmente los puestos se los dan a los ingenieros, no existe una identidad del diseño mexicano, el trabajo está mal pagado.

## Conclusión

Básicamente los alumnos están conscientes de los conocimientos que dominan y cómo influyen en la búsqueda de un desarrollo profesional con futuro. Se menciona de manera significativa que en la actualidad lo más trascendente es hacer valorar la profesión para establecer acciones que beneficien la gestión del diseño, y esta a su vez, pueda traer consigo beneficios en diversos ámbitos, participando desde ingeniería, tecnología e innovación; hasta lo social y el valor del diseño. Básicamente se percibe que es importante poder establecer una actividad de diseño que fortalezca por sus capacidades, el

desarrollo de la industria en el país y de este modo beneficie e impacte socialmente, reconociendo que su preparación está bien enfocada en las necesidades del contexto y poder distinguirse como profesión de otros, creyendo en la posibilidad de los emprendimientos para potenciar al diseño.



# ESCENARIOS PROFESIONALES ACTUALES DEL DISEÑO VISTO DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS EGRESADOS

Para poder indagar sobre los escenarios profesionales actuales del diseño, los egresados respondieron a las preguntas sobre si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda; si el estudiante cree egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región; si la enseñanza de diseño que recibió está actualizada en función a las tendencias tecnológicas; si considera que el rol profesional del diseñador en su entidad o estado es valorado o jerarquizado positivamente; cómo ve el diseño en la última década; si considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país; si considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país; cómo se imagina en cinco años; si considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión del diseño; y si quería comentar sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador y sobre la imagen del diseño en la actualidad. A continuación, se describen en cada categoría los escenarios profesionales vistos desde la perspectiva de los egresados:

## De Acuerdo

Los egresados están de acuerdo en que:

- Los programas académicos están acordes a las demandas del mercado, pero que estas pueden mejorar, porque las necesidades sociales y las de la industria cambian constantemente.
- Opinan que egresaron bien preparados profesionalmente con un perfil que les permite desarrollarse en diferentes ámbitos y trabajar de manera interdisciplinaria; teniendo una visión integral que les permite ser competitivos y dar soluciones de la localidad. Mas, sin embargo, dicen que las tendencias tecnológicas las aprenden en la industria, por lo que las prácticas profesionales les permite conocer la infraestructura tecnológica de la localidad para poder ejercer.
- Consideran que el diseñador es valorado por sus aportaciones, y se le ve como un profesional que puede sacar adelante un buen proyecto. Que cada vez con mayor frecuencia, el diseñador industrial es respetado como alguien que puede brindar soluciones, mejorar la eficiencia en la producción, reducir costos por lo que ha ganado reconocimiento en la empresa como una herramienta de competitividad y han influenciado diversas áreas. Al mismo tiempo reconocen que sigue faltando mayor promoción a la profesión. Sin embargo, esta perspectiva está mejorando, ya que cada vez hay más empresarios que ven el valor agregado del diseño al producto, un ejemplo es en la industria del mueble, donde se ha reconocido como pieza clave para el crecimiento y desarrollo económico.
- Afirman que la migración en la última década ha disminuido, porque hay una disminución de becas para salir del país. No porque se hayan generado mayores ofertas de trabajo o hayan mejorado los sueldos, sino porque es más difícil salir del país.

## En desacuerdo

Los egresados están en desacuerdo en que:

- Los programas académicos actualmente no están alineados conforme a las demandas del mercado, porque no existe un diagnóstico actualizado sobre las problemáticas actuales, y, por lo tanto, el mercado laboral es reducido. Además

de no existir un vínculo entre la teoría que se estudia en la universidad y la práctica profesional.

- Consideran que el diseño no es valorado, que se sigue creyendo que es una disciplina de dibujantes y artistas y no valorando su capacidad de análisis y de solución de problemas. Por lo que los sueldos para la profesión de diseño son muy bajos para sostenerse como individuos, y mucho más, para sostener una familia. Las ingenierías siguen estando por encima de los diseñadores al momento de las contrataciones y con mejores sueldos.
- En cuanto a la migración, creen que no hay suficiente información sobre la emigración, ni sobre los motivos que conducen a la salida de los talentos. Además, por las condiciones políticas y económicas del país, así como la escasa visión sobre el diseño, provocan que muchos diseñadores busquen mejores condiciones de vida y oportunidades laborales en el extranjero. Consideran que las herramientas tecnológicas pueden ayudarlos en la búsqueda de un empleo internacional, y como se ha incrementado el acceso a la internet, el buscar oportunidades es más factible.
- Que el diseño es desvalorizado y no se reconoce su valor de cambio, ni abre oportunidades para demostrar habilidades y conocimientos. Ya que, si no hay entendimiento de las capacidades de la profesión, prefieren seguir copiando estilos y conceptos de otras empresas, en lugar de desarrollar las propias, como consecuencia los sueldos son muy bajos.

En cuanto a la pregunta de cómo sienten el diseño actualmente, más cerca de:

## Arte

Muchos plantean que el diseño se confunde con el arte, porque hay una idea estética globalizada. Sin considerar los aspectos de ingeniería y tecnología que se han integrado.

## Negocios

Cerca de los negocios como estrategia para el consumo, aunque consideran que les hacen falta conocimientos empresariales. También está cerca de otras áreas como la sustentabilidad.

## Tecnología

El interés por la tecnología es evidente en los proyectos actuales, aunque aún se confunde al diseñador con el ingeniero. El diseñador está tomando un rol relevante en el uso de programas tecnológicos.

## Comunicación

La comunicación se percibe como un puente entre las necesidades humanas y la tecnología, como un lenguaje que mezcla los negocios, la ingeniería y la tecnología en forma interdisciplinaria.

## Ingeniería

Que México es un país manufacturero y que crece con enfoque local.

## Ninguna de las anteriores

El diseño es una mezcla de todas las áreas, ya que se necesita de la comunicación para interactuar, del arte para conceptualizar, de los negocios para insertarse en un sistema, y de la ingeniería y la tecnología para replicarse.

Con referencia a cómo ha crecido el mercado del diseño en la última década opinan:

## Ha crecido

- En la última década, el diseño en México ha crecido, ya que la apertura del mercado, la globalización e inversiones, son herramientas para competir e impulsar el crecimiento y participación del diseño en las empresas.

## Se ha reducido

- En la última década, el diseño en México ha reducido, ya que se ve menor inversión en las empresas destinada a la apertura de departamentos de desarrollo de innovación y diseño.

## No ha crecido ni se ha reducido

- En la última década el diseño en México no ha crecido ni se ha reducido, esto por la falta de desarrollo de emprendimientos y de apoyos que fortalezcan sus posibilidades financieras, lo que ha provocado que pocos emprendimientos logren su consolidación.

A la pregunta cómo se imagina en 5 años, los egresados compartieron lo siguiente:

## Creciendo en otras áreas

- Algunos egresados no sienten futuro en el diseño y buscan opciones en otras áreas creativas como: música, artes plásticas, cómics y videojuegos.

## Haciendo un posgrado

- Ven la maestría como una especialidad y el doctorado el requisito para la docencia.

## Liderando mi propia empresa

- Trabajando con tecnología como diferenciación; un ejemplo son los despachos de impresión 3D, corte con rayo láser y otras tecnologías. Pero no todos tienen éxito como emprendedores por problemas administrativos.

## Llevando adelante un emprendimiento creativo

- Algunos egresados se ven frente a despachos y talleres, donde predominan negocios en el área de mobiliario y desarrollo social. Contratando a nuevos diseñadores y creando mayores oportunidades para diseñadores en México.

## Trabajando en el extranjero

- El trabajar en el extranjero, lo ven como una forma de estabilidad y de crecer.

## Trabajando en relación con una dependencia

- Otros se ven trabajando en la industria. Abriendo posibilidades de desarrollo a los futuros estudiantes.

## Otro

- Los egresados esperan verse consolidados en 3-5 años con sus proyectos internos o externos.

Al comentar sobre el perfil del profesional, el ejercicio profesional del diseñador y sobre la imagen del diseño en la actualidad; los egresados coincidieron en las siguientes categorías que se exponen como escenarios profesionales:

## Valor

Los egresados perciben que la valorización del diseño es muy subjetiva, que no existen tabuladores para los puestos de diseño y los salarios son muy bajos. Que el diseño se sigue viendo como una mejora estética por muchas empresas, por lo que no hay muchas oportunidades en el mercado para crecer. Por lo que los egresados ven una falta de cultura del diseño y ven en el extranjero un área de oportunidad para ser valorados y desarrollarse profesionalmente.

## Sustentabilidad

Los egresados ven la sustentabilidad como un consumismo no racionalizado, con múltiples campos de trabajo, pero no lo definen como un área de oportunidad.

## Interdisciplina / Multidisciplina

La carrera de diseño industrial, presenta muchas áreas de oportunidad, lo cual les permite seleccionar su área de especialización o forma de trabajo. La multidisciplinaria es otra posibilidad que le permite trabajar con otras disciplinas y ser más versátil para el desarrollo de proyectos sociales, económicos y ambientales.

## Social

Los egresados se cuestionan si hay diseño social en México a nivel profesional, porque solo lo ven a nivel académico. Creen que se pueden generar oportunidades para futuras generaciones. El diseño no está avanzando para lograr cambios sociales, económicos y culturales, sigue apegado a modas y tendencias comerciales en México.

## Prospectiva

En prospectiva se vislumbra menos diseño de productos y más de experiencias y servicios. Más desarrollo en emprendimientos con responsabilidad social, mayor competencia de despachos de diseño, por lo que hay que buscar algún diferenciador. La fuente de inspiración puede marcar a un diseñador.

## Actualidad - actualización

En México el diseño se considera una profesión joven y más en un país subdesarrollado como México, donde inició su enseñanza 50 años después que en Europa. El diseño atemporal se destaca, se aprecia y se continúa usando, porque las necesidades básicas no cambian. Los egresados comprenden que las necesidades de la industria, no solo las propias, y que hay que evaluar si son compatibles con sus aspiraciones, donde el perfil del diseñador debe ser retador, curioso, para buscar a profundidad y llevar los proyectos a otro nivel. Se vislumbra la necesidad de actualización constante en necesidades y contexto de los usuarios, uso de nuevos softwares, nuevas metodologías de diseño, y nuevas tecnologías.

## Vinculación

Los egresados creen que la vinculación debe de iniciar desde las universidades y abrir opciones de prácticas profesionales a los alumnos. Y que debe de existir un foro de diseñadores donde se pudieran compartir buenas y malas experiencias.

## Promoción y difusión

Los diseñadores en el pasado no publicitaban a los diseñadores, pero el trabajo realizado, hablaba por los exitosos que lograron poner muchos productos en el mercado. Aunque el reconocimiento podría tardar 20 – 30 años, y hoy los jóvenes diseñadores buscan ser reconocidos en 3 a 5 años. Se identifica la necesidad de mayor difusión del trabajo del

diseñador en el anonimato, o en equipos colaborativos para que su talento sea valorado por la iniciativa privada y la población en general. Pero la industria publicita sus productos y no a sus diseñadores o procesos de diseño para lograr un producto de éxito. Se han creado diseñadores *rockstars*, a través de las redes sociales y la publicidad, no siendo los diseñadores más destacados, pero sí los más conocidos a nivel nacional.

Se requiere más impulso al rol del diseño, con apoyos gubernamentales y capitales privados para el desarrollo social donde se pueda hablar del proceso y las funciones del diseño.

## Tecnológicos

Hablando de tecnología, se vislumbra su integración a la vida cotidiana, incluso a nuestro cuerpo y la adaptación a la industria 4.0. En las respuestas de los egresados sólo destacaba Jonathan Ive como diseñador tecnológico, aunque hay muchos, pero no son conocidos. Por otro lado, creen que falta desarrollo tecnológico en las universidades y que hay una falta de interés de actualización en los diseñadores y eso no les da ventajas competitivas.

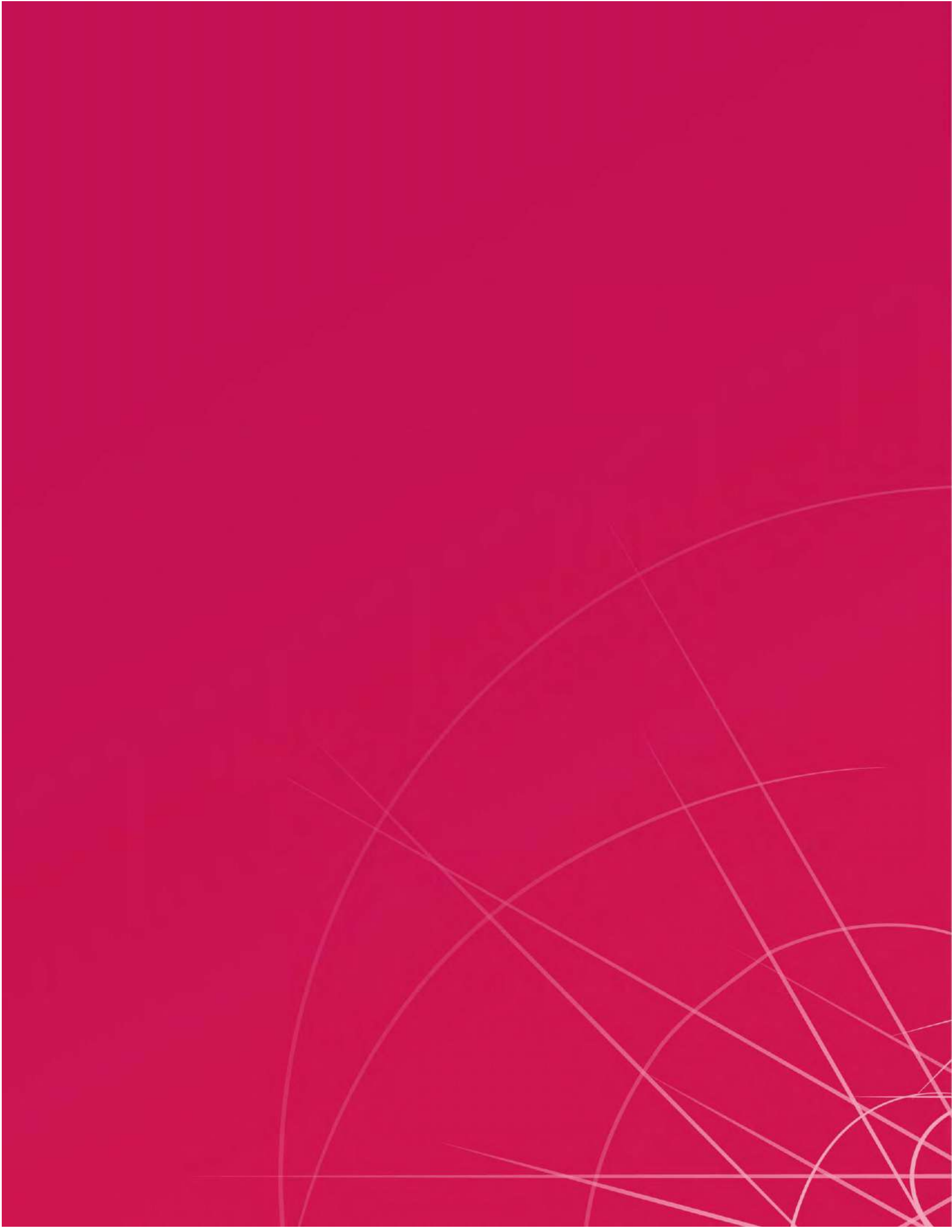
## Conclusión

Los egresados creen que las universidades dan una buena base para el desarrollo de los diseñadores, pero que es necesaria más actualización en herramientas tecnológicas y mayor vinculación con las empresas abriendo espacios para prácticas profesionales que son oportunidad de colocarse laboralmente. Algunos creen que ya se le está dando más oportunidades a los diseñadores y que son valorados, pero la mayoría cree que no están valorados por los salarios tan bajos que ofrece el mercado; eso ha impulsado a muchos a abrir talleres, despachos o emprender algún tipo de negocio, para poder sostener una familia.

Consideran al diseño como mezcla de todas las áreas ya que se necesita de la comunicación, para comunicar las necesidades como las soluciones y para interactuar

socialmente, del arte para conceptualizar y buscar los valores estéticos, de los negocios para insertarse en un sistema económico que les permita crecer, de la ingeniería para el desarrollo industrial y de la tecnología para actualizarse, acelerar procesos y control de resultados; por lo que ven la multidisciplina como una ventaja competitiva.

Por otro lado, ven el diseño social y la sustentabilidad, como tendencias, más no como oportunidades de desarrollo profesional actualmente en México.



# NARRATIVA ESCENARIOS

## PROFESIONALES DE MAESTROS

La descripción a través de los resultados de los cuestionarios y la definición de las categorías con base en las respuestas emitidas por los maestros, corresponden a la descripción de las categorías y variables que se derivan de las preguntas, y corresponden a la opinión de si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los escenarios que se aprecian en el ejercicio docente de la disciplina. Desde los cuestionamientos de si cree que egresó preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región; si la enseñanza de diseño que está recibiendo está actualizada en función a las tendencias tecnológicas; si la difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina; sus consideraciones sobre la valorización del diseñador en su entidad o región; cómo considera el salario como un factor en contra del desarrollo del país; cómo la migración de talento impactaría; cómo se imagina en cinco años; y si quería comentar sobre el perfil del profesional, el ejercicio profesional del diseñador y sobre la imagen del diseño en la actualidad, además de la imagen actual del diseño.

Los maestros o docentes que describen diversas opiniones dentro de la categoría “estar de acuerdo”, la identifican desde los siguientes rubros:

- Haber egresado profesionalmente preparados, donde el diseño se señala como un agente de cambio en la participación política y económica, permitiendo la promoción de iniciativas parte de las políticas públicas. Asimismo, se considera preparado en el trabajo multidisciplinario que fomenta la vinculación social en las regiones.
- Se describe que la migración ha disminuido, ya que el mercado nacional ha crecido. Además, el emprendedurismo de los diseñadores cuenta con mayor reconocimiento en la sociedad y en las empresas.

- En cuanto a la gestión del diseño, se está de acuerdo en que las grandes empresas ya valoran la importancia que representa el diseño para las mismas.

Se describen situaciones en desacuerdo como las siguientes:

- La preparación profesional adecuada, ya que el cambio tecnológico es de gran velocidad, no correspondiendo con la educación profesional.
- Algunas opiniones sobre la disminución de la migración se refieren a la emigración por el poco mercado laboral en México.
- Existen opiniones en desacuerdo con el reconocimiento de la importancia de la gestión del diseño en las empresas nacionales debido al desconocimiento de la disciplina, sobre todo en las pequeñas y medianas empresas.

Asimismo, los docentes describen condiciones desde diferentes categorías, así como escenarios a los que se enfrentan, tales como:

## Arte

Algunas opiniones de los docentes consideran que el diseño aún está cerca del arte, como el diseño italiano de hace 25 años.

## Negocios

También se considera que el diseño está cerca de los negocios, ya que últimamente se han desarrollado proyectos de innovación, dando más peso a las tecnologías y dejando de lado la investigación. Al mismo tiempo, desde la innovación social y de las estrategias.

## Tecnología

Se ha dado mayor peso a las tecnologías, dejando de lado la investigación del diseño.

## Comunicación

A través del lenguaje objetual como un planteamiento interdisciplinario, así como de comprender a través del lenguaje cómo se interactúa con la sociedad.

## Ha crecido

El mercado se ha expandido, ya que las tendencias de la globalización impulsan nuevas visiones y resultados que abren la contribución del diseñador en las empresas nacionales, detonando tecnologías y metodologías para la innovación.

## Se ha reducido

La industria nacional ha decrecido, por lo que se tiene que incrementar el emprendimiento.

## Creciendo en otras áreas

El área de consultoría se describe por los docentes como una oportunidad basada en la experiencia.

La investigación se considera de gran importancia para los docentes, y se describe el interés por iniciar en ésta a los alumnos.

## Desempeñándome en la docencia

El ingreso de los egresados a la docencia, se describe como un camino frecuente, para posteriormente, poder transmitir su experiencia profesional. Además de impulsar nuevos métodos pedagógicos enfocados a la investigación y al desarrollo tecnológico.

## Haciendo un posgrado

Continuando con la preparación en diversos ámbitos, a través de la educación continua y los posgrados, impulsando el amor a la docencia en los estudiantes.

## Liderando mi propia agencia de diseño

Como una propuesta de jubilación de la docencia, se describe en un despacho o taller como proyecto de vida, o incluso, a la par de la docencia.

## Llevando adelante un emprendimiento creativo

Los docentes describen opciones de trabajo en áreas más lucrativas desde el emprendimiento.

Las áreas que se destacan para los emprendimientos en los docentes son: cerámica y vidrio; diseño de moldes, productos médicos y proyectos de sustentabilidad.

## Trabajando en relación a dependencia

Esta condición se considera temporal, no como proyecto de vida.

## Valor

Se considera valorado, dado que se encuentra más trabajo desde el egreso. Aunque aún se confunde con la ingeniería industrial, dificultando la inserción en las empresas y los salarios son deficientes. Se considera que podría deberse a la falta de comunicación de este valor a la sociedad. Inclusive se visualiza al diseñador como esteticista para la industria.

Se considera que no se da el valor justo al diseño, ya que se vincula socialmente con lo banal y elitista.

## Sustentabilidad

Incrementar el conocimiento en el área, que aún es reciente para el diseño. Se describe como una manera para oponerse al diseño de objetos con obsolescencia programada.

## **Interdisciplina / Multidisciplina**

Tomar en cuenta que la industria requiere del trabajo multidisciplinario para desarrollar proyectos globales e inclusivos.

La interdisciplina y la multidisciplina se describen como una manera de resolver problemas complejos.

## **Social**

Desarrollar una visión integral direcciona al diseño para promover el cambio social.

## **Actualidad**

Fomentar el conocimiento de la situación del diseño y el trabajo de los diseñadores para mantenerse al día. Se ha visualizado al diseño mexicano como una mezcla de las tradiciones mexicanas, con las ideas contemporáneas creando una cierta identidad.

## **Acciones de los profesores**

Fomentar el interés por la investigación.

## **Vinculación**

Existe una carencia de vinculación con la industria en los concursos o competencias en los proyectos de diseño.

## **Promoción y Difusión**

Se describe la necesidad de difundir los procesos, los resultados y los beneficios que proporciona el diseño. Asimismo, se detecta la necesidad de ampliar el conocimiento sobre las aportaciones del gremio, promover la cultura del diseño mediante esta comunicación de resultados. Actualmente, las redes sociales y la mercadotecnia han

dado mayor realce a algunos diseñadores por ser los más conocidos. Se considera indispensable ampliar la comunicación del quehacer de los diseñadores para saber quién es quién y qué se hace. Falta de reconocimiento de los desarrollos tecnológicos de los mexicanos.

La difusión es una responsabilidad de todos los diseñadores para promover el valor y el desarrollo nacional del diseño.

## **Tecnológicos**

El uso de las redes ha posicionado a algunos diseñadores. La llegada de la inteligencia artificial se vislumbra como un reto para el diseño.

## **Otros**

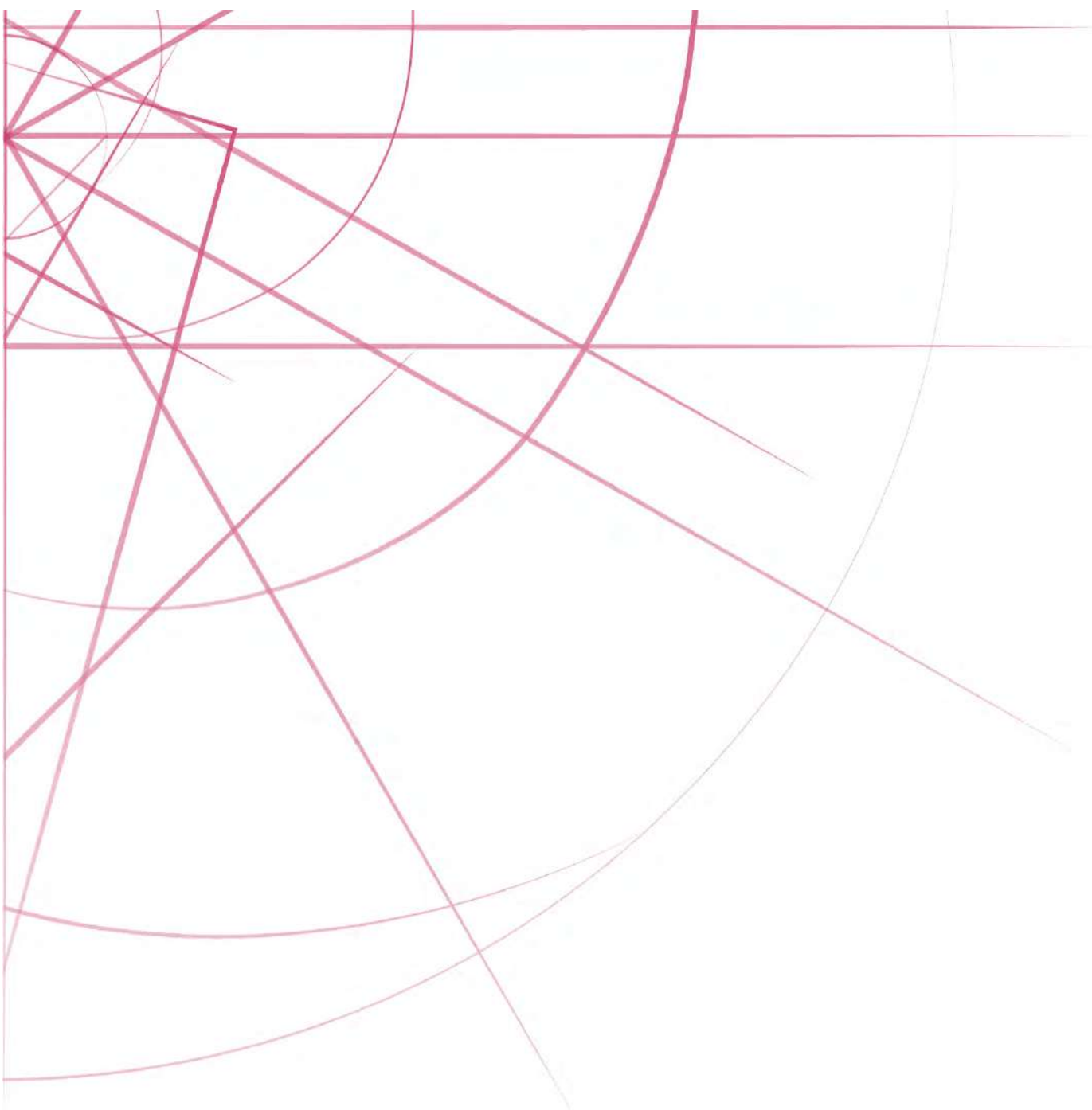
La búsqueda del equilibrio en el perfil del diseñador que debe contemplar: la técnica, la estética, la funcionalidad y la gestión del negocio en una perspectiva holística. Existe una tendencia para el arte objeto o diseño exclusivo.

## **Conclusiones**

A partir de las descripciones que los docentes plantean como los escenarios actuales que enfrenta la disciplina del diseño, desde la visión que les atañe como educadores insertos en la educación superior; se plantean situaciones abordadas desde las categorías anteriormente desglosadas. Estableciendo algunas consideraciones compartidas, así como algunas diferencias e inclusive discrepancias, como el haber egresado profesionalmente con la preparación adecuada donde el diseño se destaca como un agente de cambio en la participación económica y social, permitiendo la promoción de políticas públicas para el desarrollo social. Así como en el trabajo para esta vinculación social, aunque la preparación no corresponde con el cambio tecnológico. Asimismo, la migración ha disminuido dado el crecimiento del mercado, y la gestión del diseño es valorada en las grandes empresas, no así en las pequeñas y medianas.

Se describen escenarios donde se destacan algunas opiniones sobre la importancia de la innovación social como un promotor de la gestión para las empresas y la sociedad. Asimismo, la importancia de promover la comunicación a través del lenguaje objetual del diseño, de los conceptos compartidos como un agente para la generación del valor de la disciplina que al vincularse en redes posibilita la expansión del conocimiento disciplinar de los profesionales, docentes e investigadores.

Los docentes promueven la importancia de la investigación y la intención de comunicación para los alumnos, igual que la importancia de que los egresados al iniciarse en la docencia transmitan su experiencia profesional, y el incorporar nuevos procesos de enseñanza- aprendizaje que empleen las tecnologías actuales. Se destaca el concepto vertido de la identidad a través de la mezcla de las tradiciones con los proyectos actuales de diseño. Además de la importancia del equilibrio del perfil como un diseñador con perspectiva holística, para la promoción del desarrollo social y empresarial.



# 4.2

# DESAFÍOS EDUCATIVOS DEL DISEÑO VISTOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS ALUMNOS

Para poder indagar sobre los desafíos actuales del diseño, los alumnos respondieron a las preguntas sobre si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda; si creen que la educación que están recibiendo los prepara profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región; si la enseñanza que están recibiendo de diseño está actualizada en función a las tendencias tecnológicas; si la difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina; definieron cómo se imaginan en cinco años; y comentaron sobre el perfil del profesional, el ejercicio profesional del diseñador y sobre la imagen del diseño en la actualidad. A continuación, se expresan en cada categoría los desafíos educativos vistos desde la perspectiva de los alumnos:

## De acuerdo

Los alumnos están de acuerdo en los siguientes desafíos:

- Los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, sin embargo, estar de acuerdo, dicen, no significa estar satisfecho. Piensan que depende también del interés del estudiante, pues el conocimiento necesario se desarrolla personalmente. Que otras veces depende del diseño curricular, de cómo se estructura ese conocimiento.
- La enseñanza que está recibiendo de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, sin embargo, se detecta la oportunidad de hacerlo

aprovechando los programas de código abierto, y no solo los que requieren de suscripción, pues al final del día, esto genera una dependencia tecnológica en aras de la actualización.

- Las redes sociales han influido en la promoción de la educación del diseño y juegan un papel importante para el acercamiento con las empresas. Ayuda a difundir las licenciaturas de diseño para el incremento de estudiantes de la disciplina.
- El diseño debe estar al alcance de todos los niveles sociales, demostrando que es una herramienta de mejora social, esto incrementará el interés de los estudiantes por la disciplina.

## En desacuerdo

Las opiniones de los alumnos entran en contradicción con las anteriores por aquellos que respondieron que están en desacuerdo, y expresan lo siguiente:

- Un desafío educativo es que la experiencia del docente y los intereses de los estudiantes no siempre confluyen. Observan a un grupo de docentes que enseñan conocimientos obsoletos o docentes que se quedan en una zona de confort con respecto a lo que saben y ya no se actualizan. De igual manera, estudiantes que no ponen interés en su formación, además de que se expresa una conciencia de que será casi imposible aprender todo en la escuela.
- Los programas académicos actualmente no están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque la educación se queda corta ante la rapidez con la que cambian los escenarios. Consideran, por ejemplo, que hace falta preparación sobre software, por lo que para ampliar la visión es importante ver qué se hace en otros países.
- Es recomendable que las instituciones educativas se vinculen al exterior por medio de convenios de colaboración con diversas instituciones en el desarrollo de planes de desarrollo y proyectos de innovación, para poder dar solución a las necesidades sociales de su ciudad o región.

- Falta preparación en desarrollo e innovación de la empresa y capacitación más específica de los conocimientos pertinentes en administración y desarrollo social.
- La enseñanza de diseño que están recibiendo, no está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque a veces no se cuenta con el equipamiento necesario para aplicar estas tecnologías; y otras veces, aunque la tecnología está, si los maestros no están actualizados, no saben usar algún software, o solo se quedan con las prácticas viejas, no se lograra la enseñanza en este campo. Falta personal docente capacitado en el uso de nuevas tecnologías. Piden alcances que los propios maestros no han experimentado y los estudiantes para no caer en errores, no se atreven a explorar con esas nuevas tecnologías.
- En general, se piensa que el aumentar la difusión del diseño, no va a hacer que la sociedad comprenda el valor del diseño, y que el bachiller decida estudiar diseño, y de este modo, aumentar el número de matrícula en la carrera.

## Desempeñándome en la docencia

En cinco años, los alumnos se ven estudiando un posgrado, ya sea para trabajar en la docencia, ejerciendo como *freelance*, o incluso, trabajando en la industria.

## Haciendo un posgrado

En cinco años, los alumnos se ven buscando una oportunidad para estudiar en el extranjero, o estudiando una segunda carrera o un posgrado; y buscando que la compañía o despacho los apoyen para seguir preparándose. También se imaginan estar regresando a la universidad a enseñar lo aprendido y mejorar la educación del diseño.

## Liderando mi propia agencia de diseño

A la vez que se imaginan liderando su propia agencia de diseño, también se ven preparando a los alumnos para ser emprendedores.

## Trabajando en relación a una dependencia

Presentando a los alumnos todos los campos de trabajo del diseño como opciones de igual valor, la selección dependerá de su preferencia y vocación: docencia, empleado, emprendedor, industrial.

Al comentar sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador y la imagen del diseño en la actualidad, los alumnos coincidieron en las siguientes categorías que se presentan como desafíos educativos:

### Valor

Para lograr el valor en el diseño se podría hacer más énfasis en el diseño mexicano. Empezando con que los ejemplos dados en clase dejaran de ser sobre Steve Jobs, Gates, o algún sobresaliente europeo.

### Sustentabilidad

El desafío en la sustentabilidad, es lograr enfocarnos no solo en el uso de la tecnología, sino tomar una visión de diseño responsable y crear conciencia de la sustentabilidad. Reducir el consumismo y los productos desechables. Abrir oportunidades para el crecimiento de proyectos sociales en las ciudades y en las áreas rurales. La sustentabilidad, se debe promover con prácticas de diseño que integren la visión 2030; enfatizando en procesos de reciclaje, economía circular, solidaria y ciclos de vida largos de los productos. Desarrollar conciencia ambiental, para que los diseñadores analicen los materiales y procesos que van a utilizar para sus productos.

### Interdisciplina multidisciplina

La interdisciplina y la multidisciplina se observan como un desafío educativo, donde se impulsa el desarrollo de proyectos en colaboración con otras licenciaturas, para poder

ver la perspectiva de soluciones que pueden darse a los problemas planteados, logrando un trabajo integrador interdisciplinario. Para ello se requiere formar alianzas con otras facultades, entre ellas, una importante será la vinculación con ingeniería.

Extender el perfil del egresado hacia el área de negocios y emprendedurismo. Fomentar la viabilidad del diseño para que los alumnos tengan la capacidad de planeación, hacer presupuestos y presentar un proyecto de venta. Desarrollar en los alumnos la perspectiva de antes y después, para que puedan cuantificar la importancia del diseño y poder vender sus habilidades y conocimientos.

## **Social**

Ser portavoz de las necesidades sociales y ambientales, buscar caminos, romper dogmas y crear un nuevo ecosistema, son los principales desafíos sociales del diseño.

Un enfoque ético, humanista y ambiental, serán herramientas indispensables para luchar por una mejor sociedad. Fomentar el amor por el trabajo, por la disciplina y por el bien social, como la forma de salir adelante y destacar. Priorizar el diseño inclusivo, diseñar objetos con relevancia para la mayoría de la población.

## **Prospectiva**

Un desafío educativo en prospectiva, será el fomentar el desarrollo de proyectos de diseño a partir de una visión de diseño de transición. Y el de desarrollar las nuevas tendencias del diseño universal, integral, de experiencias y de servicios.

## **Actualización**

Actualización continua de los profesores en tecnología, metodologías, tendencias, técnicas e innovación. De la misma manera, los planes de estudios deberán actualizarse constantemente siguiendo el desarrollo y evolución tecnológica.

Las universidades deberán estar atentas a ofrecer cursos de actualización para sus egresados para que se sigan preparando.

## Contenido educativo

Los desafíos de contenido educativo, son varios y diversos. Impulsar a los estudiantes a que creen sus propias fuentes de trabajo y que piensen en el emprendedurismo. Fomentar métodos de enseñanza de diseño más innovadores, con clases más dinámicas y motivadoras. Mayores fundamentos, conocer más sobre la historia del diseño, analizando porque los objetos fueron diseñados de esa forma; impulsar la argumentación teórica para poder diseñar, no replicar lo ya hecho, sino impulsar la innovación sustentada en la investigación, con bases sólidas. Inculcar la investigación completa, con análisis, síntesis y soluciones a las problemáticas que se presenten. Así mismo, buscar el desarrollo del hábito de la lectura, para reforzar la fundamentación teórica de los proyectos.

Involucrar a empresas y negocios en los proyectos escolares para comenzar a integrar a los alumnos al mundo laboral. Fomentar grupos de diseño colaborativo para desarrollar proyectos reales dentro del salón o en centros de desarrollo, trabajando interdisciplinariamente, para fomentar el respeto entre las diferentes disciplinas. Agregar contenido de ingeniería, con asignaturas teóricas y prácticas sobre temas de ingeniería industrial; y de programas de diseño digital y herramientas tecnológicas.

Desplegar diferentes perfiles de alumnos, y que esto permita desarrollar sus habilidades e intereses para su futuro.

Inculcar la ética y enseñar el diseño con un enfoque humanístico, que ayude a hacer a los diseñadores más conscientes al momento de tomar decisiones.

## **Acciones de los profesores**

Los profesores deberán desarrollar habilidades de comunicación oral, escrita y gráfica, para la presentación y venta de los productos. Hacer subespecialidades en materiales y procesos de producción, en administración y en desarrollo de la creatividad.

Subir el nivel escolar, para que las exigencias del mundo real sean similares y los alumnos salgan bien preparados.

## **Vinculación**

El reto estará en lograr vinculación con la comunidad, con el barrio y con la industria para promover proyectos de diseño en situaciones reales; con un impacto social o en colaboración con empresas, y de esta forma, generar un lazo entre la carrera y la industria local.

Buscar de manera conjunta que los egresados encuentren trabajo en las empresas vinculadas.

## **Promoción y difusión**

Uno de los principales desafíos que enfrenta el gremio, es el dar a conocer los alcances del diseño. Para ello, se requiere realizar diferentes programas de divulgación enfocados a dar a conocer el diseño. Desde niños y adolescente que vean al diseño como su futuro de ensueño, así como desean ser médicos, policías y pilotos, campañas vinculando al gobierno y otras dirigidas a las empresas. Tanto las universidades, los alumnos y los egresados de diseño, todos deberán trabajar más por promover el diseño.

## **Tecnológicos**

Estar atentos a las tendencias tecnológicas y al impacto del desarrollo de la inteligencia artificial.

## Otros

Los alumnos aprecian los ambientes agradables. Un reto será lograr espacios que permitan el trabajo colaborativo en los centros de enseñanza, para interactuar o compartir ideas que fomenten el potencial creativo.

## Conclusiones

Los alumnos consideran que, aunque los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y los desafíos de la disciplina, no están satisfechos. En cuanto a la tecnología opinan que se debería fomentar principalmente software de código abierto. Faltan conocimientos empresariales, en administración y desarrollo social. Para estar actualizados tecnológicamente, hace falta el equipo necesario y que los profesores se pongan al día. Se adolece del hábito de la lectura, y conocimientos en historia del diseño, necesarios para reforzar la fundamentación teórica de los proyectos.

Se requieren convenios de colaboración con diversas instituciones para desarrollar proyectos colaborativos de innovación de manera inter y multidisciplinariamente, que den solución a las necesidades sociales del barrio, su ciudad o región. La sustentabilidad debe integrar la visión 2030, enfatizando en procesos de reciclaje, economía circular y solidaria y ciclos de vida largos de los productos. El dar a conocer los alcances del diseño es uno de los principales desafíos que enfrenta el gremio, en su promoción deberán estar incluidos universidades, alumnos y egresados de diseño.

En cuanto a los espacios universitarios, un reto será lograr ámbitos que permitan el trabajo colaborativo, compartir ideas y fomentar la creatividad.



# DESAFÍOS EDUCATIVOS DEL DISEÑO VISTOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS EGRESADOS

Para poder indagar sobre los desafíos actuales del diseño, los egresados respondieron a las preguntas sobre si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda; si creen que egresaron bien preparados profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región; si la enseñanza de diseño que recibieron estuvo actualizada en función a las tendencias tecnológicas; si la difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina. Opinan sobre el mercado del diseño en la última década y definen cómo se imaginan en cinco años. Comentaron sobre su elección del mejor o más destacado diseñador de México y del mundo; sobre la enseñanza del diseño, el perfil del profesional, el ejercicio profesional del diseñador y la imagen del diseño en la actualidad. A continuación, se expresan en cada categoría los desafíos educativos vistos desde la perspectiva de los egresados:

## De acuerdo

Los egresados están de acuerdo en los siguientes desafíos:

- Los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque el proyecto pedagógico del diseño es un proyecto dominante que asume la modernidad con todas sus desventajas y tiene como desafío integrar otras pedagogías con

contenido social. Así mismo, es necesario vincular la teoría con la práctica, esto ayudaría a que la metodología del diseño fuese la adecuada y la teoría no fuese una materia de relleno, sino básica para el desarrollo laboral, sobre todo para conocer la sociedad y su cultura. Los cambios constantes sociales y tecnológicos exigen estar actualizándose constantemente.

- La enseñanza que recibieron de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque si bien una institución no la podría alcanzar al 100%, los métodos de enseñanza y los recursos son vigentes, el reto está en contar con la posibilidad de visitar empresas para observar tecnologías actuales.
- Es importante la difusión de la enseñanza del diseño para favorecer el incremento de estudiantes de la disciplina e impulsar la formación de profesionales de mayor calidad. El desafío está en promover el diseño para ayudar a concientizar a la sociedad, y a los empresarios sobre el valor del ejercicio de la profesión.

## En desacuerdo

Las opiniones de los egresados entran en contradicción con las anteriores, por aquellos que respondieron que están en desacuerdo y expresan lo siguiente:

- Los programas académicos actualmente no están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque ante el amplio campo de acción del diseño o las múltiples habilidades, es necesario contemplar en un plan curricular una especialización para lograr profundizar en los campos de interés. Junto con este desafío, también estará el de preparar a un profesionista cuyo campo de trabajo está cambiando con rapidez. Así mismo, no existe vinculación con el campo laboral, esto se observa en el poco estudio del marco socio/económico y de la preparación para el ejercicio profesional.
- No egresaron bien preparados, por falta de una formación profesional más flexible en muchos de los aspectos, sobre todo en formar especialistas. En la actualidad, el desarrollo del conocimiento involucra diseño interactivo, estratégico y de aplicaciones. Tampoco encuentran que los programas educativos estén

apegados a las necesidades reales de cualquier región. Por lo que los retos se enmarcan en la especialización y la adecuación.

- La enseñanza que recibió de diseño, no está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque incluso se cuestiona si este saber tecnológico es fundamental para contribuir con el bienestar social o el mejorar las condiciones de vida; porque al avanzar tan rápidamente la tecnología, no es suficiente lo que se aprende en una clase. Es necesario aprender a investigar para mantenerse actualizado, la tecnología avanza todos los días, y el desafío será mantener una vinculación con las empresas y adaptarse a los constantes cambios.
- No existen muchos componentes que auxilian al reconocimiento de la profesión, al final la enseñanza de calidad en el diseño, es lo más importante para que esto influya en el incremento de estudiantes de la disciplina y en estos tiempos formarlos en la otra educación alternativa.

## Comunicación

En la actualidad, el diseño está más cerca de la comunicación, sin embargo, la enseñanza debe ser interdisciplinaria.

## Se ha reducido

El mercado del diseño en México no ha crecido en la última década. Ya que hace falta favorecer el desarrollo de emprendimiento en los programas académicos, junto con todas las herramientas financieras y de innovación que podrán consolidar más *start ups*, y, por consiguiente, esto hará que el diseño en México tenga un mejor desarrollo y visibilidad competitiva.

## Desempeñándome en la docencia

En cinco años, los egresados docentes, se imaginan implementando proyectos interuniversitarios y colaborando con profesores con varios perfiles y diferentes especialidades.

## Haciendo un posgrado

En cinco años, los egresados que optan por los estudios, se ven preparándose y capacitándose para buscar un mejor puesto de trabajo, estudiando gestión de proyectos y liderazgo, y desarrollando relaciones laborales a nivel nacional e internacional.

## Llevando adelante un emprendimiento creativo

En cinco años, los egresados se imaginan desarrollando un emprendimiento creativo, se ven inculcando la pasión por la enseñanza y manteniéndose actualizados en nuevos materiales, tecnologías y herramientas tecnológicas.

Al comentar sobre la enseñanza del diseño, el perfil del profesional, el ejercicio profesional del diseñador y la imagen del diseño en la actualidad; los egresados coincidieron en las siguientes categorías que se presentan como desafíos educativos:

## Valor

El valor del diseño, debe dejar de tener como punto de referencia de éxito, el diseño de escaparate. Se requiere impulsar la argumentación, exaltar la funcionalidad, los métodos, los procesos darle un sentido a los parámetros sociales, tecnológicos y empresariales del diseño. Transmitir a los alumnos las posibilidades infinitas del diseño, las necesidades que puede solucionar y los muy diversos campos en los que se puede desarrollar profesionalmente, y hacerles saber que cada quien tiene que encontrar su camino y que ningún camino es mejor, ya que cada quien tiene su vocación.

## **Interdisciplina / Multidisciplina**

El reto se presenta en la continua colaboración interdisciplinaria, ya que de esta manera se prepara al estudiante para trabajar en proyectos complejos. Encontrar el modo de transmitirles a los futuros diseñadores que necesitan complementar su preparación, entender lo que pasa a su alrededor, así como conocimientos en administración y leyes vinculadas al diseño.

## **Social**

En lo social se requiere formar pensadores, creativos y emprendedores que impulsen cambios sociales, económicos y culturales.

## **Prospectiva**

En prospectiva se vislumbra la creación de soluciones para la mejora de calidad de vida, a través de diseño de estrategias, experiencias, servicios y cada vez menos productos, a partir del emprendedurismo. Los egresados sienten que se requieren más conocimientos de producción, de materiales y procesos.

## **Actualidad**

En la actualidad, la tecnología y la impresión en 3D ayuda a hacer modelos a escala y probarlos. Pero los procesos de fabricación requieren de más planeación y de un proceso continuo.

## **Contenido educativo**

Los retos en contenido educativo están en varios frentes: diseñar con el apoyo de una construcción teórica sólida, desarrollar al máximo el uso de softwares de diseño antes de

salir de la carrera, preparar al alumno para enfrentarse al mundo laboral y competitividad en el mercado, promover el emprendedurismo apoyado con conocimientos de gestión, administración, mercado, legales, fiscales, financieros, de negociación, laborales; dejar de formar profesionales que diseñan sólo para el 10% con más poder adquisitivo y se preocupen más por el otro 90%, escuchando a las personas y trabajando junto con su comunidad, reforzar conocimientos vinculados a las ingenierías, materiales y procesos. Incorporar más conocimientos de ingeniería de producto y que trabajen con ingenieros para que aprendan el lenguaje y a dialogar con ellos. Para lo cual, urge una mayor educación vinculada a la industria.

Se precisa diseñar el perfil de egreso que requiere la industria de cada zona del país. Fomentar las habilidades de liderazgo humanista: comunicación, seguridad, confianza, inteligencia emocional, etc.

## **Acciones de los profesores**

Los desafíos para los profesores estarán en la actualización continua, en demostrar confianza a sus alumnos, mostrando su experiencia laboral a través de su carpeta de trabajos, y sus publicaciones. En el futuro se buscará profesores con experiencia profesional y vocación educativa.

## **Vinculación**

Fomentar la vinculación más estrecha con dependencias y empresas.

La vinculación se requiere con otras carreras, con otras universidades, con dependencias gubernamentales, con organismos no gubernamentales, con industrias y con empresas; para poder desarrollar proyectos que respondan a necesidades planteadas por la sociedad y la industria. Así mismo, involucrarse con los beneficios de las redes sociales y el manejo de comunidades.

## Promoción y difusión

En difusión se requiere dar a conocer el trabajo de los diseñadores que trabajan en el anonimato del talento de diseño mexicano.

## Otros

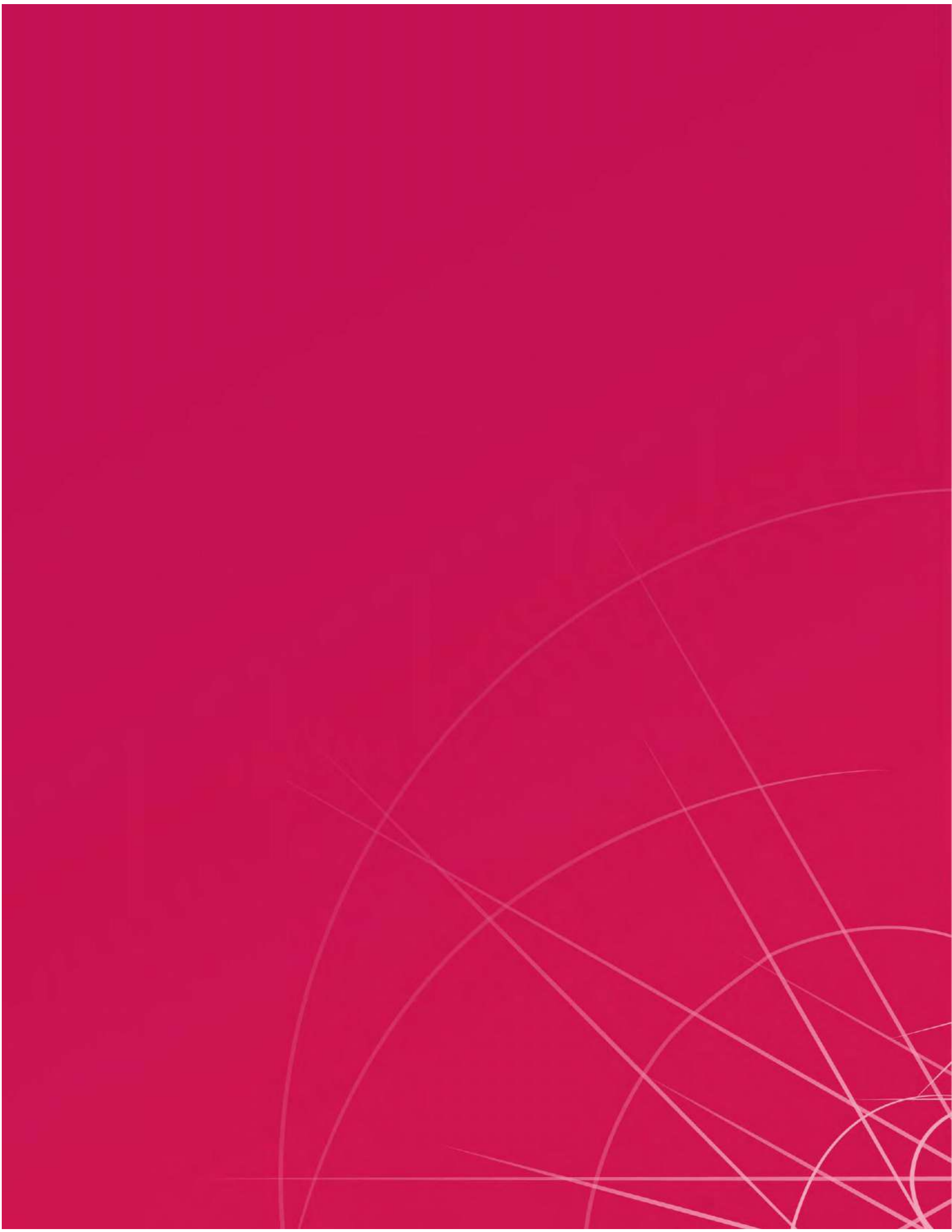
El inculcar en los diseñadores la ilusión de pertenecer a un grupo de diseño, tanto en despachos como en la industria, donde tendrán la oportunidad de crecer, de participar en el desarrollo de productos, sistemas o sociales. Y donde es más importante su satisfacción personal que un artículo en una revista.

## Conclusión

Hay egresados que consideran que los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, sin embargo, todos los que están de acuerdo, así como los que no lo están, plantean la necesidad de integrar otras pedagogías con contenido social, vincular la teoría con la práctica junto con especializaciones dentro del currículo, fomentar la adaptabilidad a los cambios constantes de la profesión, vincularse con el campo laboral para comprender el contexto socio-económico. Por lo que los retos para una buena preparación se enmarcan en buscar áreas de especialización y la adecuación a las necesidades reales de la región. Así mismo, se considera que el valor del diseño se dará a partir de un manejo sólido en teoría, que permita argumentar las decisiones tomadas en el proceso de diseño. La interdisciplina y la vinculación, son así mismo prioridades en la enseñanza y ejercicio del diseño.

Los egresados, exigen valorar el trabajo del diseñador en el anonimato, aquellos que trabajan en la industria y empresa buscando cambios a partir del diseño, y dejar de fomentar la fama y prestigio a partir de diseños exclusivos de arte-objeto.

Los retos para los profesores están en la construcción de su experiencia laboral, actualización constante en materiales, procesos y tendencias de todo tipo, incluyendo las tecnológicas y en desarrollar sus habilidades docentes.



# DESAFÍOS EDUCATIVOS DEL DISEÑO VISTOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS DOCENTES

Para poder indagar sobre los desafíos actuales del diseño, las y los docentes respondieron a las preguntas sobre si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, si creen que la educación que recibieron los preparó profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región, si la educación estuvo actualizada en función de las tendencias tecnológicas, si la difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina. Aportaron comentarios al escoger al mejor o más destacado diseñador a nivel mundial y nacional. Y presentaron algunos comentarios o propuestas sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño, así como comentarios, propuestas o reflexiones sobre el perfil, el ejercicio del profesional de diseño industrial y sobre la imagen del diseño y sus desafíos. A continuación, se describen en cada categoría los desafíos educativos vistos desde la perspectiva de los docentes:

## De acuerdo

Los y las docentes están de acuerdo en los siguientes desafíos:

- Para que los programas académicos estén acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina también demanda, se necesita actualizar el diagnóstico de necesidades sociales, comerciales y productivas, ya que están cambiando significativamente.
- La enseñanza de diseño, tiene como reto proponer estrategias didácticas que le permitan a los estudiantes visualizar todo el tiempo los desafíos de la disciplina.

- Además, se requieren otras pedagogías del diseño, que tomen en cuenta el perfil de las nuevas generaciones sin demeritar el rigor que fortalece la educación de los y las estudiantes.
- Opinan estar de acuerdo en haber egresado profesionalmente bien preparados, porque contaron con una visión social y responsable del diseño para poder resolver las necesidades de la región donde se desarrollan.
- La enseñanza de diseño que recibieron estuvo actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque los programas las contemplan a veces de manera teórica o con la herramienta y maquinaria necesaria, pero siempre con un esfuerzo porque el presupuesto limita la actualización.
- Creen que la difusión de la enseñanza del diseño, al tratarse de una profesión con perspectiva contemporánea y vinculada a la innovación, ha motivado a que se incremente el número de estudiantes en la disciplina.

## En desacuerdo

Las opiniones de los y las docentes entran en contradicción o se complementan con las anteriores por aquellos que respondieron que están en desacuerdo, y expresan lo siguiente:

- No están de acuerdo en que los programas académicos actuales están acordes tanto a las demandas del mercado como a las de la disciplina, porque una actualización no solo es de contenidos, sino de otras pedagogías del diseño que comprendan la complejidad de los problemas actuales.
- Un desafío educativo es vincular la escuela, para desde ahí identificar demandas ante aspectos sociales como patrones de consumo y su impacto en la sustentabilidad.
- Y sumado a ello, es un desafío contar con la suficiente y pertinente experiencia docente en áreas específicas para mantener una visión actualizada de los problemas.
- Están en desacuerdo en que la enseñanza que recibieron de diseño, estuvo actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque no es garantía para

desarrollar un criterio con respecto a que es lo adecuado técnica y tecnológicamente en un lugar o en otro. Incluso la innovación, va más allá de las nuevas formas de producción, es preferible buscar la exploración y experimentación en el ámbito educativo.

- Están en desacuerdo que sea la visión de una profesión creativa la que motive a que más estudiantes quieran cursar la carrera de diseño; cuando es necesario entender todo lo que abarca el diseño y resulta ser un desafío promover un mayor interés sobre los demás aspectos del diseño, como los sociales, los productivos, los comerciales y los ambientales.

Al comentar sobre los escenarios de la pedagogía y la enseñanza del diseño, al escoger el mejor o más destacado diseñador del mundo y del país, al reflexionar sobre el perfil y el ejercicio del profesional de diseño industrial y sobre la imagen del diseño desde la perspectiva educativa, los maestros coincidieron en las siguientes categorías que se exponen como desafíos educativos:

## Valor

- Concientizar a los alumnos del valor que agrega la actividad de diseño a la sociedad y la responsabilidad que tenemos sobre ello.
- El valor del diseño es reconocido, nuestro valor personal, ese debemos desarrollarlo y debemos inculcarlo en los alumnos, no es algo dado, se debe desarrollar.
- Que un buen diseñador es aquel que se educa en el trabajo colaborativo, en proyectos interdisciplinarios, transdisciplinarios y de ser posible en proyectos reales. Aunque se dificulta el trabajo colaborativo cuando las universidades se separan por facultades especializadas en un área de conocimiento.
- Un desafío es ¿Cómo se puede cambiar la visión de una disciplina al de un trabajo creativo colaborativo?

Enseñar que el valor del diseño está en la satisfacción de resolver un problema, de innovar, de aportar algo a la comunidad. Debemos de transmitir el valor que tiene el diseñador que entiende las necesidades económicas, culturales y políticas de su entorno, y con ello, elaborar la mejor propuesta para crear un diseñador integral.

Comprender los perfiles de diseñadores que estamos desarrollando en México, emprendedores, líderes, colaborativos o empresarios. Todos son necesarios en el país.

Reconocer el éxito, como el fruto del trabajo desarrollado, público o privado tiene el mismo valor personal.

## Sustentabilidad

- El desafío en la sustentabilidad será, el de introducir el tema no de manera opcional, sino enseñando las teorías y estrategias para el diseño sustentable desde el inicio de la carrera.
- Crear oportunidades para desarrollos sustentables e innovación social.

Una cualidad y un desafío para un diseñador, es definir cómo va a participar en la industria y en la sociedad como agente de cambio, desarrollando diseño responsable y sustentable. Por eso, lo que se tiene que promover y darle valor es a los diseñadores que actualmente trabajan en la sustentabilidad.

Al enseñar la sustentabilidad como la interacción del aspecto económico, ambiental y social, desarrollaremos diseñadores responsables.

## Interdisciplinar multidisciplinar

- El desafío en la interdisciplina es poder trabajar al menos un proyecto en la carrera de manera interdisciplinaria junto con medicina, ingeniería, ciencias, etc... Fomentar un conocimiento más integral y transdisciplinario.
- Diseñadores multidisciplinarios, muchos se especializan o estudian un posgrado en otras áreas.

En el mundo, los y las diseñadores se destacan cuando se han formado en la gestión de negocios, el emprendimiento, la presentación efectiva y el liderazgo.

El mejor diseño implica crear lazos entre los diseñadores a nivel nacional e internacional y que el *networking* sea una habilidad por desarrollar.

La transdisciplina es lo más retador para el maestro, porque los alumnos no tienen una perspectiva integral y ven el mundo en segmentos y no su interacción. Integrar la tecnología, la cultura y el medio ambiente es otro reto para los educadores.

## Social

- Desarrollo de más proyectos reales y sociales para resolver necesidades sociales y ambientales.
- Lo social en el diseño implica el reto de dejar la tendencia del diseño de autor, atender las necesidades del 99% de la población, desde una perspectiva socialmente responsable y accesibles para todos.

El diseño social, requiere de una solución integral con perspectivas sociales, económicas, políticas y equidad de género, que es lo que debemos inculcar en la universidad. Por lo que, la ética profesional es indispensable, para el diseño social.

Trabajar con las realidades mexicanas, enfocado a mejorar la vida de las comunidades, con proyectos sociales.

Trabajar con la cultura y tradiciones, no implica volvernos artesanos/artistas, el diseñador industrial debe buscar la producción en serie y el bienestar colectivo.

## Prospectiva

- Volver a las raíces, saber ser, saber hacer y saber conocer. Para las nuevas generaciones, que quieren las cosas de inmediato.
- Desarrollar políticas públicas del diseño para el desarrollo social de México.

## Actualización

- Concientizar a los diseñadores de su papel en el desarrollo económico de las regiones.
- Desarrollar nuevos perfiles según las necesidades actuales, sustentables y de prospectiva.
- La actualización constante para reinventar el diseño acorde a las megatendencias tecnológicas, sociales, demográficas, ambientales y proponer trabajos de titulación sobre estudios prospectivos.

## Contenido educativo

- Son desafíos en el contenido educativo, Desarrollar investigación teórica o básica del diseño. Abordar nuevos métodos y teorías pedagógicas en la enseñanza del diseño para abrir espacios en la discusión epistemológica incorporando aspectos sobre lo cultural, lo económico, lo social y otras disciplinas. Fortalecer la conciencia social, ambiental y replantear nuevos modelos de negocio.
- Mayor formación en investigación, sintetización y definición del problema. Formación en necesidades reales.
- En contenido educativo, el desafío es preparar a los estudiantes para el emprendedurismo y para crear soluciones a través de la innovación social, servicios y experiencias. Formar las habilidades de gestión proyectual y factibilidad.
- Hay que poner más atención en los aspectos cualitativos del perfil del diseñador, se requiere buena actitud, valores y empatía, y estos no siempre se fomentan durante su formación.
- Desarrollar capacidades de analizar mercados, hacer encuestas, entrevistar gente; para la búsqueda de oportunidades para desarrollos de proyectos personales / independientes.

La publicidad puede darles visibilidad, más no los hace mejores diseñadores. Es necesario trabajar la ética y los valores profesionales.

Potencializar los intereses y habilidades de los alumnos para su futuro profesional.

Tener un balance entre el maestro académico y el profesional, ambos aportan y forman a los alumnos.

## Acciones de profesores

- El desafío para los profesores, será la actualización continua en procedimientos, tecnología, tendencias de diseño, técnicas de andragogía, manejo de TIC's, y dominio de la tecnología digital.
- El desarrollo de programas educativos ha sido y seguirá siendo un reto de actualización y de conocer las necesidades del mercado y las capacidades de la universidad.
- El desarrollo integral de los alumnos, la madurez emocional, la toma de decisiones y el afrontar los fracasos como áreas de oportunidad, son nuevas áreas de enseñanza para los maestros.

## Vinculación

- El reto estará en fortalecer la vinculación con el campo laboral para estar actualizados con lo que el mercado laboral está demandando; con las empresas e industrias, para desarrollar proyectos interdisciplinarios con un impacto real en la sociedad como premisas, considerando los grupos y sectores vulnerables como objeto de atención, incorporando más aprendizaje de servicio a la comunidad.
- La vinculación presenta un reto para crear una relación con sus contextos sociales, productivos, e industriales que puedan darles a los estudiantes herramientas para competir una vez que egresen.
- Instituciones como DI Integra, Comaprod y Codigram, que tengan vinculación con empresas.

## Tecnológicos

Educar a los alumnos a mantenerse actualizados, es lo más deseable, pero las universidades deben contar con las herramientas de enseñanza. Debemos inculcar en los alumnos el espíritu de investigación, para que se vuelvan autodidactas y puedan ir evolucionando de acuerdo a como la tecnología avance.

Enseñar a los alumnos al uso responsable de las redes sociales. Que aprendan a promover sus trabajos de forma correcta y profesional.

## Conclusiones.

En esta reflexión sobre los desafíos de la disciplina los y las docentes que participaron en la encuesta pusieron un particular interés en mencionar aquellos retos que se presentan desde la educación del diseño. Como reconocer que ha aumentado el número de estudiantes interesados en formarse como diseñadores de producto, pero que solo haya sido el valor de la creatividad el que los motive a hacerlo, cuando la profesión abarca más aspectos y tiene también un compromiso social, productivo, comercial y ambiental.

Por lo que se presenta una dificultad y una oportunidad en la pedagogía, para enseñar el diseño desde una constante vinculación con distintas realidades que requieren que ellos mismos sean capaces de identificar los desafíos de su propia disciplina, y puedan entonces reconocer los cambios que existen.

Por eso, también se expresó una autocrítica al desempeño docente, donde el desafío es contar con perfiles de suficiente y pertinente experiencia en áreas específicas del diseño para mantener actualizada la perspectiva de los problemas a atender.

La apertura para introducir los medios y recursos tecnológicos, no son una garantía del aprendizaje, pero sí un reto para ampliar y facilitar los procesos de aprendizaje e investigarlos.

En la complejidad que se nos presenta actualmente, la formación integral de los alumnos pasó a ser de algo deseable a algo urgente, y provoca un mayor compromiso para educar en la madurez emocional y en la toma de decisiones.

Con respecto a los desafíos que se observan a través de las cualidades que se destacan o no están presentes en diseñadores a nivel mundial y nacional se observó lo siguiente: Aprender a trabajar de manera colaborativa en una sociedad que solo reconoce individuos, es una contradicción que hay que atender. Formar entonces en el liderazgo, en la gestión y en el emprendimiento, requiere un cambio de perspectiva hacia lo colectivo.

Además, el diseño de cara a los problemas ambientales, sociales y económicos, sólo podría responder desde una actividad profesional integral donde la relación inter y transdisciplinar exigirá otra manera de aprender a diseñar.

La ética, desde las decisiones que se toman para desarrollar un proyecto, llevarlo a la fabricación, hasta promoverlo, implica un constante cuestionamiento sobre el uso responsable de los recursos, de los medios, de la propia tecnología y de las redes sociales.

Colocar la mirada de las y los estudiantes en los problemas de nuestro entorno inmediato, conocer otras realidades próximas, como las de diferentes comunidades en el país, implica una puesta en práctica de muchísimo empeño, imaginación y propuesta didáctica.

Se menciona varias veces que la profesión del diseño sigue teniendo una gran deuda con la atención a grupos vulnerables, a campos vitales para el bienestar social y ambiental, sobre todo en el país y sus diferentes regiones. Siguen faltando políticas públicas que involucren al diseño para el desarrollo social en México.



# INTERPRETACIÓN DE NARRATIVA

## DESAFÍOS PROFESIONALES EN

### OPINIÓN DE ALUMNOS

En relación al compromiso con los resultados encontrados sobre la opinión de los alumnos con respecto a los desafíos profesionales en la encuesta y relacionados con la actualidad de los programas académicos acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, o su opinión sobre haber egresado bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región, sobre si la enseñanza que recibieron de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, si la difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina, o sobre si el rol profesional del diseñador, es valorado o jerarquizado positivamente, cómo se encuentra el mercado del diseño en México en la última década, si consideran que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, o si consideran que la migración de talento ha disminuido durante la última década, un prospectiva de cómo se imaginan en 5 años y finalmente si tienen algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quieran compartir sobre el perfil profesional y el ejercicio profesional del diseñador. Además de saber si en la actualidad, el diseño está más accesible, o si considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño y sobre algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quieran compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro.

A continuación, se muestran las opiniones clasificadas en base a las categorías específicas señaladas:

## De acuerdo

En que se participe en actividades para desarrollar proyectos que mejoren la calidad de vida. En que la buena difusión se realice con una buena repercusión en el conocimiento, cuando los diseñadores locales hacen bien su trabajo, y si esto se difunde, la enseñanza del diseño trasciende. El desafío para lograr mayor valorización, es convencer a los clientes y empresarios de la importancia que tiene el diseño, y que se pague de manera justa, pues actualmente el salario para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque se paga poco y se exige mucho. Se dice que mientras no se valoren los beneficios que trae el diseño a la empresa, se seguirá viendo como una profesión que se deprecia.

En que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño, ya que, para cualquier tamaño de empresa, un enfoque de ventas se debe destacar por encima de la innovación como herramienta de gestión. Es por ello que se debe promover la gestión del diseño en las cámaras industriales y comerciales.

En que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, y con lo necesario para egresar profesionalmente preparados para involucrarse en nuevas industrias e innovación de procesos. Si la sociedad tuviera mayor conocimiento del diseño, sería más fácil encontrar trabajo como diseñador, además de influir en el incremento de estudiantes de la disciplina y esto permitiría crear oportunidades para el desarrollo del diseño en México.

En que los programas académicos, actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, pues resulta un desafío profesional saber contemplar la actualidad, así como las necesidades del usuario, en un futuro que cambia con rapidez. Valorar que se comienzan a abrir nuevos escenarios para la actividad del diseño como gestión de proyectos, branding, diseño de interfaces, cosas que no necesariamente tiene que ver con cosas tangibles.

De egresar bien preparados profesionalmente, se admite que el diseño debe tener una amplia gama de aplicación en el campo laboral, por lo que hay que estar muy actualizado en temas de sustentabilidad. Las empresas deben hacer notar al diseño como un factor

de éxito, desarrollando productos que atraigan a las personas y pensando en la globalización.

El salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, desprestigiando al diseño, ya que no es en sí el tema del salario, sino la falta de reconocimiento de la profesión, pues no se sabe a bien qué es lo que hace un diseñador industrial.

## **En desacuerdo**

En que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque el gran desafío profesional radica en que lo que te enseñan después de cinco años ya no es congruente con una realidad que cambia constantemente. Se debe poner atención a los temas asociados al desarrollo de productos sustentables, pues es uno de los principales problemas a nivel global.

En que la enseñanza que recibieron de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque si se siguen realizando ejercicios que ya no corresponden a las tecnologías actuales, se deja de estar preparado para la vida profesional.

En que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque cada uno debería saber valorar su trabajo, y no trabajar solo por ganar dinero. Los jóvenes buscarán una mayor valoración de trabajo en el extranjero ya que las empresas extranjeras reconocen el valor agregado del diseño

En que los programas académicos, actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque ante el contexto actual e incluso del futuro, el ejercicio profesional se proyecta para unas competencias como la autogestión, proponer, crear, innovar; pero sin los límites propios de la situación del contexto, y fantasear impide alcanzar la profesionalización que habría que tomar en cuenta.

El salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país porque, depende del perfil de la empresa que contrata, si se cuenta con una cultura de trabajo, habrá diseñadores que aprovechen mejor las oportunidades en el campo laboral.

En la actualidad el diseño está más cerca de:

## **Arte**

Del arte, aunque debería satisfacer problemas de las comunidades más necesitadas.

## **Negocios**

De los negocios, para promover un emprendedurismo socialmente responsable.

## **Tecnología**

De la tecnología, aunque deberá acercarse a la responsabilidad social y ambiental, así como al arte.

## **Comunicación**

De la comunicación, aunque requiere destacar el pensamiento proyectual además de la marca y las relaciones públicas.

## **Ingeniería**

De la ingeniería, aunque debería tener de todos los factores.

## Ha crecido

Porque hace falta construir una estrategia empresarial para impulsarlo mundialmente y que esto esté fundamentado en los diversos círculos de especialistas del diseño.

## Creciendo en otras áreas

Necesito preparación continua para tener más herramientas para mi desarrollo profesional.

## Liderando mi propia agencia de diseño

Poder dedicarme al diseño industrial desde mi propia firma.

## Trabajando en el extranjero

Buscar experiencia internacional, vivir en el extranjero y tener oportunidad de trabajar allá.

## Trabajando en relación a dependencia

Vincula la academia con la industria.

## Valor

El orgullo de diseñador mexicano, no es algo que se deba resaltar en el extranjero, se debe portar y desarrollar en México en el área en la que estemos trabajando, así como en cualquier empresa. El diseño sí es valorado cuando da resultados, no podemos exigir ser valorados hasta que demostremos nuestras capacidades.

Crear cultura del diseño, en todos los niveles y en todos los campos del diseño.

## **Sustentabilidad**

La ética profesional, puede ser una gran herramienta para la superación. Así como su conciencia con el medio ambiente. La sustentabilidad en el diseño enfrentará retos, como materiales amigables con el ambiente, el diseño social que beneficie a comunidades y sociedades locales que resuelvan problemáticas relevantes y vinculadas a la economía circular.

## **Interdisciplina / Multidisciplina**

El diseño es una profesión que puede adentrarse en cualquier área incluyendo la educación.

## **Social**

Desarrollo de proyectos sociales y gubernamentales para tener más visibilidad. Se requiere desarrollar la cultura del diseño ante la opinión pública, como activador de la economía y como sujetos de cambio.

El desafío en lo social es innovar y construir una sociedad incluyente, donde destacan los proyectos realizados para el gobierno, diseño para todos, diseño social.

## **Actualización**

La educación continua es la única forma de mantenerse actualizado y muchos diseñadores se olvidan de eso. Hay que aprender algo todos los días.

El diseñador debe estar siempre actualizado, por los cambios tecnológicos, las tendencias, en sus áreas de interés.

## Contenido educativo

Creatividad / innovación para sobresalir en desarrollos sociales y de comunidad, y así poder cambiar realidades en nuestro país.

## Acciones de los profesores

Promover oportunidades en cada estado. Actualmente se le ha dado difusión y promoción al diseño en CDMX y las principales ciudades, pero falta mucho por promocionar.

## Vinculación

Desarrollar espacios de prácticas profesionales más extensas, crear plazas de internado, para recién egresados y para su capacitación en la industria. La vinculación industria-universidad, da perspectiva en ambos sentidos.

## Conclusión

Básicamente las opiniones de los alumnos en cuestión de desafíos profesionales, nos indican que su interés está puesto en su futuro, ya que la mención reiterada de que hace falta dignificar la profesión y ampliar el concepto conocido de lo que es el diseño, a través de la difusión de los alcances de la profesión, harían también que los actuales sueldos fueran aún mejor pagados. Así como también que, de forma general, la visión del diseño esté orientada en la empresa como un factor de cambio. Los alumnos, están conscientes que el desafiante cambio de la sociedad requiere capacitación constante y esto hará más fuerte al gremio. También será de óptima utilización que las acciones emprendidas por instituciones y universidades para dar mayor difusión a través de la vinculación, hagan un camino más aprovechable para el emprendimiento de negocios innovadores que refuercen las capacidades emprendedoras de los diseñadores, y de esta forma, hacer ese cambio de paradigma que en algunos conceptos ya está obsoleto. Es por eso que

una mirada renovada de cómo y qué se enseña, cómo y qué es lo que se vincula y cómo se desarrolla el profesional, también sentará las bases de un avance en la profesión.



# INTERPRETACION DE NARRATIVA

## DESAFIOS PROFESIONALES EN

### OPINIÓN DE EGRESADOS

#### Introducción

En relación al compromiso con los resultados encontrados sobre la opinión de los diseñadores egresados, sobre si los programas académicos son acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, la preparación profesional para responder a las necesidades sociales sobre si la enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, la difusión de que la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina, la consideración de si rol profesional del diseñador en su entidad es valorado o jerarquizado positivamente, el mercado del diseño en la última década en México, el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo, la migración de talento, el estatus profesional dentro de 5 años, reflexiones sobre el perfil y el ejercicio profesional, su opinión sobre quién es el mejor / más destacado diseñador del mundo, la actualidad del diseño, el reconocimiento del diseño, su gestión y finalmente un comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos a futuro.

A continuación, se muestran las opiniones clasificadas en base a las categorías específicas señaladas:

#### De acuerdo

En que el desafío en la preparación profesional deberá extenderse en diversos ámbitos y trabajar de manera interdisciplinar para dar mejores resultados hacia las necesidades

sociales de la región, y así, egresar bien preparados profesionalmente. Además, tomar en cuenta que el salario actual para el profesional del diseño, es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque no se valora y no se relaciona con una ventaja directa entre lo que hace el diseñador y la posibilidad de que se venda más.

En haber egresado bien preparados profesionalmente para solucionar necesidades sociales, así mismo, es recomendable como desafío, la actualización en nuevas tecnologías ya que se requiere de una preparación constante, de fortalecer el conocimiento en temas de administración, emprendimiento, relaciones públicas y negocios.

En que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque ya como egresado, mucha de la actualización que las empresas siguen y siguen solicitando requiere de atención que conlleve al crecimiento y mayor difusión de la carrera con los empresarios y gobiernos, para que así, juntos puedan crear industrias de calidad y de diseño, interviniendo para el incremento de estudiantes de la disciplina.

En que está valorado el diseño, en que el desafío es que se requiere mayor difusión de la profesión para que su importancia se vaya generalizando en todos los ámbitos, y seguir buscando las oportunidades para demostrar el valor del diseño como clave para el crecimiento y desarrollo económico, además con sueldos que sean justos.

En que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque es necesario que se vincule no solo con empresas, sino también con pequeños y medianos talleres y empresarios, es entonces un desafío adaptarse a las necesidades de la región.

De haber egresado profesionalmente bien preparados, dándose cuenta de que en el ámbito profesional hay aspectos técnicos que se requieren dominar a profundidad y esto nos obligan a ser especialistas y estar constantemente capacitados después de egresar. Además de estar dispuesto a innovar y generar flexibilidad en las estructuras laborales para dar solución a necesidades sociales de la región.

En que la enseñanza de diseño que se recibió, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, existiendo un conocimiento básico; aunque el desafío de cada estudiante o egresado, depende de actualizarse porque el conocimiento cambia constantemente.

En que las redes y medios tecnológicos propician una difusión mayor de la disciplina, observando que el diseño debe ser una herramienta muy importante para la vinculación con la sociedad y la divulgación científica y cultural, para que esto influya en el incremento de estudiantes interesados en la disciplina.

El salario actual para el profesional del diseño, es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque se admite que en el campo laboral se encuentran buenos y malos diseños y de eso depende lo que se cobra. Se critica el acto de cobrar poco, de no saber negociar lo que vale el diseño, porque de no hacerlo se afecta a todo el gremio, por eso como desafío, es necesario fomentar una cultura del trabajo profesional.

En relación a la migración de talento, hay que desarrollar una forma de incentivar a transmitir conocimientos adquiridos en el extranjero ya que existen diseñadores mexicanos talentosos desarrollándose en el extranjero, así como también, extranjeros con éxito en México.

Las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño, y esto permite incrementar el reconocimiento del diseño en las empresas, esto depende del valor y la innovación que aporte a la empresa, aunque las transnacionales sí reconocen la retribución social y económica que el diseño realiza, pero en algunas lo consideran solo para el cambio formal, cabe hacer énfasis en que hay que destacar la importancia del diseño para la innovación como un valor para las empresas.

## **En desacuerdo**

En que la enseñanza de diseño que recibió, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque si la academia no toma medidas en esa área, la adaptación constante a las propias necesidades tecnológicas se vuelve muy difícil de atender, el

mercado avanza más rápido que lo propuesto en las escuelas, por lo que se requiere de una constante actualización como desafío.

El diseño es una disciplina subestimada y debería haber una herramienta que impulse la participación más activa en el mercado. Se observa hasta ahora, que el poco diseño que se ha traído al país es porque se valora muy poco, y que para que se revierta este escenario, será necesario que un organismo colegiado establezca estándares sobre lo que vale el diseño y los sueldos. Entonces, como desafío se encuentra la creación de un tabulador y que este sea la referencia.

En relación a la migración de talento, por el amplio uso de la tecnología que se deberá seguir desarrollando para tener empleos a nivel internacional.

El salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque dice que depende de otros factores fuera incluso del alcance del diseñador, como la educación, la pobreza, las políticas públicas, entre otras.

En la actualidad el diseño está más cerca de:

## **Negocios**

Para crear propuestas de valor e innovadoras.

## **Tecnología**

La tecnología tiene un paso acelerado y para ser diseñador de tecnología hay que mantenerse a la vanguardia y estar dispuesto a aprender de otras disciplinas. Es en la adaptación a las vanguardias, a la industria 4.0, y a los cambios disruptivos con la integración de nuevas tecnologías a nuestra vida y nuestro cuerpo, que encontraremos soluciones inimaginables. Debe ser aprovechado para disminuir el impacto negativo al planeta.

## Ingeniería

De la ingeniería, pero debe crecer el enfoque local del diseño.

## Ha crecido

El diseño en México en la última década ha crecido, aun haciendo falta invertir más en diseño, la estrategia de crecimiento está asociada a un reto de planeación e inversión por lo que hay que trabajar

Por la falta de desarrollo de emprendimientos y que fortalezcan sus responsabilidades financieras, esto ha provocado que pocas *startups* logren su consolidación.

Algunos de ellos imaginan estar en diversas actividades indicadas en 5 años como las que a continuación se mencionen:

## Creciendo en otras áreas

Creando una filosofía de diseño y respetar todos los campos para desarrollarse, buscar opciones bien remuneradas, para poder vivir del diseño.

## Desempeñándome en la docencia

Algunos ven la docencia, como un medio de trascender e impulsar el diseño, esperan poder dar clases en algún momento.

## Llevando adelante un emprendimiento creativo

La innovación y la tecnología, van a ser motores para la apertura de las agencias de diseño.

## Trabajando en el extranjero

Tener una experiencia internacional y trabajar en una empresa extranjera en mi país, con posibilidades de movilidad.

## Valor

El diseño industrial no es valorado en muchas industrias, por no tener un perfil laboral. Los departamentos de RH no incluyen a los diseñadores industriales.

## Sustentabilidad

El desafío para el diseño deberá buscar un consumismo responsable, aprovechar los desperdicios para producir energía, dispositivos que ayuden a no contaminar el agua, aire, y elaborar productos biodegradables. Para que el diseño se valore se requiere dejar de diseñar para satisfacer egos y hacer productos que consideren la mejora estética, así como la funcionalidad, los aspectos tecnológicos, sociales y económicos para el usuario y la industria, hacer que se respete y que se pague por todo el proceso de diseño.

## Interdisciplina / Multidisciplina

Vinculada al diseño se debe mirar de la mano con las ingenierías y con diversas disciplinas para dejar de apostar por el diseño de piezas únicas y de revista e impactar social, económica y ambientalmente.

## Social

Se requiere impulsar el emprendedurismo con productos con valor para que el diseño pueda tener un impacto en lo social, económico, cultural y ambiental. Llevar el diseño social del ámbito académico al profesional, trabajar con organizaciones, ONG y con

gobiernos municipales y estatales, y empoderarse como agentes de cambio para la sociedad y/o comunidad.

## **Prospectiva**

Se propone como desafío que sea menos diseño de productos, más en experiencias y servicios, mejor conocimiento de nuevos materiales y tecnologías, el emprendedurismo y la práctica profesional con responsabilidad social y participación sistémica.

## **Actualización**

Desarrollar el perfil y habilidades para la gestión del diseño, así como el desarrollo. Cambiar la perspectiva de diseñar, y enfocarnos a causas sociales donde podemos crecer más y aportar más a la comunidad. Participar en la planeación de proyectos, necesidades y contexto de los usuarios, nuevos softwares, metodologías de diseño, tendencias de diseño y nuevas tecnologías.

## **Vinculación**

Romper paradigmas del diseño demostrando su valor, al evaluar la implementación de un producto desarrollado. Hablando de viabilidad y tasas de retorno de inversión (ROI).

## **Promoción y difusión**

Fomentar iniciativas para la creación de espacios laborales, para diseñadores. Cada diseñador debe buscar su fuente de inspiración para la resolución de los problemas planteados, sin perder los objetivos del proyecto.

Los despachos e independientes tienen que buscar cómo publicitar el proceso de diseño y el diseño en sí mismo, así como los beneficios para el consumidor final, sociedad y medio ambiente.

## Conclusión

Básicamente los desafíos planteados, reflejan la conciencia de lo que vivimos hoy en día, como lo es la necesidad de desarrollar nuestra profesión, tomando de la mano a la sustentabilidad. Se habla del impacto social del diseño con un compromiso que beneficie los factores ecológicos y que se valore la profesión dignamente en cuanto a lo que es y lo que vale. Se piensa en generar más oportunidades de empleo representando el diseño dignamente con los emprendimientos de los diseñadores, así mismo, se refleja una importante atención al compromiso constante de la capacitación y aplicación, como aprovechamiento de las tecnologías en desarrollo, y esto como una oportunidad de mayor desarrollo para el diseño.

Otro aspecto importante que sale a relucir en estos desafíos planteados, es la dignificación del salario que recibe el trabajo del diseñador, es aquí donde las propuestas se sesgan a la calidad y el profesionalismo como una oportunidad para que sea valorado el diseño, se dignifique y sea conocido el trabajo del diseñador. Es por ello que esto nos lleva a reflexionar sobre la vinculación con organismos que permitan una estructura de divulgación y vinculación de la profesión y el estado productivo de cada región del país.



# Narrativa de Desafíos Profesionales de Maestros

La descripción a través de los resultados de los cuestionarios y la definición de las categorías con base en las respuestas emitidas por los maestros, corresponden a la descripción de las categorías y variables que se derivan de las preguntas y corresponden a la opinión de si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, si creen que egresaron preparados profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región; si la enseñanza de diseño que están recibiendo está actualizada en función a las tendencias tecnológicas, si la difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina, sus consideraciones sobre la valorización del diseñador en su entidad o región, cómo considera el salario como un factor en contra del desarrollo del país, así como la migración de talento impactaría, cómo se imagina en cinco años, y si quería comentar sobre el perfil del profesional, el ejercicio profesional del diseñador y sobre la imagen del diseño en la actualidad, además de la imagen del diseño y sus desafíos en el futuro.

Los maestros o docentes que describen diversas opiniones dentro de la categoría “estar de acuerdo” la identifican desde los siguientes rubros:

- Que los programas académicos están acordes a las demandas del mercado, así como en que la enseñanza está actualizada en función de las tendencias tecnológicas para definir la estructura y la generación de conocimiento.
- El aprendizaje obtenido está en función de las tendencias tecnológicas y que la disciplina considera los requerimientos laborales para definir infraestructura y conocimiento tecnológico. Además de considerar el incremento de la cultura del diseño, incluyendo los procesos de enseñanza-aprendizaje y en el ámbito social y comercial, así como de los órganos colegiados.

- Así también, en que la disciplina es reconocida en el ámbito social y empresarial y la difusión de la enseñanza sobre el valor del diseño influye en el incremento de estudiantes.
- Que el salario actual para el profesional es un factor en contra del desarrollo, por lo que sería conveniente un tabulador nacional.
- De acuerdo que la multidisciplinariedad del diseño influye en cualquier empresa como un potencial de desarrollo.
- Que la migración ha disminuido al incrementar el desarrollo de las empresas nacionales.

Asimismo, en este sector se corresponden descripciones a las mismas preguntas que se definen en desacuerdo de la siguiente forma:

- Con que los programas académicos estén acordes al mercado dada la falta de vinculación, dados los cambios constantes de ambas partes.
- Haber egresado con la preparación adecuada ya que hace falta vincular a la industria y a la sociedad, de las regiones y a nivel tecnológico nacional.
- Asimismo, en que el aprendizaje adquirido se encontraba actualizado en función de las tendencias tecnológicas, preponderando las necesidades laborales para la definición de infraestructura y la generación del conocimiento.
- Que el salario actual del profesional del diseño, sea un factor en contra del desarrollo del país dado que esta variable no impacta significativamente. Sino el reto es la visión del empresario y del diseñador hacia el emprendimiento.
- Se opina que la migración no ha disminuido y que hay que desarrollar una visión internacional para el diseño mexicano.

Así mismo, los docentes describen situaciones al respecto de otras categorías que posibilitan estructurar los desafíos a los que se enfrentan desde:

## Arte

Al considerarlo como un antiguo camino que posibilita establecer nuevos rumbos.

## Negocios

Desde la innovación social como un recurso efectivo para su crecimiento.

## Tecnología

Se plantea como una combinación con el arte para elaborar propuestas de mayor viabilidad.

## Comunicación

A través del lenguaje objetual como un planteamiento interdisciplinario.

## Ha crecido

El mercado del diseño ha crecido en la última década, ya que ha establecido programas de impulso en las pequeñas y medianas empresas como factor de desarrollo de estas repercutiendo en el desarrollo nacional.

## Desempeñándome en la docencia

Como una inversión para el desarrollo de la disciplina, desarrollando centros de diseño en las universidades e incubando proyectos vinculados con la industria y el gobierno.

Asimismo, desarrollar la teoría y la historia del diseño, mantenerse al día con la tecnología e impulsar nuevos sistemas pedagógicos. También buscar un balance entre la docencia, la investigación, la consultoría y otros intereses, como la experiencia profesional a través de proyectos con diversos sectores.

Inculcando en los estudiantes la diversidad de perfiles profesionales.

## **Llevando adelante un emprendimiento creativo**

Con la promoción del emprendedurismo, asesorando egresados y desarrollando proyectos creativos en la universidad, a través de proyectos con la industria en mancuerna maestros y estudiantes.

## **Otro**

Lograr sueldos más competitivos en la docencia de acuerdo con las competencias.

## **Valor**

El valor del diseño se considera un reto de comunicación para la industria, las empresas y el gobierno, así como para destacar la importancia en diversas áreas de desarrollo en las empresas. Del mismo modo, se considera que para destacar lo que se requiere, es ser más social, incluyente, sustentable, integral y sistémico; y así destacar la identidad del diseñador mexicano.

## **Sustentabilidad**

Incrementar las respuestas del diseño acordes al medio ambiente.

## **Interdisciplina / Multidisciplina**

La multidisciplinaria debe formar parte esencial del trabajo para la resolución de los problemas complejos, planteando el desafío de lograr el trabajo colaborativo con plena adaptación al proceso.

Los proyectos requieren del trabajo multidisciplinario que destaque el valor específico de cada integrante.

## Social

La inserción en la sociedad con una respuesta a las expectativas de las empresas, promueve los procesos de inserción laboral y la gestión del capital empresarial desde el diseño.

El diseño social, además de generar productos, impulsa un cambio en los grupos y comunidades e incluye el perfil de la gestión en el diseñador.

## Actualidad

Fomentar el conocimiento de la situación del diseño y el trabajo de los diseñadores para mantenerse al día.

## Acciones de los profesores

Se requiere que los docentes propicien la colaboración y el valor del diseño en los estudiantes aun en forma anónima.

## Vinculación

Crear una red nacional de diseño para compartir los proyectos, establecer una interacción a través del lenguaje del diseño.

## Promoción y difusión

Se plantea la difusión como una acción que debe ser responsabilidad de todos los involucrados en el mismo. Además de que las universidades deben promover los proyectos de los estudiantes, destacando las ventajas para las empresas que los produzcan.

La importancia de la innovación desde el diseño, debe ser promovida y difundida en instituciones, empresas y ONGs, destacando el valor generado.

También, se debe promover desde todos los ámbitos, como las asociaciones e instituciones educativas.

Incorporar los logros institucionales y el de las empresas en las semanas del diseño.

## **Tecnológicos**

El desafío se describe en la vinculación con la inteligencia artificial.

## **Otros**

Promover, como un planteamiento interdisciplinario, la comunicación desde el lenguaje objetual.

## **Conclusiones**

A partir de las descripciones que los docentes plantean como desafíos para la disciplina del diseño, desde la visión que las atañe como educadores insertos en la educación superior; se plantean situaciones abordadas desde las categorías anteriormente desglosadas, estableciendo algunas consideraciones compartidas por este sector. Como son, la importancia de que los programas académicos estén acordes con las demandas del mercado, pero también con las tendencias tecnológicas y los actuales procesos de enseñanza-aprendizaje, además de las condiciones socioculturales para promover la generación del conocimiento y el reconocimiento empresarial de las instituciones y de la sociedad en general, además de desarrollar una visión local e internacional de la disciplina.

Se nota una apreciación por la cultura y el arte como uno de los orígenes del diseño, incorporando la visión de los negocios y la gestión, destacando la innovación social como un camino para el desarrollo. Asimismo, el reconocimiento del lenguaje objetual, como una forma de interacción del campo disciplinar. Otro factor destacado es el emprendimiento y el reconocimiento del valor del diseño para las empresas y la sociedad, recalcando la importancia del trabajo multidisciplinario para los proyectos complejos y el logro de la inserción exitosa en la sociedad. Además de la creación de redes de conocimiento y la promoción de los logros generados por el diseño.

---

# CAPÍTULO

# 5

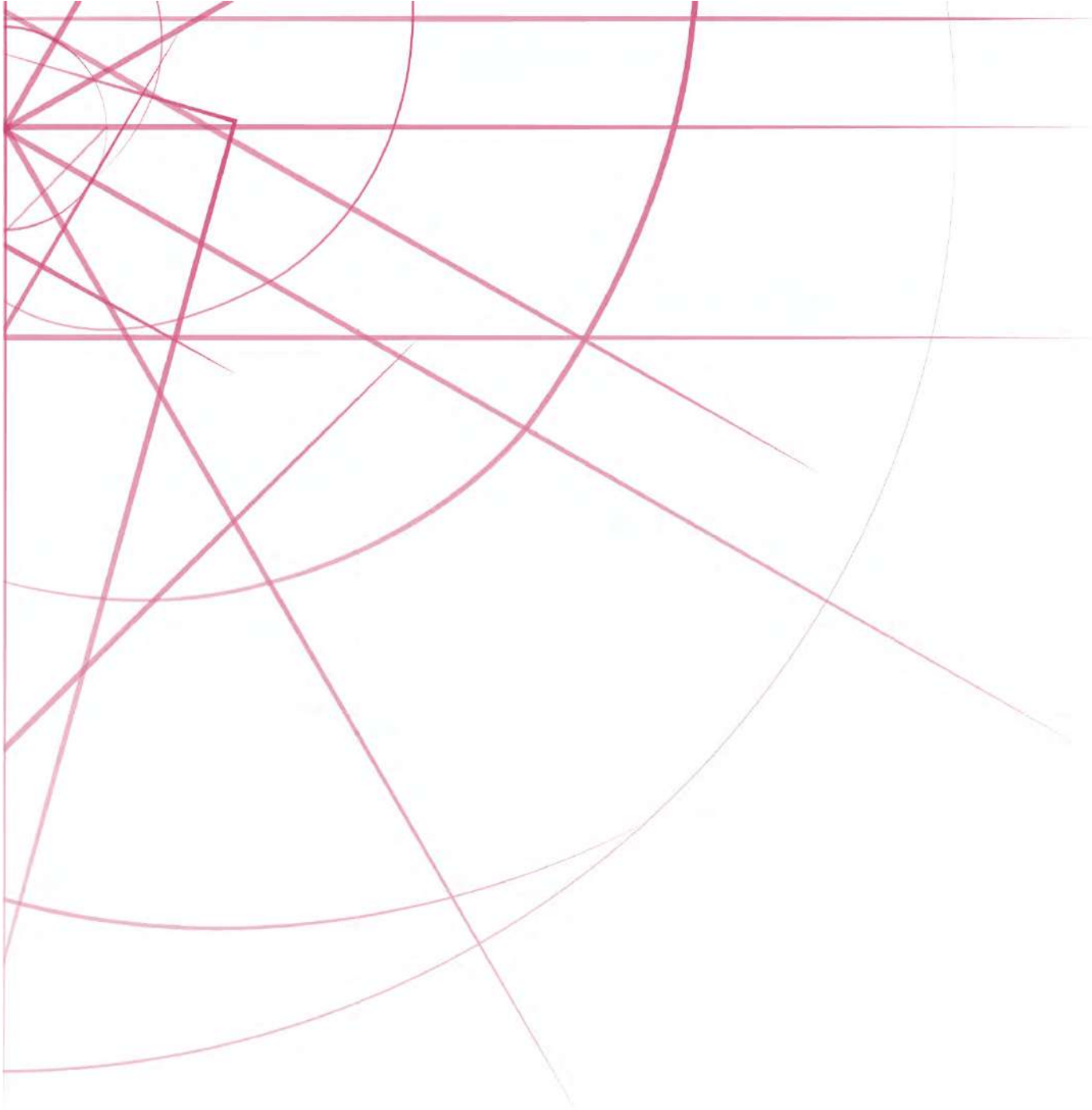
Narrativas de los  
escenarios del diseño  
en cada sector de la  
población

# NARRATIVAS DE LOS ESCENARIOS DEL DISEÑO EN CADA SECTOR DE LA POBLACIÓN

En esta etapa de la investigación se procedió a describir en cada categoría los escenarios educativos y los escenarios profesionales. Se presentan todas las categorías por cada uno de los campos semánticos. Son narrativas a partir de las categorías presentadas en los cuestionarios y las definidas para las preguntas abiertas.

En la categoría, “de acuerdo” se agruparon también los comentarios de la categoría “totalmente de acuerdo” y aquellos que se inclinaban por estar de acuerdo en la categoría “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. De la misma manera, se procedió con la categoría “en desacuerdo”, que engloba las opiniones de “totalmente en desacuerdo” y las que no están de acuerdo en “ni de acuerdo ni en desacuerdo”.

Por lo tanto, se presentan a continuación las descripciones en cada categoría de los escenarios educativos, y posteriormente de los escenarios profesionales vistos desde la perspectiva de los alumnos, egresados y docentes.



# 5.1

# ALUMNOS

## ESCENARIOS EDUCATIVOS

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

- Expresan estar “totalmente de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque ofrecen una visualización general de la carrera que luego les permite dirigirse al área de interés.
- Expresan estar “de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque reconocen que hay una base de conocimiento sociocultural, sobre el mercado actual y que en teoría las temáticas son adecuadas.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque encuentran faltas en el diseño curricular y en la pedagogía. Observan un desbalance en los conocimientos del área técnica y/o ingeniería de cara a la formación estética o del campo artístico y el área de reflexión. Hay una crítica a los métodos de enseñanza, en tanto que se evalúa de manera estandarizada y no centrada en los estudiantes, resultando que los programas que más te piden son los que menos enseñan.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque, aunque aceptan que parte del aprendizaje es responsabilidad de quien estudia, también consideran que en los programas educativos falta la guía, la actualización de los contenidos de las materias, determinar cuáles son aprendizajes primordiales y su relevancia con respecto a los problemas que se

viven en el país. Incluso se menciona, que no existe como tal una propuesta de enseñanza de diseño para México,

- Expresan estar “totalmente en desacuerdo” en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque consideran que el diseño curricular se encuentra sumamente desbalanceado con respecto a lo que se pide para desarrollar proyectos, y los profesores están desactualizados o con muy poca experiencia laboral que les impide formar en el diseño.

## 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

- Expresan “estar totalmente de acuerdo”, en que egresaron bien preparados profesionalmente y que se forman como profesionistas para resolver problemas del contexto local, con un pensamiento crítico que sirve para sensibilizar y responder a las necesidades sociales de cualquier región y así responder a necesidades sociales específicas de su ciudad.
- Están “de acuerdo”, de haber egresado bien preparados para enfrentar a la sociedad que avanza junto con el conocimiento y que deben considerar crecer al mismo ritmo, pensando que como una buena práctica se debe actualizar la formación tomando cursos y diplomados extra, para dar solución a las necesidades sociales de su ciudad.
- Están “totalmente en desacuerdo”, de haber egresado profesionalmente bien preparados para solucionar necesidades sociales de la región; ya que la enseñanza en las instituciones no prepara para el desarrollo en la empresa y hace falta conocimiento de administración de desarrollo social con una ideología sustentable, algo que hoy en día es de suma importancia como eje de cualquier profesión para beneficio en cualquier región.

### 1.3 La enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.

- Expresan “estar de acuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque sí contemplan los softwares que las empresas están solicitando o bien porque hay un acercamiento adecuado a diferentes tecnologías, aunque se reconoce que podría ser mejor.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque las tecnologías siguen evolucionando, por lo que se evidencia una falta de actualización en el sistema educativo y particularmente en la enseñanza de los procesos y su compromiso con los problemas del medio ambiente.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque faltan vínculos que permitan que la academia acceda a nuevos tipos de tecnologías, sobre todo porque el cambio es constante.

### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

#### Contenido educativo

En cuanto al contenido educativo, se vislumbran tres importantes escenarios: emprendedurismo, creatividad y teoría.

En cuanto al emprendedurismo, se indica que el país requiere de generar empleo, y este puede ser a partir de la creación de empresas de diseño con una visión no sólo local, sino también global.

El estudiante reclama mayor libertad creativa para sus proyectos, incentivando el desarrollo del pensamiento creativo con métodos de enseñanza más innovadores.

En el contenido educativo, deberán estar siempre presentes estos dos aspectos: el análisis de la funcionalidad de los productos, y el fundamento teórico que argumente las decisiones de diseño tomadas en el proceso.

## **Interdisciplina / Multidisciplina**

El diseño se percibe con una creciente necesidad de desarrollar procesos colaborativos y proyectos multidisciplinarios. De la misma manera, se piensa indispensable un enfoque que involucre el conocimiento de procesos y tecnología con una visión más apegada a la ingeniería.

## **Promoción y difusión**

La educación del diseño de calidad, es una manera no solo de fomentar el desarrollo del país, sino también de difundir los alcances de la disciplina. Se percibe la necesidad de promover el diseño desde diferentes frentes, entre éstos, los propios impulsados por los estudiantes con programas de divulgación organizados por las facultades.

## **Vinculación**

Se observa en relación a la vinculación tres escenarios: proyectos reales, empresas, y diseño social.

Se entrevé la necesidad urgente de vincular los proyectos con empresas, otras facultades, dependencias de gobierno. Para así poder desarrollar proyectos apegados a las necesidades reales, dejando a un lado propuestas que no están fundamentadas ni satisfacen a nadie. Los estudiantes consideran que el criterio de un maestro es distinto al de un cliente.

Se vislumbra la demanda creciente de proyectos con impacto social, los estudiantes desean desarrollar temas como: escasos recursos, desastres naturales, primeros auxilios, etc.

## **Acciones de los profesores**

El escenario actual, es que en términos generales los profesores requieren de actualizarse en las últimas tecnologías, metodologías y tendencias. Los estudiantes consideran que los planes de estudio deben de ir acorde al desarrollo tecnológico, diseño e innovación. Se deberían actualizar constantemente.

### **2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?**

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### **2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:**

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### **2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?**

- Expresan estar “totalmente de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque el bajo pago no permite la subsistencia. Hay jóvenes que dejan de estudiar diseño industrial porque les dicen que se morirán de hambre.
- Expresan estar “de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque es un factor decisivo para entrar o no cursar la carrera.

- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque si se tiene una cultura del trabajo se sabrá, que no siempre se comienza ganando el máximo de un buen sueldo, que ese sueldo depende también de lo que se aporta, y que hasta ahora, el bajo sueldo en las empresas ha estimulado a que los diseñadores emprendan sus negocios. Por eso es importante que en la escuela no se deje de formar en el emprendedurismo y en la cultura del trabajo.

## 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

## 2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?

Desempeñándome en la docencia.

- Sustituir a sus maestros.
- Haciendo un posgrado.
- Los alumnos piensan en estudiar: una especialización, una maestría, un doctorado.
- Preparándose para poder trabajar en una mejor empresa.

## 2.6 ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

### Contenido educativo:

- Se requiere involucrar a los alumnos en proyectos reales para solucionar problemáticas reales, esto preparará mejor a los alumnos para cuando sean egresados.

- El diseño de experiencias tiene gran relevancia últimamente y los alumnos lo buscan mucho.
- Se necesitan más conocimientos administrativos y de negocios para los emprendedores.
- Revisar los perfiles de los egresados, para que busquen sus habilidades y las desarrollen.
- No se trabaja con otras disciplinas durante la carrera, hay que conocer el rol y la importancia de cada carrera.

### **Interdisciplina:**

- Existen muchas áreas de desarrollo.
- El perfil del diseñador es muy difuso y no se logra ver la importancia del diseño en la industria y en la innovación.
- Las especialidades son una propuesta educativa, ¿qué tan actual es, debemos ir por la multidisciplina?
- Existen muchos perfiles de alumnos, con diferentes capacidades.
- El diseñador tiene diferentes apellidos como: gráficos, industriales, moda, interiores, etc... Lo cual ayuda a definir el perfil del egresado para ingresar al mundo laboral.

### **Sustentabilidad:**

- La sustentabilidad es del interés de todos, pero hay que aprender cómo abordarlo como diseñadores, considerando el diseño social, ambiental, funcional y económicamente viable.

## Acciones de los profesores:

- Los alumnos creen que algunos de sus maestros no están preparados para ciertas materias.
- Los alumnos prefieren maestros con experiencia laborar en la industria o en despachos de diseño.
- Los alumnos ven el diseño desde una filosofía y forma de pensar, pasando por un desarrollo creativo y no siempre están de acuerdo con la forma de ser evaluados.

## Social:

- El diseño social, no ha sido del todo comprendido, porque abarca a la sociedad en general, no solo a grupos minoritarios. Pero son áreas para el desarrollo de los alumnos.
- Educar a la sociedad sobre las capacidades del diseño para cambiar necesidades en recursos.
- No diseñamos solo productos o servicios, nuestro trabajo también repercute en el estilo de vida de las personas.

### 3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

No existe en el cuestionario comentarios a esta pregunta por parte de los alumnos

### 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

No existe en el cuestionario comentarios a esta pregunta por parte de los alumnos

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

#### **Valor:**

El diseño no está valorado, no hay una identidad del diseño mexicano.

#### **Contenido educativo:**

En contenido educativo se vislumbra la necesidad de fomentar el emprendedurismo, más asignaturas propias de ingeniería, mayor fundamentación teórica. Seguir organizando congresos, ferias y mercados de diseño para dar a conocer las propuestas e iniciativas de los estudiantes.

#### **Sustentabilidad:**

La sustentabilidad se mira a través de la reutilización y el reciclado, pero también se sigue enfocando principalmente en la comercialización, misma que provoca más basura.

#### **Tecnológicos:**

La tecnología avanza y hay que actualizarse en todas las nuevas tendencias.

## **Prospectiva.**

El diseño se dirige no sólo en el diseño de productos sino también en el de experiencias y servicios, en el diseño integral y en el diseño universal.

## **Interdisciplina / Multidisciplina:**

Se vislumbra la necesidad de las actividades multidisplnarias en proyectos integrales.

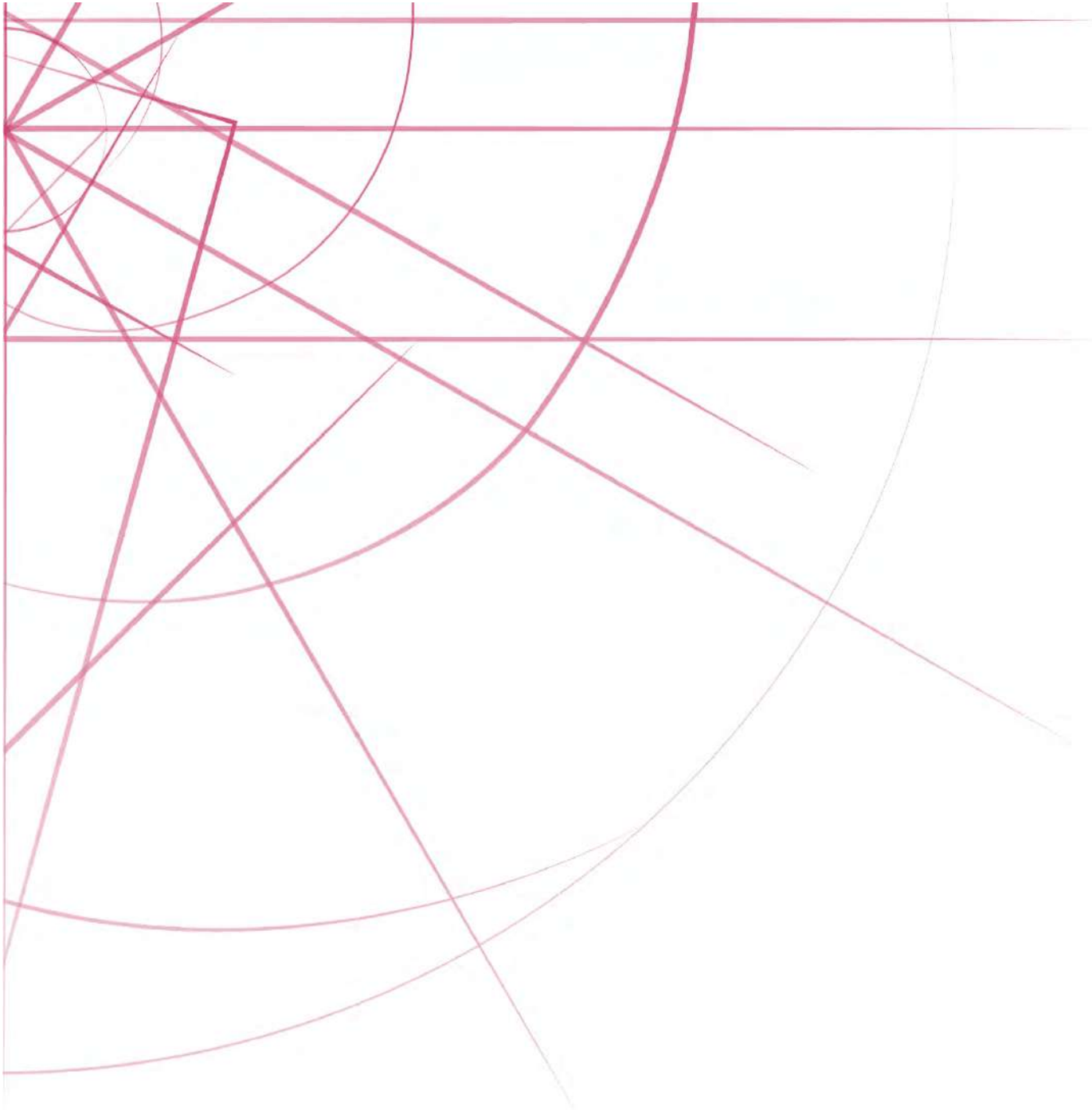
## **Promoción y difusión:**

Se percibe la necesidad de mayor difusión a través de ferias de innovación, concursos y vínculos entre universidades.

## **Actualización:**

Se percibe la necesidad de actualización constante para no estancarse.

La imagen actual sigue estando enfocada en el consumismo y el diseño de revista.



**5.2**

# EGRESADOS

## ESCENARIOS EDUCATIVOS

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

- Expresan estar “totalmente de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque el programa académico esta adecuado para comenzar a laborar.
- Expresan estar “de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque en muchas escuelas el enfoque se carga más hacia lo artístico y a lo conceptual, entonces, se dejan de lado los conocimientos para resolver la producción, los costos o incluso aspectos de carácter laboral.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque en los planes de estudio para el diseño industrial, no se contemplan los diversos conocimientos que son necesarios para conectar el diseño con los procesos y medios de fabricación como la gestión, la administración, negocios, producción y tecnología, entre otros.

También se destaca la falta de una formación crítica al propio diseño causada por un pobre acercamiento a la teoría de los estudiantes y docentes.

- Expresan estar “en desacuerdo”, en que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque predominan algunas ramas del diseño, por ejemplo, la del mueble, y es necesario profundizar en otras. En ocasiones el diseño curricular no logra enfocarse a la industria como el nombre lo dice, o bien el perfil se va

ampliando a un diseñador todo terreno donde las fronteras anteriores se están borrando.

También se critica la escasa experiencia profesional de los docentes, pues se detecta la corta visión de una realidad productiva en México, no acorde con los contenidos académicos.

- Expresan estar “totalmente en desacuerdo” en que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque en la propuesta del plan de estudios se enseñan muchas cosas y no se logra profundizar en algún conocimiento.

### 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

- El estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, de haber egresado profesionalmente bien preparados, es donde radica la importancia de enfatizar que a los programas les falta profundizar en relación con demandas específicas del mercado, y así poder dar solución a necesidades sociales de la región.
- Están “en desacuerdo” de haber egresado profesionalmente bien preparados, ya que una visión holística ayudaría más para solucionar necesidades sociales de la región, y consideran que tampoco se está contemplando en los programas las acentuaciones de la práctica profesional que en la actualidad tienen demanda como en temas de diseño interactivo, estratégico y de aplicaciones.

### 1.3 La enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.

- Expresan estar de acuerdo en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque reconocen que en la universidad existe un buen nivel de actualización en tecnología y la infraestructura para comprenderla.

- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque reconocen que falta más actualización en tanto temas concretos de softwares y tecnología, así como de materiales y productiva.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque les toco una formación muy por encima con respecto a las tendencias tecnológicas.
- Expresan “estar totalmente en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque falta mucha actualización en tecnologías, ya que tecnologías como el uso del CNC o de la impresión 3D aún no se incorporan del todo en las escuelas.

#### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

- Prevalece la opinión de estar “totalmente de acuerdo”, en que la cultura de diseño no es difundida lo suficiente para ser apreciada y que hay que difundir congresos y exposiciones de diseño como herramienta para captar la atención y el conocimiento de la enseñanza para el incremento de estudiantes de la disciplina.

#### 1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

##### **Contenido educativo:**

En contenido educativo se distingue de la exigencia de mejorar en varios campos: 1. Mayor enseñanza en softwares de diseño. 2. Visiones encontradas sobre teoría e historia del diseño, hay quienes las consideran innecesarias y otros indispensables. 3. La necesidad de promover el emprendedurismo, y los temas relacionados finanzas, gestión y administración de proyectos, presupuestos, contratos, sueldos, prestaciones, asuntos legales y fiscales. 4. Ética. Y finalmente, 5. Proyectos con impacto social para su comunidad.

## Interdisciplina / Multidisciplina:

Se presentan dos escenarios opuestos: uno donde se apoya el aprendizaje de las diferentes especialidades dentro del diseño integral, y otro que demanda mayor diversificación con mayor cantidad de especializaciones.

## Acciones de los profesores:

Se distingue la necesidad urgente de la actualización continua de todos los docentes en aspectos tecnológicos y contexto actual.

### 2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

- Expresan estar totalmente de acuerdo en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque al ser una profesión que se encuentra en las fronteras interdisciplinarias, se mal interpreta que sabemos de todo por un mínimo salario. Si el salario se mantiene bajo, será poco aliciente para que se siga estudiando. Es necesario formar mejores diseñadores con una alta cultura del trabajo profesional para que se vuelvan irremplazables.

- Expresan estar “de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque desvaloriza el hacer del diseño. Se compara incluso el alto costo de las escuelas de diseño, de cara al bajísimo sueldo profesional.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque depende de qué tan bien vayas preparado para tener la seguridad de lo que cobras.

## 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

## 2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?

### **Desempeñándome en la docencia.**

- Algunos egresados ya imparten clases en licenciatura y a otros les gustaría poder transmitir sus conocimientos adquiridos en sus experiencias en la industria.

### **Haciendo un posgrado**

- Algunos egresados se ven estudiando en el extranjero, pero regresando a México a trabajar.
- Las áreas de interés para posgrado son: automotriz, animación, diseño ambiental, gestión de proyectos, innovación y tecnología.
- Buscan tener una experiencia en el extranjero.

## Llevando adelante un emprendimiento creativo.

- Interés de los egresados por desarrollarse y teniendo alguna experiencia. Regresar a la docencia como auxiliar.
- Trabajando proyectos sociales con alumnos.
- Desarrollando conocimiento en materiales y el uso de la tecnología, para la academia y para la industria.

2.6 ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

### Contenido educativo:

- Actualmente los egresados cuentan con pocas habilidades de comunicación, de administración y de planeación.

### Acciones de los profesores:

- Maestros sin experiencia profesional.

3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

### Contenido educativo:

La industria valora los conocimientos en materiales y procesos, para el desarrollo o rediseño de productos.

## Otros:

El diseñador colectivo o dentro de una firma o compañía, vive en el anonimato con contratos de confidencialidad (NDA). Pero desarrollándose profesionalmente.

## 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

### Valor:

- Es difícil evaluar el trabajo de los diseñadores, porque cada área es diferente, así como sus desarrollos.

### Interdisciplina / Multidisciplina:

- El diseñador debe tener conocimientos de contabilidad, administración y leyes, si quiere ser independiente.

### Prospectiva:

- El diseño industrial y la producción en masa, ¿dónde quedó? Hoy en día los alumnos se interesan más por el diseño exclusivo.

### Actualidad:

- Los diseñadores están enfocados en el arte-objeto o en el diseño exclusivo.

## 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

#### **Valor:**

En cuanto al valor del diseño, en el plano educativo se sigue teniendo como referencia el *star system*.

#### **Contenido educativo:**

En cuanto al contenido educativo, es necesario replantear la enseñanza del diseño. Enfocando la educación no sólo en desarrollar resultados de productos tangibles, sino entendiendo que el diseño son servicios. También falta preparación en materias relacionadas con la ingeniería, materiales, emprendedurismo, y en liderazgo.

#### **Vinculación:**

En vinculación, se vislumbra la necesidad de alianzas entre universidades y empresas para desarrollar proyectos enfocados a las necesidades que demande la sociedad y la industria. Por otro lado, aprender de redes social y manejo de comunidades.

#### **Sustentabilidad:**

La sustentabilidad se mira a través del consumismo no racionalizado.

## **Social:**

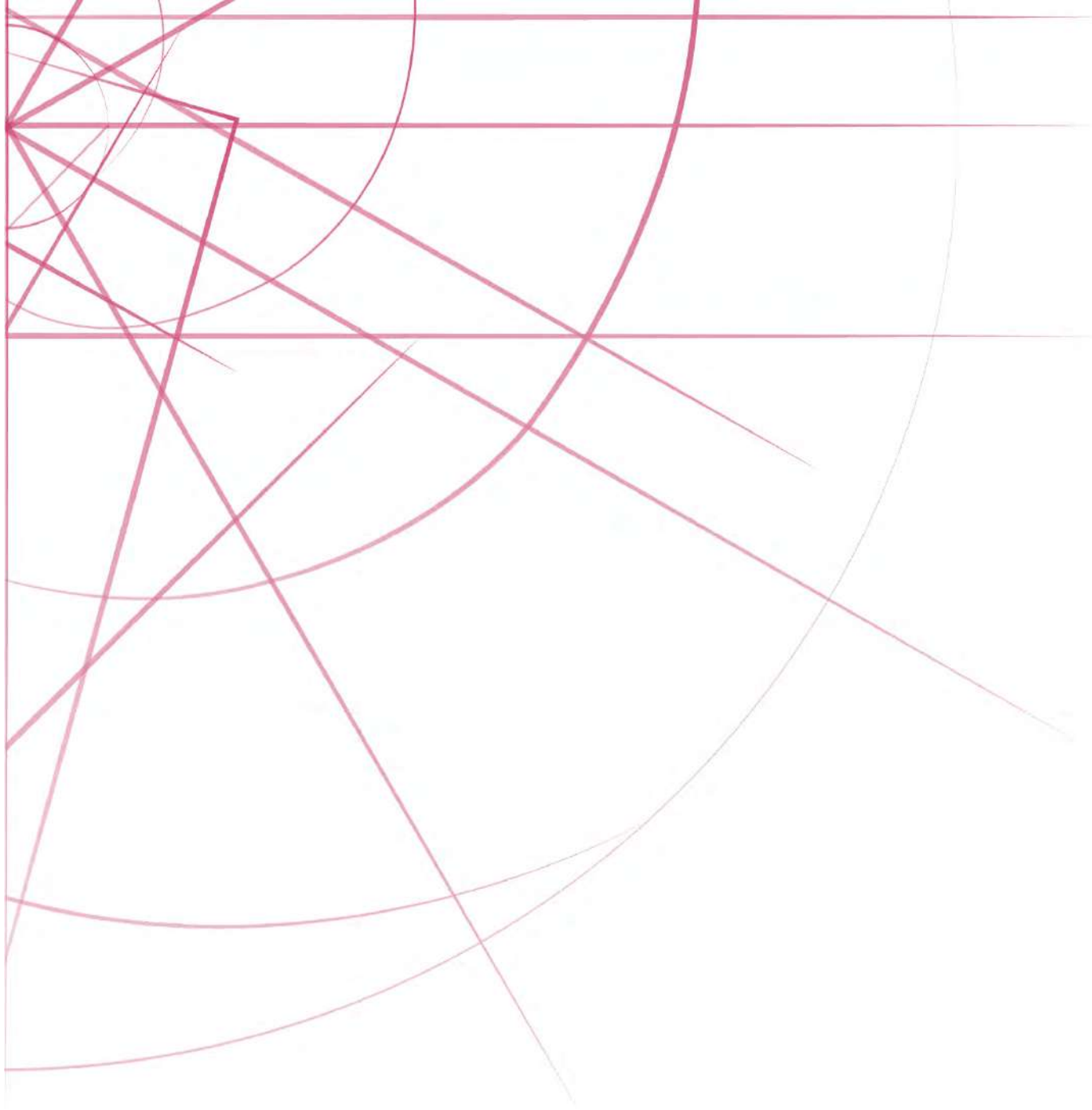
Para lograr impacto social se requiere formar diseñadores más pensadores, creativos y emprendedores que generen ideas y productos con valor.

## **Prospectiva:**

El escenario prospectivo es el conocimiento de nuevos materiales y tecnologías, y como alternativa el emprendedurismo.

## **Promoción y difusión:**

En difusión, se identifica la necesidad de dar a conocer el talento mexicano en el diseño. A partir de la facultad, medios de comunicación, exposiciones y campañas de concientización involucrando a la sociedad y la iniciativa privada.



**5.3**

# MAESTROS

## ESCENARIOS EDUCATIVOS

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

- Expresan estar “totalmente de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque es adecuado al mercado laboral.
- Expresan estar “de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque se enseñan lo general y es imposible abarcar todas las áreas del diseño en 5 años, por lo que es relevante tomar en cuenta el interés del estudiante, para que siga preparándose. Y, por otro lado, se observa que actualmente en los planes de estudio se ha favorecido un conocimiento sobre las tecnologías tradicionales y el diseño artesanal que permite estudiar el contexto regional.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque se considera que la enseñanza del diseño, en ocasiones, responde más a las demandas laborales que a los desafíos. El desbalance también radica en una enseñanza que se centra en los problemas o solo en un enfoque centrado en el producto, aunque aún se observen problemas en el dominio de la forma, la función, los procesos y tecnologías.
- Expresan estar “en desacuerdo” en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque los planes de estudio no contemplan la diversificación que tiene la propia disciplina. Además de mantenerse aún en el modelo de enseñanza del

siglo pasado, cuando las tecnologías ya apuntan a una democratización del diseño.

- Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque las universidades no estaban acostumbradas a responder a la velocidad de los cambios del contexto.

### 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

- Están “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en haber egresado profesionalmente preparados, ya que en México se requiere de diseñadores que tengan habilidades técnicas de producción y otros con capacidades emprendedoras para las nuevas industrias, pues los programas están alineados para que los diseñadores sean estrategas y puedan resolver necesidades sociales reales de la región.
- Existe desacuerdo en haber egresado preparados profesionalmente para resolver necesidades sociales de la región, ya que el enfoque de la educación no está centrado en la innovación social y el diseño colaborativo, teniendo los programas de diseño una deuda con el contexto local y social, sin poder resolver más necesidades sociales de la región.

### 1.3 La enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.

- Expresan estar “totalmente de acuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque hay programas de actualización y además la educación de diseño está en constante evolución, por lo que hay una meta definitiva.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque la formación educativa no debería recaer en la actualización tecnológica, sino en

la formación de los estudiantes para adaptarse al cambio, para aprender a aprender.

- Expresan estar “en desacuerdo” en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque detectan la falta de integración de nuevas tecnologías y su actualización en el plan de estudios.

#### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

#### 1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

##### **Contenido educativo:**

En el contenido educativo, se identifica la necesidad en relación con: la enseñanza del diseño de manera práctica, pero con fundamentos teóricos, la discusión epistemológica de la disciplina y nuevos métodos pedagógicos y el planteamiento de nuevos modelos de negocio.

##### **Interdisciplina / Multidisciplina:**

Se identifica la necesidad del trabajo multidisciplinario y transdisciplinario para la solución de problemas de diseño.

##### **Acciones de los profesores:**

Se vislumbra en los profesores la importancia de la actualización en procedimientos, tecnología, tendencias, innovación, dominio digital y nuevas tendencias educativas.

## Vinculación:

Se identifica la necesidad de fortalecer la vinculación con el campo laboral, con las empresas e industrias y el desarrollo de proyectos con impacto social.

## Sustentabilidad:

Se vislumbra la necesidad de fortalecer el conocimiento de la sustentabilidad desde el primer semestre.

### 2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

- Expresan estar “totalmente de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque el costo del diseño refleja cómo se valora o no el diseño. De ahí la importancia de enseñar a los estudiantes a cobrar y que no terminen regalando sus ideas.
- Expresan “estar de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque ya se vislumbran otras áreas de oportunidad que el espacio universitario tiene que

seguir siendo impulsado para que los egresados atiendan problemas en sus fuentes de trabajo.

2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

2.6 ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

### **Contenido educativo:**

- Actualmente no se fomenta habilidades de liderazgo.
- Se requieren conocimientos administrativos y de emprendimiento

### **Interdisciplina / Multidisciplina:**

- Fomentar la interdisciplinar a partir del 6to semestre.
- El trabajo interdisciplinar enriquece al diseño.

### **Sustentabilidad:**

- Concientizar a las nuevas generaciones de los problemas medio ambientales y su rol como profesionistas.

### **Acciones de los profesores:**

- Algunos alumnos tienen más claras sus preferencias que otros. Pero el trabajar en varios campos los ayuda a experimentar y seleccionar sus áreas de interés.

### **Prospectiva:**

- Programas educativos de acuerdo con la realidad nacional, sin olvidar los avances tecnológicos, para acelerar nuestro crecimiento.

### **Valor:**

- México es un país manufacturero, pero se han abierto departamentos de diseño, para ser mejoras y adecuaciones y poco a poco se va abriendo el campo.

### **Actualidad:**

- Bajo enfoque sustentable

### **Social:**

- Difundir la práctica del diseño en productos materiales, así como proyectos productivos, sociales y culturales.

### **Promoción y difusión:**

- Alinear el trabajo y capacitación profesional de estudiantes al contexto real

### 3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

#### **Valor:**

Los maestros visualizan y transmiten a los alumnos 2 roles de diseñador:

- 1) Los diseñadores colectivos, que trabajan en equipos, en despachos, en la industria.
- 2) Los diseñadores individualistas, que quieren desarrollar sus productos, diseño de firma y tienen despachos, pero los resultados salen a nombre de la firma.

#### **Sustentabilidad:**

La mayoría de los maestros no recordó algún diseñador que destacara por diseño sustentable o mencionó alguien de diseño responsable.

#### **Interdisciplina / Multidisciplina:**

La interdisciplina, nos lleva a conocer varias disciplinas, a ver sus fortalezas y detectar las propias para poder interactuar como un diseñador colaborativo, integrador y con capacidad de síntesis.

#### **Social:**

- En México, el diseño social está muy ligado al trabajo con artesanos, con comunidades, con personas en la pobreza extrema, con zonas de desastre; siendo que el diseño social ve por el bien de la comunidad y de la sociedad en cualquier núcleo.
- La ética del diseñador juega un papel importante.

## Actualidad:

Un diseñador actual es aquel que se destaca porque su trabajo es visible.

Los diseñadores se han vuelto el resultado de las redes sociales, las cuales son herramientas muy útiles, pero también peligrosas.

## Contenido educativo:

El diseñador va a sobresalir cuando encuentre su lugar y su vocación, ya sea haciendo sillas, tecnología, desarrollo social, trabajando con artesanos o con médicos.

Algunos diseñadores académicos o no, dejan bases para la teoría del diseño y su práctica.

## Tecnológicos:

- La tecnología es un tema que los diseñadores buscan usar, adoptar, integrar, y utilizar en beneficio del usuario.
- Una cosa es usar tecnología y otra es desarrollar tecnología, ambas son opciones del diseñador.

## 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

### Valor:

- Valoramos más a los extranjeros que a los diseñadores mexicanos.
- No conocemos y/o no reconocemos a diseñadores mexicanos.
- Se considera al artesano, un diseñador, cuando es un artista.
- Hay mucho talento desconocido en la industria, pero su trabajo es muy importante, aunque no se publique.
- No todos los diseñadores quieren hacerse publicidad y no les interesa volverse iconos.

## **Sustentabilidad:**

No se tiene una idea clara de lo que implica la sustentabilidad, y no se tiene o desconocemos, diseñadores destacados en México, en esta área.

## **Interdisciplina / Multidisciplina:**

- El diseño integral es un concepto más abierto, donde la solución de un problema involucra un proceso creativo, en la que se valoran todos los aspectos del producto para aportar una mejor solución técnica, ergonómica, cultural, social, ambiental etc.

## **Social:**

- En México, el aspecto social está muy ligado a la búsqueda y el rescate del legado cultural del país a través de sus artesanías.
- Cuando se habla de social, se piensa en comunidades o artesanos, y no en un bienestar social más amplio, donde la calidad de vida sea el objetivo.

## **Contenido educativo:**

- Un diseñador académico, no es reconocido como exitoso si no tiene producción externa a la academia.

## **Acciones de los profesores:**

- Quiénes son nuestros maestros: teóricos, prácticos, con experiencia profesional o con posgrados y desarrollo en investigación.

## Otros:

No se reconoce a un diseñador mexicano como representante de México.

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

No hay escenarios educativos en esta pregunta.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

## Contenido educativo:

Se cuestiona en el contenido educativo si las universidades están preparando a los diseñadores para emprender, crear soluciones para un futuro complejo, ambiguo, volátil e incierto.

## Vinculación:

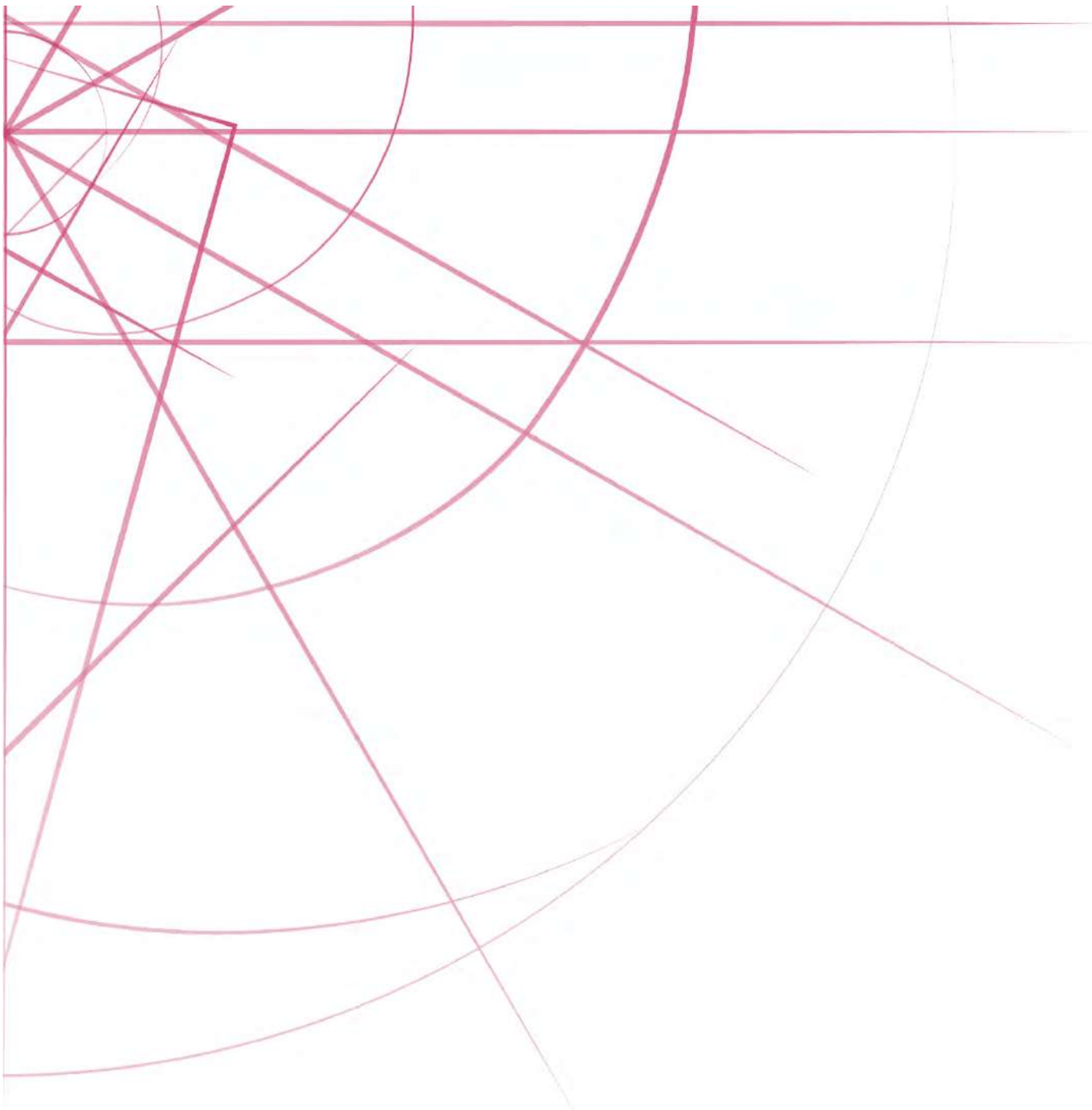
La vinculación se vislumbra como una relación de beneficios mutuos entre la universidad y las empresas.

## Social:

Lo social en el diseño se mira desde el diseño responsable, que atiende problemáticas de impacto social como salud, escasez de agua, atendiendo con esto al 99% de la población.

## Actualización:

La actualización se percibe como una necesidad para reinventar el diseño, acorde a las mega tendencias tecnológicas, sociales, demográficas, y ambientales.



# 5.4

# ALUMNOS

## ESCENARIOS PROFESIONALES

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

Expresan estar “de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina presenta, pero observan que la profesión cambia con rapidez, y si hay formación para la actualidad, no hay la suficiente para la atender la demanda futura del mercado laboral, como el diseño intangible de experiencias o desde otras tecnologías, además que el campo del diseño es muy amplio.

Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque si bien el área de la tecnología es contemplada en la formación del diseñador, no se aplica a las nuevas tecnologías en modelos de negocio actuales. Con respecto al mercado, hay una crítica a las demandas del mercado que nos introducen a un círculo de consumismo que no es conveniente.

### 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

Están “en desacuerdo”, de egresar bien preparados profesionalmente para dar solución a las necesidades sociales de su ciudad, a causa de que en las empresas no invierten en investigación y carecen de potenciar el diseño como factor de cambio. Las escuelas no están instruidas sobre este tema que siendo de tal importancia no se considera como elemento que provocaría un cambio.

### 1.3 ¿La enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas?

Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que la enseñanza que recibieron de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque por ser una carrera en constante innovación, la información y el dominio de las tecnologías se des actualiza rápidamente.

Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que la enseñanza que recibieron de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque en general existe un atraso tecnológico en el país. Parece que hay tecnologías que definitivamente no están al alcance de todos.

### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

Se está “en desacuerdo”, que exista desconocimiento acerca de los alcances del diseño y que esto influya en la difusión de la enseñanza y en el incremento de los estudiantes de la disciplina.

### 1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

LOS ALUMNOS NO TIENEN OPINIÓN.

### 2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

Se considera que el rol profesional está valorado, ya que se ha dado mayor reconocimiento al desempeño de los diseñadores, causando que cada vez exista mayor número de pequeñas empresas de diseño.

Se considera que el diseño se encuentra poco valorado y no bien pagado, ya que se ve como algo fácil de hacer y no tan importante. Hay que mostrar a jefes y clientes el valor del diseño, el propio trabajo bien realizado le dará valor al rol del diseñador.

El diseño se encuentra poco valorado, hay que convencer al cliente de la importancia del diseño, muchas veces no se toma en cuenta la investigación y la metodología para desarrollar un proyecto, algunos consideran que los diseñadores se encargan de asuntos decorativos o de manejar programas de modelado. Se piensa que es fácil diseñar y que pueden ahorrarse este salario, por desgracia los mismos profesionistas pagan poco a sus empleados recién egresados.

Definitivamente no se valora el trabajo del diseñador, ni se paga como corresponde, nos consideran auxiliares de ingeniería.

## 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década

- En la última década, el mercado del diseño en México ha crecido, ya que los emprendedores se han dado a la tarea de crear productos para nuevos emprendimientos más creativos y sobre todo han tomado en cuenta la globalización y entrada masificada de las empresas en la utilización de redes sociales para comercializar sus productos, creando una competencia digital, siendo los *influencers* una potencia para difundir y hacer crecer el diseño como profesión.
- La opinión es que, en la última década, el diseño en México se ha reducido por el nivel socio económico que prevalece en nuestro país, ya que no todos los sectores de la población pueden pagar el costo elevado de productos de diseño que generalmente se asocia a una elite que los consume.

## 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

NO EXISTE OPINIÓN.

## 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

Se presentan escasas oportunidades para crecer y aprender fuera del país.

“De acuerdo”, ya que se ha incrementado la apreciación de lo diseñado en México por lo que los diseñadores permanecen en el país.

“Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, ya que los diseñadores no son igualmente valorados en México como en otros países, aunque la migración pasa desapercibida dada la globalización actual en todos los campos profesionales, pero en el extranjero las oportunidades laborales son pocas, así como los posgrados.

“En desacuerdo”, dada la inestabilidad económica y condiciones de seguridad, se opta por opciones fuera del país, en búsqueda de mejores oportunidades de empleo, crecimiento, aprendizaje y reconocimiento, ya que en el extranjero se ha encontrado un valor agregado en el diseño.

“Totalmente en desacuerdo”, ya hay un incremento exponencial, pues existe una búsqueda por introducirse en las grandes empresas innovadoras dada la escasa oferta laboral nacional.

## 2.5 ¿Cómo se imaginan en 5 años?

- Sustituyendo a sus maestros.
- Los alumnos se ven trabajando en despachos o en la industria, para luego enseñar en la universidad.
- Trabajar en la industria para ahorrar y poder empezar mi negocio.
- Tener 2 o más idiomas para tener más oportunidades de trabajo.
- Estudiar en el extranjero para tener otras opciones de desarrollo profesional.
- Al frente de despachos, agencias o talleres.
- Buscan experiencia industrial para poder emprender o regresar a la academia.
- Buscan un posgrado, para ser docentes después.
- Trabajar desde que se está en la carrera, mejora o acelera los casos de éxito
- Los alumnos vean las jerarquías.

- Varios alumnos ven la docencia como un emprendimiento creativo.
- Algunos alumnos prefieren la fabricación y la participación industrial.
- Un campo que llama la atención a los alumnos es el campo médico, socorrista o herramental médico.

## 2.6 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre el perfil profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

- Múltiples perfiles del diseñador.
- Poca interacción de los estudiantes en el campo laboral antes de graduarse.
- Muchos egresados con aspiraciones de emprendedor, pero sin las bases administrativas y/o sin experiencia laboral.
- Los concursos se han vuelto una manera de conseguir proyectos creativos a bajo costo.
- No hay programas para talentos o forma de encontrar alumnos destacados.
- Pocas oportunidades de desarrollo de productos industriales, la mayor parte de las empresas maquilan o adecuan los diseños o los productos, pero no cuentan con oficinas de diseño.
- No se ha desarrollado un colegio de diseñadores, y el gremio no se ha unido para darle más valor a la profesión.
- Actualmente los perfiles del diseñador son muy borrosos, lo cual no ayuda a que haya más ofertas de trabajo.
- Las limitaciones nos las ponemos nosotros. El buscar oportunidades o el desarrollar oportunidades debe ser parte de la esencia de la personalidad inquieta del diseñador.
- Llevar un registro de los logros en todos los proyectos realizados, en la industria o personales.
- La difusión del diseño no ha sido adecuada, porque se habla más de belleza, que, del valor del desarrollo, del valor para el usuario o para la sociedad. Se le da más propaganda a una silla bonita, que a una silla de ruedas todo terreno para el área rural.

- Aterrizar nuestra autopercepción del trabajo, cuando trabajamos para la industria debemos seguir los intereses de la empresa y cuando trabajamos de *freelance* la prioridad es trabajar por los intereses del cliente.
- Autoestima de diseño. Hablamos del valor del diseño, pero nosotros no hemos entendido a valorarnos y a respetarnos como gremio.
- Apoyar al talento creativo, es algo que se ha tratado de impulsar más hacia el lado artístico, no tanto al aspecto conceptual.
- El diseñador no es dibujante, pero en la industria es una forma de capacitarte en estándares, en lineamientos y en los productos que desarrolla la empresa. Un recién egresado tiene mucho que aprender.
- Somos responsables de dar valor al diseño.
- El emprendedor, siempre en busca de mejores oportunidades.
- Se ha impulsado al diseño, pero falta más, para ser entendido y apreciado.
- Cultura del diseño, tanto para diseñadores, como para el público en general.
- El proceso de diseño, da valor. No solo el resultado, los diseñadores no somos magos por lo que debemos sustentar nuestros proyectos y darles valor.
- Fuga de talentos, al no haber suficientes plazas para diseñadores, una opción es buscar oportunidades fuera de México.
- Muy competido el trabajo, cada vez somos más diseñadores, por lo que necesitamos trabajar más para destacar.
- Promoción del diseño industrial y no artístico. Hay que diferenciar el arte-objeto, del objeto diseñado para ser producido industrialmente.
- Diseñador versátil, que este abierto a experimentar en nuevos campos, el diseño se aplica en todos lados.
- Los egresados se creen expertos y pretenden sueldos altos, cuando todos los egresados inician desde abajo y van subiendo de nivel según su experiencia.
- Portabilidad del diseño, para proyectos nacionales e internacionales.
- El conocer las oportunidades de otros países, nos hacen desear lo que no tenemos y no es nuestra realidad. Hay que buscar las oportunidades en nuestro país.

### 3.1 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

ALUMNOS NO TIENEN OPINIÓN AL RESPECTO.

### 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

ALUMNOS NO TIENEN OPINIÓN AL RESPECTO.

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

De los negocios, ya que el diseño ha sido aprovechado por la mercadotecnia para promover el consumo, al igual que el emprendedurismo.

De la tecnología, aunque comparte con la ecología y la cultura. Además de la innovación tecnológica.

De la comunicación, aunque se ha confundido con el diseño gráfico, y también es una combinación con el arte y la tecnología.

Del arte, ya que muchos diseñadores generan arte funcional sin tomar en cuenta el desarrollo socioeconómico. Se ha retomado el valor de la artesanía.

De la ingeniería, aunque es una fusión de factores, depende del enfoque del diseño, pero es una mezcla y es versátil y multidisciplinario.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

“Totalmente de acuerdo”, ya que el enfoque de venta y el tamaño de las empresas reconocen la importancia de la gestión del diseño.

Del lado de la estrategia y de la innovación social, y depende de cada universidad y del contexto en que se encuentren de las anteriores ramas.

“De acuerdo”, se reconoce una visión a la disciplina y valorar al profesional, dando importancia al diseño gracias a sus resultados, aunque aún no hay una inversión significativa.

“Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, ya que hay empresas que valoran la labor del diseñador para progresar en el negocio, pero explotan al diseñador que tiene una percepción subjetiva dependiendo de sus experiencias laborales.

“En desacuerdo”, ya que sí hay empresas que ven al diseño como un recurso de competitividad, pero la mayoría no lo valoran, solo contratan por aspectos generales y el modelo económico nacional no posibilita destacar el impacto y responsabilidad social del diseño.

“Totalmente en desacuerdo”, la industria nacional no ha visualizado el potencial del diseño hace falta la concientización de las cámaras empresariales y comerciales ya que las empresas menosprecian el valor del diseño.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

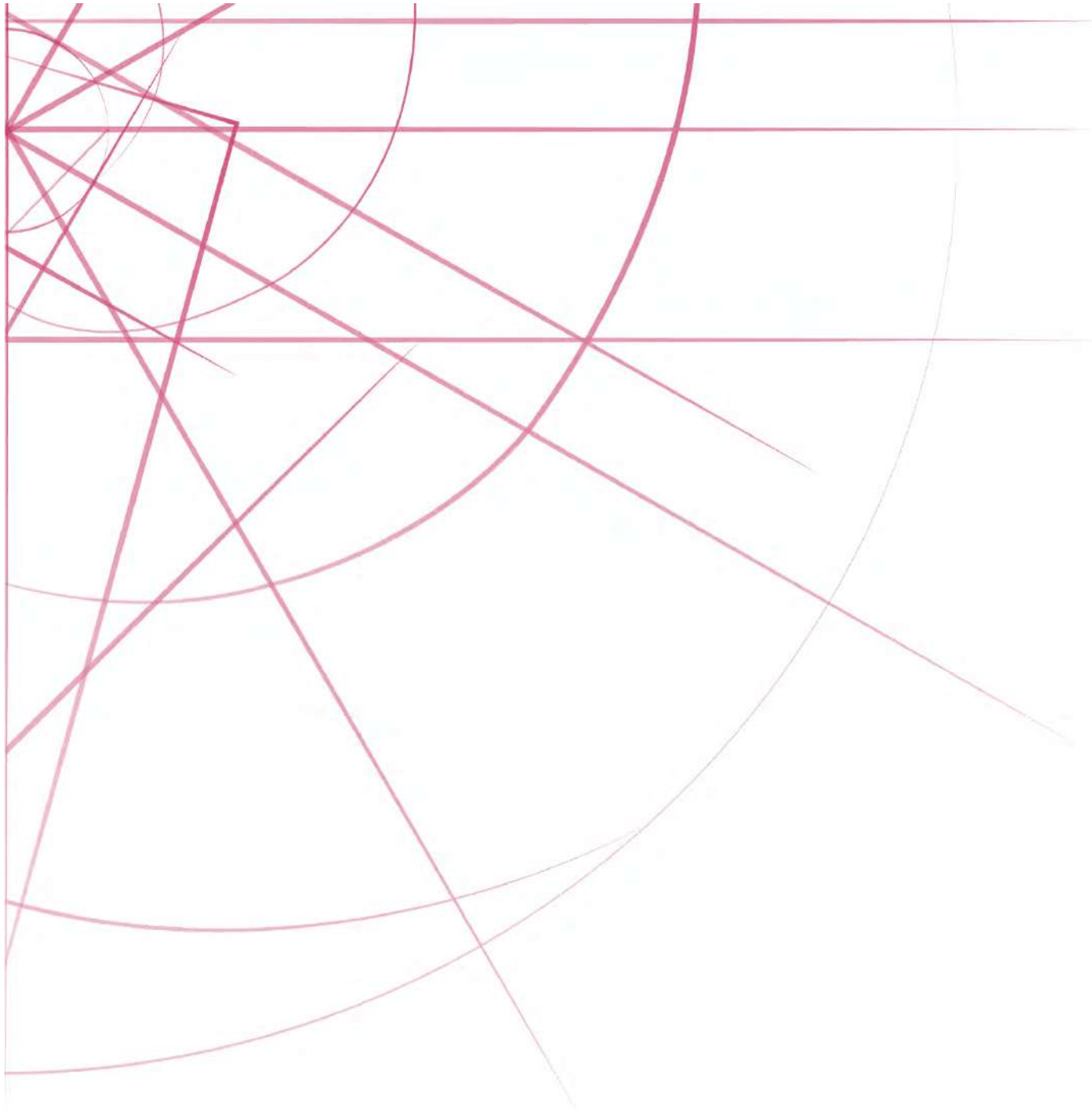
En lo social, el diseño se percibe como diseño de revista, diseño que se vende como exclusivo.

Se vislumbra la necesidad de mayor difusión de la importancia del diseño como activador de la economía y de los diseñadores como sujetos de cambio.

El diseño con diferentes enfoques: integral, universal, de producto, de experiencias y servicios.

Como profesionistas hay que estar atentos a las tendencias tecnológicas y desarrollo de inteligencia artificial.

El diseño no está valorado, hay pocas oportunidades en la industria, normalmente los puestos se los dan a los ingenieros, no existe una identidad del diseño mexicano, el trabajo está mal pagado.



**5.5**

# ESCENARIOS PROFESIONALES ACTUALES DEL DISEÑO VISTO DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS EGRESADOS

Para poder indagar sobre los escenarios profesionales actuales del diseño, los egresados respondieron a las preguntas sobre si los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, si creen que egresaron bien preparados profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su región, si la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función a las tendencias tecnológicas, si consideran que el rol profesional del diseñador en su entidad o estado es valorado o jerarquizado positivamente, cómo ven el diseño en la última década, si consideran que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, si consideran que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país, cómo se imagina en cinco años, si consideran que las empresas reconocen dentro de ellas mismas la importancia de la gestión del diseño, y si querían comentar sobre el perfil del profesional, el ejercicio profesional del diseñador y sobre la imagen del diseño en la actualidad.

## 1.1 ¿Considera que los programas académicos actuales están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

### De Acuerdo

- Expresan estar “de acuerdo”, en que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina

demanda, porque siempre se puede mejorar, sobre todo porque las necesidades sociales y de la industria cambian constantemente.

### **Ni de acuerdo ni desacuerdo**

- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque no existe un vínculo entre la teoría que se estudia en la universidad y la práctica profesional.

### **En desacuerdo**

- Expresan estar “en desacuerdo”, en que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque no existe un diagnóstico actualizado sobre las problemáticas actuales y por lo tanto del mercado laboral.

1.2 ¿Cree que egreso bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad/ región?

### **Totalmente de Acuerdo**

- Opinan estar “totalmente de acuerdo”, en egresar bien preparados profesionalmente con un perfil que permita desarrollarse en diferentes ámbitos y trabajar de manera interdisciplinaria para dar respuesta a necesidades sociales de la región.

## De Acuerdo

- Están “de acuerdo” en haber egresado profesionalmente bien preparados teniendo una visión integral para ser más competitivos en el ámbito laboral y poder dar solución a necesidades sociales de la localidad.

### 1.3 ¿La enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas?

#### Ni de acuerdo ni desacuerdo

- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” en que la enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, por qué los avances tecnológicos se aprenden en la industria, por lo que el estudio de lo que existe a través de las prácticas profesionales, como conocer la infraestructura tecnológica de la localidad es muy importante para luego ejercer.

### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

NO EXISTE OPINIÓN.

### 1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

NO EXISTE OPINIÓN.

## 2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

### De Acuerdo

Se está “totalmente de acuerdo”, en que la valorización y las aportaciones del diseñador, siempre que sean congruentes, son bien recibidas. Se ve al profesional del diseño como alguien que puede llevar a buen puerto el proyecto.

Se considera que el diseño está valorado, ya que cada vez más el diseñador industrial como profesional es respetado como alguien capaz de brindar soluciones, sin embargo, falta difusión de la profesión.

Muchas veces el trabajo lo obtiene un ingeniero, porque la empresa no da oportunidad de demostrar nuestros conocimientos, sin embargo, esto está mejorando, ya que cada vez más empresarios ven el valor que agrega el diseño al producto. Como en mobiliario donde se ha reconocido como pieza clave para el crecimiento y desarrollo económico, pero los sueldos son bajos.

### En desacuerdo

El diseño no está valorado, se sigue creyendo que solo es una disciplina representativa, dejando de lado la capacidad de análisis y solución de problemáticas. Además, los sueldos son en extremo bajos, comparado con los niveles de carga de trabajo y responsabilidad.

Se está “totalmente en desacuerdo”, en que el diseño esté valorado. Los sueldos son tan bajos que es imposible para que sobreviva una persona y menos una familia. Las ingenierías siguen estando por encima de los diseñadores para puestos en empresas y sueldos.

## 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década

### Ha crecido

- En la última década, el diseño en México ha crecido. Ya que la apertura del mercado, la globalización e inversiones son herramientas para competir e impulsar el crecimiento y participación del diseño en las empresas.

### Se ha reducido

- En la última década, el diseño en México se ha reducido. Ya que se ve menor inversión en la empresa destinado a la apertura de departamentos de desarrollo de innovación y diseño.

### No ha crecido ni se ha reducido

- En la última década, el diseño en México no ha crecido, ni se ha reducido. Esto por la falta de desarrollo de emprendimientos que fortalezcan las responsabilidades financieras de cada uno, lo que ha provocado que pocos emprendimientos logren su consolidación.

## 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

NO EXISTE OPINIÓN.

## 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

### Totalmente de Acuerdo

Totalmente de acuerdo, ya que existe una disminución de becas que no permiten salir del país.

## **De Acuerdo**

De acuerdo, no porque se generen oportunidades, ya que hay una reducida oferta de empleo y pésimos salarios, sino porque es más difícil salir del país.

## **Ni de acuerdo ni desacuerdo**

Ni de acuerdo ni en desacuerdo, ya que no hay suficiente información sobre inmigración o emigración, tampoco sobre los motivos que conducen a la salida de talentos que salen a estudiar, ya que se ha incrementado el acceso a la internacionalización.

## **En desacuerdo**

En desacuerdo, ya que hay migración por las condiciones políticas y económicas del país en busca de mejores condiciones de vida y laborales. Además de un aumento por las herramientas tecnológicas para conseguir un empleo internacional.

## **Totalmente en desacuerdo**

Totalmente en desacuerdo, ya que hay un incremento de diseñadores que buscan oportunidades fuera del país debido a la falta de recursos del país y la escasa visión sobre el diseño.

## **2.5 ¿Cómo se imagina en 5 años?**

### **Creciendo en otras áreas**

- Algunos egresados visualizan su futuro en el diseño y buscan opciones en áreas creativas, como música, artes plásticas, cómics y videojuegos.

### **Liderando mi propia empresa**

- Desarrollando prototipos en 3D.
- Trabajando con tecnología como diferenciación.
- No todos tienen éxito como emprendedores por problemas administrativos.

### **Llevando adelante un emprendimiento creativo**

- Algunos egresados frente a despachos y talleres.
- De las respuestas, predomina negocios en el área de mobiliario y desarrollo social.
- Contratando nuevos diseñadores y creando empleo en México.
- Trabajando en la industria.

### **Trabajando en el extranjero**

- El trabajar en el extranjero, lo ven como una forma de estabilidad y de crecer.
- Ven la maestría como una especialidad y el doctorado el requisito para la docencia.

### **Trabajando en relación con una dependencia**

Abrir posibilidades de desarrollo a los estudiantes, no solo independiente o empleados, muchos tienen los dos.

## Otro

- Egresados esperan ver consolidados sus proyectos internos o externos en 3-5 años.

## 2.6 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia/ iniciativa/ reflexión que quiera compartir sobre el perfil profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

## Valor

- No existen tabuladores para diseñadores, el mercado se rige por los salarios mínimos.
- Los egresados creen que en el extranjero van a ser más valorados, se valoran las capacidades del individuo, sin importar su país.

## Sustentabilidad

- Múltiples campos de trabajo para cada perfil, pero hay que buscar nuestros intereses y habilidades.

## Interdisciplina / Multidiciplina

- La carrera de diseño industrial, presenta muchas áreas de oportunidad. Lo cual es una ventaja cuando el diseñador selecciona una disciplina y va especializándose.

## Social

- Generar oportunidades de experiencia para nuevas generaciones.
- El diseño se desarrolla como un acto creativo, no como un proceso metodológico.
- Diseñar es un doble trabajo, educar y demostrar la importancia del diseño.

## Prospectiva

- Mayor competencia de despachos de diseño, hay que buscar algún diferenciador.

## Actualidad

- Comprender las necesidades de la industria, no solo las propias y evaluar si son compatibles.
- El perfil del diseñador debe ser retador, curioso, para buscar a profundidad y llevar los proyectos a otro nivel.
- El diseño se considera una profesión joven y más en un país subdesarrollado como México, donde inicio su enseñanza 50 años después que en Europa.

## Vinculación

- Tener un foro de diseñadores donde se pudieran compartir buenas y malas experiencias.
- No todas las universidades tienen vinculaciones con la industria para conocer sus necesidades y abrir opciones de prácticas profesionales.

## Promoción y difusión

- Se requieren apoyos gubernamentales para desarrollo social y apoyo a la industria creativa.
- Se requiere más impulso del rol del diseño con posibles empleadores.

## Tecnológicos

- Falta de desarrollo tecnológico y falta de interés por actualizarse y eso no le da ventajas competitivas.

3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/ más destacado diseñador del mundo?

## Valor

La valorización cambia según la perspectiva, por lo que es subjetiva, pero debe enfocarse a la solución de problemas.

## Interdisciplina / Multidisciplina

El diseñador que trabaja en la multidisciplinaria se destaca o el especializado en algo específico.

## Social

¿Existe el diseño social en México a nivel profesional? ¿Quién lo desarrolla?

## Prospectiva

La fuente de inspiración puede marcar a un diseñador.

## Actualidad

El diseño atemporal se destaca, se aprecia y se continúa usando, porque las necesidades básicas no cambian.

## Promoción y difusión

La industria difícilmente va a publicar sus desarrollos hasta que los lance al mercado de 3 a 5 años después de su desarrollo. Y cuando lo hacen, publicitan el producto, no el proceso de diseño y los involucrados en el proceso.

Se han creado *rockstars*, a través de las redes sociales y la publicidad, aún sin ser los diseñadores más destacados.

Antes no se publicitaban a los diseñadores, pero su trabajo hablaba por los éxitos que lograban ser muchos productos en el mercado. Pero tardaban en ser reconocidos hasta 20 - 30 años.

## Tecnológicos

Jonathan Ive es el único diseñador tecnológico reconocido, pero hay muchos trabajando en desarrollos tecnológicos.

### 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/ más destacado diseñador de México?

NO EXISTE OPINIÓN.

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca de:

#### Arte

Del arte, ya que es más destacado que el perfil de ingeniería o tecnología. Aunque no haya una adecuada resolución de necesidades sociales y se confunda al diseño con el arte en una idea estética globalizada.

#### Negocios

De los negocios, como estrategia para el consumo. Aunque también está cerca de otras áreas como la sustentabilidad.

## **Tecnología**

De la tecnología, evidente en los proyectos actuales. Aunque aún se confunde al diseñador con el ingeniero.

## **Comunicación**

De la comunicación como un puente entre las necesidades humanas y la tecnología como un lenguaje que mezcla los negocios, la ingeniería y la tecnología en forma interdisciplinaria.

## **Ingeniería**

De la ingeniería ya que es un país manufacturero que crece con enfoque local.

## **Ninguna de las anteriores**

El diseño es una mezcla de todas las áreas, ya que se necesita de la comunicación para interactuar, del arte para conceptualizar, de los negocios para insertarse en un sistema y de la ingeniería y la tecnología para replicarse.

**3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión del diseño?**

## **Totalmente de Acuerdo**

Totalmente de acuerdo, ya que el diseñador influye en la imagen institucional como una herramienta de competitividad.

## De Acuerdo

De acuerdo, para la solución de problemas. Así como la eficiencia en la producción, reducción de costos y un reconocimiento empresarial del diseño y su influencia en diversas áreas de la empresa.

## Ni de acuerdo ni desacuerdo

### En desacuerdo

En desacuerdo, ya que en México se desvaloriza al diseño en la mayoría de las empresas, y son muy pocas las que reconocen su valor.

### Totalmente en desacuerdo

Totalmente en desacuerdo ya que no puede haber reconocimiento sino hay entendimiento, por lo que hay una desvalorización y prefieren copiar estilos y conceptos de otras empresas.

3.5 ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia/ iniciativa/ reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseñador en la actualidad y sus desafíos al futuro?

## Valor

En cuanto al valor del diseño, se sigue viendo como una mejora estética a los productos. Se malbarata el trabajo con remuneración muy baja.

## Sustentabilidad

La sustentabilidad se mira a través del consumismo no racionalizado.

## **Interdisciplina/ Multidiciplina**

El diseño con impacto social, económico y responsable ambientalmente solo se puede lograr a partir de la multidisciplina y la ingeniería.

## **Social**

El diseño en lo social no está avanzando para lograr cambios sociales, económicos y culturales, sigue apegado a modas y tendencias comerciales.

## **Prospectiva**

En prospectiva, se vislumbra menos diseño de productos y más de experiencias y servicios, el emprendedurismo con responsabilidad social y la participación sistémica.

## **Actualidad - actualización**

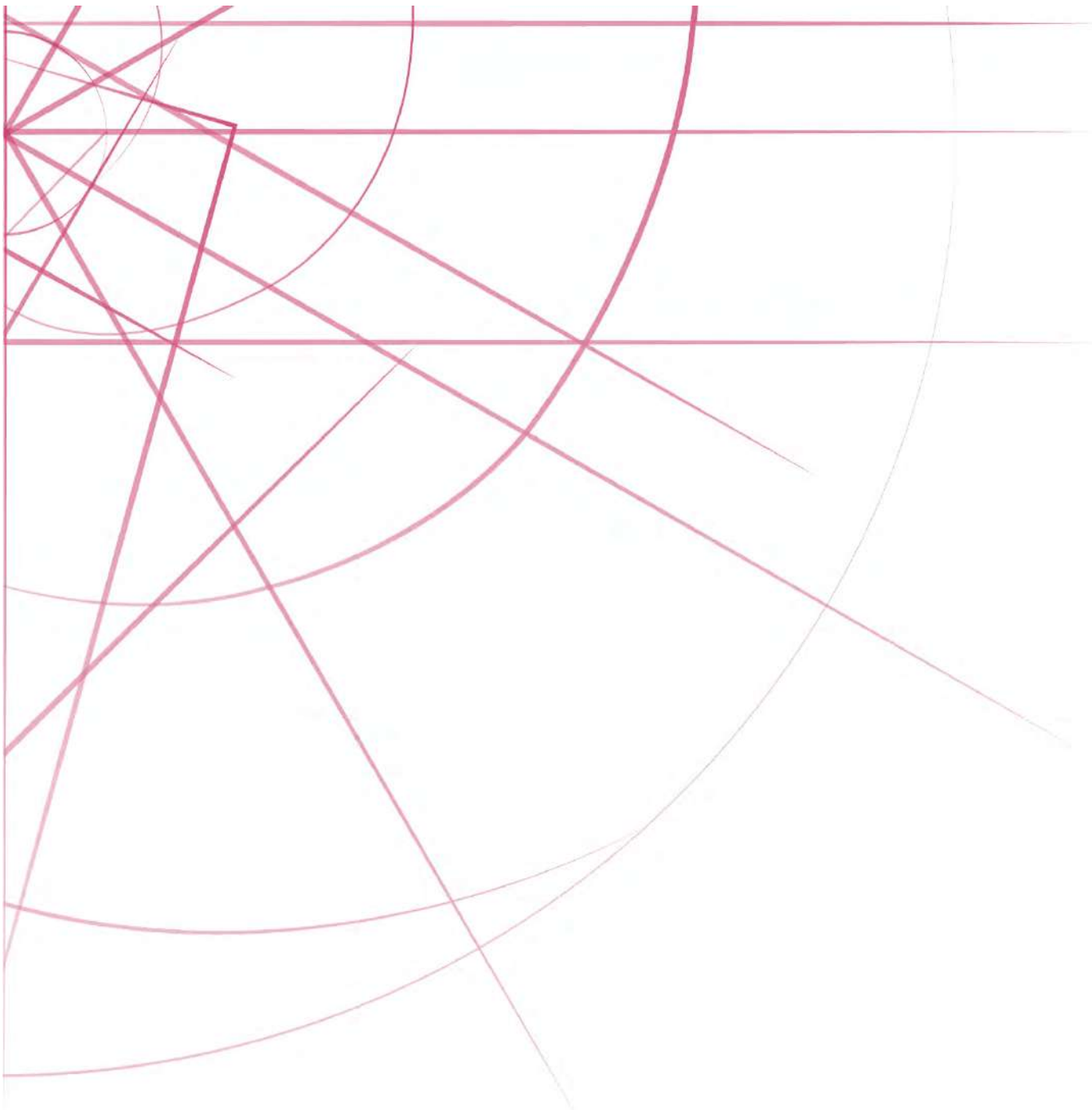
Se vislumbra la necesidad de actualización constante en necesidades y contexto de los usuarios, uso de nuevos softwares, nuevas metodologías de diseño, y nuevas tecnologías.

## **Promoción y difusión**

Se identifica la necesidad de mayor difusión del trabajo del diseño en el anonimato, y del talento para que la iniciativa privada y la población lo valoren.

## **Tecnológicos**

En tecnología se vislumbra su integración a la vida, incluso a nuestro cuerpo y la adaptación a la industria 4.0.



# 5.6

# ESCENARIOS PROFESIONALES

## MAESTROS

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque esta profesión y disciplina, como otras, se encuentra en un periodo de tensión por las propias condiciones del contexto. Esto implica que se encuentre en una reinención constante más allá de lo que demanda el mercado.

### 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

Están de acuerdo en haber egresado profesionalmente preparados para que el diseño sea un agente de cambio, participando en la realidad política y económica, promoviendo iniciativas que formen parte de políticas públicas. Así mismo, considerando promover el trabajo multidisciplinario y fomentar la vinculación con asociaciones civiles para responder a necesidades sociales de la región.

### 1.3 ¿La enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas?

Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque la tecnología siempre está cambiando, por lo tanto, siempre hay que estar preparándose.

#### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

NO EXISTE OPINIÓN.

#### 2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

Se considera que sí está valorado, porque cada vez más alumnos tienen trabajo antes de salir de la universidad, sobre todo en la industria de la transformación y de los servicios, no en las creativas.

No está valorado, se llega a confundir el perfil del diseñador industrial con el de ingeniero industrial. La industria en su mayoría sigue sin entender el rol de un diseñador industrial, es difícil incorporarse a las empresas. Por otro lado, hemos sido muy deficientes en la difusión de nuestra profesión.

El diseño está mal valorado, en muchas empresas siguen sin saber el papel del diseñador. Se pagan sueldos muy bajos que los diseñadores tienen que aceptar o emprender. No hemos sabido comunicar el valor del diseño a la industria: empresas, inversionistas, gobierno y emprendedores.

Se valora y se considera indispensable a los ingenieros, pero los diseñadores somos considerados los esteticistas de la industria.

#### 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:

- En la última década el diseño en México ha crecido ya que las tendencias y la globalización a nivel mundial impulsan el diseño a nuevas visiones y resultados. Se ha abierto la contribución y la participación del diseñador dentro de las empresas, detonando el uso de nuevas tecnologías y empleando metodologías para la innovación, esto en contextos particulares y donde antes era poco conocido.

- En la última década, el diseño en México se ha reducido en la industria, tanto que no ha generado que integren el diseño como factor de desarrollo. A diferencia de las compañías emprendedoras donde se ve un gran crecimiento.

### 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

MAESTROS SIN OPINIÓN.

### 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

Totalmente de acuerdo, ya que el crecimiento del mercado nacional permite aplicar las habilidades profesionales.

De acuerdo, ya que el emprendedurismo posibilita la generación de empleo y mayores oportunidades. Además de contar con un mayor reconocimiento de la profesión que permite la disminución de la emigración.

Ni de acuerdo ni en desacuerdo, ya que se presenta una migración flexible generada por la globalización, creando ciudadanos del mundo que van en busca de nuevas oportunidades, pero regresan y aportan conocimientos.

En desacuerdo, ya que la tendencia nacional es la migración, pues los egresados han conocido otros ambientes en la movilidad estudiantil por la poca inversión nacional en innovación y muchos prefieren compartir su visión en el ámbito internacional.

Totalmente en desacuerdo, ya que por las pocas oportunidades nacionales y la inseguridad se prefiere incursionar en otros países.

## 2.5 ¿Cómo se imaginan en 5 años?

- Los maestros se ven buscando opciones en áreas más lucrativas o emprendiendo en otras áreas.
- Los maestros buscan continuar su educación, buscando un doctorado e inculcando el amor por la profesión educativa.
- Los egresados regresan a la universidad a impartir clase., Es un eslabón de desarrollo en el área educativa/ profesional, el transmitir su experiencia.
- Seguir capacitándose y aprendiendo nuevas técnicas y avances tecnológicos.
- Impulsar nuevos métodos pedagógicos enfocados a la tecnología e investigación.
- La investigación es un área de interés para los maestros y desean despertar el interés en los alumnos.
- La vinculación con la industria es deseable durante la carrera
- Infundir en los alumnos la formación del trabajo y del desarrollo profesional.
- Algunos ven cerca la jubilación, y hablan de cómo continuar su desarrollo profesional.
- El realizar un doctorado es parte del crecimiento del docente.
- Algunos maestros tienen sus despachos de diseño.
- Los maestros piensan en un despacho, un taller o un proyecto de vida, algunos ya lo iniciaron y tienen dos ingresos
- Las áreas de interés que aparecen para desarrollo profesional son: cerámica, vidrio, sustentabilidad, productos médicos, diseño de moldes, así como áreas de emprendimiento.
- Poca oferta de trabajo, por lo que el emprendimiento es una forma de salir adelante.
- Los maestros con experiencia, piensan en el futuro, qué hacer cuando llegue la jubilación, iniciar un despacho de diseño o de consultoría.
- Muchos maestros no tienen apoyo para seguir su preparación académica.
- Ser empleado, se considera como un salvavidas, no como algo deseable de por vida.
- Trabajar de consultor, es una opción cuando se tiene experiencia.

## 2.6 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre el perfil profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

Poca oferta de trabajo para diseñadores y solo en ciertas áreas.

Las universidades deben desarrollarse tecnológicamente.

## 3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

La industria requiere del trabajo en equipo, multidisciplinario y transdisciplinario para lograr desarrollar diseños globales e inclusivos.

Los despachos de diseño están cobrando más fuerza que los diseñadores independientes. Por la capacidad de respuesta y el enfoque holístico que pueden lograr.

La sustentabilidad es un concepto relativamente nuevo y no se sabe cuál está siendo el rol del diseñador.

El perfil que busca la industria y los despachos, es el del diseñador que tiene un equilibrio entre la técnica, la estética, funcionalidad, además de una gestión de negocios.

El diseño puede fungir como agente de cambio social, donde puede brindar soluciones integrales.

El diseñador diseña para el presente, pero al descifrar muy bien al usuario y su entorno, su diseño se vuelve atemporal.

Existen muchos diseñadores que han trascendido su época e incluso en la historia.

Necesitamos difundir el diseño, los procesos, los resultados obtenidos o los beneficios que trae el producto diseñado.

- Preguntar por el mejor diseñador no nos da una respuesta concreta, porque el diseño tiene muchas opciones profesionales y no se pueden englobar todas en una persona.

- La cultura del diseño es muy pobre, no solo en la comunidad, incluso en el gremio conocemos muy poco de lo que están haciendo los diseñadores en nuestro campo de interés o en otras áreas. La cultura del diseño solo se logra leyendo e investigando sobre el diseño.
- La Mercadotecnia y las redes sociales han dado "vida/promoción" a ciertos diseñadores que son los que conocemos, sin haberlos buscado. No significa que son los mejores, solo los conocidos.

### 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

- Aquellos diseñadores que han sobrepasado el tiempo haciendo productos que logran hacer la vida cotidiana más llevadera y no creando una moda.
- Muchos diseñadores actualmente se enfocan en el arte-objeto o diseño exclusivo, acercándose más al arte que a la industria.
- El diseño actual mexicano se ha definido como una mezcla de lo tradicional mexicano con el diseño contemporáneo.
- En México no hay un contexto donde se valore el diseño, tanto el comercial como el industrial.
- Cada vez se habla de más de diseño y de diseñadores, pero falta conocer que hace cada uno y "quién es quién" en el diseño mexicano.
- Existen plataformas de lanzamiento para emprendedores, pero hay que preparar a los diseñadores para presentar proyectos con propuestas económicas.
- Las relaciones ayudan a conseguir proyectos.

En México no tenemos mucha cultura de concursos o competencias vinculadas a la industria o al gobierno como un medio de difusión que proyecte a los diseñadores.

- Falta difusión de muchos diseñadores que han hecho un buen trabajo en la industria y en la academia. Entre más diseñadores haya, mayor será la cultura del diseño.
- Los desarrollos tecnológicos de mexicanos son muchos, pero no necesariamente reconocidos nacional o internacionalmente.

En cada área del diseño, hay mexicanos trabajando y desarrollando productos e innovando.

- Algunos de los diseñadores mexicanos son conocidos, porque trabajan en el extranjero, pues hay más oportunidades y apoyos para desarrollarse.

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

De los negocios, innovando sin profundizar en la generación de conocimiento, dando más peso a las tecnologías y dejando de lado la investigación del diseño. Y de la tecnología, que ha abierto una brecha con el arte.

De la comunicación, que trata de comprender a través de un lenguaje cómo se interactúa con las soluciones.

Cerca del arte, como el diseño italiano de hace 25 años, como objetos de autor que son poco valorados en relación con la ingeniería. De la ingeniería, ya que el diseño tiene poco reconocimiento.

Del lado de la estrategia y de la innovación social, depende de cada universidad y del contexto en que se encuentren de las anteriores ramas.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

Totalmente de acuerdo, ya que la gestión tiene en ocasiones, más importancia que el diseño en sí, sobre todo en grandes empresas.

De acuerdo, cada vez hay más conciencia de la importancia del diseño como un factor de competitividad y se reconoce su valor.

Ni de acuerdo ni en desacuerdo, ya que varía con cada cultura empresarial. Así como de un desconocimiento en la industria, por lo que es infravalorado y poco reconocido. En desacuerdo, ya que las empresas no reconocen el valor del diseño.

Totalmente en desacuerdo, ya que se desconoce una empresa que valore al diseño, aunado a que hay una falta de difusión en el gobierno y las empresas.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

No se da valor al diseño. Está mal pagado. El “show” de diseño no nos beneficia ya que se vincula la profesión con lo banal y elitista.

La interdisciplina y multidisciplina se vislumbran como una manera para la resolución de problemas complejos.

La sustentabilidad se percibe como el deber del diseñador para oponerse al diseño de objetos inútiles, o con obsolescencia programada.

En tecnología, la llegada de la inteligencia artificial se ve como un reto para el diseñador.

La difusión del diseño se percibe como una responsabilidad de todos los involucrados en la disciplina para promoverla como valor de crecimiento económico en el país.

---

# CAPÍTULO

# 6

Narrativas de los desafíos del diseño en cada sector de la población

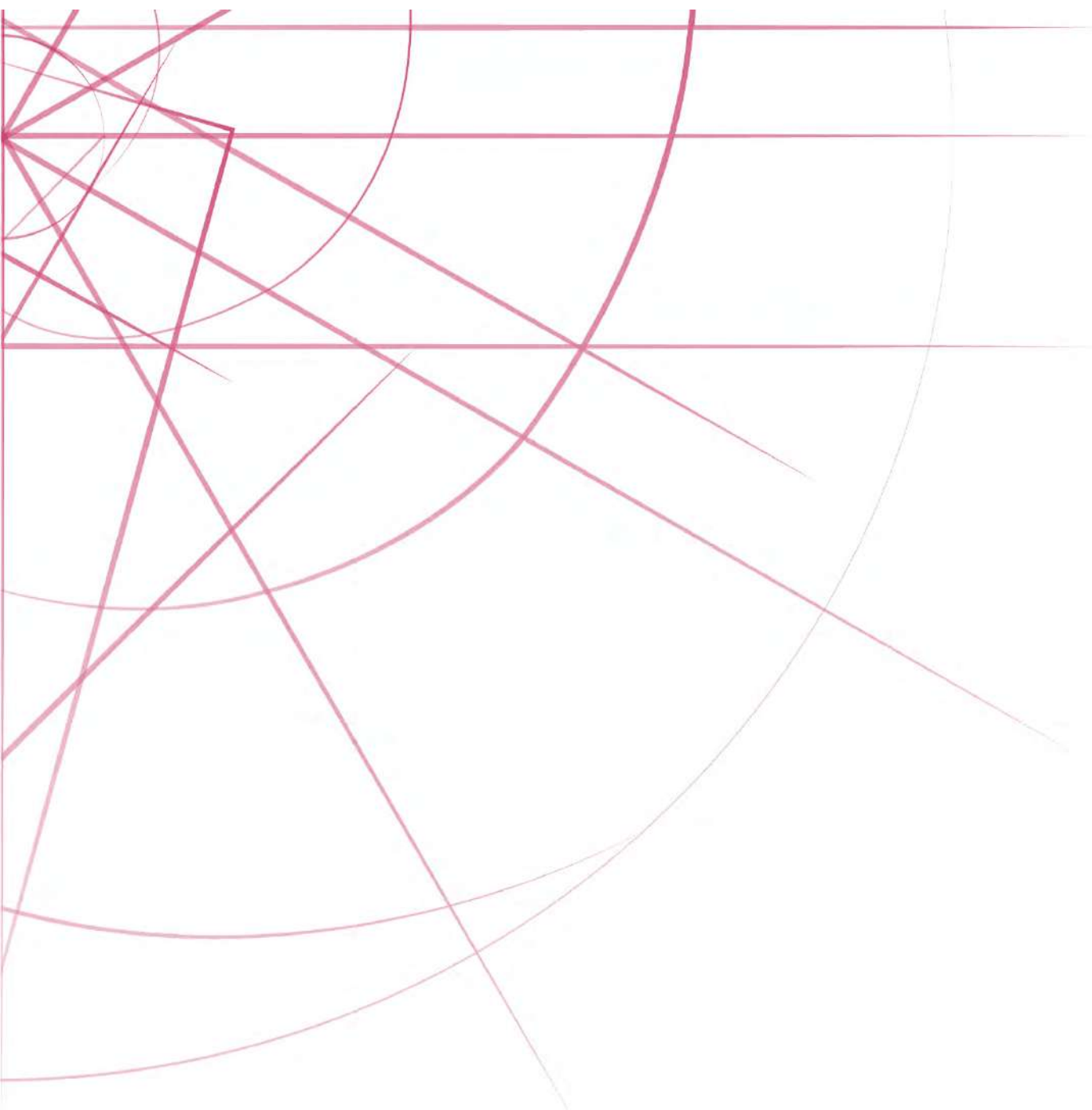


# NARRATIVAS DE LOS DESAFÍOS DEL DISEÑO EN CADA SECTOR DE LA POBLACIÓN

En esta etapa de la investigación, se procedió a describir en cada categoría los desafíos educativos y profesionales. Se presentan todas las categorías por cada uno de los campos semánticos. Son narrativas a partir de las categorías presentadas en los cuestionarios y las definidas para las preguntas abiertas.

En la categoría “de acuerdo”, se agruparon también los comentarios de la categoría “totalmente de acuerdo”, y aquellos que se inclinaban por estar de acuerdo en la categoría “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. De la misma manera, se procedió con la categoría “en desacuerdo”, que engloba las opiniones de “totalmente en desacuerdo”, y las que no están de acuerdo en “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”.

Por lo tanto, se presentan a continuación las descripciones en cada categoría de los desafíos educativos y posteriormente de los desafíos profesionales, vistos desde la perspectiva de los alumnos, egresados y docentes.



**6.1**

# ALUMNOS

## DESAFÍOS EDUCATIVOS

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

- Expresan estar “de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, sin embargo, estar de acuerdo dicen, no significa estar satisfecho. Piensan que también depende del interés del estudiante, pues es conocimiento necesario que se desarrolla personalmente. Que otras veces depende del diseño curricular, de cómo se estructura ese conocimiento.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, pues un desafío educativo se encuentra en que la experiencia del docente y los intereses de los estudiantes no siempre confluyen. Observan a un grupo de docentes que enseñan conocimientos obsoletos, o docentes que se quedan en una zona de confort con respecto a lo que saben y ya no se actualizan; y de igual manera estudiantes que no ponen interés en su formación. Además, se expresa una conciencia de que será casi imposible aprender todo en la escuela.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque la educación se queda corta ante la rapidez con la que cambian los escenarios.

## 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

- Consideran estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, de haber egresado bien preparados profesionalmente, ya que hace falta preparación sobre software, y es importante ver que se hace en otros países en cuanto al diseño para ampliar la visión y estar instruidos ante la competencia global para solucionar necesidades sociales de cualquier región.
- Están “en desacuerdo”, de haber egresado bien preparados profesionalmente para dar solución a las necesidades sociales de su ciudad, por lo que es recomendable que las instituciones educativas se vinculen al exterior por medio de convenios de colaboración con diversas instituciones en el desarrollo de planes de desarrollo y proyectos de innovación.

Prevalece la opinión de estar “en total desacuerdo”, en la falta de preparación de los programas de desarrollo e innovación de la empresa y capacitación más específica de los conocimientos pertinentes en administración y desarrollo social.

## 1.3 La enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.

- Expresan “estar de acuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, sin embargo, se detecta la oportunidad de hacerlo aprovechando los programas de código abierto, y no solo los que requieren de suscripción, pues esto al final de día, genera una dependencia tecnológica en aras de la actualización.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque a veces no se cuenta con el equipamiento necesario para aplicar estas tecnologías, y otras veces, aunque la tecnología está, si los maestros no están actualizados, no saben usar algún software, o solo se quedan con las practicas viejas, no se lograra la enseñanza en este campo.

- Expresan estar “en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque falta personal docente capacitado en el uso de nuevas tecnologías.
- Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque falta el apoyo de la actualización docente en tecnología, pues piden alcances que ellos no han realizado y los estudiantes para no caer en errores, no se atreven a explorar con esas nuevas tecnologías.

#### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

- Están “totalmente de acuerdo”, en que la difusión en redes sociales ha influido en la difusión de la enseñanza del diseño y que juega un papel importante para el acercamiento con las empresas, ya que, sin esto, como otra nueva opción de difusión, no existe el conocimiento de la enseñanza del diseño para el incremento de estudiantes de la disciplina.
- Están “de acuerdo”, en ser conscientes de que el diseño debe ser algo con alcance en todos los niveles sociales, demostrando que es una herramienta de mejora social, esto incrementa el interés de los estudiantes por la disciplina.
- En general, se piensa estar “totalmente en desacuerdo”, en que el aumentar la difusión de la enseñanza del diseño va a hacer que la sociedad comprenda y seleccione esta disciplina para aumentar el número de estudiantes en la carrera.

#### 1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

##### **Contenido educativo:**

Uno de los desafíos de contenido educativo estará en impulsar a los estudiantes a que creen sus propias fuentes de trabajo y que piensen en el emprendedurismo. Un segundo desafío, será el impulsar métodos de enseñanza más innovadores para el diseño con

clases más dinámicas y motivadoras. Un tercer punto, pero no menos importante que los dos anteriores, será la necesidad de conocer más sobre la historia del diseño; analizando por qué los objetos fueron diseñados de esa forma. Al mismo tiempo, otro desafío en la educación del diseño, será impulsar el fundamento teórico para poder diseñar, no replicar lo ya hecho, sino fomentar la innovación sustentada en la investigación, con bases sólidas.

### **Interdisciplina / Multidisciplina:**

La interdisciplina y la multidisciplina se observa como un desafío educativo, donde se impulsen el desarrollo de proyectos en colaboración con otras licenciaturas, para poder ver la perspectiva de soluciones que pueden darse a los problemas planteados, logrando un trabajo integrador interdisciplinario. Para ello se requiere formar alianzas con otras facultades, entre ellas, una importante será la vinculación con ingeniería.

### **Prospectiva:**

Un desafío educativo en prospectiva, será el fomentar el desarrollo de proyectos de diseño a partir de una visión de diseño de transición.

### **Promoción y difusión:**

El dar a conocer los alcances del diseño, es uno de los principales desafíos que enfrente el gremio. Para ello, se requiere de realizar diferentes programas de divulgación enfocados a dar a conocer el diseño, desde niños y adolescente que vean al diseño como su futuro de ensueño, así como desean ser médicos, policías y pilotos. Crear campañas vinculando al gobierno y otras dirigidas a las empresas.

## Vinculación:

El reto estará en lograr vinculación con la comunidad, con el barrio y con la industria, para promover proyectos de diseño en situaciones reales, con un impacto social o en colaboración con empresas para generar un lazo entre la carrera y la industria local.

## Sustentabilidad

El desafío en sustentabilidad es lograr enfocarnos no solo en el uso de la tecnología, sino tomar una visión de diseño responsable y sustentable.

## Acciones de los profesores:

Actualización continua de los profesores en tecnología, metodologías, tendencias, técnicas, innovación. De la misma manera los planes de estudios deberán actualizarse constantemente siguiendo el desarrollo y evolución tecnológica.

## Otros

Lograr en los centros de enseñanza espacios que permitan el trabajo colaborativo, para interactuar o compartir ideas, y que fomente el potencial creativo.

**2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?**

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

**2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:**

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?

### **Desempeñándome en la docencia:**

- Los alumnos se ven estudiando un posgrado, para trabajar en la docencia.
- Se ven estudiando un posgrado y haciendo *freelance*.
- Se ven trabajando en la industria y haciendo un posgrado.

### **Haciendo un posgrado:**

- Buscar la oportunidad de estudiar en el extranjero.
- Buscar regresar a la universidad a enseñar lo aprendido y mejorar la educación del diseño.
- Buscar una segunda carrera o un posgrado.
- Que la compañía o despacho me apoye con un posgrado.

### **Liderando mi propia agencia de diseño:**

- Preparar a los alumnos para ser emprendedores.

## Trabajando en relación a una dependencia:

- Presentar a los alumnos todos los campos de trabajo como opciones de igual valor, la selección dependerá de su preferencia y vocación:
  - Docencia
  - Empleado
  - Emprendedor
  - Industrial

2.6 ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

## Contenido Educativo:

- Involucrar a empresas y negocios en los proyectos escolares para comenzar a integrar a los alumnos al mundo laboral.
- Inculcar la investigación completa, con análisis, síntesis y soluciones a las problemáticas que se presenten. Para que puedan desarrollarla ellos cuando salgan.
- Agregar más contenido y programas de diseño digital y herramientas tecnológicas, para que estén lo más actualizados posible.
- Agregar contenido de ingeniería, asignaturas teóricas y prácticas sobre temas de ingeniería industrial.
- Inculcar ética y enseñar diseño con un enfoque humanístico ayuda a hacer a los diseñadores más conscientes al momento de tomar decisiones.
- Trabajar proyectos reales dentro del salón o en centros de desarrollo.
- Trabajar interdisciplinariamente en proyectos universitarios o externos, para fomentar el respeto de las diferentes disciplinas.

### **Interdisciplina / Multidisciplina:**

- Desarrollar más el perfil de los alumnos hacia el área de negocios y diseño, para los emprendedores.
- Trabajar en conjunto con otras disciplinas para la realización de proyectos interdisciplinarios desde la universidad.
- Viabilidad del diseño. Que los alumnos tengan la capacidad de planeación, hacer presupuestos y presentar un proyecto de venta.
- Desarrollar diferentes perfiles de alumnos y definir sus habilidades e intereses para su desarrollo futuro.
- Desarrollar en los alumnos la perspectiva de antes y después para que puedan cuantificar la importancia del diseño y poder vender sus habilidades y conocimientos.

### **Sustentabilidad:**

- Crear una conciencia de sustentabilidad. Reducir el consumismo y los productos desechables.
- Abrir oportunidades para el crecimiento, para proyectos sociales en las ciudades y en las áreas rurales.

### **Acciones de los profesores:**

- Desarrollar habilidades de comunicación, oral, escrita y gráfica para la presentación y ventas de los productos.
- Subir el nivel escolar para que las exigencias del mundo real sean similares y salgan preparados.
- Hacer subespecialidades en procesos, en perfiles administrativos, creativos, fabricación/constructivo.

## Social:

- Ser portavoz de las necesidades sociales, ambientales y buscar caminos, romper dogmas y crear un nuevo ecosistema.
- El desarrollo ético con un enfoque humanista y ambiental, dará a los futuros diseñadores herramientas para luchar por una mejor sociedad.
- Fomentar el amor por el trabajo, por la disciplina y por el bien social como la forma de salir adelante y destacar.
- Desarrollar conciencia social y ambiental, para que los diseñadores analicen los materiales y procesos que van a utilizar para sus productos.

### 3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

No existe en el cuestionario comentarios a esta pregunta por parte de los alumnos

### 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

No existe en el cuestionario comentarios a esta pregunta por parte de los alumnos

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

No hay desafíos educativos en esta pregunta

3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

### **Valor:**

Para lograr el valor en el diseño se podría poner más énfasis en el diseño mexicano, que los ejemplos dados en clase dejaran de ser sobre algún europeo, Steve Jobs o Gates.

### **Contenido educativo:**

En contenido educativo, iniciar grupos de diseño colaborativos para desarrollar proyectos en el área en la que le gustaría trabajar al estudiante, como una preparación de la futura vida laboral. Fomentar el emprendedurismo, y valorar más la gestión de diseño y formación en asignaturas propias de una ingeniería. Así mismo, buscar el desarrollo del hábito de la lectura, para reforzar la fundamentación teórica de los proyectos.

### **Vinculación:**

En vinculación buscar la manera en que los egresados encuentren trabajo en las empresas.

### **Sustentabilidad:**

La sustentabilidad debe promoverse con prácticas de diseño que integren la visión 2030, enfatizando en procesos de reciclaje y con ciclos vidas largos de los productos.

### **Tecnológicos:**

Estar atentos a las tendencias tecnológicas y al impacto del desarrollo de la inteligencia artificial.

### **Prospectiva:**

Desarrollar las nuevas tendencias del diseño universal e integral de experiencias y servicios.

### **Interdisciplina / Multidisciplina:**

Trabajar de manera inter y multidisciplinar vinculando otras especialidades al diseño.

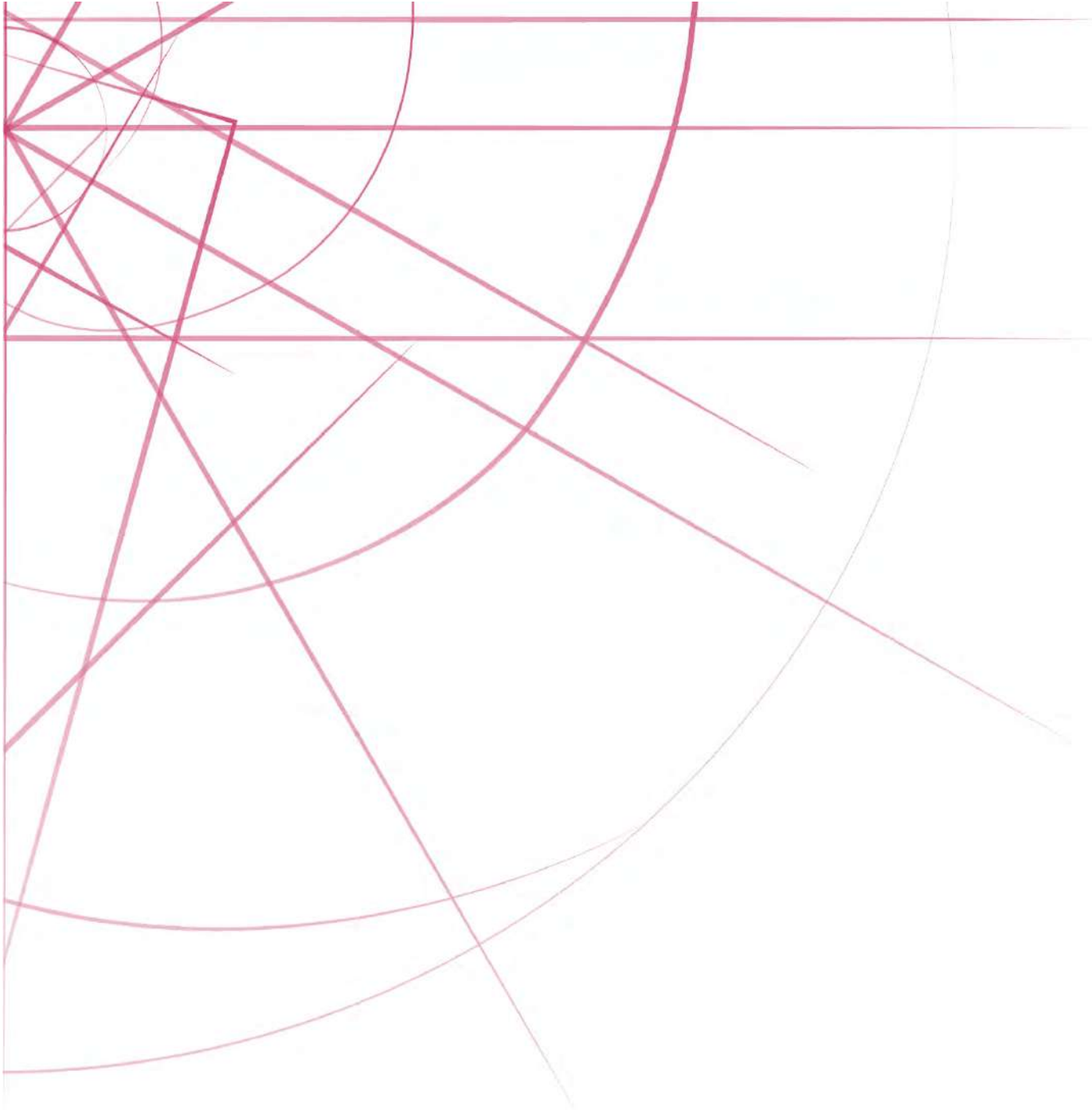
### **Promoción y difusión:**

Tanto las universidades, alumnos y egresados de diseño deberán trabajar más por promover el diseño.

### **Actualización:**

Las universidades deberán estar atentas a ofrecer cursos de actualización para sus egresados para que se sigan preparando.

Fomentar el diseño inclusivo, diseñar objetos con relevancia para la mayoría de la población.



---

# 6.2

# EGRESADOS

## DESAFÍOS EDUCATIVOS

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

- Expresan estar “de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque es necesario vincular la teoría con la práctica. Apegarse a la realidad ayudaría a que la metodología del diseño fuese la adecuada y la teoría no fuese una materia de relleno, sino básica para el desarrollo laboral, sobre todo para conocer la sociedad y su cultura.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, porque se observa que el proyecto pedagógico del diseño es un proyecto dominante que asume la modernidad con todas sus desventajas, y tiene como desafío integrar otras pedagogías con contenido social. Como actualizar una profesión que cambia constantemente.
- Expresan estar “en desacuerdo” en que actualmente, los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, porque ante el amplio campo de acción del diseño o las múltiples habilidades, es necesario contemplar en un plan curricular una especialización para lograr profundizar en los campos de interés, mientras que un desafío será preparar a un profesionalista cuyo campo de trabajo está cambiando con rapidez.
- Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, porque no existe vinculación con el campo laboral, y esto se observa en el poco estudio del marco socio/económico y de la preparación para el ejercicio profesional.

## 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

- Su opinión es “en desacuerdo”, de haber egresado profesionalmente bien preparado, ya que la formación profesional debe ser más flexible en muchos de los aspectos, sobre todo en formar especialistas. En la actualidad el desarrollo del conocimiento involucra diseño interactivo, estratégico y de aplicaciones.
- Están “totalmente en desacuerdo”, de haber egresado profesionalmente bien preparados, ya que los programas educativos deberán estar más apegados a necesidades reales de cualquier región.

## 1.3 La enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.

- Expresan estar “de acuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque si bien una institución no la podría alcanzar al 100%, los métodos de enseñanza y los recursos son vigentes. Además de contar con la posibilidad de visitar empresas para observar tecnologías actuales.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque incluso se cuestiona si este saber tecnológico es fundamental para contribuir con el bienestar social o el mejorar las condiciones de vida.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque al avanzar la tecnología tan rápidamente, no es suficiente lo que se aprende en una clase, y es necesario aprender a investigar para mantenerse actualizado.
- Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque la tecnología avanza todos los días y el desafío es mantener una vinculación con las empresas.

#### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

- Están “totalmente de acuerdo”, en que la difusión de la enseñanza del diseño, es factor de importancia que influye en el incremento de estudiantes de la disciplina. Y que estén capacitados para resolver problemas de diseño y de manufactura.
- Se está “de acuerdo”, en que la difusión de la enseñanza de diseño puede impulsar a formar profesionales de mayor calidad, y que influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.
- La opinión es “estar totalmente en desacuerdo”, en que existen muchos componentes que auxilian al reconocimiento de la profesión. Al final la enseñanza de calidad en el diseño, es lo más importante para que esto influya en el incremento de estudiantes de la disciplina, y en estos tiempos formarlos en la otra educación alternativa.

#### 1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

##### **Contenido educativo:**

Los retos en contenido educativo están en varios frentes: diseñar con el apoyo de una construcción teórica sólida, desarrollar al máximo el uso de softwares de diseño antes de salir de la carrera, preparar al alumno para enfrentarse al mundo laboral y competitividad en el mercado, promover el emprendedurismo apoyado en conocimientos de gestión, administración, mercado, legales, fiscales, financieros, de negociación, laborales; dejar de formar profesionales que diseñen solo para el 10% con más poder adquisitivo y se preocupen más por el otro 90%, escuchando a las personas y trabajando junto con su comunidad.

## Interdisciplina / Multidisciplina

El reto se presenta en la continua colaboración interdisciplinaria, ya que de esta manera se prepara al estudiante para trabajar en proyectos complejos.

Fomentar la vinculación más estrecha con dependencias y empresas.

Los desafíos para los profesores estarán en la actualización continua, en demostrar confianza a sus alumnos mostrando su experiencia laboral a través de su carpeta de trabajos, y sus publicaciones.

### 2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

### 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:

No ha crecido, ni se ha reducido:

- El diseño en México en la última década no ha crecido ni se ha reducido ya que hace falta favorecer en los programas académicos, el desarrollo de emprendimientos y todas las herramientas financieras y de innovación se podrán consolidar más *start ups* y esto hará que el diseño en México tenga un mejor desarrollo y visibilidad competitiva.

### 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?

### **Desempeñándome en la docencia:**

- Seguir desarrollando proyectos interuniversitarios.
- Tener una plantilla de maestros con varios perfiles y diferentes especialidades.

### **Haciendo un posgrado:**

- Preparándome y capacitándome para buscar un mejor puesto de trabajo.
- Estudiando gestión de proyectos y liderazgo.
- Desarrollar relaciones laborales a nivel nacional e internacional.

### **Llevando adelante un emprendimiento creativo:**

- Seguir inculcando la pasión por la enseñanza.
- Mantenerme actualizado en nuevos materiales, tecnologías y herramientas tecnológicas.

2.6 ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

### **Contenido educativo:**

- Selección de perfil, que requiere la industria de cada zona del país.
- Desarrollo de habilidades de comunicación, planeación y gestión del diseño.
- Desarrollo integral personal, seguridad, confianza, inteligencia emocional, etc.

## Acciones de los profesores:

- Buscar profesores con experiencia profesional y vocación educativa.

3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

## Contenido educativo:

Incorporar más conocimientos de ingeniería de producto y que trabajen con ingenieros para que aprendan el lenguaje y a dialogar con ellos.

## Otros

El inculcar en los diseñadores la ilusión de pertenecer a un grupo de diseño, tanto en despachos como en la industria; donde tendrán la oportunidad de crecer, de participar en el desarrollo de productos, sistemas o sociales. Y que es más importante su satisfacción personal que un artículo en una revista.

3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

## Valor:

- Transmitir a los alumnos las posibilidades infinitas del diseño, todos los campos y todas las necesidades que surgen y cada quien tiene que encontrar su camino y ningún camino es mejor. Cada quien tiene su vocación.

### **Interdisciplina / multidisciplina:**

- Encontrar el modo de transmitirles a los futuros diseñadores que necesitan complementar sus conocimientos con el entendimiento de lo que pasa a su alrededor, como administración y leyes.

### **Prospectiva:**

- Los egresados sienten que se requieren más conocimientos de producción, de materiales y procesos.

### **Actualidad:**

- La tecnología y la impresión en 3D ayudan a hacer modelos a escala y probarlos. Pero los procesos de fabricación requieren de más planeación y de un proceso continuo.

### **3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:**

#### **Comunicación:**

De la comunicación, pero la enseñanza debe ser interdisciplinaria.

### **3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?**

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

#### **Valor:**

El valor del diseño debe dejar de tener como punto de referencia de éxito el diseño de escaparate. Se requiere impulsar la argumentación, exaltar la funcionalidad, los métodos, los procesos, y darle un sentido a los parámetros sociales, tecnológicos y empresariales del diseño.

#### **Contenido educativo:**

En contenido educativo se requiere mayor educación vinculada a la industria, pero a la vez pensar no solo en el diseño de productos, sino también en servicios; reforzando conocimientos vinculados a las ingenierías, a materiales, y también a la gestión empresarial, emprendedurismo y liderazgo.

#### **Vinculación:**

La vinculación se requiere con otras carreras, con otras universidades y con empresas para poder desarrollar proyectos que respondan a necesidades planteadas por la sociedad y la industria. Así mismo, involucrarse con los beneficios de las redes sociales y el manejo de comunidades.

#### **Social:**

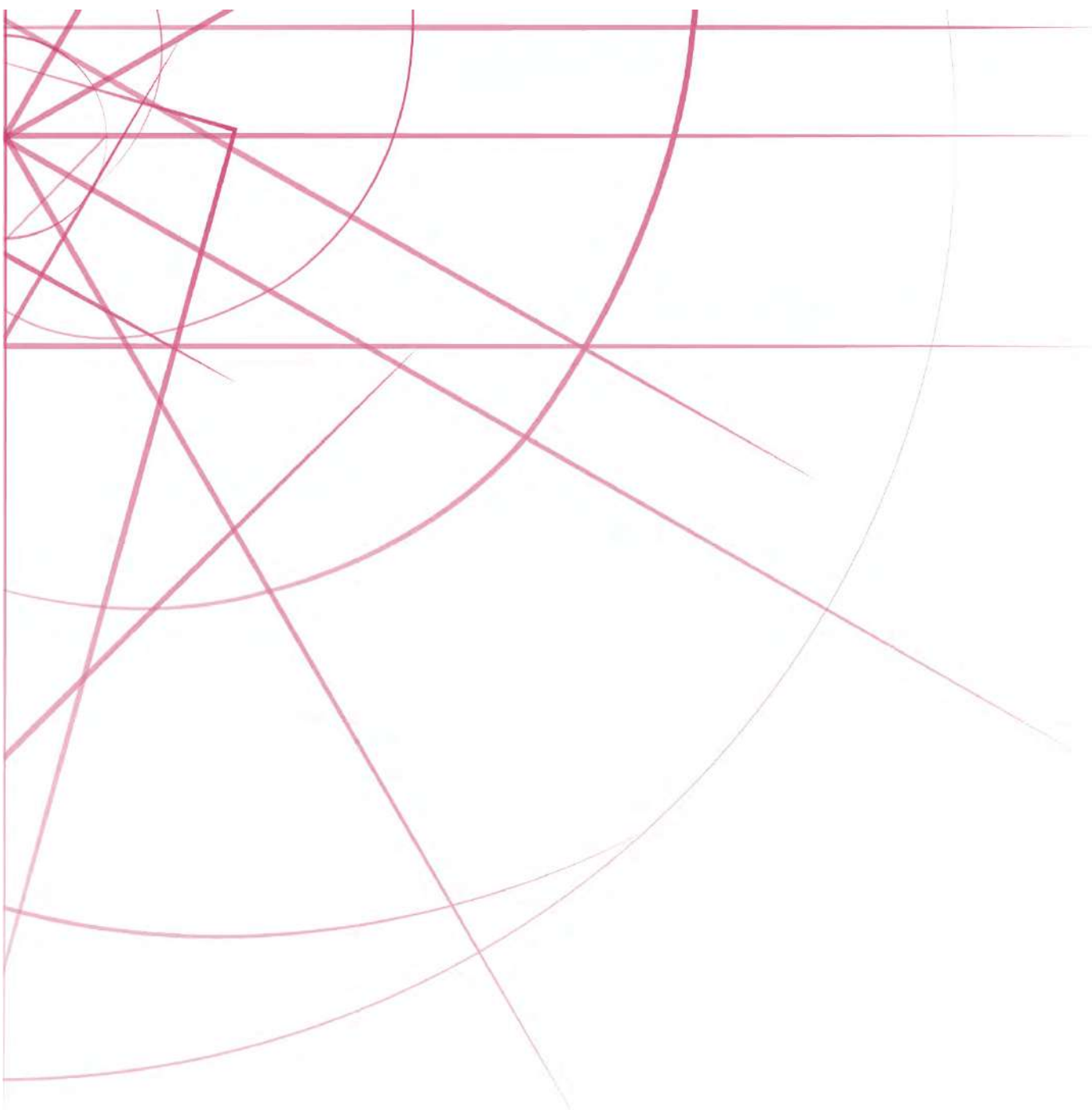
En lo social, se requiere formar pensadores creativos y emprendedores que impulsen cambios sociales, económicos y culturales.

## **Prospectiva:**

En prospectiva, se tiene que fomentar soluciones para la mejora de calidad de vida a través de diseño de estrategias, experiencias y servicios. Y cada vez menos productos, del emprendedurismo.

## **Promoción y difusión:**

En difusión, se requiere dar a conocer el trabajo de los diseñadores que trabajan en el anonimato, del talento de diseño mexicano.



**6.3**

# DOCENTES

## DESAFÍOS EDUCATIVOS

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

- Expresan estar “de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, aunque se identifica la falta de un adecuado y actualizado diagnóstico de las necesidades del mercado, ya que cambia constantemente y es necesario para adecuar los contenidos de la enseñanza. Otro reto radica en las estrategias didácticas, que justo le permitan al estudiante visualizar los desafíos de la disciplina.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, porque ante las demandas y los desafíos se busca integrar otras pedagogías del diseño que también contemplen el perfil de las nuevas generaciones y se puedan aplicar con el rigor que fortalezca la educación de los estudiantes.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, porque una actualización requiere de integrar otras pedagogías del diseño, que comprendan la complejidad de los problemas actuales. Otro desafío es alcanzar la vinculación de la industria y la escuela, para identificar las demandas, sobre todo las que surgen de la reflexión sobre la sustentabilidad; no solo enfocado a los materiales, sino a los aspectos sociales, es decir a los patrones de consumo.
- Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la

disciplina requiere, porque se dice que los maestros no son todólogos, entonces un desafío es contar con la experiencia docente en áreas específicas.

### 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

- Opinan estar “totalmente de acuerdo”, en haber egresado profesionalmente bien preparados, pensando en la prospectiva educativa que promueve la innovación y desarrolla la responsabilidad social en el perfil de egreso asumiendo y resolviendo las necesidades sociales de la región.

### 1.3 La enseñanza que recibió de diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.

- Expresan estar “de acuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque los programas las contemplan a veces de manera teórica o con la herramienta y maquinaria necesaria, pero siempre con un esfuerzo porque el presupuesto limita la actualización.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque el presupuesto de las instituciones limita la actualización, ya que es constante. Además de que resulta más importante capacitar en el uso de la tecnología, que en solo comprarla.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque no es garantía para desarrollar un criterio con respecto a que es lo adecuado técnica y tecnológicamente en un lugar o en otro. Incluso la innovación va más allá de las nuevas formas de producción, es preferible buscar la exploración y experimentación en el ámbito educativo.

#### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

- La opinión es estar “totalmente de acuerdo”, en que la visión del diseño debe corresponder a una perspectiva contemporánea, amplia, vinculada a la innovación y motivando a otra educación donde sean modificadas las estructuras curriculares para aprender. Y que la escuela solo sirva para la asesoría de las dudas, incrementando el número de estudiantes de la disciplina.
- El desacuerdo de entender que el diseño está definido sólo por una necesidad creativa, nos lleva a pensar en visiones más amplias, necesarias para entender todo lo que abarca el diseño y promover un mayor interés por la disciplina, de esta forma incrementa la cantidad de estudiantes en la profesión.

#### 1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

##### **Contenido educativo:**

Se requiere trabajar en tres frentes del contenido educativo: 1. Desarrollo de investigación en teoría del diseño. 2. El abordaje de nuevos métodos y teorías pedagógicas en la enseñanza del diseño, abriendo espacios para la discusión epistemológica de la disciplina, incorporando los puntos de diversos sectores: cultural, económico, social y otras disciplinas. 3. El fortalecimiento de la consciencia social, ambiental y el replanteamiento de nuevos modelos de negocios.

##### **Interdisciplina / Multidisciplina:**

El desafío en la interdisciplina es poder trabajar al menos un proyecto en la carrera de manera interdisciplinaria, junto con: medicina, ingeniería, ciencias, etc... Fomentar un conocimiento más integral y transdisciplinario.

## **Acciones de los profesores:**

El desafío para los profesores será la actualización continua en procedimientos, tecnología, tendencias de diseño, técnicas de andragogía, manejo de TIC y dominio de la tecnología digital.

## **Vinculación:**

El reto estará en fortalecer la vinculación con el campo laboral, para estar actualizados con lo que el mercado laboral está demandando; con las empresas e industria, para desarrollar proyectos interdisciplinarios con un impacto real en la sociedad. Como premisas considerando los grupos y sectores vulnerables como objeto de atención, incorporando más aprendizaje de servicio a la comunidad.

## **Sustentabilidad:**

El desafío en la sustentabilidad será el de introducir el tema no de manera opcional, sino enseñando las teorías y estrategias para el diseño sustentable desde el inicio de la carrera.

**2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?**

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

**2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:**

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

2.6 ¿Tiene algún comentario/ propuesta/ sugerencia /iniciativa /reflexión que quiera compartir sobre el perfil del profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

### **Contenido educativo:**

- Formación en necesidades reales.
- Formación en liderazgo y emprendedurismo.
- Hay que poner más atención en los aspectos cualitativos del perfil del diseñador, se requiere buena actitud, valores y empatía, y estos, no siempre se fomentan durante su formación.
- Desarrollar capacidades de analizar mercados, hacer encuestas, entrevistar gente, para la búsqueda de oportunidades de desarrollo de proyectos personales / independientes.
- Formar las habilidades de gestión proyectual y factibilidad.
- Mayor formación en investigación, sintetización y definición del problema.

### **Interdisciplina:**

- Promover el trabajo interdisciplinario en la universidad.
- Diseñadores multidisciplinarios, muchos buscan, se especializan o estudian un posgrado en otras áreas.

### **Sustentabilidad:**

- Crear oportunidades para desarrollos sustentables e innovación social.

### **Acciones de los profesores:**

- El desarrollo de programas educativos ha sido y seguirá siendo un reto de actualización y de conocer las necesidades del mercado y las capacidades de la universidad.
- El desarrollo integral de los alumnos, la madurez emocional, la toma de decisiones y el afrontar los fracasos como áreas de oportunidad, son nuevas áreas de enseñanza para los maestros.

### **Prospectiva:**

- Volver a las raíces, saber ser, saber hacer y saber conocer. Para las nuevas generaciones, que quieren las cosas de inmediato.
- Desarrollar políticas públicas del diseño para el desarrollo social de México.

### **Valor:**

- Concientizar a los alumnos del valor que suma la actividad de diseño a la sociedad y la responsabilidad que tenemos con ello.

- El valor del diseño es reconocido. Nuestro valor personal, debemos desarrollarlo y debemos inculcarlo en los alumnos, no es algo dado, se debe desarrollar.

### **Actualidad:**

- Concientizar a los diseñadores de su papel en el desarrollo económico de las regiones.
- Desarrollar nuevos perfiles según las necesidades actuales, sustentables y de prospectiva.
- Instituciones como DI Integra, Comaprod y Codigram, que tengan vinculación con empresas.
- Bolsa de trabajo.

### **Social:**

- Revisar el nivel de conciencia social que tienen los diseñadores.
- Desarrollo de más proyectos reales y sociales para resolver necesidades sociales y ambientales.

### **3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?**

#### **Valor:**

Educar a los alumnos en el trabajo colaborativo, en proyectos interdisciplinarios, transdisciplinarios, y de ser posible, en proyectos reales.

Los despachos de firma no siempre dan créditos a los colaboradores, y los alumnos deben de disfrutar su trabajo.

## **Sustentabilidad:**

Definir cómo el diseñador va a participar en la industria y en la sociedad como agente de cambio, desarrollando diseño responsable y sustentable.

Promover y darle valor a los diseñadores que actualmente trabajan en la sustentabilidad.

## **Interdisciplina / Multidisciplina:**

La especialización vs la expansión del conocimiento en otras áreas, volverse un diseñador transdisciplinario.

Desarrollar la gestión de negocios, el emprendimiento, la presentación efectiva y el liderazgo.

¿Cómo se puede cambiar la visión de una disciplina, al de un trabajo creativo colaborativo?

¿Cómo enseñar la interdisciplina en la universidad, si la separación de facultades dificulta el trabajo colaborativo?

## **Social:**

El diseño social, requiere de una solución integral con perspectivas sociales, económicas, políticas y de equidad de género, que es lo que debemos inculcar en la universidad.

La ética profesional es indispensable, para el diseño social.

## **Actualidad:**

Enseñar a los alumnos al uso responsable de las redes sociales.

Que aprendan a promover sus trabajos de forma correcta y profesional.

El diseñador se centra en enfoques reales y útiles para el problema actual.

## Contenido educativo:

Existe mucha desinformación de quiénes somos como diseñadores, académicos o profesionales.

Debemos de crear lazos entre los diseñadores a nivel nacional e internacional y que el *networking* sea una habilidad a desarrollar.

## Tecnológicos:

- Educar a los alumnos a mantenerse actualizados, es lo más deseable, pero las universidades deben de contar con las herramientas de enseñanza.
- Debemos inculcar en los alumnos el espíritu de investigación, para que se vuelvan autodidactas y puedan ir evolucionando conforme la tecnología avanza.

## 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

## Valor:

- Enseñar el valor del diseño el cual está en la satisfacción de resolver un problema, de innovar, de aportar algo a la comunidad.
- Reconocer el éxito, como el fruto del trabajo desarrollado, público o privado tiene el mismo valor personal.
- La publicidad puede darles visibilidad, más no los hace mejores diseñadores.
- Trabajar la ética y los valores profesionales.

## Sustentabilidad:

- Al enseñar la sustentabilidad como la interacción del aspecto, económico, ambiental y social, desarrollaríamos diseñadores responsables.

- Integrar la tecnología, la cultura y el medio ambiente, es otro reto para los educadores.

### **Interdisciplina / Multidisciplina:**

- Debemos de transmitir el valor que tiene el diseñador que entiende las necesidades económicas, culturales y políticas de su entorno, y con ello elaborar la mejor propuesta para crear un diseñador integral.
- La transdisciplina es lo más retador para el maestro, porque los alumnos no tienen una perspectiva integral y ven el mundo en segmentos y no su interacción.

### **Social:**

- Trabajar con las realidades mexicanas, enfocado a mejorar la vida de las comunidades con proyectos sociales.
- Trabajar con la cultura y tradiciones, no implica volvernos artesanos/artistas. El diseñador industrial debe buscar la producción en serie y el bienestar colectivo.

### **Contenido educativo:**

- ¿Cuál es el perfil de diseñadores que estamos desarrollando en México? Emprendedores, líderes, colaborativos o empresarios. Todos son necesarios en México.
- ¿Cómo potencializamos los intereses y habilidades de los alumnos para su futuro profesional?

### **Acciones de los profesores:**

- Tener un balance entre el maestro académico y el profesional, ambos aportan y forman a los alumnos.

## Otros:

- No hay mucha cultura de diseño y sí poco interés por conocer.
- ¿Cómo podemos avanzar y ser innovadores, si no conocemos lo que existe y lo que está pasando en el mundo?

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

No se presentan desafíos educativos en esta pregunta.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

No hay desafíos educativos en esta pregunta.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

## Contenido educativo:

En contenido educativo, el desafío es preparar a los estudiantes para el emprendedurismo y para crear soluciones a través de la innovación social, servicios y experiencias.

## Vinculación:

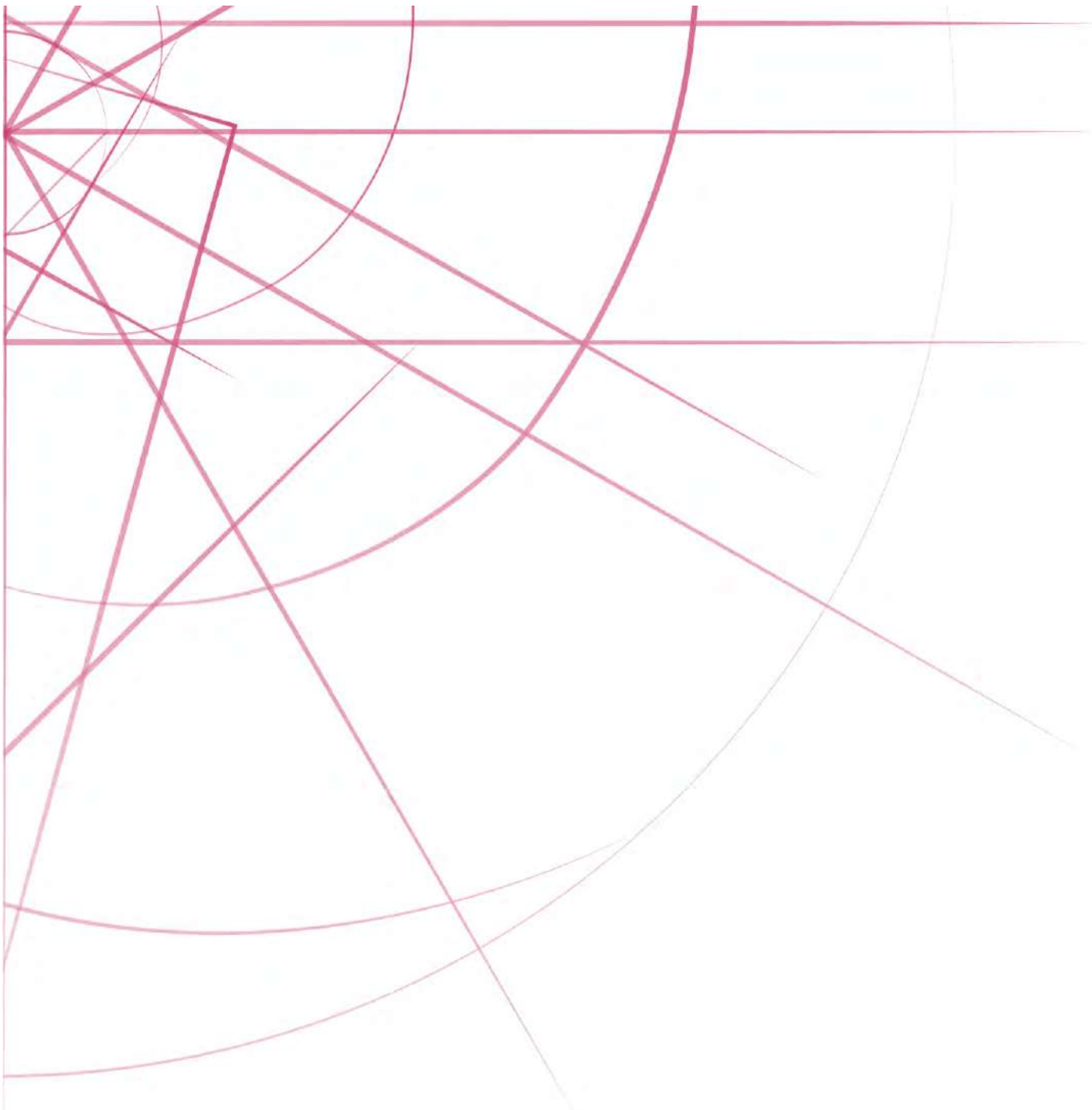
La vinculación presenta un reto para crear una relación con sus contextos sociales, productivos, e industriales que puedan darles herramientas a los estudiantes, para competir una vez que egresen.

## **Social:**

Lo social en el diseño, implica un reto en dejar la tendencia del diseño de autor, atender las necesidades del 99% de la población desde una perspectiva socialmente responsable y accesibles para todos.

## **Actualización:**

La actualización constante para reinventar el diseño acorde a las mega tendencias tecnológicas, sociales, demográficas, ambientales y proponer trabajos de titulación sobre estudios prospectivos.



---

# 6.4

# ALUMNOS

## DESAFIOS PROFESIONALES

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

- Expresan “estar de acuerdo”, en que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda.

Aunque con respecto a los desafíos, creen que todavía se puede mejorar, porque va a depender de cómo se adapta cada uno al mercado laboral desde la perspectiva del diseño. Está la teoría, pero falta una concepción más real de los problemas y por tanto de la práctica profesional.

- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, pues resulta un desafío profesional saber contemplar la actualidad, así como las necesidades en un futuro que cambia con rapidez y que afectan a la propia profesión. Pues se comienzan a abrir nuevos escenarios para la actividad del diseño como gestión de proyectos, *branding*, diseño de interfaces, cosas que no necesariamente tiene que ver con cosas físicas o tangibles.

Otro desafío profesional con respecto al mercado laboral es no perder el sentido de utilidad de los productos en la sociedad y sus nuevos estándares de vida.

- Expresan estar “en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque el gran desafío profesional radica en que lo que te enseñan

después de cinco años ya no es congruente con la realidad que cambia constantemente.

Se piensa que otro desafío es que el mercado se estudia con una mirada hacia el consumismo y no se le está dando importancia a los temas asociados al desarrollo de productos sustentables, siendo que es uno de los principales problemas a nivel global.

- Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque ante el contexto actual, e incluso del futuro, el ejercicio profesional se proyecta para competencias como: la autogestión, proponer, crear, innovar; pero sin los límites propios del contexto, y fantasear impide alcanzar la profesionalización.

## 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

- 2 “Totalmente de acuerdo”, en que se participe en más actividades para desarrollar proyectos que mejoren la calidad de vida y estar bien preparados para responder las necesidades sociales de su ciudad o región.
- 3 Están “de acuerdo”, con haber egresado profesionalmente preparados para involucrarse en nuevas industrias e innovación de procesos y así responder a necesidades sociales de su ciudad.
- 4 Al estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, con haber egresado bien preparados profesionalmente, admiten que el diseño debe tener una amplia gama de aplicación en el campo laboral, por lo que hay que estar actualizado en temas de sustentabilidad y tener una visión integral de la realidad, para solucionar necesidades sociales de cualquier ciudad o región.

### 1.3 ¿La enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas?

Expresan estar “en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque si se siguen realizando ejercicios que ya no corresponden a las tecnologías actuales, se deja de estar preparado para la vida profesional.

### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

- Están “totalmente de acuerdo”, en que la buena difusión realiza una buena repercusión en el conocimiento cuando los diseñadores locales hacen bien su trabajo, y esto difunde la enseñanza del diseño y trasciende en el incremento de estudiantes de la disciplina.
- Están “de acuerdo”, en que, si la sociedad tuviera mayor conocimiento del diseño, sería más fácil encontrar trabajo como diseñador. Además de influir en el incremento de estudiantes de la disciplina.
- Finalmente están, “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que las empresas hagan notar al diseño como un factor de éxito, desarrollando productos que atraigan a las personas y pensando que la globalización y el capitalismo demanda más profesionales del diseño. Y que la relación de la difusión de la enseñanza del diseño, influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

### 1.5 ¿Tiene algún comentario o propuesta que quiera compartir sobre la pedagogía y la enseñanza del diseño?

LOS ALUMNOS NO TIENEN OPINIÓN.

## 2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

El desafío para lograr mayor valorización, es seguir convenciendo a clientes y empresarios de la importancia que tiene el diseño dentro de las empresas, y que así se pague de manera justa por todo el trabajo que implica.

Los diseñadores deberemos de tener la consigna de realizar muy bien nuestro trabajo para que sea bien valorado y remunerado de manera justa.

## 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década

- En la última década, el diseño en México no ha crecido ni se ha reducido, porque hace falta construir una estrategia empresarial para impulsarlo mundialmente y que esto esté fundamentado en los diversos círculos de especialistas del diseño.

## 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

Expresan estar “totalmente de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque se paga poco y se exige mucho, lo cual ocasiona que se cambie de trabajo, es decir, que no se ejerza el diseño. Además, el pago es tan bajo que sin recursos es difícil invertir en los materiales y tecnologías nuevas para hacer el diseño. Se dice que mientras no se valoren los beneficios que trae el diseño en la empresa, se seguirá viendo como una profesión barata.

Expresan estar “de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque se termina por dejar de ejercer el diseño para buscar otras vías de empleo que sí reedituen. Es difícil revertir esta percepción, donde los mejores sueldos en una empresa los tienen los ingenieros y no los diseñadores. Esto se puede deber a que el mismo diseñador no sabe su valor, o que al ser una profesión que ve por los beneficios de los usuarios y a la empresa, solo le preocupa mejorar sus utilidades y no alcanza a valorar del todo al diseño.

Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque se desvalora al diseño. No por el tema del salario, sino por la falta de reconocimiento, pues no se sabe a bien qué es lo que hace un diseñador industrial.

Expresan estar “en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque cada uno debería saber valorar su trabajo, y no trabajar solo por ganar dinero. Una cultura de trabajo del diseño invertiría en el diseño mexicano, no solo es producir objetos no útiles, sino con sentido para el país. Y así, dar a conocer el verdadero valor agregado del diseño.

Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque depende del perfil de la empresa que contrata. Entonces, varía la percepción del valor del diseño. Si solo te contratan como dibujante industrial, el sueldo será básico, pero si se contrata para participar en el proceso del desarrollo de un producto que lo hará más asertivo y competitivo en el mercado, el sueldo será más alto.

Si se cuenta con una cultura de trabajo, habrá diseñadores que aprovechen mejor las oportunidades en el campo laboral.

## 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

Al desarrollar el diseño nacional, existe una mayor conciencia de las necesidades del país y del potencial de las nuevas generaciones.

“De acuerdo”, ya que permite crear oportunidades para el desarrollo del diseño en México.

“En desacuerdo”, ya que los jóvenes buscarán una mayor valoración de trabajo en el extranjero, pues las empresas extranjeras reconocen el valor agregado que otorga el diseño.

## 2.5 ¿Cómo se imaginan en 5 años?

- Teniendo los recursos para poner su negocio e independizarse.
- Buscando experiencia internacional.
- Haciendo *freelance*, antes de empezar un negocio.
- Poder dedicarme al diseño industrial desde mi propia firma.
- Necesito preparación continua para tener más herramientas para mi desarrollo profesional.
- Primero tener experiencia, luego emprender un negocio propio.
- Tener una empresa y poder emplear a más diseñadores.
- Regresar a la universidad a transmitir lo aprendido a través del emprendimiento.
- Vincular a la academia con la industria.
- Dar trabajo a jóvenes diseñadores, con mejores condiciones que las actuales.
- Los alumnos aspiran a viajar y trabajar en proyectos internacionales.
- Vivir en el extranjero y tener oportunidad de trabajar allá.
- El trabajar para una empresa y no ser emprendedor, no es malo y se debe promover.

## 2.6 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre el perfil profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

- Desarrollar espacios de prácticas profesionales más extensas.
- Crear plazas de internado, para recién egresados, para su capacitación en la industria.
- Insertar el diseño en el desarrollo de proyectos sociales y gubernamentales para tener más visibilidad.
- Desarrollar proyectos de impacto social, a largo plazo, los cuales puedan ser concursados, obteniendo una plaza laboral dentro del desarrollo del proyecto.
- Desarrollo de despachos de diseño para apoyos a las Pymes con fondos gubernamentales.
- Entender que para triunfar se necesita disciplina y dedicación en cualquier profesión, y el diseño no es la excepción.

- Queremos ser factor de cambio, para lo cual nos tenemos que comprometer a hacer nuestro mejor esfuerzo y dejar en alto nuestra profesión.
- La educación continua es la única forma de mantenerse actualizado y muchos diseñadores se olvidan de eso. Hay que aprender algo todos los días.
- Queremos ser reconocidos, cuando nosotros no nos valoramos y queremos que la gente se dé cuenta de nuestras virtudes y capacidades. Cada profesional debe abrirse paso y demostrar sus habilidades.
- Darle más valor a la viabilidad de los proyectos, a los productos o servicios para que realmente lleguen a impactar a la sociedad.
- El diseño es una profesión que puede adentrarse en cualquier área, incluyendo la educación. Para cambiar la sociedad necesitamos cambiar la educación a todos los niveles, y los diseñadores podemos participar en desarrollar nuevos programas educativos.
- Rescatar nuestra cultura, no solo la artesanía, enfocarnos en nuestras necesidades, nuestra cultura, nuestras soluciones; tal vez nos volvamos un modelo de innovación.
- La ética profesional, puede ser una gran herramienta para superación. Así como su conciencia con el medio ambiente.
- Se encuentra valor a la profesión cuando el significado del diseño se enfoca hacia las personas, siendo los usuarios la base central del diseño y las necesidades de estos.
- Perder el miedo a trabajar, el éxito solo llega con esfuerzo y dedicación, no es cosa de suerte, se desarrolla día a día.
- El orgullo diseñador mexicano no es algo que se deba resaltar en el extranjero, se debe portar y desarrollar en México en el área que estemos trabajando, en cualquier empresa.
- Auto valorar la profesión, nosotros somos los primeros que tenemos que tener confianza en nosotros, el respetarnos como diseñadores.
- Los salarios bajos son una barrera al inicio de la vida profesional, todos tenemos que pasar por ahí para ir demostrando nuestras capacidades al iniciar una carrera profesional.

- Debemos agregar valor en el proceso de diseño, nos encanta presumir el producto final y el proceso para llegar ahí no lo presentamos. El valor y la justificación del diseño está en el proceso.
- No hay reconocimiento de la industria, en la industria se trabaja en equipo y se va a reconocer al equipo, no al ego personal.
- El diseño sí es valorado, cuando da resultados, no podemos exigir ser valorados hasta que demostremos nuestras capacidades.
- Crear cultura del diseño, en todos los niveles y en todos los campos del diseño.
- Valorización del diseño, empezando por los diseñadores.
- Diseñador proactivo, nadie quiere contratar a un divo. El mercado busca creativos proactivos, que quieran resolver problemas.
- El diseñador debe estar siempre actualizado en las tendencias y en sus áreas de interés, debido a los cambios tecnológicos.
- Promover oportunidades en cada estado. Actualmente se le ha dado difusión y promoción al diseño en CDMX y las principales ciudades, falta mucho por promocionar.
- Parte de lo que debemos desarrollar como profesionales es la comunicación verbal, argumentación y justificación de nuestros proyectos.
- La difusión del diseño debe iniciar en las universidades con trabajos interdisciplinarios.
- Asociación de diseño para estudiantes, si queremos fortalecer el gremio no debemos esperar a que los diseñadores salgan de la universidad, a partir del 6to semestre deben empezar a trabajar.
- El diseño industrial, puede estar inspirado en pequeñas comunidades, pero debemos ver cómo lograr que esos desarrollos lleguen a otras comunidades y no se vuelva un diseño exclusivo.
- La vinculación industria-universidad da perspectiva en ambos sentidos.
- Ver las necesidades de la industria, conocer las necesidades y los procesos de desarrollo.
- Los alumnos, toman experiencia, aprenden, se dan cuenta de lo que saben y lo que la industria requiere de ellos y los estimula a crecer.

- El diseñador sin apellido y los diseñadores integrales tienen más problemas para ubicarse profesionalmente.
- Al promover el diseño, hablar de los perfiles de diseño para que se vea el rango de oportunidades donde se pueden desarrollar.
- Capacitación y crecimiento continuo para mantenerse actualizado en tecnología, en procesos y materiales.
- Busca de oportunidades en el extranjero. No es fácil buscar apoyos para estudiar en el extranjero, pero siempre hay opciones.
- Un reto para los despachos y pequeños talleres es la actualización constante en software y equipo.
- Creatividad / innovación para sobresalir en desarrollos sociales y de comunidad para poder cambiar realidades en nuestro país.
- Viabilidad. Necesitamos conocer y sustentar la viabilidad de nuestros proyectos.
- Diseñador proactivo. Cada vez hay más diseñadores y los más movidos y con iniciativa, pueden ganar posiciones.
- Mas interacción de jóvenes diseñadores nacional e internacionalmente, estudiantes o egresados.
- Confianza. Fomentar la confianza en nuestros alumnos: ¿por qué la mayoría de los que se van a extranjero triunfan? Por trabajadores, por disciplinados y por valientes.
- Romper estereotipos. ¿Cuál es el estereotipo del diseñador mexicano? No lo sabemos, porque cada uno de nosotros lo desarrollamos. Seamos coherentes con lo que somos y lo que queremos.

### 3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

ALUMNOS NO TIENEN OPINIÓN AL RESPECTO.

### 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

ALUMNOS NO TIENEN OPINIÓN AL RESPECTO.

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

De los negocios, para promover un emprendedurismo socialmente responsable.

De la tecnología, aunque deberá acercarse a la responsabilidad social y ambiental, así como al arte.

De la comunicación, aunque requiere destacar el pensamiento proyectual además de la marca y las relaciones públicas.

Del arte, aunque debería satisfacer problemas de las comunidades más necesitadas.

De la ingeniería, aunque debería tener de todos los factores.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

“Totalmente de acuerdo”, ya que, para cualquier tamaño de empresa, un enfoque de ventas se debe destacar a la innovación como herramienta de la gestión.

Promover la gestión del diseño en las cámaras industriales y comerciales.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

Promover el diseño al servicio de la humanidad, no pretender ser artistas y seguir creando cosas inservibles y buscar ser reconocidos por ello.

En vinculación, formular una iniciativa de apoyo al desarrollo de los diseñadores en las empresas y de apoyo a Pymes especializadas en diseño.

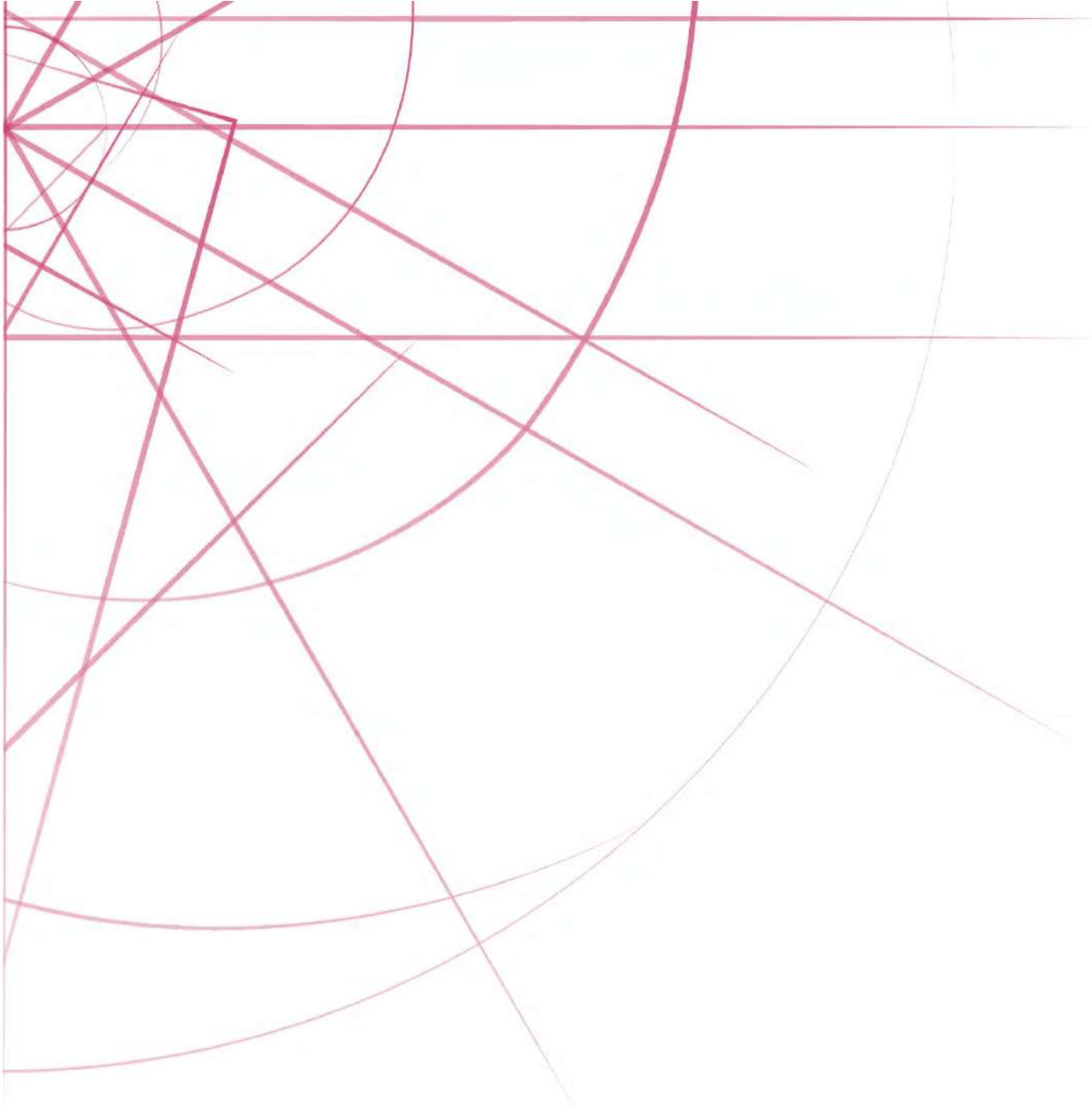
La sustentabilidad en el diseño enfrentará retos, como materiales amigables con el ambiente. El diseño social que beneficie a comunidades y sociedades locales, que resuelvan problemáticas relevantes, y que esté vinculado a la economía circular.

Adaptarse y actualizarse en tendencias tecnológicas y al crecimiento del desarrollo de inteligencia artificial que debemos saber aprovechar a nuestro favor.

Estar actualizados para poder diseñar de manera universal e integral. Además, tomar en cuenta la emoción en el diseño de experiencia y la usabilidad en el diseño de servicios.

Se requiere desarrollar cultura del diseño ante la opinión pública, como activador de la economía y como sujetos de cambio.

El desafío en lo social es innovar y construir una sociedad incluyente, donde destaquen los proyectos realizados para el gobierno. Diseño para todos, diseño social.



**6.5**

# DESAFIOS PROFESIONALES

## EGRESADOS

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, porque es necesario que se vincule no solo con empresas, sino también con pequeños y medianos talleres y empresarios. Es entonces un desafío adaptarse a las necesidades de la región. Se plantea que, para poder realmente ejercer como diseñador en México, se tendría incluso que cambiar la percepción que se tiene actualmente del diseño.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que actualmente, los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, porque el mercado avanza más rápido que lo propuesto en las escuelas, por lo que se requiere de una constante actualización.

Actualizarse es vincularse con la realidad social, económica y productiva.

### 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

- Están “totalmente de acuerdo”, en que la preparación profesional deberá extenderse en diversos ámbitos y trabajar de manera interdisciplinar para dar mejores respuestas a las necesidades sociales de la región y egresar bien preparados profesionalmente.
- Están “de acuerdo”, en haber egresado profesionalmente bien preparados para solucionar necesidades sociales, así mismo recomiendan la actualización en nuevas tecnologías ya que se requiere de una preparación constante. Con la

recomendación de fortalecer el conocimiento en temas de administración, emprendimiento, relaciones públicas y negocios.

- Expresan “no estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, de haber egresado profesionalmente bien preparados, dándose cuenta de que en el ámbito profesional hay aspectos técnicos que se requieren dominar a profundidad, y esto nos obliga a ser especialistas y estar constantemente capacitados después de egresar. Además de estar dispuesto a innovar y generar flexibilidad en las estructuras laborales para dar solución a necesidades sociales de la región.

### 1.3 ¿La enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas?

- Expresan estar “de acuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque mucha de la actualización que las empresas siguen solicitando, ya como egresado es necesario seguirse preparando.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque sí existe un conocimiento básico, pero depende de cada estudiante o egresado actualizarse porque cambia constantemente.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque si la academia no te prepara en esa área, la adaptación constante a las propias necesidades tecnológicas se vuelve muy difícil de atender.

### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

- Están “de acuerdo”, en que se requiere de atención que conlleve al crecimiento y mayor difusión de la carrera con los empresarios y gobiernos para que juntos puedan crear industrias de calidad y de diseño, interviniendo para el incremento de estudiantes de la disciplina.

- Su opinión es “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que las redes y medios tecnológicos propician una difusión mayor de la disciplina, contemplando que el diseño debe ser una herramienta muy importante para la vinculación con la sociedad y la divulgación científica y cultural, para que esto influya en el incremento de estudiantes de la disciplina.
- Están “en desacuerdo”, en que el diseño es una disciplina subestimada y debería haber una herramienta que impulse la participación más activa en el mercado y así pueda influir en su conocimiento y en el incremento de estudiantes de la disciplina.

## 2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

Aunque se esté de acuerdo en que está valorado el diseño, se requiere mayor difusión de la profesión para que su importancia se vaya generalizando en todos los ámbitos.

El desafío estará en seguir buscando las oportunidades para demostrar el valor del diseño como clave para el crecimiento y desarrollo económico, además con sueldos que sean justos.

Se requiere buscar que las empresas y los negocios valoren y estén conscientes de las implicaciones del diseño.

Lograr que el diseño esté igual de reconocido y remunerado que las ingenierías.

## 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:

- En la última década, el diseño en México ha crecido, a pesar de que hace falta invertir más en él, la estrategia de crecimiento está asociada a un reto de planeación e inversión por el que hay que trabajar.
- En la última década, el diseño en México ha no crecido, ni se ha reducido, esto por la falta de desarrollo de emprendimientos que fortalezcan sus responsabilidades financieras, lo que ha provocado que pocas *start ups* logren su consolidación.

### 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

Expresan estar “totalmente de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque el diseño no se valora, ni se relaciona una ventaja directa entre lo que hace el diseñador y la posibilidad de que se venda más. En el país, se agudiza más este desconocimiento de la profesión y ha ocasionado que los diseñadores se cambien de trabajo o de país. Un buen sueldo motiva al desarrollo de proyectos mejor elaborados.

Expresan estar “de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque si el diseño es una profesión como cualquier otra, ¿por qué su sueldo no es igual que las otras profesiones? Tampoco se valoran los beneficios que el diseño puede generar en una empresa. Por lo que falta una cultura del trabajo profesional del diseño.

Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque se admite que en el campo laboral se encuentran buenos y malos diseños, y de eso depende lo que se cobra. Se critica el acto de cobrar poco, de no saber negociar lo que vale el diseño; porque de no hacerlo, se afecta todo el gremio. Por eso es necesario fomentar una cultura del trabajo profesional del diseño.

Expresan estar “en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, pues se observa que hasta ahora, el poco diseño que se ha atraído al país es porque se cobra bajo. Y que para que se revierta este escenario, será necesario que un organismo colegiado establezca estándares sobre los sueldos y lo que vale el diseño.

Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque dice que depende de otros factores fuera incluso del alcance del diseñador, como: la educación, la pobreza, las políticas públicas, entre otras.

## 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

“Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, dado que no es lo mismo inmigración que emigración, pero hay que desarrollar una forma de incentivar a transmitir sus conocimientos adquiridos en el extranjero, ya que existen diseñadores mexicanos talentosos desarrollándose en el extranjero y también extranjeros con éxito en México.

“En desacuerdo”, por el amplio uso de la tecnología que se deberá seguir desarrollando para tener empleos a nivel internacional.

## 2.5 ¿Cómo se imaginan en 5 años?

- Buscar opciones bien remuneradas, para poder vivir del diseño.
- El abrir espacios para más diseñadores.
- Empresa, taller o despacho es el sueño de todos, pero les faltan conocimientos administrativos y de planeación.
- La innovación y la tecnología, van a ser motores para la apertura de las agencias de diseño.
- Muchos egresados emprendedores buscan crear empleos para mexicanos y para diseñadores.
- Algunos ven la docencia, como un medio de trascender e impulsar el diseño, esperan poder dar clases en algún momento.
- Ven la maestría como una oportunidad de especialización, y el doctorado como alternativa cuando hay interés en la docencia.
- Tener una experiencia internacional.
- Trabajar en una empresa extranjera en mi país, con posibilidades de movilidad.
- Crear una filosofía de diseño y respetar todos los campos para desarrollarse.
- Planeando el futuro de los que se retiran, como: maestros externos, consultores o emprendedores.
- Revisar las plantillas académicas y prever la jubilación de los maestros. Protegiendo su campo de expertos.

## 2.6 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre el perfil profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

- Desarrollar el perfil y habilidades para la gestión del diseño; así como el desarrollo y planeación de proyectos.
- Pasar del maquilado al diseño en México, aun siendo en empresas internacionales.
- La versatilidad es buena para poder escoger el campo de desarrollo, pero no considerarse todólogos, hay que evaluar nuestras habilidades.
- El trabajo interdisciplinario desde la carrera, no solo en la industria.
- Cambiar la perspectiva de diseñar por ego y enfocarnos a causas sociales, donde podemos crecer más y aportar a la comunidad.
- Generar herramientas que nos vinculen como gremio para fortalecernos.
- Romper paradigmas del diseño, demostrando el valor del diseño al evaluar la implementación de un producto desarrollado. Hablando de viabilidad y tasas de retorno de inversión (ROI).
- Empoderarse como agentes de cambio para la sociedad y/o comunidad.
- Convertirse en un ente activo buscando nichos de oportunidad para el desarrollo de proyectos y emprendimientos sustentables.
- Asumir los nuevos retos que presenta cada trabajo.
- Las deben de desarrollar y fortalecer lazos con la industria.
- Desarrollar una asociación/ gremio para fortalecer la profesión.
- Iniciativas para la creación de espacios laborales, para diseñadores.
- Desarrollo de la capacidad de migrar de un programa a otro, porque siempre están cambiando y actualizándose.
- Desarrollo de capacidades y análisis, para poder evaluar los problemas y buscar las posibles soluciones.

## 3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

El diseño industrial no es valorado en muchas industrias por no tener un perfil laboral. Los departamentos de RH no incluyen a los diseñadores industriales.

Fomentar el diseño colaborativo y el autoral.

Los diseñadores trabajan en equipo con otros diseñadores, pero en la industria necesitan defender sus propuestas, al trabajar con profesiones que tienen diferentes lenguajes y una forma diferente de ver los problemas.

Llevar el diseño social del ámbito académico al profesional. Trabajar con ONG y gobiernos municipales y estatales.

Cada diseñador debe buscar su fuente de inspiración para la resolución de los problemas planteados, sin perder los objetivos del proyecto.

El manejo de materiales, espacios y la capacidad de resolver necesidades hace la diferencia en el trabajo de cualquier diseñador.

Los despachos e independientes tienen que buscar como publicitar el proceso de diseño y el diseño en sí, así como los beneficios para el consumidor final, sociedad y medio ambiente.

Cada diseñador debe buscar su desarrollo personal y su realización.

No se tiene que ser famoso, para tener éxito. ¿El éxito como se mide?

Cuando te pagan por hacer lo que quieres, disfrutas tu trabajo y creces profesionalmente; la parte económica depende de la administración de cada quién.

La tecnología tiene un paso acelerado, y para ser diseñador de tecnología hay que mantenerse a la vanguardia y estar dispuesto a aprender de otras disciplinas.

### 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

NO EXISTE OPINIÓN.

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

De los negocios, para crear propuestas de valor e innovadoras.

De la tecnología, que debe ser aprovechada para disminuir el impacto negativo al planeta.

De la ingeniería, pero debe crecer el enfoque local del diseño.

Ser capaz de entender e insertarse en cualquier sistema.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

Permite incrementar el reconocimiento del diseño en las empresas.

“Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, porque depende del valor y la innovación que aporte a la empresa. Aunque las transnacionales sí reconocen la retribución social y económica que el diseño realiza, en algunas lo consideran solo para el cambio formal.

Hay que destacar la importancia del diseño para la innovación como un valor para las empresas.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

El desafío en la sustentabilidad deberá buscar un consumismo responsable, aprovechar los desperdicios para producir energía, dispositivos que descontaminen el agua, aire, y elaborar productos biodegradables.

Para que el diseño se valore, se requiere dejar de diseñar para satisfacer egos, hacer productos que consideren la mejora estética, así como la funcionalidad, los aspectos tecnológicos, sociales y económicos para el usuario y la industria, hacer que se respete y que se pague por todo el proceso de diseño.

La multidisciplinaria vinculada al diseño, se debe mirar de la mano con las ingenierías y con diversas disciplinas para dejar de apostar por el diseño de piezas únicas y de revista, y más en impactar social, económica y ambientalmente.

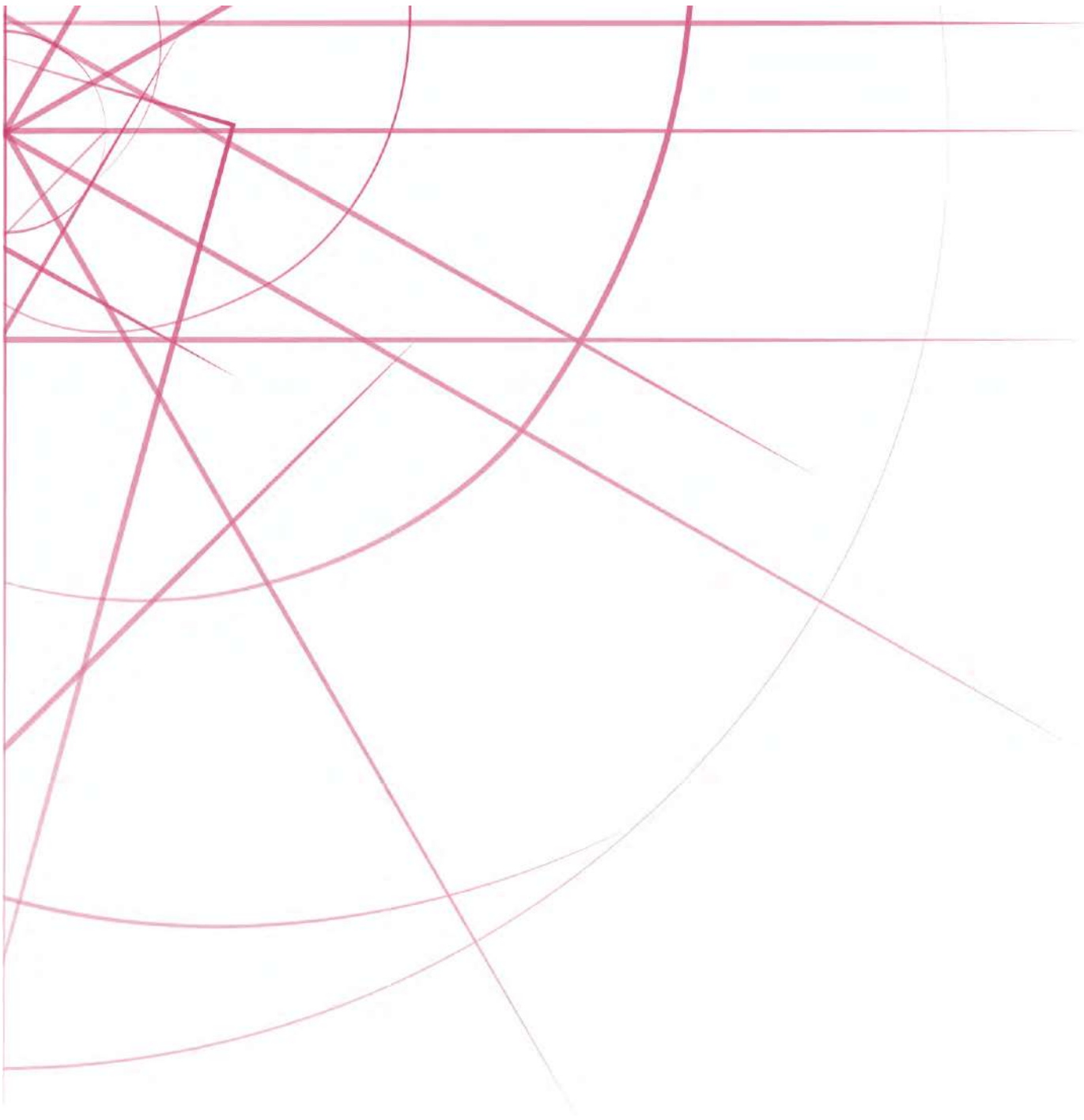
En lo social, se requiere impulsar el emprendedurismo con productos de valor, para que el diseño pueda tener un impacto en lo social, económico, cultural y ambiental.

El desafío en tecnología, es su adaptación a las vanguardias, a la industria 4.0 y a los cambios disruptivos con la integración de nuevas tecnologías a nuestra vida y nuestro cuerpo, encontrando soluciones inimaginables.

En prospectiva, el desafío profesional es menos diseño de productos, más en experiencias y servicios, mejor conocimiento de nuevos materiales y tecnologías, el emprendedurismo y la práctica profesional con responsabilidad social y participación sistémica.

El desafío, es la actualización constante en tendencias, necesidades y contexto de los usuarios, nuevos softwares, metodologías de diseño, tendencias de diseño y nuevas tecnologías.

En difusión, se requiere dar a conocer el trabajo del diseño en el anonimato, del talento para la valorización de la profesión por la sociedad y la iniciativa privada.



**6.6**

# DESAFIOS PROFESIONALES

## MAESTROS

### 1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?

Expresan estar “de acuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, aunque la educación y la investigación no avanzan con la rapidez que demanda el mercado.

Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque atenderlos implica también visualizar los nuevos escenarios sociales, comerciales y productivos de la práctica del diseño y participar en el desarrollo de una cultura del diseño que posicione al país en el exterior.

-Expresan estar “en desacuerdo”, en que actualmente los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda, porque la industria actual necesita desarrolladores de producto y nuestra formación actual no lo resuelve del todo por la falta de una vinculación efectiva entre la academia y la práctica profesional. Sobre todo, se convierte en desafío si consideramos que la profesión se encuentra en constante cambio.

### 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad / región?

- Están “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, en haber egresado profesionalmente bien preparados para practicar el diseño con un enfoque global y no regional para solucionar necesidades sociales.

- Están “en desacuerdo”, con haber egresado preparados profesionalmente. Ya que hace falta ser capaces de atraer inversiones de grandes capitales para generar ingresos económicos a mayor escala para el país y así poder resolver necesidades de la región.
- Están “totalmente en desacuerdo” con haber egresado preparados profesionalmente, ya que el diseño se ve como una disciplina ajena a la industria y a la sociedad para poder resolver necesidades sociales de la región.

### 1.3 ¿La enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas?

- Expresan estar “de acuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque se tratan de considerar los requerimientos laborales para poder definir la infraestructura y el conocimiento necesario.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que la enseñanza de diseño que recibieron está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, porque incluso muchas de estas tecnologías no están presentes en el ámbito productivo del país.

### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

- Se está “de acuerdo”, en que esta disciplina se reconoce en el ámbito social y empresarial, considerando siempre seguir el incremento de una cultura del diseño, incluyendo la difusión de la enseñanza y los conocimientos sobre el valor real del diseño ante el mundo comercial, social y competitivo; ejercida desde órganos colegiados para que influya en el incremento de estudiantes de la disciplina.
- La opinión es “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que es necesario involucrar dentro del quehacer profesional, el generar espacios de trabajo como direcciones creativas o departamentos de desarrollo de nuevos productos dentro de las empresas, esto incrementa los estudiantes de la disciplina.

- Siendo el diseño una profesión que abarca muchos campos, se está “totalmente en desacuerdo”, en que esta característica no pueda influir en cualquier tipo de empresa para que se considere como un área potencial de desarrollo y así pueda ser factor de interés para los estudiantes de la disciplina.

## 2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, es valorado o jerarquizado positivamente?

Esta valorado el diseño, pero es necesario para poder subir en el tabulador, seguir adquiriendo conocimientos sobre todo en: mercadotecnia, ventas, control de calidad o en áreas específicas del campo laboral.

El reto es buscar la manera de comunicar el valor del diseño a la industria, a empresas, inversionistas, gobierno y emprendedores.

Se requiere que los diseñadores abramos los espacios para reivindicar la profesión, demostrar que somos tan importantes como un área administrativa, de derechos humanos, de ventas, etc.

## 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:

- En la última década el diseño en México ha crecido por establecer programas de impulso en las empresas medianas y pequeñas, para formar el desarrollo del diseño como factor potencial de crecimiento y desarrollo del país.
- En la última década, el diseño en México no ha crecido ni ha reducido, y esto se ve reflejado en la micro empresa, pues se siguen importando modelos por falta capacidades creativas que afectan al desarrollo de la innovación en el país.

### 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país?

- Expresan estar “totalmente de acuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque si se desvaloriza el diseño, se inhibe el propio ejercicio del diseño al no invertir en él, y eso al final incluso dificulta el poder emprender un negocio de diseño.
- Expresan estar “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque lo que falta es una cultura del trabajo profesional del diseño, donde se establezca un tabulador nacional para pagar los servicios de diseño, aunque por otro lado se critica la generalización y se observa un valor que dependa del área y cargo desempeñado.
- Expresan estar “en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque la variable del salario no está relacionada con el desarrollo de un país, persona o su profesión. Tiene que ver con la actitud y capacidad del profesionista cuyo esquema de participación debería ser más amplio que solo el de un empleado o diseñador de despacho. Esto implicaría una nueva cultura de trabajo profesional del diseño.
- Expresan estar “totalmente en desacuerdo”, en que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra de su desarrollo en el país, porque el desarrollo de un país o profesión, no depende del salario. Lo decisivo radica en cambiar la visión del empresario mexicano para pasar de la manufactura a la mente factura, donde se ubica el hacer del diseño.

### 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

“Totalmente de acuerdo”, ya que se deben mejorar habilidades para incrementar el desarrollo de empresas de diseño en territorio nacional.

Capitalizar los conocimientos adquiridos en el extranjero.

“En desacuerdo”, porque hay que desarrollar una visión internacional que incluya a México.

## 2.5 ¿Cómo se imaginan en 5 años?

- Logrando sueldos más competitivos para los maestros diseñadores, según sus competencias.
- Mantenerse al día con la tecnología para ser parte de la revolución tecnológica.
- Desarrollando conocimientos en el área de diseño y su difusión.
- Buscando un balance entre docencia, investigación, consultoría y otros intereses.
- Impulsando nuevos sistemas pedagógicos con el manejo de tecnologías.
- Desarrollando teoría e historia del diseño para futuras generaciones.
- La docencia con la experiencia profesional, a través de proyectos con la industria, para el desarrollo de los alumnos y maestro.
- Promoviendo el emprendedurismo, asesorando a los egresados en sus despachos o talleres.
- Promoviendo y apoyando el desarrollo académico de los maestros como una inversión.
- Desarrollando proyectos creativos dentro de la universidad en la enseñanza.
- Creando vinculación con la industria.
- Fortaleciendo el emprendimiento de los alumnos, formando incubadoras para el desarrollo de empresas.
- Desarrollando centros de diseño en las universidades, incubando proyectos de la industria y del gobierno, y promoviendo el diseño a un nivel cualitativo mayor.
- La inversión en un posgrado no siempre es factible.
- Debemos inculcar en los alumnos que hay varios perfiles profesionales y que cada quien debe encontrar su vocación.
- La investigación debe ser de los despachos de diseño, no solo de las universidades o centros de investigación.

## 2.6 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre el perfil profesional y el ejercicio profesional del diseñador?

- Desarrollos tecnológicos apoyados por CONACYT, vinculando industria y centros de investigación.
- Apoyos a emprendedores, de parte del gobierno o iniciativas privadas.
- DI-Integra tiene grandes responsabilidades para posicionar la profesión del diseño ante CONACYT.
- Promocionar el diseño mexicano por parte de DI-Integra, y volverse un punto de referencia.
- El perfil del diseñador, debe adecuarse a los cambios tecnológicos.
- El manejo de la tecnología en los procesos creativos y de manufactura serán herramientas para su inserción en la industria.
- Desarrollo de convocatorias, concursos o fondos para el desarrollo de proyectos tecnológicos.

## 3.1 Si tuvieses que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

Los productos y la innovación requieren del trabajo en equipos multi disciplinarios, donde cada uno tiene un valor específico dentro del proyecto.

Los maestros deben de preparar a los alumnos para la colaboración y para cultivar en ellos el valor del diseño, el trabajo en equipo y el sentido de pertenencia a un despacho o compañía, aunque su nombre no sea el que brille.

¿Dónde está el diseñador consciente del medio ambiente, con capacidad de innovación, con propuestas acordes a su contexto? Interdisciplina: ver los problemas desde diferentes enfoques para encontrar la mejor respuesta. La capacidad de síntesis es esencial para lograrlo.

El diseño social no necesariamente está ligado a un producto, puede ser un sistema o un cambio social, donde la innovación debe ser congruente con la realidad. Para esto, se requiere de un perfil de gestor.

El diseño prospectivo, no es algo que se debería desarrollar en la universidad, para que puedan innovar en la industria.

- Para la promoción y difusión lo vamos a hacer desde cada nicho del diseño o desde nuestra asociación / gremio y universidades, presentar todas líneas de desarrollo, es nuestro reto.
- Publicar los proyectos, los logros, los desarrollos a nivel nacional, a los diseñadores y al público general.
- Las semanas del diseño han ayudado a dar difusión al diseño de firma, más no el institucional y el que se desarrolla en la industria.

### 3.2 Si tuvieras que elegir ¿Cuál dirías que es el mejor / más destacado diseñador de México?

- Solucionar una necesidad de tal manera que permanezca en el tiempo.
- Desarrollar profesionales con habilidades de venta y persuasión para vender proyectos
- En México no se conocen a muchos diseñadores y de los pocos conocidos, se desconoce su obra.
- El crear una red nacional de diseño donde pueda compartirse lo que se está trabajando o áreas de expertos para tener mayor cohesión entre diseñadores y mantenernos al día de lo que pasa en México.

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

De los negocios empleando a la innovación social como un recurso efectivo.

Desarrollar una cohesión de la tecnología y el arte para desarrollar propuestas.

Entablar una interacción con todos los actores sociales a través del lenguaje del diseño.

Del arte, que ya es un camino antiguo por lo que se deben establecer nuevos pasos al futuro.

Se requiere de un planteamiento interdisciplinario con un lenguaje objetual.

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

Insertar laboralmente profesionales de alto nivel que respondan las expectativas para que las empresas arriesguen su capital en gestión de diseño.

Dejar de ser diseñadores artistas, para crear valor en la industria e innovar productos para vincular con la industria.

Difundir el valor del diseño en instituciones, empresas y ONG, así como luchar para que el diseño signifique innovación.

### 3.5 ¿Tiene algún comentario / propuesta / sugerencia / iniciativa / reflexión que quiera compartir sobre la imagen del diseño en la actualidad y sus desafíos al futuro?

Para lograr valor en el diseño se requiere que sea más social, más sustentable, más consciente, más incluyente. Ser más completos, ser integrales, sistémicos, holísticos, con propuestas y visión de negocio, se requiere también dar una identidad al diseño mexicano.

La interdisciplina y la multidisciplina formarán parte esencial del trabajo del diseñador para resolver problemas complejos, el desafío es lograr ese trabajo colaborativo y saber adaptarnos a ello.

En tecnología, el desafío es la vinculación de la inteligencia artificial con el diseño. La difusión deberá ser responsabilidad de todos los involucrados en el diseño, las universidades promoviendo los proyectos realizados por los alumnos y sus ventajas que produciría al incorporarlos a las empresas.

---

# CAPÍTULO

# 7

Descripción y  
discusión de  
resultados



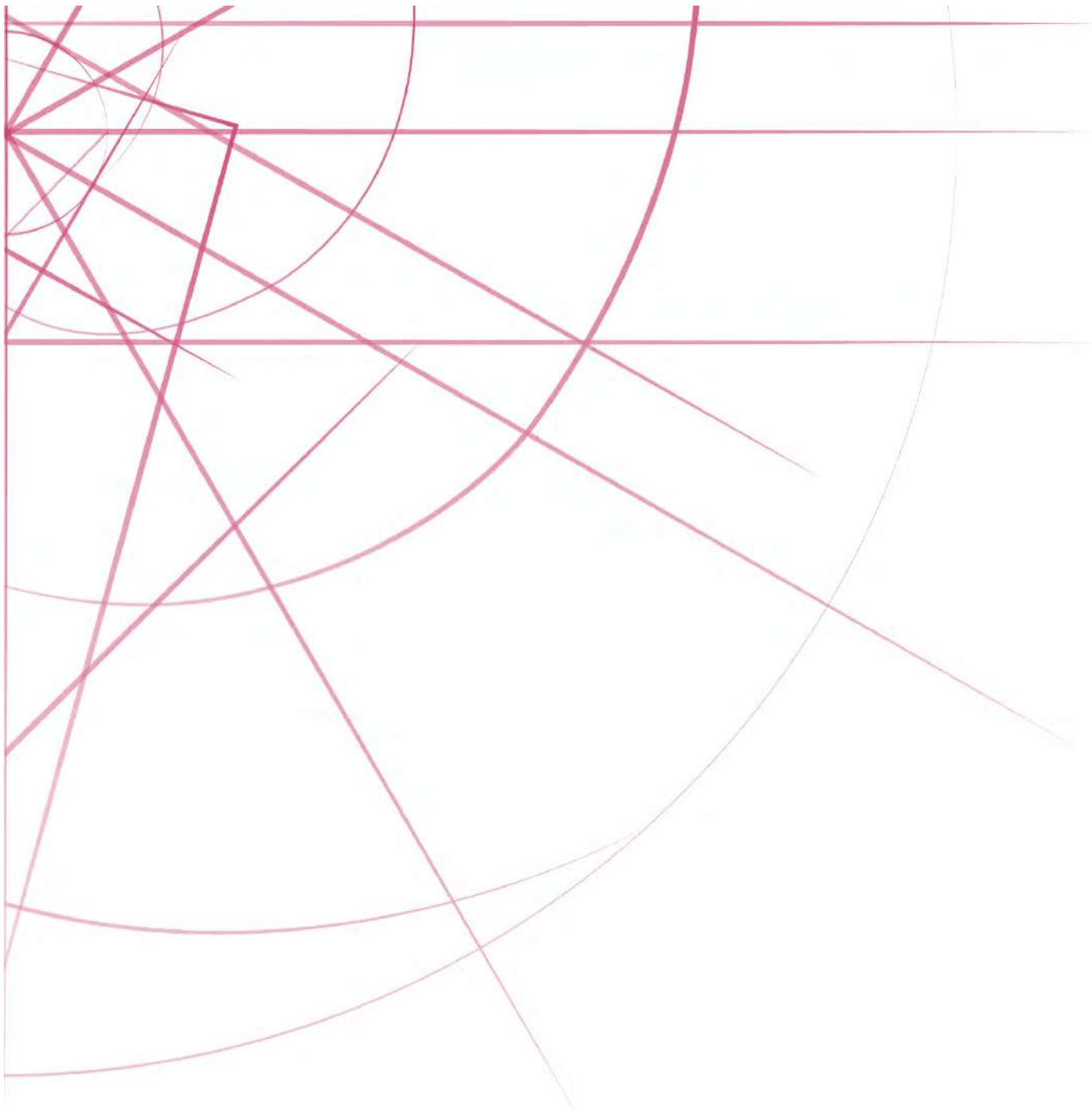
# DESCRIPCIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En esta fase de la investigación se muestran las conclusiones del objetivo de la investigación: indagar los escenarios y desafíos educativos y profesionales del diseño a partir de la descripción y discusión de los resultados.

El primer texto especifica los resultados cuantitativos de la investigación haciendo un pequeño comentario en cada una de las preguntas de los cuestionarios de los estudiantes, egresados y docentes.

Para las siguientes cuatro conclusiones se procedió a realizar un “diálogo” entre los alumnos, egresados y maestros; con el objetivo de poder encontrar aquellas ideas, conceptos y criterios en los que concuerdan, se contradicen, se muestran conformes o por lo contrario insatisfechos. Se presentan primero las opiniones comparadas de estudiantes, egresados y docentes, sobre los escenarios educativos y profesionales, y posteriormente, sobre los desafíos educativos y profesionales.

Por último, se reseñan las conclusiones a partir de las redes semánticas encontradas en cada una de las preguntas de los cuestionarios.



7.1

# RESULTADOS CUANTITATIVOS.

## ESTUDIANTES

### ANÁLISIS /COMENTARIOS

#### Introducción

El total de los cuestionarios corresponde a la participación de **1112 estudiantes** de universidades públicas y privadas en el país, que contestaron tres bloques de preguntas. El primer bloque es sobre la vigencia y pertinencia de la enseñanza del Diseño Industrial en el campo académico y comprende de la pregunta 1.1 al 1.4, el segundo bloque es sobre el ejercicio profesional del diseño y comprende de la pregunta 2.1 a la 2.5. El tercer bloque es sobre la difusión e información acerca de la identidad del diseñador y comprende de la pregunta 3.1 a la 3.4.

En el análisis cuantitativo no se consideran las preguntas 1.5, 2.6 y 3.5 ya que son preguntas abiertas y no se pueden cuantificar por la diversidad de las respuestas.

#### PARTE I. SOBRE LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO INDUSTRIAL

La primera pregunta de la parte uno dice:

**1.1 ¿Sientes que lo que estás aprendiendo está acorde con las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?**

Se observa que el mayor porcentaje de las respuestas de las y los estudiantes en un **44%**, dicen estar “de acuerdo”. Le sigue el **27%** con la respuesta “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. “En desacuerdo”, está el **15%** y casi enseguida en un **11%** “totalmente de acuerdo”.

La pregunta:

**1.2 ¿Crees que la educación que estás recibiendo de diseño, te prepara profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad/región?**

Se contesta con un estar “de acuerdo”, en un porcentaje del **47%**, después con un **25%** se responde “ni de acuerdo, ni de desacuerdo”.

En la pregunta 1.3 se enuncia lo siguiente:

**1.3 La enseñanza del diseño que estás recibiendo está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.**

El porcentaje más alto es el de “desacuerdo” con el **39%**. Después con el **25%** está la respuesta “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. La suma de ambas respuestas sugiere que las y los estudiantes, consideran que sí están previstas en su formación las tendencias tecnológicas, sin embargo, la respuesta “en desacuerdo”, también constituye un porcentaje importante del **18%**.

La cuarta pregunta dice:

**1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina**

Desde la perspectiva de las y los estudiantes la respuesta más alta dice con un **50%** que están “de acuerdo”, y en un **25%** “totalmente de acuerdo”, por lo que definitivamente se inclinan a manifestar que la difusión es fundamental para decidir su ingreso a este tipo de carrera profesional.

## **COMENTARIOS AL PRIMER SEGMENTO DE RESPUESTAS.**

El 55% de los alumnos está “de acuerdo” en que lo que estudia responde a las necesidades que la disciplina requiere, pero como veremos más adelante piden ciertos cambios.

Si el 72% están “de acuerdo” con la pregunta, entonces las y los estudiantes perciben que en sus escuelas existe una preocupación por los temas sociales relacionados al diseño.

En la pregunta de si están recibiendo una educación actualizada en función de la tecnología, más de la mitad está “de acuerdo”, aunque una quinta parte está en total desacuerdo.

En cuanto a que si la difusión influye en el mayor número de alumnado en la disciplina el 75% está “de acuerdo”, que es por la promoción que cada día hay más diseñadores.

## **PARTE 2. SOBRE EL EJERCICIO PROFESIONAL DEL DISEÑO INDUSTRIAL.**

La pregunta 2.1 dice:

**2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, está valorizado o jerarquizado adecuadamente?**

El porcentaje mayor del **43%** está en la respuesta de “en desacuerdo”. Luego le sigue con un **29%** de porcentaje la respuesta “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Le sigue con un **16%** la respuesta “de acuerdo”, y la de “totalmente en desacuerdo”, con un **10%**. Entonces si se suman los porcentajes de las respuestas “en desacuerdo” y “totalmente en desacuerdo”, sumarían un **53%** que inclinan la balanza a una percepción acerca de lo poco valorada que está la profesión que ellos están estudiando.

El rubro 2.2 del segundo bloque de preguntas es una frase que se completa al escoger una de tres opciones.

**2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:**

En un alto porcentaje del **83%** se contestó que “ha crecido”, en contraste con “se ha reducido”, que obtuvo el **3%**.

La pregunta 2.3 del segundo bloque:

### 2.3 ¿Consideras que el salario actual para el diseñador es un factor en contra del desarrollo del diseño en el país?

La respuesta “de acuerdo” alcanza un porcentaje del 42 %. Pero enseguida con porcentajes muy similares están las respuestas “totalmente de acuerdo”, con el 25% y con un 24% la respuesta “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”. Se centran las respuestas en el acuerdo.

En la segunda parte, la pregunta 2.4 dice:

### 2.4 ¿Consideras que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

Aquí el porcentaje más alto del 44% dice “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, pero le siguen con porcentaje casi igual, “de acuerdo” con un 25% y “en desacuerdo” con un 24%.

La quinta y última pregunta de la segunda parte dice:

### 2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?

Las y los estudiantes en un 39% dicen que se imaginan llevando adelante un emprendimiento creativo. Le sigue con porcentajes muy similares la de “liderando mi propia agencia de diseño” con un 23% y con un 21% “haciendo un posgrado”. Ya con un 8% está la opción de “trabajando en relación de dependencia” y el resto de las opciones tienen porcentajes muy bajos.

## COMENTARIOS AL SEGUNDO SEGMENTO DE RESPUESTAS.

Los alumnos no ven que el rol del diseñador es valorizado o bien jerarquizado en el campo profesional en un 75%, lo cual denota una gran preocupación de los alumnos por su futuro profesional.

La percepción de los y las estudiantes es que el mercado del diseño ha crecido, o por lo menos los productos de diseño en los sistemas de venta tiene cada vez mayor presencia.

En cuanto a si el salario actual del diseñador afecta al desarrollo de la profesión del diseño, el 77% está “de acuerdo” que sí está afectando su crecimiento y se ve reflejado en la búsqueda de otras oportunidades.

Con el 25% a favor y el 25% en contra de las respuestas de los alumnos, se puede observar entonces que la percepción del fenómeno de migración del talento no es un valor ni negativo ni positivo para los y las estudiantes, pues hay una pareja diferenciación de opinión.

En cuanto a cómo se ven en cinco años, las preferencias según el orden son: “llevando un emprendimiento creativo”, “liderando mi propia agencia de diseño”, en estos dos rubros está el 60 %, una quinta parte haciendo un posgrado y solo un 10% trabajando en una dependencia, el cual es un número muy reducido en comparación con el aspecto emprendedor, lo cual, ratifica que consideran el emprendimiento como una manera de mejorar su salario.

### **PARTE 3. SOBRE LA DIFUSIÓN DE LA PROFESIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL**

La tercera parte de la encuesta comienza con la pregunta:

#### **3.1 Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?**

Donde el mayor porcentaje contesta “Philippe Starck” con un 12.2 %, pero le sigue la respuesta “no sé” con un 9.9%. Los nombres que sobresalen con porcentajes bajos pero similares son: con 7.4% Karim Rashid, con 6.6% Dieter Rams, con 6.4% Jonathan Ive. También es de destacar el porcentaje de 4.6% “sin respuesta” y el 3.6% que contesta con la caracterización, “Aquel que...”.

La pregunta 3.2 es similar, pero se refiere al contexto de México.

### 3.2 Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador de México?

Aquí, la respuesta “no sé”, alcanza el porcentaje mayor del 19.5%. Luego los nombres donde hay coincidencias son Ariel Rojo con el 12.7%, Héctor Esrawe con 6.9%, Emiliano Godoy con el 6.5% al igual que Joel Escalona con 6.5%. Enseguida con un 5.6% aparece “sin respuesta”. Aparecen en la lista tres diseñadoras mujeres, Laura Noriega con un 2.5%, Cecilia León de la Barra con un 1.8% t Clara Porset con 1.6%.

La pregunta 3.3 de la tercera parte enuncia:

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

El mayor porcentaje está en dos respuestas, “de la tecnología” con un 39%, y “de los negocios” con un 20%. Y enseguida con poca diferencia “del arte” con un 17%.

La cuarta pregunta de la tercera parte:

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

Las y los estudiantes, concentran sus respuestas en torno a “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, que alcanza el 34%, pero le sigue sin mucha diferencia la respuesta “en desacuerdo” con el 30% y la “de acuerdo” con el 25%.

## COMENTARIOS AL TERCER SEGMENTO DE RESPUESTAS.

En la pregunta sobre los diseñadores más reconocidos a nivel mundial 10% contestó que no sabía, el 30% están repartidos entre Philip Starck, Karim Rashid, Dieter Rams y Jonathan Ive. Llama la atención que son los mismos que nombran los maestros y egresados. Pero hay otro segmento que prefiere definirlos “Aquel que ...”

Cuando se les pregunta a los alumnos por el diseñador más reconocido en México el 20% contesta que no sabe y del 30% sus votos van para Ariel Rojo, Héctor Eraswe, Emilio

Godoy y Joel Escalona, están acomodados según la preferencia de los alumnos y una vez más coinciden los nombres con los egresados y maestros, demostrando que la mercadotecnia logra insertar los nombres de esos diseñadores como referencias. Y con un 5% aparecen tres mujeres diseñadoras: Laura Noriega, Cecilia León de la Barra y Clara Porset.

Los alumnos perciben que el diseño está más cerca de: la tecnología, negocios y el arte, llama la atención que solo el 10% piensa que está cerca de la ingeniería y la comunicación, respectivamente.

Por último, cuando se les pregunta a los alumnos sobre si las empresas reconocen la importancia de la gestión del diseño, solo el 25% está “de acuerdo”, el 30% “en desacuerdo” y la mayoría del resto no saben. Esto vuelve a confirmar la preocupación de los alumnos por su futuro.



# RESULTADOS CUANTITATIVOS.

## EGRESADOS

### ANÁLISIS /COMENTARIOS

#### Introducción

El total de los cuestionarios corresponde a la participación de **618 egresados** de universidades públicas y privadas en el país, que contestaron tres bloques de preguntas. El primer bloque es sobre la vigencia y pertinencia de la enseñanza del Diseño Industrial en el campo académico y comprende de la pregunta 1.1 al 1.4, el segundo bloque es sobre el ejercicio profesional del diseño y comprende de la pregunta 2.1 a la 2.5. El tercer bloque es sobre la difusión e información acerca de la identidad del diseñador y comprende de la pregunta 3.1 a la 3.4.

En el análisis cuantitativo no se consideran las preguntas 1.5, 2.6 y 3.5 ya que son preguntas abiertas y no se pueden cuantificar por la diversidad de las respuestas.

#### PARTE I. SOBRE LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO INDUSTRIAL

La primera pregunta:

**1.1 ¿Considera que los programas académicos actualmente están acorde a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?**

Las respuestas de los egresados nos permiten ver que el mayor porcentaje **37%**, dicen estar “**ni de acuerdo, ni en desacuerdo**”, pero enseguida con un **30%** dicen estar “**en desacuerdo**”. Sin mucha diferencia el siguiente porcentaje del **26%** está en “**de acuerdo**”, con que los programas académicos si están acorde a las demandas del mercado y a los desafíos de la disciplina.

La pregunta dos:

### 1.2 ¿Cree que egresó bien preparado profesionalmente para responder a las necesidades sociales de su ciudad/región?

Se contesta con un estar “de acuerdo”, en un porcentaje del 40% con mayor margen de diferenciación con respecto al “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” del 27% y al de “no estar de acuerdo” del 23%.

En la pregunta 1.3 - es una aseveración que dice:

### 1.3 La enseñanza que recibió de diseño, está actualizada en función de las tendencias tecnológicas.

Los porcentajes de respuesta, aunque muestran que el mayor porcentaje del 33 % está en la respuesta “de acuerdo”, el resto de los porcentajes, el 30 % en “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” y el 24% “en desacuerdo”.

La cuarta pregunta o aseveración dice:

### 1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.

Definitivamente se inclina al “de acuerdo” con un 49% y al “totalmente de acuerdo”, con 22%. El otro porcentaje importante está en la respuesta “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” con el 22%.

## COMENTARIOS AL PRIMER SEGMENTO DE RESPUESTAS.

Se observa entonces que las respuestas de que los programas académicos están de acuerdo con las demandas del mercado se dividen en estar de acuerdo en algunas cosas y en desacuerdo en otras. Esta aproximación de porcentajes entre el estar *de acuerdo* y el *no estar de acuerdo* en torno a la respuesta intermedia que es “*ni de acuerdo, ni en*

*desacuerdo*”, muestra una importante diferencia de opinión entre egresados y egresadas a nivel nacional.

En cuanto a si sienten que egresaron bien preparados, el mayor número de egresados y egresadas consideran que la enseñanza del Diseño Industrial sí los ha preparado para responder a demandas sociales y regionales.

Con respecto a que, si su educación estuvo actualizada a las tendencias tecnológicas, las respuestas muestran cantidades más repartidas de la opinión de los y las egresadas que participaron, donde solo el 24% piensan que no están actualizadas.

Finalmente, el 70% de los egresados consideran que la difusión de la profesión ha influido en el crecimiento de estudiantes de diseño.

## **PARTE 2. SOBRE EL EJERCICIO PROFESIONAL DEL DISEÑO INDUSTRIAL.**

La pregunta:

**2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, está valorizado o jerarquizado adecuadamente?**

El porcentaje mayor del **44%** está en la respuesta de **“en desacuerdo”**. Luego le sigue con un **26%** de porcentaje la respuesta **“ni de acuerdo, ni en desacuerdo”**. Y finalmente las respuestas **“en desacuerdo”**, **44%** y **“totalmente en desacuerdo”**, **15%**, alcanzando un total de **59%**.

El rubro 2.2 es una frase que se completa al escoger una de tres opciones.

**2.2 En México, el mercado del diseño en la última década ha crecido en:**

Un alto porcentaje del **86%** se contestó que **“ha crecido”**, en contraste con **“se ha reducido”**, que obtuvo el **2%**.

La pregunta:

### 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra del desarrollo en el país?

Se reparte en porcentajes importantes en las dos primeras opciones, “de acuerdo” con un 42% y “totalmente de acuerdo” con 35%.

La pregunta:

### 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

Aquí el porcentaje más alto del 44% dice “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, pero el que le sigue con un 28% es “en desacuerdo”.

La quinta y última pregunta de la segunda parte dice:

### 2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?

Las y los egresados se centran en una respuesta de las nueve opciones. El 47% se imagina llevando adelante un **emprendimiento creativo**, y le sigue con un 19% “liderando mi propia agencia de diseño”, y con un 14% “haciendo un posgrado”.

## COMENTARIOS AL SEGUNDO SEGMENTO DE RESPUESTAS.

Al reunir el total del porcentaje de estas respuestas se observa que la mayoría de las y los egresados opinan que no está valorada la profesión de diseño industrial o del producto en su región.

Puede observarse que, aunque en la anterior pregunta los y las egresadas manifiestan que no está valorada la profesión, también aprecian que está en crecimiento la profesión en un 86%.

Si se suma ambos porcentajes sobre si están de acuerdo que el salario influye en el crecimiento de la profesión, es muy alto el número de respuestas que opinan que el salario actual es un factor en contra del desarrollo de la profesión en el país 77%, aunque se admite que está creciendo en México.

Lo que indica que el grupo de egresados y egresadas percibe que un número importante de profesionistas tiende a migrar para poder ejercer como diseñadores de productos en otros países.

Como se ve, las tres respuestas de cómo se ven en 5 años son: como emprendedores, liderando su despacho de diseño o haciendo un posgrado, en todos los casos giran en torno a trabajos y proyectos de manera independiente.

## PARTE 3. SOBRE LA DIFUSIÓN DE LA PROFESIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL

La tercera parte de la encuesta comienza con la pregunta:

### 3.1 Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

Donde el mayor porcentaje contesta que “no sé”, con un 14.9%. En todo caso los nombres que sobresalen con algunas coincidencias son Philippe Starck con 13.6%, Karim Rashid con 7.4%, Dieter Rams con 6.5%. En particular hay un porcentaje del 5.5% que contesta con características y no con nombres, y este recurso de caracterizar siempre acompaña a las diferentes respuestas.

La pregunta 3.2 es similar, pero se refiere al contexto de México.

### 3.2 Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador de México?

Aquí, la respuesta “no sé”, tiene un mayor porcentaje del 23.9%. Luego los nombres donde hay coincidencias son Ariel Rojo con el 8.9%, Héctor Esrawe con 7.6%, Emiliano Godoy con el 6%. Enseguida en un 4% se menciona a Joel Escalona y con el mismo porcentaje del 4% la respuesta es “Aquel que...” donde se mencionan características deseables. Aparecen

también el nombre de dos mujeres, la de Laura Noriega con un 1.3% y la de Clara Porset con un 1.1%.

La pregunta 3.3 de la tercera parte enuncia:

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

El mayor porcentaje está en dos respuestas, “de la tecnología”, con un 28%, y “de los negocios”, con un 23%. Sin embargo, los porcentajes se podría decir que están muy repartidos, porque, “del arte” 16%, “de la ingeniería” 13%, y “de la comunicación” 12% lo que también muestran otras percepciones acerca del diseño en sus diferentes áreas de impacto.

La cuarta pregunta de la tercera parte dice:

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

Vuelve a reforzar la reflexión acerca de cómo creen que es percibida la profesión, sobre todo uno de sus principales beneficiarios como son las empresas, y el mayor porcentaje del 40% dice estar “en desacuerdo”. Este grupo de egresados y egresadas considera que las empresas en la actualidad no valoran la gestión del diseño, aunque han dicho en su mayoría, que el diseño ha crecido. También es de resaltar el porcentaje del 28% que está “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” y el 20% que está “de acuerdo”, porque son visiones que reflejan distinciones entre las empresas en el país.

## COMENTARIOS AL TERCER SEGMENTO DE RESPUESTAS.

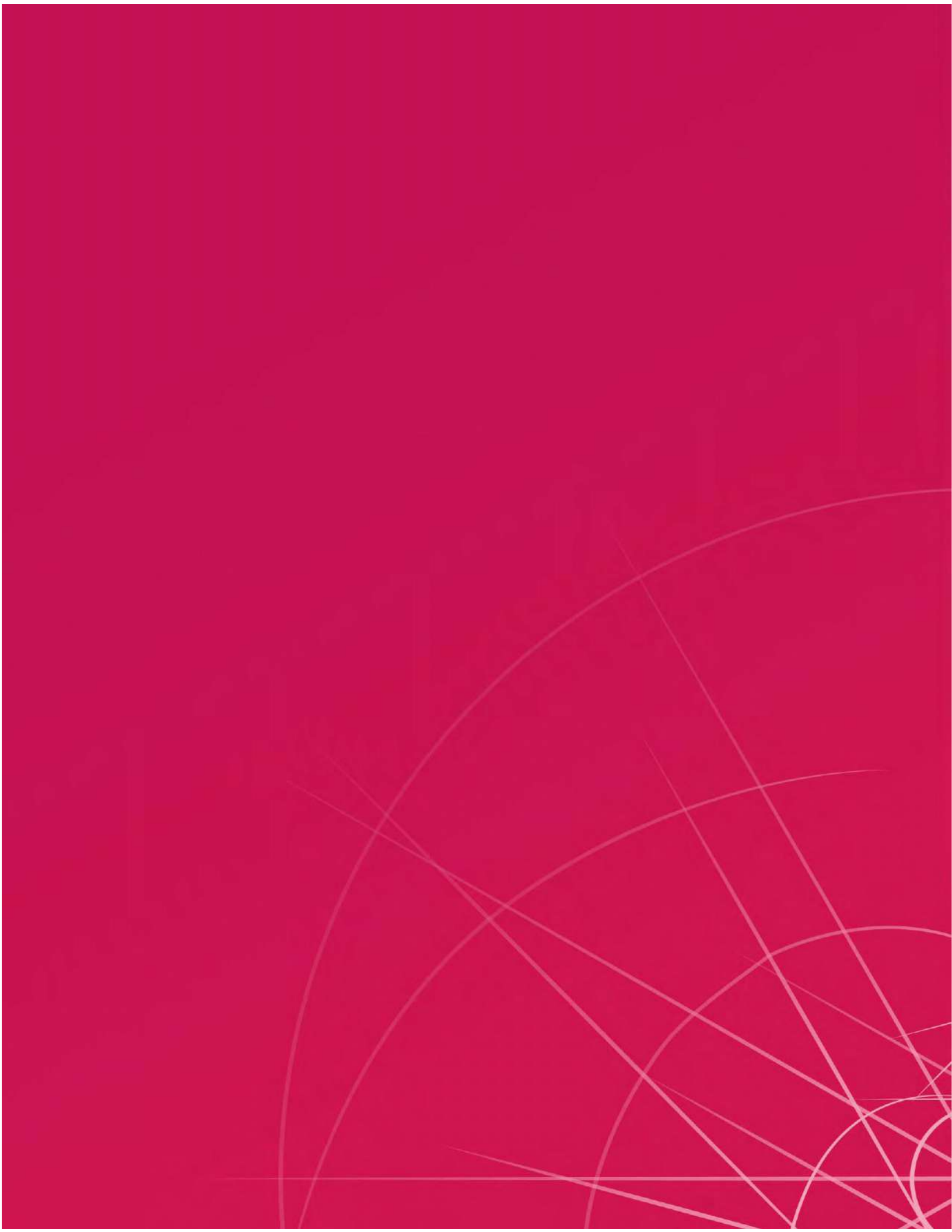
En cuanto a la pregunta del diseñador más destacado a nivel mundial el 15% de los egresados dijeron no saber, hay otro 25% que nombra a los diseñadores más publicitados como son Philippe Stark, Karim Rashid y Dieter Rams y hoy otro 5% que definen al diseñador por características no por nombres, esto representa solo el 45 %, el resto de los

encuestados que respondieron muy diversos nombres de diseñadores y artistas, arquitectos, diseñadores de moda, de productos, de interiores y diseñadores gráficos.

En la siguiente pregunta con respecto a los más destacados diseñadores mexicanos el 24% contestaron no saber, el 26.5 % se divide entre 5 diseñadores en orden de preferencia Ariel Rojo, Héctor Eraswe, Emiliano Godoy y Joel Escalona. Solo 2 mujeres fueron mencionadas representando un 2.4% Laura Noriega y Clara Porset. En esta pregunta el 4% los egresados también definieron perfiles de lo que consideran buenos diseñadores como “Aquel que...”, y el resto mencionan a diseñadores de muchos campos, pero destacan los nombres de diseñadores entre 30 y 60 años.

Los egresados consideran que el diseño está más cerca de la tecnología y de los negocios, lo cual sorprende porque en los análisis cualitativos se ven quejas contra la deficiencia del uso de la tecnología durante la carrera y que se requiere más programas de emprendimiento. En 3er lugar aparece el arte, el cual, se nota por el aumento del arte objeto para personalizar las cosas y provocar más sentimientos al momento de la compra. Y el 4to lugar lo tienen la ingeniería y la comunicación, lo que implica que es necesario poder resolver un problema complejo como el poder comunicar el problema y la solución del mismo.

Al final se les pregunta si el trabajo del diseñador está valorado en las empresas y el 40% contestó que están de acuerdo, lo cual se debe a su inserción y desarrollo profesional, pero existe un 50% de egresados que creen que el diseño no es valorado en su región. Por lo que se cree que la percepción es más personal, según las experiencias de los egresados, y de las compañías en las que han trabajado.



# RESULTADOS CUANTITATIVOS.

## DOCENTES

### ANÁLISIS /COMENTARIOS

#### Introducción

El total de los cuestionarios corresponde a la participación de **393 docentes** de universidades públicas y privadas en el país, que contestaron tres bloques de preguntas. El primer bloque es sobre la vigencia y pertinencia de la enseñanza del Diseño Industrial en el campo académico y comprende de la pregunta 1.1 a la 1.4, el segundo bloque es sobre el ejercicio profesional del diseño y comprende de la pregunta 2.1 a la 2.5. El tercer bloque es sobre la difusión e información acerca de la identidad del diseñador y comprende de la pregunta 3.1 a la 3.4.

En el análisis cuantitativo no se consideran las preguntas 1.5, 2.6 y 3.5 ya que son preguntas abiertas y no se pueden cuantificar por la diversidad de las respuestas.

#### PARTE I. SOBRE LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO INDUSTRIAL

La primera pregunta:

**1.1 ¿Considera que la enseñanza del diseño está acorde a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina demanda?**

Nos permite ver que el mayor porcentaje de las respuestas de las y los maestros en un **40%**, se centra en la opción que marca estar **“de acuerdo”** en una enseñanza que responde o dialoga con demandas del mercado y desafíos. Sin embargo, le sigue con un porcentaje del **30%** la respuesta de estar **“ni de acuerdo, ni en desacuerdo”** con la enseñanza acorde a las demandas del mercado y de la disciplina.

La pregunta:

**1.2 ¿Considera que la enseñanza del diseño prepara profesionales que respondan a las necesidades sociales de su ciudad/región?**

Se contesta con un estar “de acuerdo”, en un porcentaje del 46% con mayor margen de diferenciación con respecto al “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, del 24% y al de “no estar de acuerdo”, del 20%. Aquí el mayor número de docentes consideran que la enseñanza del Diseño Industrial sí está preparando a los y las estudiantes para responder a demandas sociales y regionales.

En la pregunta 1.3, La cual es una aseveración dice:

**1.3 La enseñanza del diseño está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, en su universidad.**

Los porcentajes de respuesta son muy similares a la pregunta 2 y se vuelve a decir.... Estar “de acuerdo” tiene el 45%, y el “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” un 22% seguido del 17% de “no de acuerdo”. Muestra el alto valor que las y los profesores le dan a la actualización tecnológica como un aspecto formativo en la universidad.

La pregunta:

**1.4 La difusión de la enseñanza del diseño influye en el incremento de estudiantes de la disciplina.**

Presenta una fluctuación entre el 45% que está “de acuerdo”, seguido de un 22% que dice estar “totalmente de acuerdo”. Esta respuesta muestra una percepción por parte de distintos docentes acerca de la importancia de la difusión de lo que cada institución de educación superior tiene como programa de estudio, perfiles de egreso, propuesta didáctica para que el ingreso aumente.

## COMENTARIOS AL PRIMER SEGMENTO DE RESPUESTAS.

En este primer segmento vemos en la primera pregunta que la visión del docente es una mirada desde el interior de la institución, desde su intencionalidad, por lo que inclinarse a estar de acuerdo muestra que es un propósito también personal como maestros buscar congruencia y capacidad de respuesta ante las demandas del mercado y de la disciplina en su actividad como formadores, aunque no sea posible en todos los casos, eso explica por qué la respuesta en desacuerdo, llega a tener porcentajes importantes.

En la segunda pregunta el más alto porcentaje lo tiene la respuesta “de acuerdo” con que la enseñanza del diseño prepara profesionales que respondan a las necesidades sociales de su ciudad/región, por lo que las y los docentes consideran que el valor social es uno de los aspectos más relevantes en la formación del diseño industrial.

Otro punto que se refleja, es que los docentes afirman que las instituciones de educación superior sí han logrado un nivel de actualización tecnológica. Aunque más adelante se observará en los comentarios y el análisis cualitativo de la pregunta cinco que es abierta, las recomendaciones y críticas sobre la falta de actualización, por lo que reafirma que es la creencia de los docentes la actualización y consideran su importancia.

Por otro lado, los docentes coinciden cuando se menciona que la carrera es muy poco conocida en cuanto a lo que sabe hacer profesionalmente un diseñador.

## PARTE 2. SOBRE EL EJERCICIO PROFESIONAL DEL DISEÑO INDUSTRIAL.

La pregunta:

2.1 ¿Considera que el rol profesional del diseñador, en su entidad o estado, está valorizado o jerarquizado adecuadamente?

El porcentaje mayor del **51%** está en la respuesta de “en desacuerdo”. Luego le sigue con un menor porcentaje la de “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” con el **26%**. Mientras que se piensa en el anterior rubro que una difusión de la enseñanza del diseño provoca el

incremento de ingreso a las escuelas, en contraste aquí, un gran número de docentes admiten que el egresado en su rol profesional no está aún valorizado por su entorno.

La pregunta 2.2, es una frase que se completa al escoger una de tres opciones.

## 2.2 En México, el mercado del diseño en la última década:

En un alto porcentaje del **84%** se contestó que **“ha crecido”**, en contraste con **“se ha reducido”** que obtuvo el **4%**. Puede observarse que, aunque en la anterior pregunta los y las docentes manifiestan que no está valorizado o jerarquizado adecuadamente la profesión del diseño, su percepción es que últimamente ha crecido, o bien está en expansión.

La pregunta:

## 2.3 ¿Considera que el salario actual para el profesional del diseño es un factor en contra del desarrollo en el país?

Se reparte en porcentajes importantes en las tres primeras opciones, **“de acuerdo”** con un **41%**, **“ni de acuerdo, ni en desacuerdo”** con **24%** y **“totalmente de acuerdo”** con **21%**. Si se suma el “totalmente de acuerdo”, con “de acuerdo”, dando un **62%**, se podría mostrar que es mayor el porcentaje de docentes que piensa que el salario actual es un factor contra el desarrollo del propio diseño en el país, aunque hay un porcentaje importante que ante esta pregunta piensa que no hay una relación directa, ni única entre el salario y el desarrollo del diseño.

La pregunta:

## 2.4 ¿Considera que la migración de talento ha disminuido durante la última década en el país?

Aquí el porcentaje más alto del **42%** dice **“ni de acuerdo, ni en desacuerdo”**, pero el que le sigue con un **30%** es **“en desacuerdo”**, por lo que se podría indicar que el grupo de

docentes percibe que un número importante de profesionistas tienen que migrar para poder ejercer como diseñadores de productos.

La quinta pregunta de la segunda parte dice:

### 2.5 ¿Cómo se imagina en cinco años?

Las y los docentes se centran en dos respuestas de las nueve opciones. El **41%** se imagina llevando adelante un **emprendimiento creativo**, y el **34%** “**desempeñándose en la docencia universitaria en el área de diseño**”. Se puede observar que, hay un interés en permanecer en la docencia y que en todo caso esta podría alternarse con la aspiración a realizar algún trabajo desde un emprendimiento ligado a la profesión.

## COMENTARIOS AL SEGUNDO SEGMENTO DE RESPUESTAS.

En esta parte dos del cuestionario logramos ver que los docentes no ven valorado el diseño a nivel regional, pero si ven un incremento en el crecimiento del mercado. Un mercado que puede resultar a nivel nacional y desde la perspectiva global, más que local.

En contraste vemos que la mayoría de los docentes piensa que los salarios bajos frenan el crecimiento del diseño y de los diseñadores, por lo que ven que la migración en la última década no se ha reducido y los egresados siguen buscando oportunidades en otros países.

En cuanto a las aspiraciones de los docentes a cinco años, la mayoría desea seguir en la docencia y casi la mitad buscan emprendimientos creativos o algún otro trabajo ligado a la profesión.

## PARTE 3. SOBRE LA DIFUSIÓN DE LA PROFESIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL

La pregunta:

### 3.1 Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador del mundo?

Donde el mayor porcentaje contesta que “no sé”, con un 13%. En todo caso los nombres que sobresalen con algunas coincidencias son Philippe Starck con 10.9%, Dieter Rams con 9.9% Karim Rashid con 5.6% y Jonathan Ive con 5.1%. En particular hay un porcentaje del 6.6% que contesta con características y no con nombres, y este recurso de caracterizar siempre acompaña a las diferentes respuestas, aspecto que se analizará más adelante en las respuestas cualitativas.

La pregunta 3.2 es similar, pero se refiere al contexto de México.

### 3.2 Si tuviese que elegir ¿Cuál diría que es el mejor/más destacado diseñador de México?

Aquí, la respuesta “no sé”, tiene un mayor porcentaje del 24%. Luego los nombres donde hay coincidencias son Ariel Rojo con el 8.7%, Emiliano Godoy con 8.1%, Héctor Esrawe con 6.6%, Alberto Villareal con 5.1% y Oscar Hagerman 3,8% y Clara Porset con el 3.1%. De igual manera también se suele contestar acompañándola de las características que los hacen destacarse y aparece un 4.8% que no da nombres sino cualidades.

La pregunta 3.3 de la tercera parte enuncia:

### 3.3 En la actualidad, el diseño está más cerca:

El mayor porcentaje está en dos respuestas, “de la tecnología” con un 29%, y “de los negocios” con un 27%. Sin embargo, los porcentajes se podría decir que están muy repartidos, porque, “del arte” 11%, “de la comunicación” 10% y “de la ingeniería” 10%, también muestran otras percepciones acerca del diseño en sus diferentes áreas de impacto. También en un 13% se contestó que, “de ninguna de las opciones anteriores”, se encontraba la respuesta.

La cuarta pregunta de la tercera parte:

### 3.4 ¿Considera que las empresas reconocen, dentro de ellas mismas, la importancia de la gestión de diseño?

Vuelve a reforzar la reflexión acerca de cómo creen que es percibida la profesión, sobre todo uno de sus principales beneficiarios como son las empresas, y el mayor porcentaje del **39%** dice estar **“en desacuerdo”**. Este grupo de docentes considera que las empresas en la actualidad no valoran la gestión del diseño, aunque han dicho en su mayoría, que el diseño ha crecido. También es de resaltar el porcentaje del **27%** que está **“ni de acuerdo, ni en desacuerdo”** y el **21%** que está **“de acuerdo”**.

## COMENTARIOS AL TERCER SEGMENTO DE RESPUESTAS.

En la pregunta del mejor Diseñador Industrial destacan dos diseñadores famosos en redes sociales independientes y dos diseñadores institucionales que lograron su renombre dentro de una firma, lo cual subraya dos tipos de perfiles, y otro porcentaje considerable habla de cualidades, no de personas, por la variedad de áreas de trabajo.

En la pregunta del mejor diseñador mexicano, el 25% contestó que no sabe y otro porcentaje los define por cualidades deseables en un diseñador. Solo el 35% mencionó a algún diseñador mexicano, la mayoría se destaca por su participación en el área de mobiliario y son independientes o tienen sus propios despachos.

Se pueden destacar además tres cosas: que solo a nivel nacional se identifican dos mujeres en la profesión del diseño, Clara Porset y Laura Noriega, a nivel internacional no se menciona a ninguna; el arquitecto Oscar Hagerman aparece tanto en los diseñadores destacados a nivel internacional, como en México; y que en el caso de todos los nombres que aparecen en México como diseñadores destacados, son de diferentes estados y escuelas, tanto públicas como privadas.

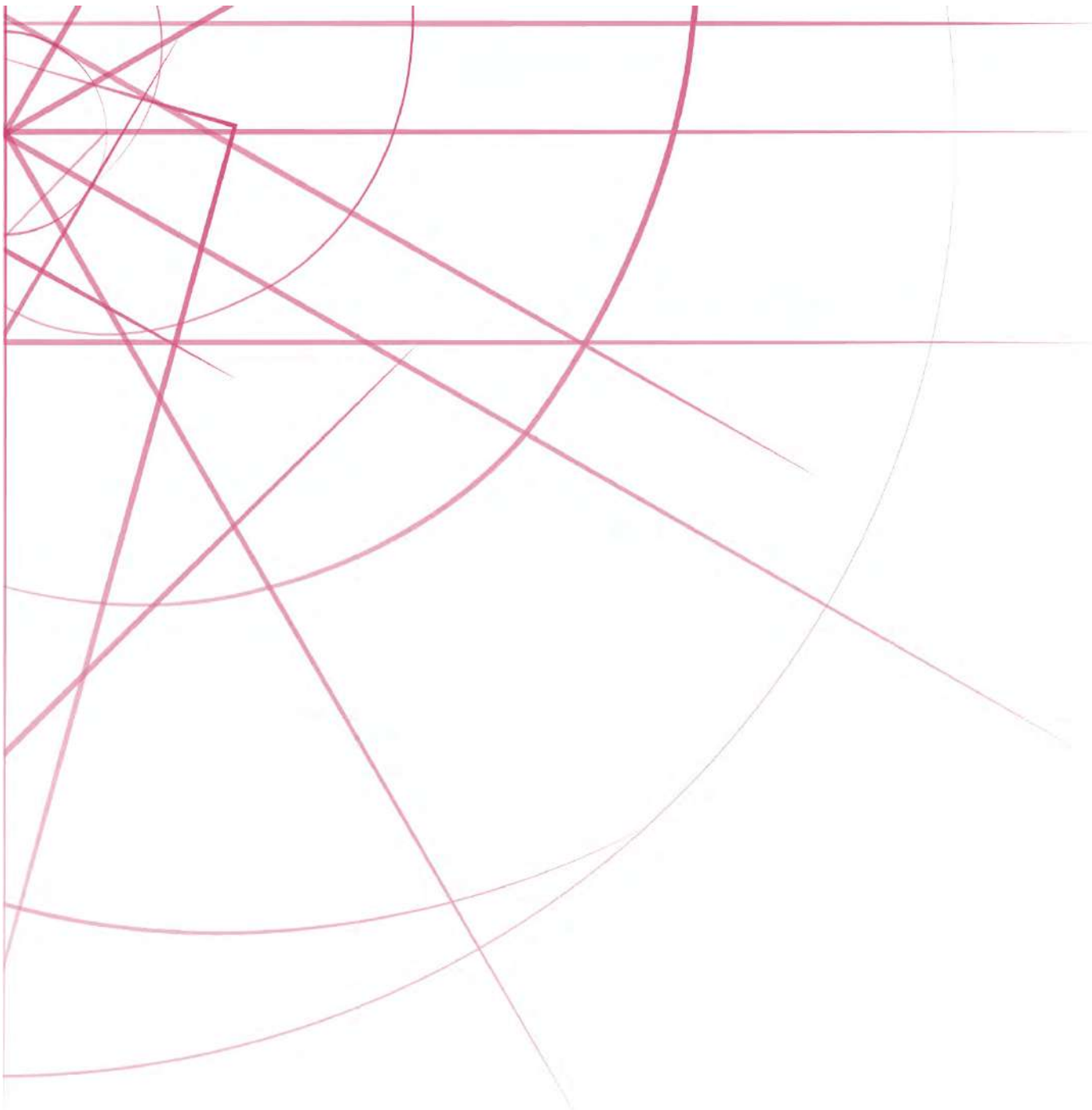
En cuanto a la vinculación del diseño con otras áreas, destacan primeramente la tecnología y la de negocios, representado el 50%. Seguido por las áreas de arte, comunicación e ingeniería, formando un bloque del 30% y el resto ve otras opciones no

enunciadas. Incluso, entre las respuestas de la tecnología, de la ingeniería, y de los negocios, al reunirse, se podría observar que las y los profesores perciben estos campos como aspectos de la formación a atender.

En cuanto a la importancia de la gestión del diseño y su reconocimiento, están las respuestas divididas ganando el 40% donde las empresas no reconocen la gestión, 20% que sí se reconoce, por lo que son visiones que reflejan distinciones entre las empresas en el país.

The image features a solid red background. On the left side, there is a thick white vertical bar. The word "CONCLUSIONES" is written in a white, bold, sans-serif font across the middle of the page. In the lower right quadrant, there is a complex geometric pattern of thin white lines, including several overlapping circles and intersecting straight lines, creating a star-like or web-like structure.

# CONCLUSIONES



# 7.2

# CONCLUSIONES

## ESCENARIOS EDUCATIVOS

Para concluir, se presentan a continuación las opiniones comparadas de estudiantes, egresados y docentes sobre los diferentes escenarios educativos. En las preguntas donde estos podrían responder si estaban de acuerdo o en desacuerdo, es de llamar la atención que las opiniones se contradicen; mientras unos están conformes, otros están insatisfechos. Estas contradicciones se pueden entender, ya que los planes de estudios en todo el país son diferentes, su contenido varía y están vinculados a su región. A lo anterior, habría que sumarle su experiencia, su paso por la vida, en fin, lo que nos determina a todos como seres humanos. Desde una perspectiva sistémica, la multidimensionalidad es la propiedad de los sistemas donde las tendencias opuestas no solo interactúan y coexisten, sino que forman una relación complementaria. Así que las discordancias que encontramos en sí en los planes de estudio están acordes a las demandas del mercado, o si estuvieran actualizados en tendencias tecnológicas, entre otras, deberán considerarse bajo esa relación complementaria de tendencias opuestas. Pero en general, se puede afirmar que hay muchas coincidencias. No hay diferencias de opinión entre los tres sectores sobre los escenarios educativos, más bien, las ideas de unos y otros complementan la visión actual de la educación del diseño en México.

Algunos estudiantes, egresados y docentes, coinciden en estar de acuerdo en que los programas académicos están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, porque hay unas bases de conocimiento sociocultural y del mercado actual que están reflejadas en los perfiles de egreso, los cuales son adecuados para comenzar a laborar. Otros presentan una percepción completamente opuesta, no están acordes al mercado laboral porque el diseño curricular no es el pertinente, no está actualizado, no hay un equilibrio entre los conocimientos vinculados a las ingenierías y la formación estética o artística. Además, no hay preparación para el desarrollo empresarial, se requieren saberes en administración de desarrollo social con una ideología sustentable.

El enfoque de la educación no está centrado en la innovación social y el diseño colaborativo. Los programas de diseño tienen una deuda con el contexto local y social. Se destaca la falta de una formación crítica al propio diseño causada por un pobre acercamiento a la teoría de los estudiantes y docentes. Se reprueba la escasa experiencia profesional de los docentes.

En cuanto a las tendencias tecnológicas, tanto estudiantes, egresados y docentes, reconocen que en la universidad existe un buen nivel de actualización con los softwares que las empresas están solicitando y la infraestructura adecuada. Pero también se piensa que no se implementa la actualización constante que se requiere, y esto se debe a la poca vinculación con la industria, que no permite que la academia acceda a nuevos tipos de tecnologías. Se subraya que las universidades y sus programas educativos, no están acostumbrados a responder a la velocidad de los cambios del contexto.

En un punto donde estudiantes, egresados y docentes coinciden, es que el salario actual del profesional del diseño es bajo, pero esto de alguna manera ha impulsado el emprendimiento. El salario también está interrelacionado con el valor del diseño, los alumnos no solo expresan que no está valorado, sino que además no tiene identidad, que sigue enfocado al consumismo y al diseño de revista. Los egresados concuerdan en la percepción del *star system* (sistema de estrellas o ídolos), y agregan también que es difícil reconocer el trabajo de los diseñadores, porque cada área y proceso de diseño es diferente. Los docentes no difieren en todo lo anterior, y añaden que a pesar de que México es un país manufacturero, se han abierto departamentos de diseño. A pesar de eso, se valora aún más el trabajo de los extranjeros y no se reconoce a los diseñadores mexicanos. Visualizan dos roles del diseñador: los colectivos que trabajan en despachos y en la industria, y los individuales que desarrollan sus productos con su propia firma. El valor del profesional de diseño está relacionado con la difusión y promoción que se hace. Los docentes opinan que hay mucho talento desconocido en la industria con un trabajo importante, aunque no se publique. Consideran que no todos los diseñadores quieren hacerse publicidad y no les interesa volverse íconos. Sin embargo, de igual manera opinan que es importante difundir la práctica del diseño en productos materiales, proyectos productivos, sociales y culturales. Los egresados y estudiantes consideran que se requiere promover el diseño desde diferentes frentes, entre éstos, los propios impulsados por los

estudiantes con programas de divulgación organizados por las escuelas y facultades de diseño de las diferentes universidades del país. Dar a conocer el talento mexicano en diseño desde la universidad, junto con los medios de comunicación y organizar exposiciones y campañas de concientización involucrando a la sociedad y a la iniciativa privada.

En relación al diseño curricular y contenido de los planes de estudio se vislumbran importantes escenarios:

- a) **Fomentar el emprendimiento.** En cuanto al emprendimiento los estudiantes indican que el país requiere de generar empleo, y este puede ser a partir de la creación de empresas de diseño con una visión no sólo local, sino también global. Los egresados coinciden en la necesidad de promover el emprendimiento y temas relacionados, como finanzas, gestión y administración de proyectos, asuntos legales y fiscales. Los egresados también juzgan necesario fomentar la conciencia ética personal, profesional y empresarial, y aumentar las habilidades de comunicación y liderazgo. Los docentes cuestionan si las universidades están preparando a los diseñadores para crear soluciones para un futuro complejo, ambiguo, volátil e incierto, y poder emprender en esas condiciones.
  
- b) **Creatividad.** El estudiante reclama mayor libertad creativa para sus proyectos, incentivando el desarrollo del pensamiento creativo con métodos de enseñanza más innovadores.
  
- c) **Mayor fundamentación teórica.** En los proyectos de diseño, los estudiantes y los docentes estiman que deberían estar presentes siempre estos dos aspectos: el análisis de la funcionalidad de los productos y el fundamento teórico que argumente las decisiones de diseño tomadas en el proceso. Los egresados presentan dos visiones encontradas, de nuevo tendencias opuestas que son complementarias sobre teoría e historia del diseño. Hay quienes las consideran innecesarias, ya que valoran que otros conocimientos son de mucha mayor utilidad en el desarrollo profesional, y en contraste, otros piensan que tanto la

historia del diseño como los fundamentos teóricos son indispensables para lograr una mejor argumentación en los propios proyectos de diseño.

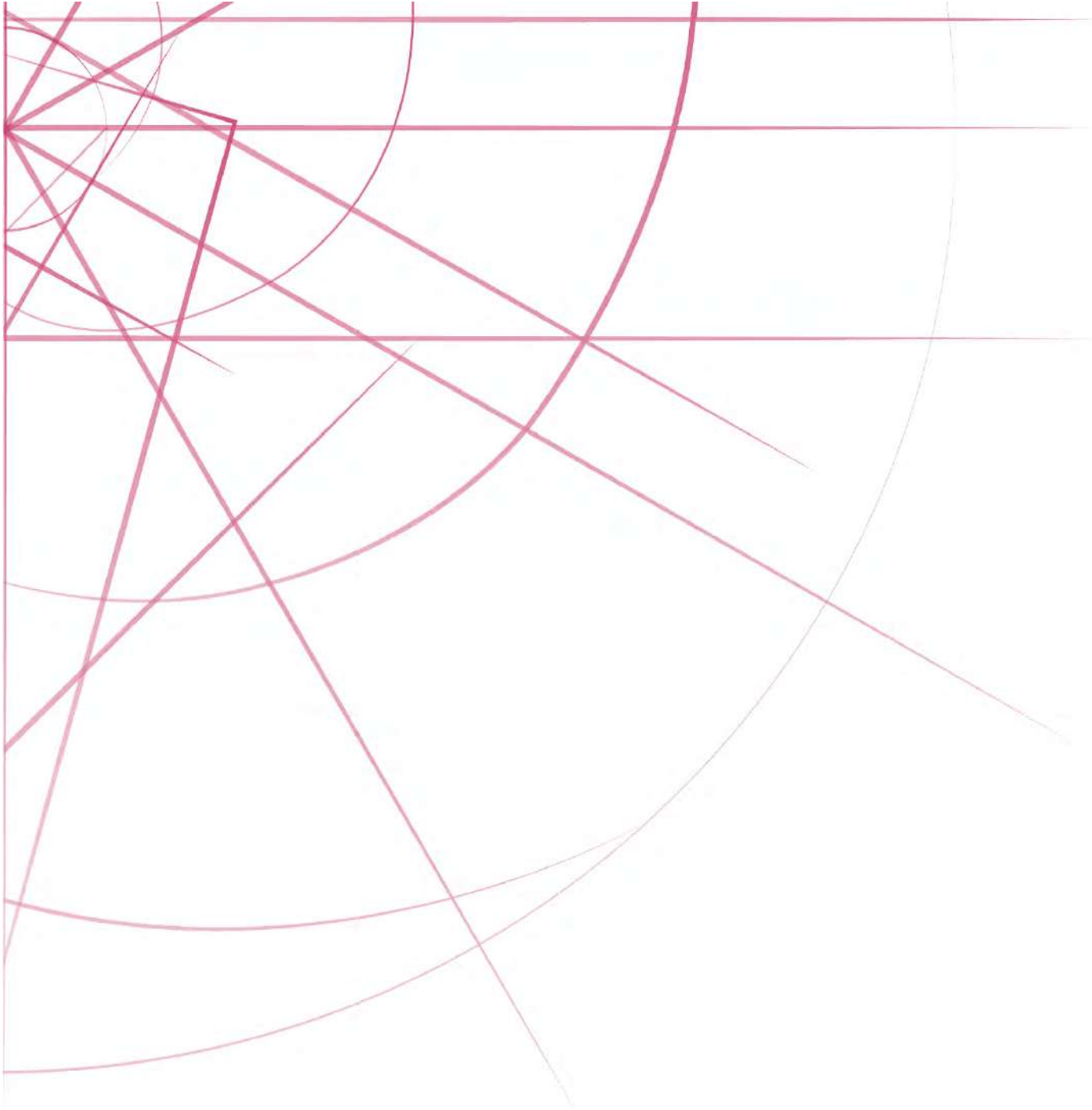
- d) **Relación inter, multi y transdisciplinar.** Los docentes identifican la necesidad del trabajo multidisciplinario y transdisciplinario para la solución de problemas de diseño, y los estudiantes coinciden, indicando la necesidad de desarrollar procesos colaborativos y proyectos multidisciplinarios en proyectos integrales. Los docentes observan que la interdisciplina, nos lleva a conocer varias disciplinas, a ver sus fortalezas y detectar las propias para poder interactuar como un diseñador colaborativo, integrador y con capacidad de síntesis. Los egresados ven dos escenarios de diseño integral en oposición a mayor diversificación con mayor cantidad de especialidades. Los estudiantes plantean que las especialidades son una propuesta educativa, sin embargo, cuestionan qué tan actual es, o si deberíamos dirigirnos más bien hacia la multidisciplinaria; pero a la vez, sostienen que el diseñador tiene diferentes apellidos, como: gráficos, industriales, moda, interiores, etc... Lo cual ayuda a definir el perfil del egresado para ingresar al mundo laboral.
- e) **Vinculación.** Se observa en relación con la vinculación tres escenarios: proyectos reales, empresa, y diseño social. Los estudiantes, los egresados y los docentes consideran urgente vincular los proyectos de diseño con empresas, otras facultades y dependencias de gobierno, para poder desarrollar propuestas apegadas a las necesidades que demanda la sociedad, la empresa y la industria. Dejando a un lado aquellas que no están fundamentadas, ni satisfacen a nadie. Los docentes opinan que esta interrelación aportará beneficios mutuos para la universidad, la empresa, la industria y la sociedad. Asimismo, precisan que cuando se habla de lo social, se piensa en comunidades o artesanos, y no en un bienestar social más amplio, donde la calidad de vida sea el objetivo. Se vislumbra la demanda creciente de proyectos con impacto social, los estudiantes desean desarrollar temas como: escasos recursos, desastres naturales, primeros auxilios,

etc. Los docentes reparan que el diseño social, no ha sido del todo comprendido, porque abarca a la sociedad en general, no solo a grupos minoritarios.

- f) **Sustentabilidad.** Los estudiantes, egresados y docentes opinan que la sustentabilidad es del interés de todos. Sin embargo, no se tiene una idea clara de lo que implica la sustentabilidad; hay que aprender cómo abordarla como diseñadores, considerando el diseño social, ambiental, funcional y financieramente viable. Actualmente la sustentabilidad se mira principalmente a través de la reutilización y el reciclado, y por desgracia los proyectos se siguen enfocando principalmente en la comercialización que provoca más basura.

Los docentes son definidos como teóricos-prácticos, con experiencia profesional o con posgrados y desarrollo en investigación. Los estudiantes creen que algunos de sus profesores no están preparados para ciertas materias. Prefieren maestros con experiencia laboral en la industria o en despachos de diseño, precisan que los profesores requieren de actualizarse en las últimas tecnologías, metodologías y tendencias. Así mismo, la opinión de los egresados es que los maestros no tienen experiencia profesional y en muchos casos esto demerita la calidad de la enseñanza. Los mismos docentes consideran que un diseñador académico, no es reconocido como exitoso, sino tiene producción externa a la academia. Asimismo, admiten la importancia de la actualización en procedimientos, tecnologías, innovación, dominio digital y nuevas tendencias educativas. Algo interesante a destacar, es que tanto estudiantes y egresados se imaginan en cinco años vinculados a la docencia, sustituyendo a los actuales maestros y/o estudiando un posgrado; los egresados además se figuran llevando un emprendimiento creativo.

Como prospectiva los estudiantes piensan que se suma al diseño de productos, el de experiencias y servicios, el diseño integral y el diseño universal. Los egresados la ven hacia el conocimiento de nuevos materiales y tecnologías, y los docentes vislumbran programas educativos de acuerdo con la realidad nacional, sin olvidar los avances tecnológicos para acelerar nuestro crecimiento.



# 7.3

# ESCENARIOS PROFESIONALES

## CONCLUSIONES

### Opiniones coincidentes

Entre las opiniones encontradas coincidentes, y desde la perspectiva que los docentes, estudiantes y egresados tienen del diseño en relación a los escenarios profesionales actuales que enfrenta la profesión, es alentador, cuando mencionan que el diseño se destaca como un agente de cambio en la intervención económica y social, por lo que se enfatiza la importancia de la innovación social como un promotor de la gestión en las empresas y en la sociedad. Promoviendo el valor de la participación de la profesión en las necesidades del contexto, para distinguirse como una profesión caracterizada de otras, creyendo en la posibilidad de que los emprendimientos pueden potenciar al diseño.

Siendo otra opinión coincidente entre los docentes, estudiantes y egresados, plantear como realidad la generación del valor de la disciplina, que, al estar vinculada en redes, posibilita la expansión del conocimiento disciplinar como parte de la gestión del diseño.

Es notorio que actualmente se valora aún más la profesión. Aunque el salario todavía no es gratificante en las grandes empresas, no así en las pequeñas y medianas, que consideran al diseño como una mezcla de diversas áreas. Sumando el trabajo de diseño como herramienta a la comunicación, para informar las necesidades y las soluciones, e interactuar socialmente del arte para conceptualizar y fundamentar buscando los valores estéticos de los negocios, e insertarse en un sistema económico que le permita destacar de la ingeniería para el desarrollo industrial y de la tecnología, para actualizarse, acelerar procesos y control de resultados. Por lo que ven la multidisciplina como una ventaja competitiva que se coordina desde el diseño.

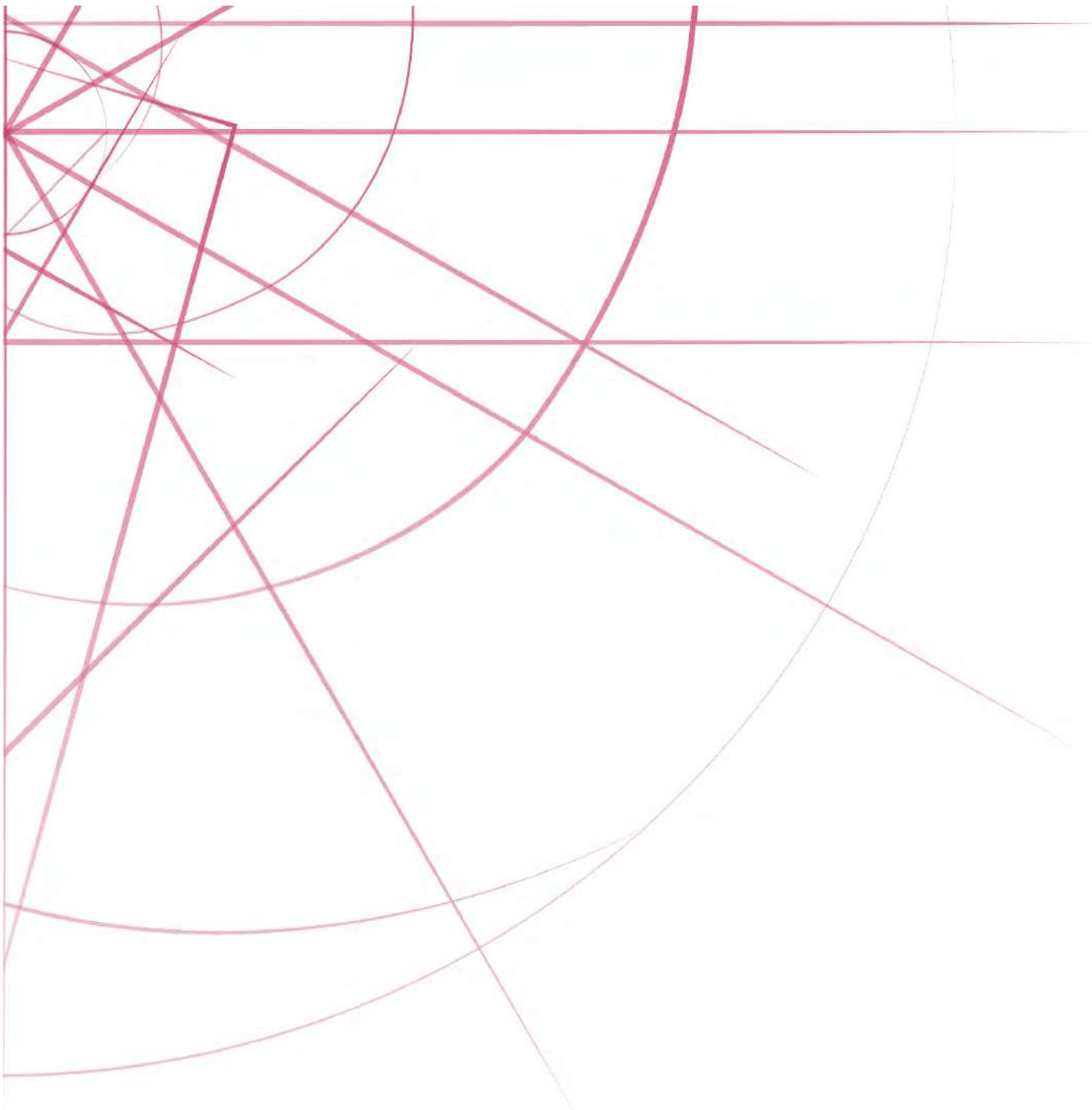
Se observa que en estos escenarios de la profesión también es coincidente en la opinión de los docentes, estudiantes y egresados, que la preparación no corresponde con el

cambio tecnológico, y al ser incorporado como un nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje, tendría la oportunidad de que se empleen las tecnologías actuales como software especializado en apoyo al desarrollo de proyectos de diseño; aplicadas desde la ingeniería, la tecnología e innovación, y hasta en lo social y en el valor del diseño.

## Opiniones que difieren

Los egresados y docentes son quienes hacen notar y entienden que en los escenarios actuales de la profesión, la visión que se tiene de las universidades es que dan una buena base de conocimiento para el desarrollo de los diseñadores, y en su opinión, contrasta la importancia de la vinculación con las empresas; estableciendo la necesidad de abrir espacios para prácticas profesionales que son la oportunidad de colocarse laboralmente al egresar de las universidades, por eso la importancia que se fomente esto aún más entre los estudiantes.

Se advierte, también en su opinión, el diseño social y la sustentabilidad como tendencias, más no como oportunidades de desarrollo profesional en México. Ya que está comprobado que los profesionales del diseño aun conociendo las metodologías existentes en estos campos, no las aplican. Porque particularmente México, no tiene una normativa que las regule, al menos en este campo. Siendo esto un área de oportunidad para la conformación de políticas públicas enfocadas al desarrollo social, y con ello, dar oportunidad de equilibrio al perfil del diseñador con perspectiva holística, para la promoción dentro de lo social y lo empresarial.



# 7.4

# CONCLUSIONES

## DESAFÍOS EDUCATIVOS

Para concluir, a continuación, se presentan las opiniones comparadas de estudiantes, egresados y docentes sobre los diferentes desafíos educativos. En las preguntas donde estudiantes, egresados y docentes podían responder si estaban de acuerdo o en desacuerdo, es de llamar la atención que las opiniones se contradicen. Mientras unos están conformes, otros están insatisfechos. Desde una perspectiva sistémica, la multidimensionalidad es la propiedad de los sistemas donde las tendencias opuestas no solo interactúan y coexisten, sino que forman una relación complementaria. Así que las discordancias que encontramos en si los planes de estudios están acordes a las demandas del mercado, o si estuvieron actualizados en tendencias tecnológicas, entre otras, deberán considerarse bajo esa relación complementaria de tendencias opuestas. Pero en general, se puede afirmar que hay muchas coincidencias. No hay diferencias de opinión entre los tres sectores sobre los desafíos educativos, más bien las ideas de unos y otros complementan la visión a futuro de la educación del diseño en México.

Algunos estudiantes, egresados y docentes coinciden en que los programas académicos sí están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere. Sin embargo, señalan algunas discordancias. Los estudiantes puntualizan que, aunque estén de acuerdo no siempre están satisfechos, que depende mucho del interés del estudiante por su formación y también cómo se estructura el conocimiento en el diseño curricular. Los egresados y docentes, puntualizan que como desafíos se tienen integrar otras pedagogías con contenido social, estrategias didácticas que les permitan a los estudiantes visualizar todo el tiempo los desafíos de la disciplina, vincular la teoría con la práctica y la actualización constante y acorde a los cambios sociales y tecnológicos. Los alumnos y egresados que consideran que los programas académicos no están acordes a las demandas del mercado y a los desafíos que la disciplina requiere, indican que la educación no cambia con la rapidez que debería, que falta preparación empresarial. Por

su parte, los docentes señalan como desafío educativo, vincular la universidad para identificar demandas sociales, patrones de consumo y su impacto en la sustentabilidad.

En cuanto a si la enseñanza está actualizada en función de las tendencias tecnológicas, en general los alumnos están satisfechos. Sin embargo, marcan como desafío y oportunidad aprovechar programas de código abierto para no generar dependencia tecnológica. Los egresados y docentes puntualizan que es difícil tener actualizados los métodos de enseñanza y los recursos al 100%, y marcan como reto una vinculación estrecha con empresas para observar tecnologías actuales. Además, los docentes indican que el presupuesto limita en muchas ocasiones la actualización constante. En oposición, están los completamente insatisfechos con la actualización de los recursos tecnológicos. Los alumnos consideran que definitivamente no se cuenta con el equipo necesario, y/o aunque la tecnología esté, los maestros no están actualizados, ni se atreven a explorar con nuevas tecnologías. Los egresados y docentes además cuestionan si este saber tecnológico es fundamental para contribuir con el bienestar social o el mejorar las condiciones de vida, también señalan que la solución está en mantener una vinculación con las empresas para adaptarse a los constantes cambios. Por lo tanto, ya que es imposible estar vigentes a los adelantos tecnológicos en las universidades, el futuro se presenta en la vinculación con industrias, empresas, centros de investigación para tener acceso a experiencias novedosas.

Los estudiantes y egresados, se imaginan en cinco años buscando una oportunidad para estudiar en el extranjero, estudiando un posgrado, ejerciendo la docencia implementando proyectos interuniversitarios y colaborando con profesores de diferentes especialidades, o liderando su propia empresa de diseño. Llama la atención que tanto los estudiantes, como los egresados, han criticado los métodos de enseñanza de sus profesores, lo poco actualizados que están en tendencias tecnológicas, en materiales y procesos. Sin embargo, cuando se les preguntan cómo se perciben en cinco años, muchos respondieron que se ven en la docencia, algo interesante sería constatar si ellos consideran que tienen o tendrán mayor y mejores competencias que sus actuales profesores.

Los egresados consideran que, en la última década, el mercado del diseño en México se ha estancado, indicando que hace falta favorecer en los programas académicos, el desarrollo de emprendimiento junto con todas las herramientas financieras y de innovación.

Por un lado, algunos estudiantes y egresados consideran que la difusión del diseño favorecerá el incremento de matrícula, y marcan como desafío promover el diseño para concientizar a la sociedad y empresarios del valor del ejercicio de la profesión. Los alumnos consideran que tanto universidades, alumnos, y egresados de diseño; deberán trabajar más por promover el diseño. En oposición, otros opinan que solo con difundir el diseño, no se va a lograr que la sociedad comprenda su valor y que el bachiller seleccione estudiar diseño, y así aumentar el número de matrícula en la carrera. Es un desafío promover un mayor interés sobre los demás aspectos del diseño, sociales, productivos, comerciales y ambientales.

En cuanto al valor, los alumnos y egresados indican que el referente del buen diseño, se debería enfatizar en el diseño mexicano y no en el diseño europeo. Los egresados y los docentes además señalan que se debería transmitir a los alumnos la diversidad del campo laboral, para que estos encuentren su vocación y se puedan desarrollar de mejor manera en el campo profesional. Comprender que los perfiles de diseñadores: emprendedores, líderes, empleados colaborativos, etc... todos son necesarios en el país.

Los retos en contenido educativos están en varios frentes, en términos generales coinciden estudiantes, egresados y docentes en:

- a) **Construcción teórica sólida.** Los retos se miran desde dos puntos de vista. Por un lado, desarrollar el hábito de la lectura para reforzar la argumentación teórica de los proyectos. Por otro lado, comprender la historia de los objetos, analizando su contexto social, cultural, tecnológico y económico para impulsar la innovación. Los docentes además agregan la importancia de desarrollar investigación teórica o básica del diseño para abrir la discusión epistemológica, incorporando aspectos culturales, económicos, sociales, y el pensamiento de otras disciplinas.

- b) **Tecnología - Softwares de diseño.** Estar atentos a las tendencias tecnológicas y al impacto del desarrollo de la inteligencia artificial. Desarrollar al máximo el uso de softwares de diseño antes de salir de la carrera.
  
- c) **Emprendimiento.** Impulsar la creación de fuentes de trabajo propias a partir del emprendimiento. Dando al estudiante herramientas en gestión, administración, mercado, legales, fiscales, financieras, de negociación, laborales, junto con las habilidades de gestión proyectual y factibilidad. Desarrollar capacidades de analizar mercados, hacer encuestas, entrevistar gente, para la búsqueda de oportunidades para desarrollos de proyectos.
  
- d) **Vinculación.** El reto estará en lograr una vinculación más estrecha con la comunidad, con el barrio, con las empresas, con la industria, con dependencias gubernamentales, con organismos no gubernamentales; y así promover proyectos escolares en situaciones reales con un impacto social y comenzar a integrar a los alumnos al mundo laboral. Así mismo, involucrarse con los beneficios de las redes sociales y el manejo de comunidades.
  
- e) **Sustentabilidad.** Una visión de diseño responsable, con conciencia de la sustentabilidad, fomentando la reducción del consumismo y productos desechables. Impulsando proyectos sociales en ciudades y áreas rurales, con una visión en la economía circular y solidaria, analizando materiales y procesos bajo una ética ambiental. Enseñando teorías y estrategias para el diseño sustentable desde el inicio de la carrera.
  
- f) **Interdisciplina - Multidisciplina.** Impulsar el desarrollo de proyectos en colaboración con otras licenciaturas para poder sumar las diferentes perspectivas de soluciones a los problemas complejos. Trabajar con al menos un proyecto en la carrera de manera interdisciplinaria junto con medicina, ingeniería y ciencias, fomentando un conocimiento más integral y transdisciplinario. De igual manera,

una relación más cercana con la ingeniería, incorporando más conocimientos de ingeniería de producto, trabajando junto con los ingenieros para aprender el lenguaje y poder dialogar con ellos. Los docentes consideran que integrar la tecnología, la cultura y el medio ambiente, es sin duda, uno de los retos para los educadores.

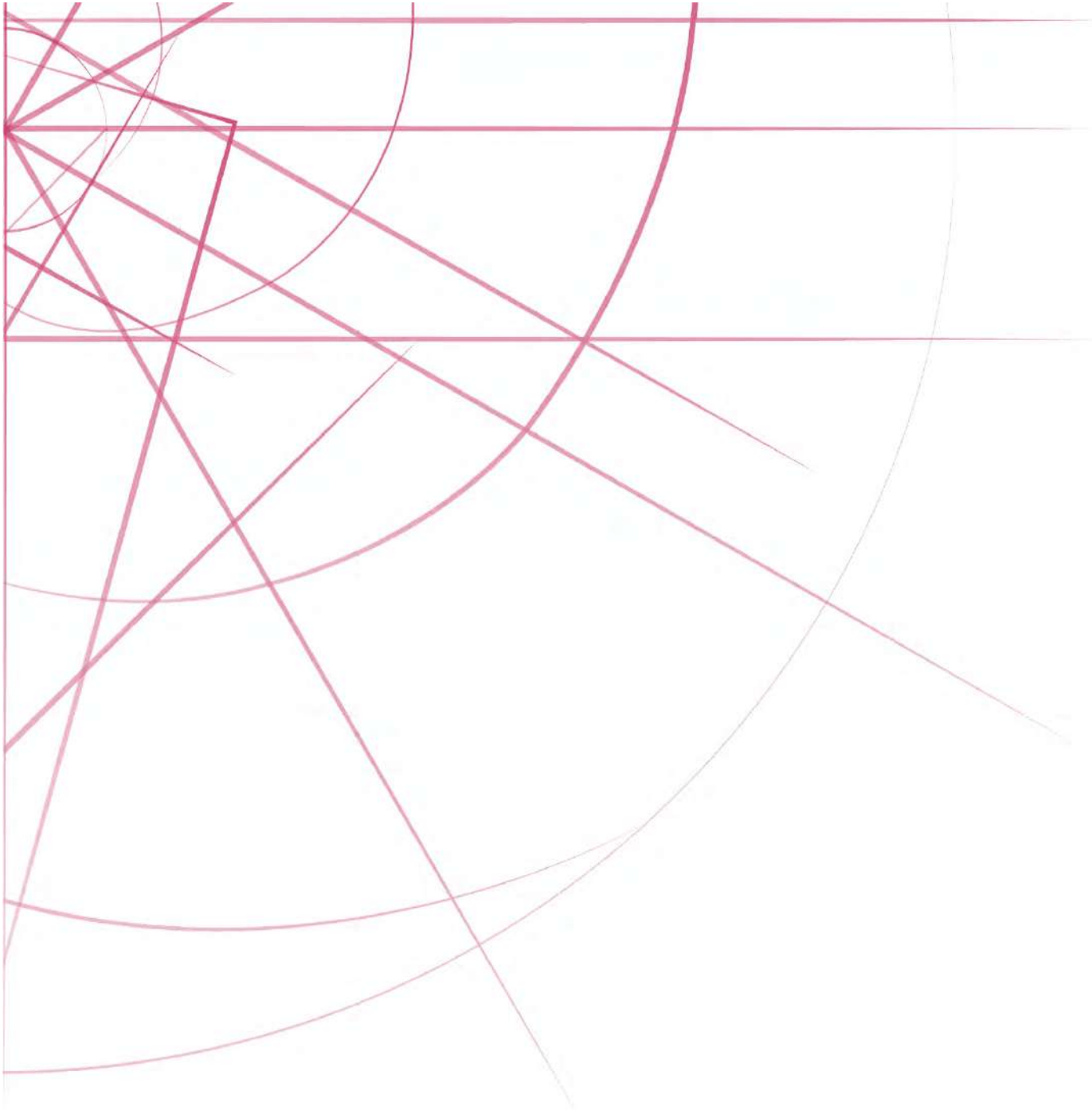
- g) **Social.** Dentro de los desafíos sociales del diseño se percibe la necesidad de que los diseñadores sean portavoces de los requerimientos sociales y ambientales. Buscando caminos, rompiendo dogmas y creando un nuevo ecosistema. En fin, formando pensadores, creativos y emprendedores, que impulsen cambios sociales, económicos y culturales. Los egresados precisan la importancia de inculcar en los diseñadores, la ilusión de pertenecer a un grupo de diseño, tanto en despachos como en la industria, donde tendrán la oportunidad de crecer, de participar en el desarrollo de productos, sistemas o sociales; y que consideren que es más importante su satisfacción personal que un artículo en una revista. Dejar de formar profesionales que diseñan sólo para el 10% con más poder adquisitivo y se preocupen más por el otro 90%, escuchando a las personas y trabajando junto con su comunidad.
  
- h) **Ética.** Se percibe indispensable desde la visión del diseño con impacto social, inculcar la ética y enseñar el diseño con un enfoque humanístico, que ayudará a los diseñadores a ser más conscientes al momento de tomar decisiones. Fomentar las habilidades de liderazgo humanista: inteligencia interpersonal e intrapersonal, comunicación y escucha activa, seguridad, confianza, inteligencia emocional, negociación, etc...

Los desafíos para los profesores estarán en la actualización continua, en demostrar confianza a sus alumnos mostrando su experiencia laboral a través de su carpeta de trabajos, y sus publicaciones. En el futuro se buscará profesores con experiencia profesional y vocación educativa, buscar un balance entre el docente académico y

el profesional, ya que ambos aportan y forman a los alumnos.

Los alumnos aprecian los ambientes agradables. Un reto será lograr en los centros de enseñanza, espacios que permitan el trabajo colaborativo, para interactuar o compartir ideas, y que fomente el potencial creativo.

Para los alumnos la visión en prospectiva, será la de fomentar el desarrollo de proyectos a partir de una visión de diseño de transición, y las nuevas tendencias del diseño universal, integral, de experiencias y de servicios. Los egresados ven el futuro en las soluciones para mejorar la calidad de vida a través del diseño de estrategias, experiencias y servicios, y cada vez menos centrada en los productos. Para los docentes, el porvenir está en desarrollar políticas públicas de diseño para el desarrollo social de México.



**7.5**

# DESAFIOS PROFESIONALES

## CONCLUSIONES

### Opiniones coincidentes

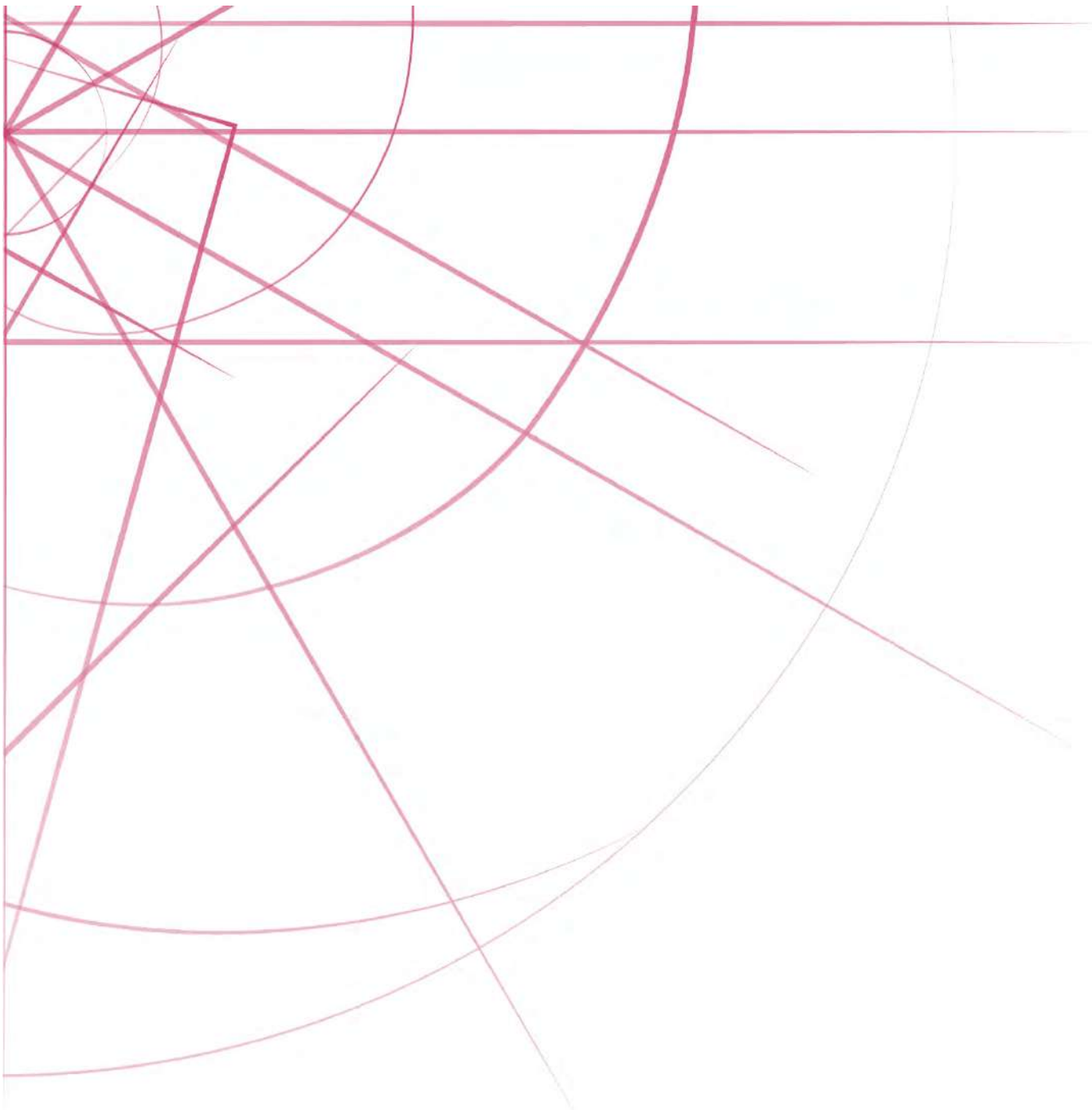
Básicamente, las opiniones analizadas de los alumnos, egresados y docentes, reflejan un acuerdo sobre el tema de los desafíos profesionales y nos indican que su interés está puesto en su futuro y en la oportunidad de desarrollarse plenamente en la profesión. Por ello la preocupación sobre la falta que hace, dignificar la labor y ampliar el conocimiento del quehacer y alcances del diseño; enfatizando qué es y lo que vale, y considerando su remuneración digna, así como engrandecer en sí mismo el trabajo del diseñador y dando cabida de realización al emprendimiento y reconocimiento de su valor. Además, conscientes de este compromiso, expresan que la desafiante transformación de la sociedad requiere capacitación y actualización constante para la aplicación y aprovechamiento, sobre todo, de nuevas tecnologías consideradas desde la formación; y estableciendo la importancia de que los programas académicos estén acordes con las demandas del mercado.

Ellos mismos destacan otro aspecto relevante en las coincidencias mencionadas, como es el poder dar pie a una mayor difusión a través de la vinculación con organismos que permitan una estructura de divulgación, para establecer un camino de oportunidades para el emprendimiento. Pensando en la creación de redes de conocimiento y de la promoción de los logros generados por el diseño y sus diseñadores, a través de una visión distinta de cómo y qué se enseña, de cómo y qué se vincula. Desarrollar esta profesión para impulsar las condiciones socioculturales, promover la generación del conocimiento y lograr el reconocimiento empresarial, de las instituciones y de la sociedad en general del diseño. Además de desarrollar una visión local e internacional de la disciplina con un sello específico, y la apreciación por la cultura y el arte como uno de los orígenes del diseño. También incorporando la gestión y la visión de los negocios, destacando a la

innovación social como un camino para el desarrollo, sin dejar a un lado como eje rector a la sustentabilidad.

### **Opiniones en las que difieren.**

Básicamente, los desafíos planteados a diferencia del resto de las opiniones, son indicados solamente por los egresados y docentes que detallan que el conocimiento lo vivimos día a día y que se proyecta por medio de una visión del diseño; por lo que deberá estar orientado en la empresa como un factor de cambio, poniendo a las tendencias tecnológicas y los actuales procesos de enseñanza-aprendizaje, en el rol de un trabajo multidisciplinario para los proyectos de diseño en general.



**7.6**

# CONCLUSIONES

## DE REDES SEMÁNTICAS

Las redes desarrolladas de acuerdo con los campos semánticos de cada respuesta, corresponden con la definición de las categorías y el surgimiento de las variables en cada una de las respuestas de los cuestionarios aplicados. Integrándose los tres campos o sectores: docentes, estudiantes y egresados y egresadas, tanto del sector académico como profesional, dividido en tres bloques de preguntas.

Con respecto a las categorías “totalmente de acuerdo”, “de acuerdo”, “ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, “en desacuerdo” y “totalmente en desacuerdo”, se agrupan dada la relevancia de las respuestas en: “de acuerdo” y “en desacuerdo”.

Asimismo, se invisibilizan aquellas de las que no se obtiene respuesta, para establecer variables. Del mismo modo, se destaca la diferencia en dicha obtención, que va de una a trece variables por categoría.

En el primer bloque, para la pregunta uno, en lo que se refiere a la relación de los programas académicos y las demandas del mercado, se obtienen variables tanto del acuerdo como del desacuerdo, para destacar la importancia de una nuevas didácticas y pedagogías; de la relación con el contexto regional tanto actual como futuro, así como los cambios de la profesión para la vinculación con la sociedad y el mercado laboral.

En la pregunta dos, con respecto a la preparación profesional, se destacan tanto en acuerdo como en desacuerdo, las variables de vinculación con instituciones y la realidad política y social, el uso de nuevas tecnologías, la innovación social y de procesos, la relación con el contexto local y el desarrollo social, el pensamiento crítico, integral con visión holística.

En la pregunta tres, con relación al aprendizaje en función de las tendencias tecnológicas, se identifican variables de actualización constante, aprovechamiento definición de los recursos y conocimiento.

Para la pregunta cuatro, sobre la relación de la difusión y el incremento estudiantil, se destaca la influencia de la difusión en las redes, el conocimiento de los diseñadores y sus proyectos y sus alcances en la sociedad como cultura del diseño y la difusión con el sector empresarial.

Por último, en la pregunta cinco, sobre la pedagogía se destacan diversas variables sobre la categoría de contenido educativo como la didáctica ética, el emprendimiento, el impacto social y el pensamiento crítico, además de los campos disciplinares tradicionales.

Para la categoría de interdisciplina y multidisciplina, se destacan las variables del reto del diseño integral contra la especialización.

Para la categoría de promoción y difusión del diseño, se identifica la variable de hacerlo desde la niñez.

Para la categoría de vinculación, las variables del diseño social con proyectos reales.

Para la categoría de sustentabilidad, se destaca el diseño responsable.

En cuanto a las acciones para los profesores, se identifica la variable de actualización en varios campos.

Por último, en el bloque de “otros aspectos”, se identifican los espacios que fomenten la creatividad y el trabajo colaborativo.

En el siguiente bloque, sobre el rol profesional, en la primera pregunta se identifica dentro de las categorías de acuerdo y desacuerdo, el incremento de la valorización en el mercado y las empresas y la congruencia con los buenos proyectos, aunque se denota la confusión con las ingenierías y los bajos salarios.

En la segunda pregunta, con respecto al crecimiento del mercado, se destacan las variables del impulso debido a la tecnología y a la globalización, así como la competencia digital y el emergente campo del emprendedurismo, aunque también se destaca la

variable de la competencia y el bajo nivel económico del país, como reducción del pago del diseño.

Para la tercera pregunta, en la que se relaciona el salario como factor para su desarrollo en el país, se identifican para la categoría “de acuerdo”, las variables de falta de cultura del trabajo profesional y el bajo salario como inhibidor, además de la alta exigencia contra este bajo salario.

En la categoría “en desacuerdo”, las variables coinciden en la falta de cultura del diseño en la sociedad y las empresas nacionales.

Para la cuarta pregunta, sobre la categoría de migración, en la mayoría se responde considerándola como la disminución de emigración, con las variables: reconocimiento de la disciplina, el emprendedurismo, el mejoramiento de habilidades y competencias, así como la falta de becas.

Para la categoría “en desacuerdo”, se destaca la escasa oferta laboral, el reconocimiento externo y la inseguridad en el país.

En la quinta pregunta, que se abre a diversos comentarios sobre cómo se imagina en cinco años, se analizan diversas categorías, como: creciendo en otras áreas, con la variable creativa; la más amplia, se relaciona con la categoría docencia y las variables del posgrado, de la pedagogía y la investigación.

Otra categoría, se refiere al posgrado con las variables de emprendedurismo, en docencia y en una especialidad. En la categoría de liderando mi propia agencia de diseño, las variables son: en tecnología y experiencia industrial.

En la categoría de emprendimiento creativo, se identifican las variables de: jubilación, docencia y experiencia profesional. Para el trabajo en el extranjero, se identifica la variable de proyectos internacionales. En la categoría de trabajo en una dependencia, se identifica a la industria.

Para la última pregunta de este bloque sobre comentario o propuesta sobre el perfil y ejercicio profesional, la categoría de contenido educativo contempla la mayor cantidad

de variables como: la investigación, los proyectos reales, el liderazgo, el emprendedurismo, la gestión proyectual y el diseño integral y multidisciplinar.

Para la categoría de interdisciplina y multidisciplina, se destaca la variable de diseño integral y colaborativo, como en la anterior, así como los negocios.

Para la vinculación, se identifican un gran número de variables destacándose como una inquietud importante en las Pymes, el Conacyt y desarrollos gubernamentales. Además de los proyectos reales y el diseño social, así como el impulso de talentos y concursos.

En la sustentabilidad, también se identifica el diseño social y la educación, además del diseño ambiental.

Para la categoría de las acciones de los profesores, se identifican variables como la capacitación y las habilidades de comunicación, además de la experiencia profesional, la creatividad y la innovación, así como la vinculación con proyectos reales.

En la categoría social, las variables a destacar son el compromiso con la sociedad, la creación de conciencia, el diseño humanista y ambiental, así como responsable.

Para la categoría de prospectiva, se identifican once variables; de las que destacan: la realidad nacional y las políticas públicas, las oportunidades en el extranjero y el espíritu de gremio, además de la ya tradicional, vinculación con la industria. Además de también abordar el diseño social integral y sustentable.

Asimismo, la categoría de valor, identifica un gran número de variables entre las que destacan: la cultura de diseño, las corporaciones como país manufacturero, la capacidad de desarrollo y la preparación y profesionalismo.

En la categoría de tecnológicos, se identifica a los materiales y procesos, el financiamiento y la actualización.

En otros, se identifica a la experiencia en perspectiva, la investigación y la consultoría.

Para el tercer bloque, que se aborda con opiniones sobre los diseñadores destacados en México y en el mundo, en las dos primeras preguntas de las categorías emergentes en sus perfiles, se identifican: en el mundo como el valor asignado a la colectividad y la

individualidad, lo social como un agente de cambio y el diseño integral, la prospectiva como un diseño atemporal, la actualidad como la variable de solución de problemas y visibilidad del diseño. En cuanto al contenido educativo como base y vocación del diseño, y en lo que se refiere a la promoción y difusión, se identifica darle vida al diseño y la publicación de logros en el gremio.

Asimismo, para el diseñador mexicano, la categoría de valor se define en el éxito profesional y el anonimato, así como mayor divulgación. En lo social, diseño con comunidades y artesanos, con diseño ético. La actualidad identifica las plataformas y el arte-objeto. En el contenido educativo como éxito en el diseño, para la promoción y difusión. Igualmente, en logros y concursos nacionales. En otros, se identifica la cultura del diseño y los perfiles.

Para la pregunta 3. 3 donde se cuestiona, ¿de qué está más cerca el diseño?

Las categorías son: negocios, que identifica las variables de emprendedurismo y estrategia y promoción del consumo. Para la categoría de tecnología, se destaca la innovación y la sustentabilidad. Para la comunicación, se identifica a la marca y la confusión con diseño gráfico. En la categoría del arte, las variables de valor de la artesanía y el arte funcional.

Para la categoría de ingeniería, las variables de enfoque local y manufactura. En otras, se identifica lo multifacético y versátil.

Para la pregunta 3. 4 del reconocimiento de la importancia de la gestión del diseño en las empresas, las categorías “de acuerdo y desacuerdo” identifican en la afirmación dependiendo del tamaño de las empresas y la importancia por resultados, además del reconocimiento contra el valor. En desacuerdo, se identifica la falta de valor del diseño, del potencial por una conciencia institucional, además de ser un recurso de competitividad.

La última pregunta abre comentarios sobre la imagen y prospectiva del diseño y de las categorías se destacan las variables de la siguiente forma:

Del valor, no al diseño “*star*”, sino al de industria. Hay pocas oportunidades en la industria, destaca que el diseño no es arte, y la investigación como argumentos del diseño para una identidad.

Del contenido educativo, se identifican los planes de estudio vinculados con la industria, los congresos, ferias y mercados como iniciativas para los estudiantes; desarrollar emprendedurismo, liderazgo y teoría con lectura; así como más ingeniería y tecnología.

Para la vinculación, se identifican las variables de relación redes con universidad + empresa + internet + redes sociales + manejo de comunidades.

Para la sustentabilidad, se identifica el ciclo de vida del producto, el diseño social, los materiales sustentables y la reutilización y reciclado en contra del consumismo.

Para los tecnológicos, las variables de vida cotidiana, de inteligencia artificial y la actualización y la industria 4.0.

En cuanto a la categoría de prospectiva, se identifican las variables de diseño de experiencias y servicios, el diseño integral y el universal, además de la responsabilidad social, más participación sistémica y los nuevos materiales.

Para la promoción y difusión, las campañas de concientización, las ferias de innovación y concursos, además del talento mexicano independiente e industrial.

En la categoría de actualización, se identifican las tendencias metodológicas y las necesidades de los usuarios.

Para la categoría de social, se identifican las variables de sociedad incluyente, el diseño para todos, así como contraposición al capitalismo y consumismo.

The image features a solid red background. On the left side, there is a vertical white line. The word "AUTORAS" is written in a bold, white, sans-serif font, centered horizontally. The background is decorated with faint, white geometric patterns, including several overlapping circles and a network of intersecting lines that form a complex web-like structure, particularly concentrated in the lower right quadrant.

**AUTORAS**

# AUTORAS



La Doctora en Ingeniería de Empaque por la *University of Michigan State*,

**Cristina Fernanda Guzmán Siller**, cuenta con 30 años de experiencia en la docencia, es investigadora de la Universidad de Monterrey, responsable del área de Envase y Embalaje de la licenciatura y la maestría. Así mismo, colabora con el Centro de Innovación, Desarrollo y Pruebas de Empaque -Centro ABRE-UDEM. Estudió Diseño Industrial en la UDEM y la maestría en Diseño Industrial en la UNAM. Tiene publicaciones nacionales e internacionales, un Libro y 2 patentes; pertenece a 2 comités editoriales internacionales en el área de Empaque y es parte del Consejo Directivo de IAPRI.



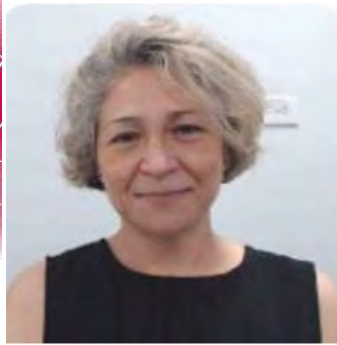
La Doctora en Ciencias Sociales **María del Pilar Mora Cantellano**, es Investigadora del Centro de Investigaciones en Arquitectura y Diseño de la UAEMex. SNI I y Perfil PRODEP. Diseñadora industrial, autora y coautora de libros y capítulos de libro, así como de artículos nacionales e internacionales. C.A. de Diseño y Desarrollo Social. Responsable de la Red de Diseño para el Desarrollo Social. Miembro del Consejo Consultivo de DI-Integra y del comité ejecutivo de AMECIDER.



La Maestra en Arte Urbano **Ana Margarita Ávila Ochoa** es docente e investigadora en la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, doctorante en Arquitectura, Diseño y Urbanismo en la UAEM y Maestra de teoría, historia, expresión y talleres de diseño. Asesora de tesis nivel licenciatura y posgrado. Pertenece a la Red de Diseño para el Desarrollo Social y participa como par evaluador en los procesos de acreditación del Comité Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño. Autora de varios libros con la UASLP, y UA en Ecuador.



La Maestra en Artes Visuales por la UNAM, **Patricia Etcharren Padilla**, es Diseñadora industrial por la Universidad Iberoamericana, con experiencia profesional en diseño artesanal. Es docente desde hace más de 40 años en diferentes universidades del país. Forma parte de los directores fundadores de la Universidad Modelo, labora en la Escuela de Diseño desde 1997, hasta la fecha. Además de ser representante de DI-integra, ante COMAPROD. Par evaluador desde 2012.



**Dra. Alejandra Marín González.** Doctora en Filosofía de la arquitectura por la Universidad Autónoma de Nuevo León con experiencia docente de más de 30 años e integrante del comité de investigación de la asociación nacional de escuelas de diseño DI integra.

Colaboradora en diversos cuerpos colegiados como evaluadora, jurado y miembro de comités, que permiten a través del tiempo la experiencia para ampliar la visión académica. Experiencia como Investigadora en proyectos de desarrollo tecnológico en colaboración con diversas empresas y entidades federales de generación de conocimiento con impacto social. Actualmente Secretaria de Desarrollo Institucional y Transformación en la facultad de arquitectura de la UANL.

