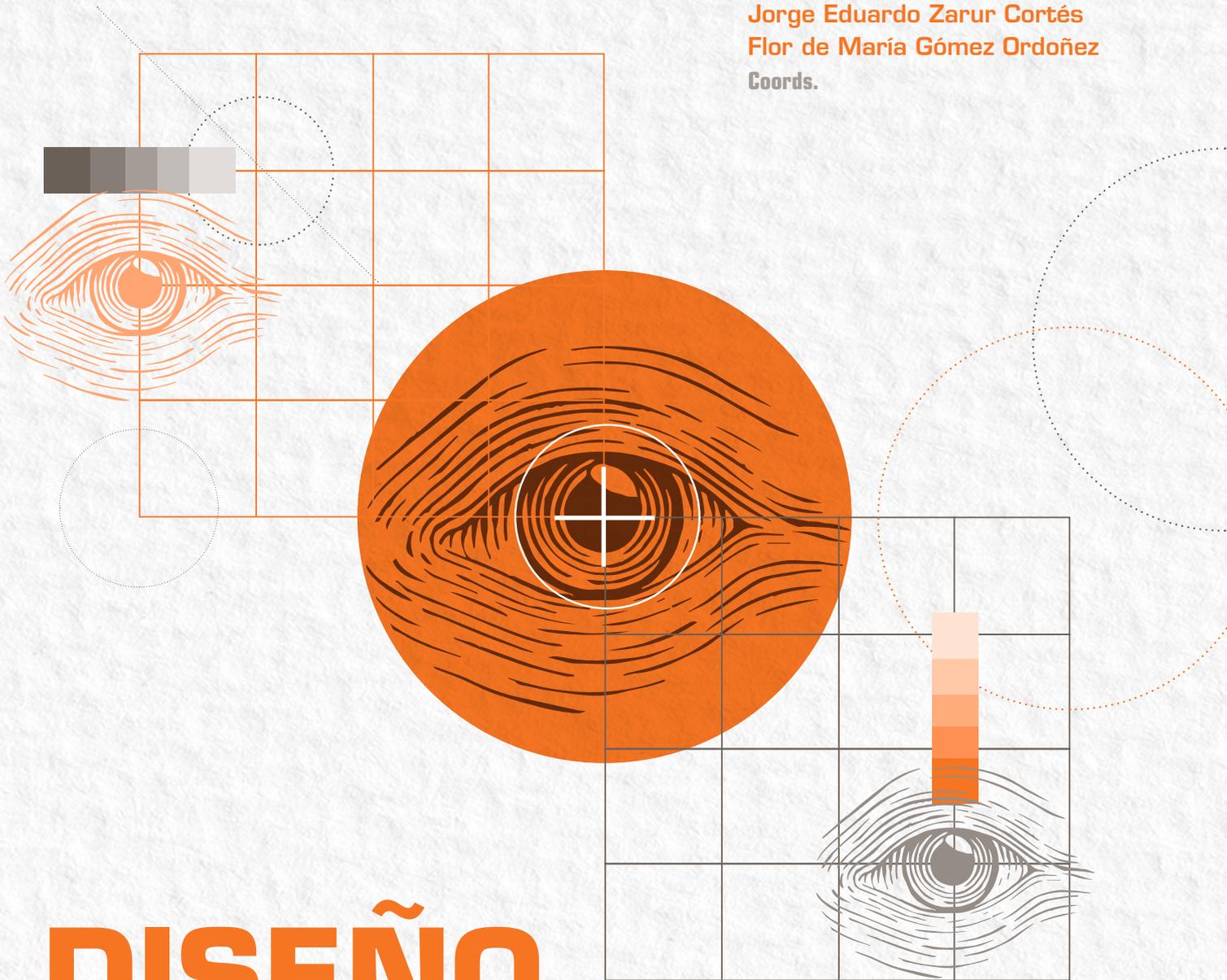


---

Jorge Eduardo Zarur Cortés  
Flor de María Gómez Ordoñez  
Coords.



# DISEÑO GRÁFICO

Enfoques de formación y campo  
laboral en la Administración Pública







# DISEÑO GRÁFICO

Enfoques de formación y campo  
laboral en la Administración Pública

NC Diseño Gráfico. Enfoques de formación y campo laboral en Administración Pública / Jorge Eduardo  
845 Zarur Cortés, Flor de María Gómez Ordoñez, coordinadores – 1ª ed. – Toluca, México : Universidad  
.D57 Autónoma del Estado de México. Secretaría de Investigación y Estudios Avanzados, 2022.  
2022 348 p. ; il.

1. Diseño Gráfico.
2. Administración Pública.
  - I. Zarur Cortés, Jorge Eduardo / Coord. II. Gómez Ordoñez, Flor de María / Coord.

### **Diseño Gráfico. Enfoques de formación y campo laboral en la Administración Pública**

Jorge Eduardo Zarur Cortés, Flor de María Gómez Ordoñez  
Coords.

Portada: Nahualito Estudio

Libro sometido a sistema antiplagio y publicado con la previa revisión y aprobación de pares doble ciego externos que forman parte del Sistema Nacional de Investigadores, nivel 1. Expediente de la obra 296/06/2021, Dirección de Difusión y Promoción de la Investigación y los Estudios Avanzados, adscrita a la Secretaría de Investigación y Estudios Avanzados de la UAEM.

Primera edición: febrero de 2022

**ISBN 978-607-633-427-0**

D. R. © Universidad Autónoma del Estado de México  
Instituto Literario núm. 100 Ote. C.P. 50000, Toluca, Estado de México  
[www.uaemex.mx](http://www.uaemex.mx)

El contenido de esta publicación es responsabilidad de los autores.

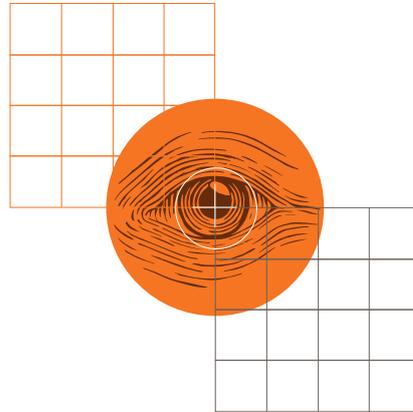


Esta obra queda sujeta a una licencia *Creative Commons* Atribución-No Comercial-Sin Derivadas 4.0 Internacional. Puede ser utilizada con fines educativos, informativos o culturales, ya que permite a otros solo descargar sus obras y compartirlas con otros siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de manera comercial. Disponible para su descarga en acceso abierto en: <http://ri.uaemex.mx>

Hecho en México

# DISEÑO GRÁFICO

Enfoques de formación y campo  
laboral en la Administración Pública



---

**Jorge Eduardo Zarur Cortés**  
**Flor de María Gómez Ordoñez**  
**Coords.**



Toluca, 2022

## Universidad Autónoma del Estado de México

**Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales**

**Carlos Eduardo Barrera Díaz**

*Rector*

**Doctora en Ciencias Sociales**

**Martha Patricia Zarza Delgado**

*Secretaria de Investigación y Estudios Avanzados*

**Maestro en Valuación**

**Xavier Gaytán Zepeda**

*Director de la Facultad de Arquitectura y Diseño*

**Maestro en Educación**

**Guillermo Palemón Hernández Bastida**

*Encargado del Despacho de la Dirección*

*del Centro Universitario UAEM Zumpango*

**Maestra en Administración**

**Susana García Hernández**

*Directora de Difusión y Promoción de la Investigación*

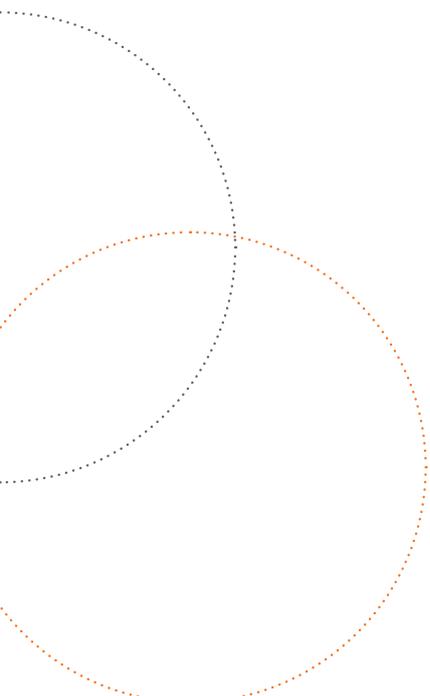
*y los Estudios Avanzados*



# **IN MEMORIAM**

Dedicamos este libro  
al doctor Lucio Navarro  
Sánchez, quien inició  
con interés y excelencia  
este trabajo.

Diciembre de 2021



**11 PRÓLOGO**

Félix Beltrán

**15 INTRODUCCIÓN**

Jorge Eduardo Zarur Cortés

**25 CAPÍTULO I**

Contextos del diseño, horizontes múltiples

Luz del Carmen Vilchis Esquivel

**47 CAPÍTULO II**

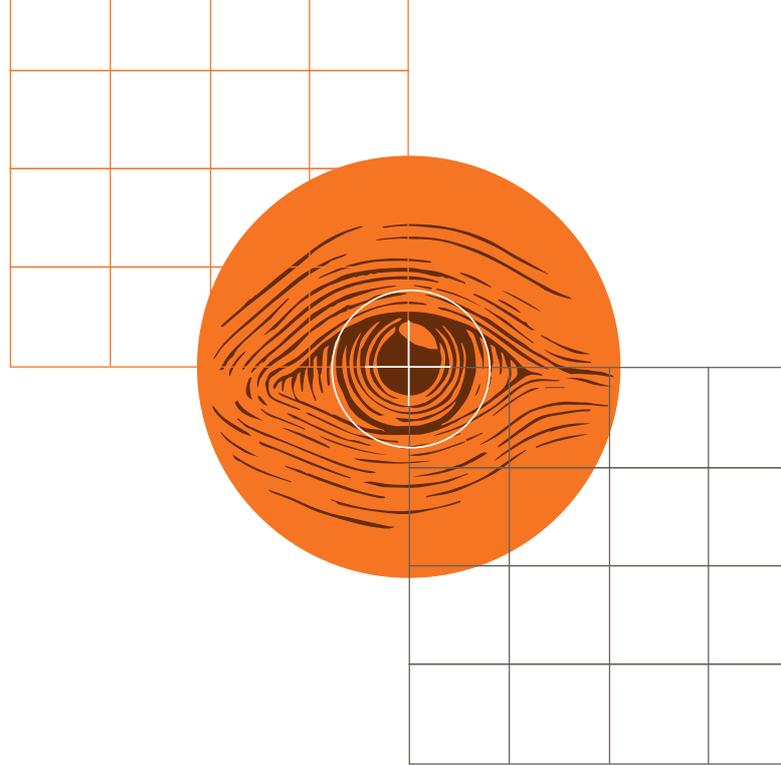
Interacción del Diseño Gráfico y la Administración Pública

Raymundo Ocaña Delgado

Argelia Monserrat Rodríguez Leonel

Brenda González Bureos

# ÍNDICE



### **65 CAPÍTULO III**

Perfil del diseñador gráfico actual. Pros y contras en su desarrollo profesional

Isaac Castillo Vilchis

### **91 CAPÍTULO IV**

El perfil de egreso del Diseño Gráfico en México, apuntes para su comprensión

Olivia Fragoso Susunaga

María Teresa Olalde Ramos

### **121 CAPÍTULO V**

De la disciplinariedad a la transdisciplinariedad en los diseños: un modo de nomadismo

José Rafael Mauleón Rodríguez

### **165 CAPÍTULO VI**

El diseñador gráfico en los procesos institucionales de la Administración Pública: un primer acercamiento

Joel Mendoza Ruiz

Jorge Eduardo Zarur Cortés

### **197 CAPÍTULO VII**

Diseñador gráfico, Administración Pública y factibilidad de un proyecto estratégico conjunto

Joel Mendoza Ruiz

### **263 CAPÍTULO VIII**

El diseñador gráfico en la Administración Pública: estudio de campo

Flor de María Gómez Ordoñez

Jorge Eduardo Zarur Cortés

Fermín Leonel Reyes

### **313 CAPÍTULO IX**

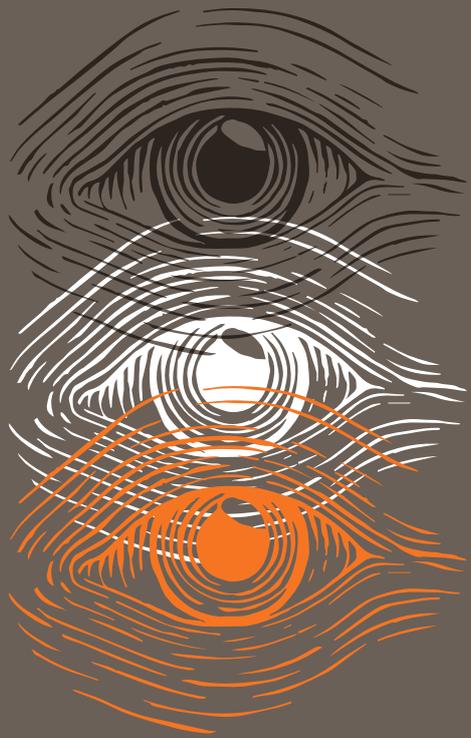
Reflexión en torno a las condicionantes y detonantes para la reinención del diseñador gráfico en la Administración Pública

Jorge Eduardo Zarur Cortés

Flor de María Gómez Ordoñez

### **331 ANEXOS**

### **341 ACERCA DE LOS AUTORES**



## PRÓLOGO

**Félix Beltrán**

Diseñador gráfico, pintor,  
dibujante y grabador

**Distintas estancias he tenido a lo largo de mi vida:** 40 años en México, cerca de 30 años en Cuba, aproximadamente 10 años en Estados Unidos de América y un año en España. Todas ellas han tenido una práctica intensa en nuestra carrera (el Diseño Gráfico), y también he ahondado ampliamente en las tendencias deseables del diseño para, al menos, reducir problemas sociales, sobre todo en México.

La diabetes, las adicciones y la corrupción son una pandemia; todas tienen algo en común: un caudal de injusticias, las cuales acontecen en un país con innumerables recursos naturales, así como una gran historia para poder contar con bases más sólidas y para destinar menos recursos para unos cuantos.

La Administración Pública es importantísima en la práctica, tiene deficiencias y, más aún, en la práctica del diseño a través de los diversos medios; asimismo, sus resultados son deficientes e insuficientes en cuanto a la influencia para poder inculcar lo que se debería infundir.

Uno de los grandes errores, por una parte, es obedecer el “manual de identidad”, el cual es única y exclusivamente para la aplicación de la marca y ciertas constantes que son suficientes para el perfil de la institución determinada. Por otra parte, la actividad del diseño inicia del interés por atender las necesidades, pues una de las causas de los fracasos en el diseño es que no queda claro cuál es la intención o las intenciones en plural o, para ser más exacto, las aspiraciones o, para ser todavía más preciso, las persuasiones de ciertos estratos del público.

Si no están identificadas las necesidades, no pueden generarse los objetivos; no basta con establecer los propósitos, es importante estratificarlos: cuál es el principal, cuál es el accesorio, y así sucesivamente.

Otra de las dificultades o deficiencias radica en los medios. Un cartel no es para tratar cuestiones que fuesen preferibles para un folleto, porque el público transita, con frecuencia, frente al cartel, más todavía, en una etapa de la historia donde el caudal de estímulos es tanto que nos confundimos, porque contamos con capacidades límites para descifrar los actos de comunicación.

También resulta importante la distribución, ;en dónde está la distribución!, no podemos hacer un folleto para la salud pública en áreas donde no resulta de interés porque no están los desnutridos, los infectados y, tristemente, los olvidados, los que no tienen habilidades suficientes para la lectura, los que se encuentran derrotados y consideran que es imposible trascender esos niveles. El diseño principalmente es para alimentar el consumismo, un consumismo que se considera prioritario, lo cual es falso. Lo que ocurre es que la avaricia de la estructura social predominante alienta más y más en cuanto al capital.

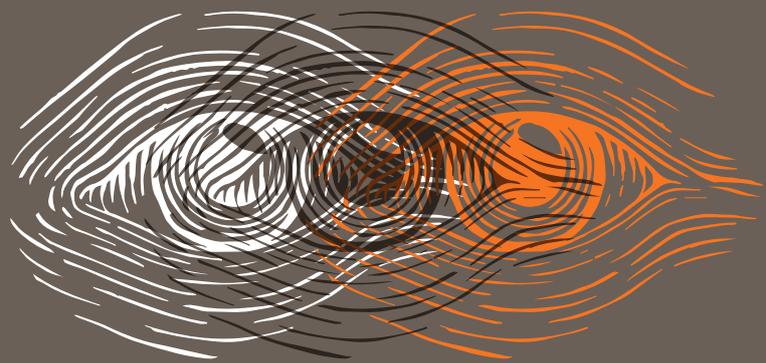
Asimismo, el especialista en Diseño Gráfico no puede ser un primitivo como se acepta en pintura, como se acepta en el caso de la artesanía, como se acepta entre las clases y los estratos sociales más olvidados, donde se considera que esas condiciones son las de conservar las tradiciones. El mexicano actual no es el mismo de antes y durante la Colonia y así sucesivamente, porque ser mexicano es asumir la responsabilidad social, tratar de que en todas las esferas de México se apreciara en el ámbito mundial, en política, en salud, —incluyo la salud mental—, en deportes, en literatura, en pintura, en música, en danza y en todo lo que también tiene importancia, donde hay estratos que hemos alcanzado en ciertas facetas de la cultura, que hemos conquistado en sus niveles más altos, pero lamentablemente falta mucho por hacer.

El mundo tiene países que han sufrido devastadoras crisis bélicas, devastadoras en su sentido más cabal, en su sentido más terrible, en el sentido más aniquilador y cruel por parte de los opositores, realmente y nada más elocuente que las dos bombas atómicas lanzadas que sufrió Japón, y donde este país se ha podido sobreponer con creces, a pesar de tener una herida que no debe olvidar, una herida que es eterna y una evidencia de otros países.

El diseño de calidad se evidencia no en el diseño mismo, sino en los resultados, en sus efectos, nunca el especialista en diseño está frente a su público, como pudiera ser un médico frente a sus pacientes, que incluso los examina y les receta pruebas diversas. El diseño se evidencia en sus efectos, no en el público, sino en los efectos de ese público para el cual es ese diseño.

Lamentablemente en el deslumbramiento frente al atractivo mundo de los ordenadores y sus derivados, las instituciones, que tienen la carrera de Diseño y especialidades, ponen énfasis en aprender frente a los ordenadores, lo cual, menos mal, no pasa en todas las instituciones. No debemos desilusionarnos, por el contrario, a más dificultades, habrá más insistencia. Estoy convencido de que las deficiencias detectadas desde el diseño en la Administración Pública serán más certeramente abordadas desde las aspiraciones del diseñador y, en consecuencia, se elevará el nivel de los resultados.





## INTRO DUCCIÓN

Jorge Eduardo  
Zarur Cortés

Doctor en Ciencias y Artes  
para el Diseño

**En el marco del proyecto** “El diseñador gráfico en la Administración Pública”, respaldado por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM) durante 2020 y la primera mitad del 2021, se llevó a cabo una investigación exploratoria, cuyo objetivo fue reunir datos relativos a la interrelación establecida desde hace tiempo entre los diseñadores gráficos y las instituciones públicas. De acuerdo con las variables relacionadas con las partes implicadas en la investigación, se establecieron parámetros desde los cuales se abordaron los puntos de vista de la temática de este libro. El análisis del contexto dio como resultado la obtención de información que deja ver la dinámica de trabajo del diseñador gráfico en esta área del contexto laboral, observándose un conjunto de circunstancias y condiciones de trabajo de los diseñadores gráficos en la iniciativa pública y, de manera directa en el Gobierno federal, estatal y municipal en México.

De esta manera, se desarrollaron instrumentos de investigación que permitieron analizar problemáticas y fenómenos propios de la actividad del diseño en este ámbito, mediante testimonios de los sujetos entrevistados; asimismo, se detectaron señalamientos en los que los diseñadores refieren al contexto de la Administración Pública como un área de trabajo adecuada y con una serie de condiciones que permiten el desempeño laboral desde la parte creativa, propositiva y del desarrollo de propuestas gráficas, entre otros aspectos mencionados por ellos mismos.

Desde el ámbito de la Administración Pública en México, se indagó en un primer momento acerca de la relación establecida por el Diseño Gráfico y los productos de diseño desarrollados para las instituciones públicas, entendiéndose con ello a las propuestas gráficas que, por sus características de conformación, son clasificadas como logotipos, imagotipos, logosímbolos, entre otros, que simbolizan los valores y la visión misma de los organismos públicos que, en representación del Gobierno, ofrecen una serie de servicios y apoyos al colectivo de un lugar.

Para ello, se contó también con la opinión —por un lado— de profesionales renombrados en el campo del Diseño Gráfico y, por el otro, de diseñadores, quienes, por su permanencia o interinidad en las instituciones gubernamentales, han vertido consideraciones que generan pautas, las cuales permiten establecer condicionantes en esta profesión al desarrollarse en la empresa pública. A partir de ello, en esta primera investigación se tomaron en cuenta tanto la experiencia visual, así como los antecedentes tradicionales de las imágenes institucionales, lo cual mostró que desde el Gobierno existe un “condicionamiento” de estas, derivado de los intereses político-administrativos, mientras que desde la Administración Pública hubo una inclusión del diseñador gráfico. De esta manera, se llevó a cabo un análisis de los conceptos de diseño que fueron aplicados en las distintas propuestas gráficas, al mismo tiempo se consideró el poder continuar con una investigación disciplinar que observe la validez del diseño en los organismos públicos y la empleabilidad del diseñador gráfico en la organización de los modelos administrativos, quizá para contestar la pregunta de ¿cuál es la relación entre la supeditación político-administrativa y la propuesta creativa socialmente trascendente?

En este primer acercamiento, se consideraron partes representativas del desarrollo metodológico que versan acerca de los conceptos y la evolución del Diseño Gráfico en el campo de la Administración Pública descentralizada y de tipo autónomo, de la continuidad de la investigación disciplinar en la Administración Pública y, de igual manera, acerca de la utilización de los conocimientos y habilidades del diseñador gráfico en los propios modelos de la Administración Pública, considerándose actualmente al Diseño Gráfico como una actividad importante en ámbitos tan variados como los publicitarios, mercadológicos, industriales, empresariales y públicos o gubernamentales, cuya formulación deriva en una comunicación directa y efectiva con los usuarios mediante elementos gráficos con relaciones conceptuales. Por una parte, el Diseño Gráfico conlleva cambios de percepción en el público considerado como específico o meta para la institución pública al captar la atención de este; para ello, el trabajo de la imagen gráfica debe ser exacto al conjuntar técnicas de aplicación práctica y conceptos teóricos con los que se establezcan los parámetros que seguir, lográndose memorabilidad y, con ello, posicionamiento y valoración por parte de los usuarios.

Por otra parte, estas aplicaciones prácticas permiten generar la identidad del personal al interior de la institución pública, lo cual deriva en la lealtad de este para con la organización gubernamental.

### **Organización del contenido**

En el primer capítulo titulado “Contextos del diseño, horizontes múltiples”, Luz del Carmen Vilchis Esquivel lleva a cabo una reflexión inicial acerca de lo que es el contexto, el cual desde sus propias palabras resulta ser un agente definitivo que encauza el desarrollo profesional de los diseñadores. El contexto, entendido como el conjunto de circunstancias que se generan en torno a un hecho determinado comprobado, determina en gran medida el quehacer del trabajo del diseñador bajo la circunstancia de que este pertenece a dicho contexto y establece por sí mismo parámetros de entendimiento y comprensión con los cuales poder actuar profesionalmente.

Para Vilchis Esquivel, hay categorías de importancia presentes en la interacción del diseñador con el contexto; el caso de la situación se entiende desde el sentido físico, así como institucional, como una secuencia de ocurrencias, de la actividad generada, de la relación social y el horizonte de significación. Desde el seno de un conjunto de unidades homogéneas o entidades específicas, se contribuye a aclarar detalladamente ciertas transferencias que los diseñadores realizan ante un proceso de adaptación y legalidad, presentes como parte de una “necesidad” que ha estado vigente desde hace tiempo.

La transformación de los objetos de diseño se ha resuelto pausadamente a partir de la constante transformación de los contextos, y en ello se hacen presentes tanto las exigencias de los grupos humanos, así como de sus necesidades que dan paso a diversas alternativas que conllevan la capacidad de imaginar y construir el mundo espacial, objetual y comunicativo. De la misma manera, el entorno circundante a una agrupación humana marca las actividades de subsistencia y, al mismo tiempo, las características culturales al hacerse patentes factores medioambientales y elementos físicos propios del entorno que se “identifican” y se “significan”. Así, el diseño se complejiza, se sistematiza como resultado de las demandas sociales, de las que se establece una organización de los conocimientos de los objetos en miras de una diferenciación de sus acciones transformadoras.

En el segundo capítulo “Interacción del Diseño Gráfico y la Administración Pública”, Raymundo Ocaña Delgado, Argelia Monserrat Rodríguez Leonel y Brenda González Bureos señalan que, por un lado, para la sociedad, todas y cada una de las profesiones existentes cobran un especial interés por la serie de beneficios que estas reportan a las personas en su vida cotidiana. Por otro lado, el proceso de la comunicación ha dado paso a que el ser humano pueda “transmitir, conocer, comprender y aprender de sus acciones a través del tiempo”, por lo tanto, las profesiones insertas en esta importante manifestación de intercambio de ideas, como la del Diseño Gráfico, se crean como disciplinas para la comunicación icónica y representacional.

A partir de lo anterior, reconocen al Diseño Gráfico como una actividad relacionada con la comunicación gráfica, cuyos mensajes derivan en la creación de conceptos identificatorios constituidos por elementos reconocibles y establecidos por medio de un sistema de signos, en el que el diseñador con sus habilidades provee de propuestas creativas correlacionadas con los usuarios, las empresas y las instituciones, como es para esta última, las de la Administración Pública.

Así, el Diseño Gráfico, al igual que otras muchas disciplinas, ha incrementado el campo de trabajo apoyado por la implementación de la tecnología, que formó parte de la licenciatura en Diseño en las universidades como parte de las actividades tecnológicas, las que se fusionaron con las labores de diseño realizadas tradicionalmente a mano; con ello, se sustituyeron prácticamente las antiguas técnicas y métodos de trabajo para pasar a la elaboración de propuestas de diseño con la calidad que ofrece la tecnología digital.

La Administración Pública tendrá que realizar una reestructuración en su organización interna para considerar seriamente al diseñador como un integrante de importancia para la institución social, pues con él tendrá asegurado el éxito de sus procesos comunicativos con los usuarios, debiéndose dejar atrás prácticas tendenciosas encaminadas hacia el usufructo de aquellos que dirigen los organismos públicos.

El tercer capítulo, “Perfil del diseñador gráfico actual. Pros y contras en su desarrollo profesional”, de Isaac Castillo Vilchis, tiene como objetivo establecer que el Diseño Gráfico es una disciplina que ha evolucionado y, junto con ella los diseñadores gráficos. Este desarrollo, por un lado, se ha gestado como un conjunto de ideas o preferencias individuales y colectivas que ha

dado paso a un diseño más integral, en el cual se generan competencias profesionales más completas, las cuales, actualmente, establecen como requisitos indispensables para poder incorporarse al campo profesional.

Por otro lado, el contexto social por las características de sus dinámicas y el sistema con los que prospera y se expande, sin duda requiere —de igual manera— de profesionistas con un enfoque más humano, con la sensibilidad pertinente para observar, entender e interpretar las problemáticas más apremiantes y, de igual manera, poder establecer las respuestas más convenientes para solucionarlas.

El diseño y los diseñadores gráficos en conjunto tendrán que presentarse en la actualidad como área del conocimiento y “expertos” —respectivamente—, con un dominio de los conocimientos, las técnicas, las habilidades y las actitudes que permitan desenvolverse de forma adecuada en las diferentes áreas de especialización que existen dentro del diseño, y en correspondencia de las demandas exigidas por los usuarios dentro de cualquier ámbito, sin que se cuestione su desempeño.

Para tales demandas relacionadas con procesos complejos, es decir, con una multiplicidad de componentes que, se interrelacionan y se concatenan, se proponen enfoques transdisciplinarios que concebidos desde perspectivas globales, permitan proponer modelos de incorporación que funcionen como un conductor hacia las competencias necesarias para cualquier ámbito. Por último, como parte de la práctica profesional, se hace necesaria la argumentación fundamentada a partir de desarrollos metodológicos que se suman a investigaciones, cuyos protocolos contemplen la observación, el análisis y la interpretación de los resultados.

En el cuarto capítulo, “El perfil de egreso del Diseño Gráfico en México, apuntes para su comprensión”, Olivia Fragoso Susunaga y María Teresa Olalde Ramos presentan una reflexión que podría vincularse con la pregunta ¿es el diseñador gráfico un tecnócrata?, entendiéndose como aquel “técnico” con una o más especializaciones en ciertas áreas del conocimiento, donde su enfoque laboral se encuentra bajo políticas y con procesos científicos, cuya aplicación metodológica busca soluciones plausibles para el sector social.

De esta manera y desde consideraciones fenomenológicas, el diseño y el diseñador adquieren un papel preponderante que deben de ser considerados como parte de los perfiles de las licenciaturas de las universidades públicas

mexicanas (Instituciones Públicas de Educación Superior, en adelante IPES). A este respecto, el mercado de consumo demanda de personal técnico que resuelva las propias necesidades de la industria o la empresa, dejándose de lado el aspecto humanístico. Así, son cada vez más las universidades que desarrollan currículos o planes de estudio con una preparación educativa más prominente en el uso de herramientas y equipo, lo que permite un mejor desempeño de aquellos que serán y son ya empleados —por ejemplo— en la empresa privada.

Un punto de partida en este conjunto de señalamientos, por un lado, es la observación del pensamiento y la educación que, como un eje, dirigen el significado; por otro lado, los enfoques teóricos funcionan como referentes para la comprensión de la educación de nivel superior, por lo que ambos forman parte de la responsabilidad social y, asimismo, del que tendría que ser el perfil de egreso de los estudiantes de Diseño Gráfico.

Por último, el inadecuado enfoque en el perfil de egreso de la licenciatura en Diseño Gráfico en las universidades públicas y privadas será un generador de consecuencias relacionadas con problemas de desigualdad social, de degradación ecológica para todo el planeta, de una falta de visión y de sentido común para entender las necesidades de las personas. Así, el “humanismo” se plantea como un elemento direccional para desarrollar un mejor diseño, más humano y menos mercantilista y publicitario.

En el quinto capítulo “De la disciplinarietà a la transdisciplinarietà en los diseños: un modo de nomadismo”, José Rafael Mauleón Rodríguez formula la siguiente pregunta: ¿para qué sirve a la comunidad del diseño una cartografía que muestre los distintos tipos de investigación que se llevan a cabo en la actualidad, incluidos los de la transdisciplinarietà? De la misma manera, se plantea como objetivo del capítulo hacer notorios ciertos antecedentes e ideas relacionadas que pueden ser fundamentales con la manera de generar una investigación en la actualidad, basándose en la descripción de distintas “áreas del conocimiento” de los investigadores y, con ello, formular una cartografía que dirija las intenciones a partir de un conjunto de características puntuales de cada performatividad y con asociación con los distintos diseños, entre ellos, el Diseño Gráfico.

Para llevar a cabo este objetivo y dar contestación al cuestionamiento que Mauleón plantea, el capítulo se organiza en cuatro apartados: el inicial presenta ciertas claves que esclarecen la manifestación de la idea relacionada

con la disciplina moderna, así como la organización propuesta por el positivismo acerca de los sectores relacionados con la práctica de una ciencia y las maneras de llevar a cabo una investigación.

El segundo apartado establece los primeros momentos en que se debatió la noción de las especialidades y el surgimiento de las primeras propuestas para investigar, por ejemplo, las interdisciplinarias y otras variantes como las multidisciplinarias, las pluridisciplinarias, las codisciplinarias y el cruce de distintas disciplinas.

El tercer apartado se enfoca en la transdisciplinariedad como una postura naciente ante la “necesidad” del conocimiento humano, desde el saber tradicional y la investigación. Lo que se propone desde la transdisciplina resulta ser ineludible e incluyente, asimismo, genera cambios más amplios acerca de la manera de entender o percibir los conocimientos de tipo académico, aunque por sus singularidades se hace difícil obtener una relativa homogeneidad entre aquellos que la acogen.

Por último, en el cuarto apartado se condensa todo el cúmulo de ideas vertidas mediante una cartografía que sirva como una guía a todos aquellos interesados en los diferentes tipos de diseño, así como sus colectividades y sus maneras de pensar, de concebir, de producir y para la creación de otros diseñadores.

En el sexto capítulo “El diseñador gráfico en los procesos institucionales de la Administración Pública: un primer acercamiento”, Joel Mendoza Ruiz y Jorge Eduardo Zarur Cortés reflexionan acerca de los desarrollos que se han hecho presentes en las instituciones públicas como oportunidades de expresión del diseñador gráfico, caracterizándolas con influencias marcadas desde otros aspectos, a partir de la estabilidad que han tenido y conservan actualmente y la evolución de la que han sido parte a lo largo del tiempo dentro del contexto social.

Así, se establece, como objetivo principal del capítulo, proyectar un conjunto de ideas con una primera aproximación que reúna diversas maneras de percibir a la Administración Pública, sus insumos, los procedimientos y la multiplicidad de resultados obtenidos por el diseñador gráfico, con el fin de trazar las trayectorias de acción posibles para la relación instaurada durante los procedimientos institucionales. El entendimiento de lo anterior se vincula con la organización del contenido desde los siguientes apartados: 1) Tres maneras

esenciales de concebir de las instituciones de la Administración Pública; 2) Elementos y conceptos gráficos establecidos como signos de identidad, afectividad, emociones y excitación; 3) El proceso creativo del diseñador gráfico; 4) La variedad de elementos de identificación visual y 5) Conclusiones.

Lo anterior se deriva del hecho de que las instituciones son organismos con características específicas, que influyen fehacientemente en la manera de comportarse de los integrantes de las organizaciones, diferenciándolas entre sí. De esta manera, los objetos de estudio de la parte institucional son los procesos de desarrollo y, posteriormente, las formas de influencia en el comportamiento de los integrantes institucionales, en donde el nuevo institucionalismo detalla el contraste entre lo estable y el cambio incremental.

En el séptimo capítulo “Diseñador gráfico, Administración Pública y factibilidad de un proyecto estratégico conjunto”, Joel Mendoza Ruiz hace referencia acerca de la experiencia visual de la Administración Pública con inicios en el 2000. Aunque la identidad gráfica estuvo bien lograda e integrada, el diseño tomó con el paso del tiempo otro derrotero por la influencia de las injerencias del Gobierno y los intereses político-administrativos, dejándose al diseñador gráfico como un elemento que cumple únicamente con los lineamientos de las autoridades; por lo tanto ¿cuál es entonces la relación del diseñador gráfico con la Administración Pública?

De esta manera, el contenido se organizó con la contextualización del estudio, en la que se incluyen los antecedentes (normalización y resistencia). Los otros tres siguientes temas tienen que ver con el desarrollo metodológico: 1) Los conceptos y la evolución del Diseño Gráfico en la Administración Pública descentralizada y autónoma, 2) La continuidad de la investigación disciplinar en la Administración Pública descentralizada y autónoma y 3) El aprovechamiento del diseñador gráfico en los modelos de la Administración Pública descentralizada y autónoma.

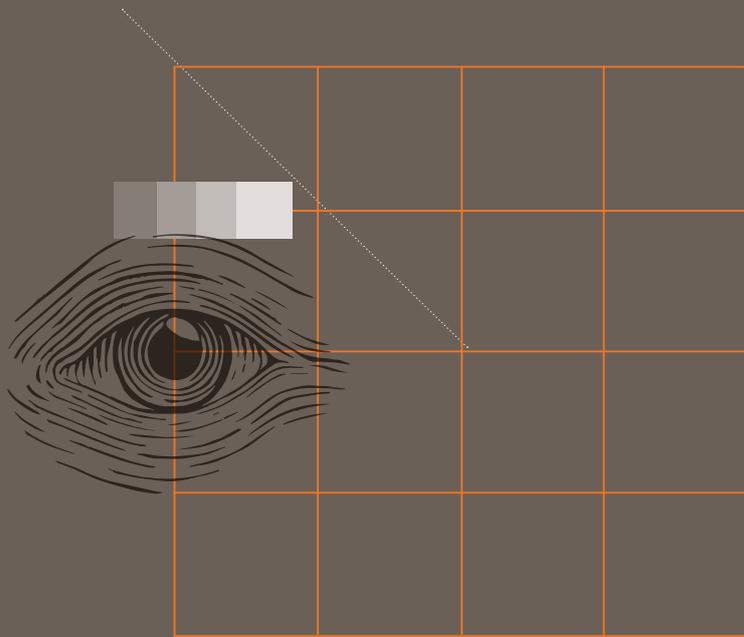
En el octavo capítulo “El diseñador gráfico en la Administración Pública: estudio de campo”, Flor de María Gómez Ordonez, Jorge Eduardo Zarur Cortés y Fermín Leonel Reyes analizan los resultados y los datos obtenidos con un grupo de sujetos constituidos fundamentalmente por diseñadores gráficos, mediante instrumentos de investigación desarrollados con ideas que buscan averiguar acerca de las condiciones de trabajo, procesos, interrelaciones laborales, salarios y actividades, por ejemplo, en donde se reúne información desde su entorno

laboral y el contexto en el cual se desenvuelven. Por una parte, las opiniones difundidas proporcionan referencias iniciales acerca de cuál ha sido el papel que ha desempeñado el diseñador gráfico con la Administración Pública, es decir, con la imagen gráfica de los organismos públicos o gubernamentales y de qué manera se han beneficiado para poder establecer contacto directo con los usuarios de los servicios públicos.

Por otra parte, con la información obtenida se establecen pautas que se dan entre el profesionista y la administración al desarrollar un trabajo de análisis a partir de ciertas posturas que perfilan las ideas creativas para poder distinguir a los organismos. El trabajo metodológico fue de tipo cualitativo, con lo que se observó cómo es que la labor de diseño se convierte en una actividad sobresaliente para la Administración Pública, a pesar de las enormes carencias que se tienen al interior de esta. Por lo tanto, se hace necesaria una revaloración de su trabajo, es decir, desde las prácticas y la sistematización de este en las áreas y los espacios destinados a ello.

En el noveno capítulo “Reflexión en torno a las condicionantes y detonantes para la reinención del diseñador gráfico en la Administración Pública”, Jorge Eduardo Zarur Cortés y Flor de María Gómez Ordoñez establecen datos determinantes que funcionan como punto de partida para que, con ellos, se den a conocer cuáles son las condicionantes para el Diseño Gráfico en las instituciones públicas. Para ello, se tomaron en cuenta las respuestas que, tabuladas y graficadas, presentan datos, cuyo interés dará la oportunidad de reflexionar en torno a este tema y generar nuevas líneas de investigación con las cuales poder desarrollar propuestas de mayor alcance y con ello proponer —cada vez más— pautas que enriquezcan la interrelación entre el Diseño Gráfico y la Administración Pública.

Para finalizar, esta obra cuenta con dos anexos: en el primero se brinda un homenaje a la maestra Laura Constanza Medina Mora, quien con su experiencia ejemplar, nos habla de su proceso creativo en el diseño de identidad corporativa; en el segundo, se rinde un homenaje póstumo al ex cronista de nuestra universidad Inocente Peñalosa García, quien, en esta última entrevista concedida al doctor Joel Mendoza Ruiz, nos habla acerca de la heráldica y el escudo de nuestra Alma Máter. Quienes escribimos este libro deseamos coadyuvar al desarrollo del Diseño Gráfico en México, estamos ciertos que vendrán nuevas investigaciones que enriquecerán aún más esta profesión.



## Contextos del diseño, horizontes múltiples

Luz del Carmen Vilchis Esquivel

### Introducción

Un objeto de estudio amplía sus horizontes si se revisan las posibles esferas de incidencia, en este caso el contexto resulta un factor determinante en virtud de que el asunto se encausa en uno de los focos más importantes de desarrollo profesional de los diseñadores. La contextualidad pertenece a un entramado conceptual que hay que referir desde aquellas directrices que concilian y equilibran su comprensión e importancia para el diseño en una óptica especializada. Algunas categorías que se abordarán aquí serán la situación, entendida tanto en sentido físico como institucional, secuencia de ocurrencias, actividad, relación social y horizonte de significación. La tipología contribuye a aclarar algunas disquisiciones acerca de las transferencias que los diseñadores llevan a cabo como proceso de adaptación y legitimación.

La evolución de los objetos de diseño ha sido resuelta desde la incesante transformación de los contextos, ya que de las exigencias y necesidades surgen alternativas que conllevan la capacidad de imaginar y construir el mundo espacial, objetual y comunicativo. El entorno en una comunidad determinada configura manifestaciones culturales con peculiaridades que identifican y significan. La complejidad que ha alcanzado el diseño ha propiciado su consolidación como uno de los dominios culturales sistematizados. Asimismo, se ha hecho necesario organizar el conocimiento de los objetos con los que se relaciona el diseñador, para diferenciar sus acciones transformadoras.

[Implica acercarse a la manera en que] se interrelacionan la forma, la función y el diseño hoy en día en relación a pensar los objetos de diseño como ideas y proyectos [desde] la definición básica del diseño, dada por el origen latino de la palabra: diseño como señal (de-signio) [...] que surge como resultado del proceso que nace con la idea, [proceso que, con las] herramientas digitales, ha quedado reducido a la interacción [...] que re-significa la idea del diseñador como creador, y [...] por muchos factores estará limitado no solo a las condiciones del mercado, sino principalmente a las posibilidades que otorguen estas nuevas formas de producción [...] (Vidal, 2013, p. 1).

Históricamente se han ideado modelos de pensamiento que postulan directrices a la actividad proyectual, abriendo horizontes innovadores que, sin abandonar la intencionalidad y los objetivos prefijados por un problema de diseño, permiten confirmar la declaración del reconocido diseñador argentino Ronald Shakespear de que el diseño no es imprescindible, es inevitable (Shakespear, 2009). El pensamiento sobre el diseño contextualizado abarca un ámbito extenso; se expresa en conjuntos de recomendaciones para actuar lógicamente en campos específicos de la solución de problemas. Se espera también que ayude al diseñador a determinar la secuencia de acciones más adecuada, su contenido y los procedimientos específicos descritos en las técnicas para culminar en un objeto: lo diseñado. Aquí se muestran alternativas de comprensión para ubicar el nicho del diseño en la Administración Pública.

### **Mirada filosófica hacia el contexto**

Desde el siglo pasado, los diseñadores enfatizaron la importancia del contexto para precisar tanto los discursos como los textos y géneros del diseño. El contexto se puede explicar como trasfondo espaciotemporal que se da por sentado, con base en el cual se genera el interés selectivo del diseñador destacando un pensamiento contenido que caracteriza el qué por el dónde. Sin el contexto no se alcanzan a incluir en la descripción de un fenómeno los elementos que puntualizan áreas de conocimiento o dominio. El papel del contexto en la conformación del *corpus* epistemológico del diseño o lo diseñado.

De igual manera, las líneas de investigación que se trabajan para, desde y en el diseño aunadas con las preguntas que, a manera de proposiciones, se plantean para desarrollar proyectos en prácticas formales o informales, dependientes

o independientes, van a interpelar acerca del entorno. Así deriva la consciencia referida a las conexiones entre forma, contenido o trama y la validación de prácticas de diseño.

No obstante, la idea del contexto no siempre es clara, se diluye por las traspolaciones interdisciplinarias y las adjetivaciones por las que transita entre lo histórico, cultural o social señalando a propios y extraños ciertas implicaciones taxativas, aunque aún no se le defina del todo disgregando los nexos entre contexto y diseño, incluida la forma específica en que aquel influye en este.

Especialistas que analizan el concepto suelen llevarlo a cabo desde términos filosóficos, sociológicos o educativos, lo que hace que sus estudios no resulten viables para su aplicación en el diseño, si acaso, la más cercana es la trama filosófica, cuya visión universal permite acceder a preguntas, diálogo y enfoques.

La interpelación del contexto en los momentos históricos en que operan las prácticas del diseño se refiere a la comprensión de una realidad específica porque alude a problemas que evocan una realidad concreta y específica. La comprensión del contexto es un proceso de interpelación que penetra las capas de las condiciones sociohistóricas de la realidad que da sentido a las prácticas del diseño (Mosqueda, 2018, p. 22).

Al revisar la urdimbre epistemológica, es posible ubicar un centro común desde el cual la trama se diversifica hacia concepciones múltiples justificando así el hilo conductor de cualquier argumentación. Si además del análisis se suma la ejemplificación, el contexto desempeña un papel definitivo. Es así como se identifican diferentes papeles de esta concepción observando que siempre habrá límites a las interposiciones del contexto dentro del diseño.

Con base en lo anterior, es que, a continuación, se sugiere discernir la importancia del contexto reflexivo del diseño integrado con base en conceptos, construcciones y categorías. Las palabras ocultan conocimiento y este solo se despliega a través del concepto, el cual emerge de la necesidad de definir, describir, caracterizar, generalizar, clasificar y comprender términos específicos que luego forman parte de los entramados de conocimiento o redes epistemológicas.

La formación de conceptos es uno de los componentes esenciales tanto del proceso de creación como del desarrollo del conocimiento [...] el carácter complejo de su análisis exige un enfoque interdisciplinario que incluye, entre otras perspectivas, la que proviene del tratamiento lógico-gnoseológico de esta cuestión, el cual ayuda a esclarecer los fundamentos más generales sobre los cuales transcurre dicho proceso intelectual (Ramos y López, 2015, p. 617).

Un concepto, como base de las estructuras cognitivas, expande su significado con formas lógicas para designar objetos, hechos, procesos y situaciones refiriendo a la acción de entender. Los conceptos se sistematizan desde raíces epistemológicas denominadas categorías o conceptos generales disciplinarios más allá de los cuales no existe otro concepto que los agrupe o implique siendo el punto de partida para la construcción deductiva y dialéctica de una teoría.

Los contenedores conceptuales más amplios se denominan universales y corresponden con las grandes antinomias: ser/nada, causa/efecto, pensar/hacer, idea/materia. Este es el sustento de los contextos filosóficos.

Desde este horizonte, y en una reflexión personal (Vilchis, 2020, s/p) se ubica el primer contexto, el metafísico y corresponde a la *filosofía de la mente* en la que se incluyen los subcontextos ontológico, cosmológico, teológico y psicológico. El segundo contexto pertenece al ámbito axiológico o de la *filosofía de los valores*, en él se desenvuelven como subcategorías los contextos: ético, estético y sociopolítico. El tercer sitio es del contexto epistemológico referente a la *filosofía del conocimiento* y de él se derivan los contextos metodológico, semiótico y hermenéutico. Estas son las raíces de toda idea de lo contextual y en diferentes escalas presentan nexos con el diseño y lo diseñado.

Desde los principios enunciados, devienen alternativas de contextualización que se enmarcan en el diseño, estas son:

- La *contextualización discursiva* apela a las discusiones sobre dominios específicos que derivan del entendimiento del diseño como discurso. En este rubro caben los subcontextos propagandístico, publicitario, educativo (formal y no formal), informativo e indicativo, todos ellos en el marco de la virtualidad y la no virtualidad con acepciones genéricas compartidas (Vilchis, 2016, p. 35).

- La *contextualización investigativa* trata acerca de los rangos de investigación que se despliegan frente al diseño, integra todos los límites: proyectuales, analíticos o cognoscitivos, todos ellos generadores de conocimiento para, por y desde la disciplina.
- La *contextualización situacional* es la que se define por el lugar de trabajo, proporciona diferentes condiciones para, por ejemplo, definir dominios de proyectos, para la derivación de procesos de comprensión, así como de motivación y autodirección.

En realidad, aquí se habla de abstracciones que carecen de contenido si no se arma una malla conceptual que les sustente, todos los nichos filosóficos aplicados a un término o perspectiva.

### Tipología alternativa de lo contextual

A pesar de que, desde algunas corrientes de pensamiento, hay consideraciones generales que advierten que no se debe enfatizar demasiado la importancia del contexto, para efectos de esta investigación resulta un asunto relevante. Por ello, es importante desarrollar el concepto mínimo proporcionado anteriormente con una tipología de categorías.

Conceptualmente, todo contexto propicia preguntas y estas, como todo proceso dialógico, no surgen de las abstracciones, se determinan con base en elementos críticos que aquí se nombrarán *objetos focales clave* los cuales, desde una postulación personal, se agrupan en diversos campos investigativos como: *tareas, habilidades, conocimientos, procesos, tecnologías, actos comunicativos, interacciones, recursos materiales o informativos, productos y resultados o evaluaciones*.

Las listas ampliadas de fenómenos que razonablemente podrían tomarse como objetos focales en las discusiones sobre el diseño pueden encontrarse y, como puede apreciarse en el párrafo anterior, desarrollarlas tiene implicaciones múltiples. En aras de la brevedad, no obstante, los referentes se circunscriben a una sola tipología del contexto (aplicable también a otros objetos focales) para ilustrar su clarificación potencial. La tipología se basa en intentos de esclarecimiento del tema.

Revisar el sentido estricto de la palabra, como se indicó anteriormente, tiene como objeto atender ciertos desaciertos epistemológicos rodeando el

concepto de contexto de un conjunto de categorías lo suficientemente básicas como para ser *enfoques, perspectivas y preguntas* de la investigación acerca del diseño. Se puede decir que las categorías pertenecen a los objetos focales.

Como comienzo, se parte del criterio de *inclusión/exclusión*, categoría relevante para los enfoques individualistas del diseño o planteamientos cercanos a la *práctica social* como la de Säljö (2000). No hace falta decir que el uso específico que se le puede dar a la tipología variará según la orientación diseñística, la comprensión del proceso proyectual, la idea, y su tránsito conceptual hasta la materialización es, así, pregunta y unidad empírica de investigación, cuyos itinerarios explican momentos de transferencia de lo diseñado.

Así, la primera categoría es la *ubicación*. Esta escala se aplica a cinco objetos focales: *tarea, habilidad, conocimiento, proceso proyectual y aprendizaje del diseño*. La ubicación puede entenderse tanto en sentido físico-geográfico como institucional. A menudo, estos se toman como uno solo, como en los análisis de la importancia de un entorno de clase específico para la participación de los diseñadores en las tareas. Sin embargo, para fines analíticos, es necesario mantenerlos separados.

El sentido de ubicación físico-geográfico se presta fácilmente a una metáfora del contenedor o depósito de *cargas epistemológicas*, con la presuposición de que el contenedor existe antes e independientemente del objeto focal. Por ejemplo, el entorno físico de una agencia publicitaria existe antes de la participación de los diseñadores en él, y la presencia de los principios rectores puede moldear la comprensión de los diseñadores de sus tareas de diferentes maneras que el entorno físico de la escuela o un despacho personal en los cuales se tiene una perspectiva inalienable.

Sin embargo, la *segunda característica funcional*, que el contexto se determina en relación con aquello para lo que es un contexto, no debe pasarse por alto: lo que se cuenta como *entorno físico* —que se inserta en el área geográfica que cubren— y dependerá del objeto focal. Para una tarea de diseño, ello impone la tarea de discriminar entre *principios rectores*, puede ser solo un claro si todos los géneros de lo diseñado asignados están visibles allí. Un ejemplo del uso de este sentido físico-geográfico se encuentra en la diferencia de posibilidades del diseño en ámbitos privados o públicos.

El sentido *institucional* de ubicación también se presta a la metáfora del contenedor: se entiende que el objeto focal se ubica en un entorno institucional

independiente y preexistente como organización, escuela, despacho, museo, aeropuerto o agencia publicitaria.

Hablar de factores contextuales implica también aclarar el sentido de factor. El término de “factor” es un concepto asociado a operaciones lógicas. Se refiere a un aspecto o componente determinante por la adición, sustracción, multiplicación, entre otras operaciones. En las teorías del diseño, autores como Bonsiepe (1978, pp. 173-179), Löbach (1982, pp. 153-167), Munari (1983, pp. 104-109), mencionan los “factores de diseño” como valores objetivos, que deberán ser considerados en sus particularidades y relaciones para el diseño del producto. Estos suelen coincidir, en la forma, la función, la técnica, entre otros (Ávila, Maldonado y Villar, 2018, p. 80).

Esta comprensión se ejemplifica en las aplicaciones que hace Davies (2013) del término *contexto*, coincidiendo con la mención de Winch (2013) de los contextos *escolarizados*, *profesionales* e *institucionales*. Las discusiones acerca de la especificidad del dominio hacia la naturaleza genérica de las habilidades implica señalar cómo, por ejemplo, abstraer, reflexionar, planificar y formar juicios se adueña de forma y contenido de los contextos en los que se desarrollan y se llevan a cabo.

Definir ámbitos para la formación de juicios y el desarrollo de la comprensión, así como de motivación, se centra regularmente en la cuestión de cómo se tienden puentes entre los variados discursos del diseño y sus posibilidades metodológicas, es un estudio basado en la problematización y transferencia del conocimiento entre contextos. Transferencia significa recurrir directamente a la dependencia del contexto institucionalizado sin el riesgo de estandarización. La necesidad de recontextualización discursiva o reinterpretación se basa en la idea de que según los entornos se forman tradiciones de diseño que puedan adaptarse a las políticas institucionales.

Thomas S. Kuhn establece en la *Estructura de las revoluciones científicas* que las comunidades [de conocimiento] establecerán un paradigma a través de distintos métodos [...] el propio Kuhn admitirá en la *Tensión Esencial*, que la idea de *tradicción* en una comunidad [de conocimiento] tiene una dinámica propia. Reconoce un pensamiento convergente que sería equivalente al que se comparte

en un paradigma o matriz disciplinaria en tiempos [normales] y un pensamiento divergente que también es necesario para el progreso [...] ya que es el que permite que haya posibilidad de resolución (Huarte, 2012, p. 22).

El *entorno institucional* no es equivalente al entorno físico en el que se materializa el diseño. Por ejemplo, un proceso proyectual académico que demanda la realización de una etiqueta en una locación externa, a pesar de que supone trayectos desde la ubicación física escolar hasta la ubicación física del cliente todavía se encuentra en el contexto institucional de la escuela. Por eso la persona que dirige la práctica de principio a fin es el profesor, y los que actúan continúan en el rango de estudiantes; aquí, las preguntas planteadas por el profesor serán resultado de *tareas* y las respuestas dadas por los estudiantes *soluciones*.

Así, la ubicación *institucional* ejerce su rol suplementario sobre cada uno de los fenómenos mencionados para hacerlos lo que son. En qué nivel institucional se entienda la *ubicación institucional* (por ejemplo, una asignatura determinada, una universidad en particular o el sistema escolar nacional) dependerá del *objeto focal*.

La siguiente categoría es el *dominio del conocimiento* aplicable principalmente a los objetos centrales de las tareas y las habilidades. La categoría es prominente en las discusiones sobre la existencia de habilidades generales.

La cuestión en juego es precisamente si los objetos focales de las tareas y las habilidades (por ejemplo, el pensamiento crítico) están completamente determinados por el contexto del *dominio del conocimiento* o si existe un núcleo que es el mismo en todo el contexto de la realización de diferentes dominios.

Aunque Säljö (2000) no aclara del todo su idea de *contexto cognitivo*, sus argumentos indican que apunta a la categoría de dominio del conocimiento, categoría significativa por la teoría del diseño ahí situada, con el argumento de que lo que constituye tarea, habilidad y discernimiento sobre lo diseñado está completamente determinado por el contexto.

Otra categoría de contexto es la *secuencia de sucesos*. Esta categoría se aplica de manera más natural a los objetos focales que son en sí mismos episodios proyectuales en el diseño, es decir, la presentación de la tarea y la sucesión de etapas.

La *secuencia de pensamientos* en la que tiene lugar la coyuntura del objeto focal, y su ubicación en la secuencia de diseño, es importante para determinar su significado. Presentar a los clientes un ejemplo del portafolio del diseñador al comienzo de un proyecto tiene un significado muy diferente al de hacerlo al final; al igual que los desaciertos que un profesional pueda cometer al responder a una necesidad. Esta categoría puede verse en una de dos formas discrepantes:

1. Como un *ordenamiento de sucesos* que se despliega objetivamente donde proyectos anteriores pueden influir causalmente en proyectos posteriores, pero donde los posteriores no tienen efecto sobre los anteriores.
2. Como una *estructura de significación* holística donde el significado de proyectos anteriores lo decidirán en parte los posteriores.

El primer punto de vista se encuentra, por ejemplo, en los enfoques behavioristas del diseño. Un ejemplo de esto último sería la importancia de que los diseñadores omitan alguna etapa proyectual solo para decidir si es esencia o no. La visión de Bateson (1972) de cómo los individuos determinan los contextos y la secuencia de los contextos puede considerarse como perteneciente a esta categoría.

El contexto es un concepto capital en toda la obra de Bateson. Los tipos lógicos son, en alguna medida, cambios y desplazamientos de contexto. El doble vínculo es precisamente una particular situación contextual que genera otros contextos “atrapadoramente esquizogénicos”. El contexto es siempre información, o más precisamente, es comunicación. ¿Cómo dar cuenta del contexto? Es aquí donde nuevamente nos encontraremos con la necesidad de ampliar nuestra percepción, por cuanto finalmente, todo es contexto. Pero aquello, si bien es cierto podemos conocerlo y de alguna manera cognitivamente lo sabemos, no es simple asumirlo existencial y vivencialmente. Ampliar contextos es observar más y mejor. No situarse en un solo punto de observación [...] (Lagos Garay, 2012, s/p).

La siguiente categoría de contexto, *actividad*, se aplica a los cinco objetos focales. Los estudios sobre cómo el rendimiento de los diseñadores se ve afectado por el hecho mismo de que participan en una actividad demandante ilustran

una interpretación causal de esta categoría y su complemento. Los añadidos por la adición de actividades suplementarias también pueden ser significativos, en el sentido de que, por ejemplo, lo que cuenta como una demostración de conocimiento del diseño puede ser determinado (parcial o totalmente) por la actividad o el proyecto.

Las *actividades* pueden entenderse en horizontes más o menos amplios, que van desde *responsabilidades a corto plazo con tareas* (una ocurrencia de diseño, como una identidad) hasta *patrones de interacción a largo plazo con personas y recursos* (incluidas varias ocurrencias, pero no en general una secuencia de ocurrencias, como el caso de campañas con ciclos de comunicaciones en diferentes medios).

La siguiente categoría, *periodo histórico*, puede verse como una combinación de las categorías de *secuencia de sucesos* y *actividad* entendida en su sentido más amplio de prácticas profesionales que se diseñan de manera diacrónica, pero no con una temporalidad lineal constante. Los cambios radicales de naturaleza política, social, tecnológica o conceptual hacen posible, retrospectivamente, delinear (o construir) periodos históricos (es decir, secuencias de sucesos) caracterizados por ciertas estructuras político-sociales y formas sociotecnológicas de vincular profesionalmente el diseño con el mundo.

Es posible evidenciar la forma en que los ciclos históricos complementan nuestra comprensión de los *objetos de diseño* con la importancia que se concede al *espacio fidedigno*. El papel suplementario desempeñado por el periodo trascendente (o más bien las prácticas culturales prevalecientes en ese momento) puede ser tanto una estructura causal o significativa: el valor otorgado al diseño influirá para que los diseñadores pretendan habilidades dentro de un área.

Otra categoría es la *relación social*, cercana al *contexto comunicativo* de Säljö (2000) y al *contexto social* de Winch (2013) entendido como la historia de las interacciones comunicativas y las relaciones emocionales entre el diseñador y las personas involucradas. La presente categoría actuará para complementar el *significado de los actos comunicativos* actuales, tanto específica —basándose en la *comunicación previa* y en el *entorno establecido*— como más ampliamente, proporcionando la atmósfera comunicativa para establecer si una expresión de diseño dada es asertiva. La categoría se aplica a los cinco objetos focales porque su importancia: *tarea, habilidad, conocimiento,*

*proceso proyectual y rol social* están determinados en parte por el significado de los actos comunicativos.

No menos importante, al final se encuentra la categoría que compone el *conjunto de experiencias individuales*. Esta categoría se aplica a todos los objetos focales en el sentido de que proporciona una estructura de *significado individual* y *significado común* a cada uno de ellos. Así comprenderá un diseñador una tarea determinada, qué importancia le dará, por qué debe emprenderse y cómo se verá influenciado por su compromiso anterior con otros en actividades vinculadas con el ámbito discursivo. Del mismo modo, le dará *sentido* a su interacción con otros diseñadores y el cliente o jefe, si es el caso, basándose en las experiencias que ha tenido en otras relaciones sociales relacionadas con el diseño y todas las acciones comunicativas.

### **Importancia del contexto para el diseño**

Aquí, al igual que con la sucesión de situaciones categorizadas, hay dos formas opuestas de ver la escala de experiencias individuales, primero, como la *suma de sucesos de experiencias* más o, segundo, *sucesos atomistas e independientes* que pueden complementar individualmente los sucesos actuales proporcionando un punto de comparación. Algunos ejemplos son los análisis del efecto de la *experiencia previa* en el desarrollo de la comprensión y el cambio conceptual en lo diseñado o como estructuración de significación holística, un *horizonte de significación* donde el sentido de cada experiencia de diseño se da a la luz de la experiencia total del diseñador. Este último sentido captura la comprensión de Dewey de la experiencia y el contexto (2010, p. 81).

Como se dijo, la tipología presentada es analítica que apunta a diferentes aspectos de lo que se puede incorporar para complementar y explicar un objeto focal y por ende un objeto de diseño. El orden en el que se presentan estas abstracciones no refleja una priorización de ellas.

Antes de abordar a profundidad el rol del contexto, preferimos dejar en claro que este concepto es un constructo humano, en el que las personas son agentes activos. Para apuntalar esta noción se retoma la idea de “estar-en-el-mundo,” sugerida por Martin Heidegger. Con este término, él establece que es inviable separar a la persona del mundo y, por extensión, del contexto [...] establecer y reconocer que no hay separación persona-contexto nos permite proponer un

análisis del contexto a nivel teórico, a partir de la deconstrucción, con el fin de desarrollar estrategias que permitan analizarlo estratégicamente en el campo de la experiencia del usuario (Ortiz, 2019, p. 108).

Los estratos tampoco están destinados a ser exclusivos. Muy por el contrario, algunos de ellos pueden combinarse y tomarse como uno, lo que puede producir una *comprensión complementaria* más específica de lo diseñado que la que cada uno podría proporcionar por sí solo.

Asimismo, las categorías no están todas al mismo nivel analítico, ni en términos del periodo de tiempo designado ni en términos del número de personas, espacios, objetos y comunicaciones involucrados. Finalmente, no todas las jerarquías se aplican a los cinco objetos focales, pero sí lo harán a más de uno.

Para *objetos focales específicos*, los diferentes aspectos pueden combinarse en su influencia causal sobre el diseño, así como en su significación en la estructuración del objeto diseñado. La combinación no tiene por qué ser una simple adición de *elementos contextuales*, pero puede producir *formas emergentes de complementar el objeto focal*. Aun así, distinguir los diferentes valores ayudará a aclarar las conceptualizaciones poco claras.

Las posiciones en la tipología muestran una diferencia importante, en que algunos de los contextos se identifican desde una perspectiva externa al diseñador y algunos contextos se determinan por las propias experiencias o comprensión de los implicados en el proyecto. La categoría de *horizonte de comprensión* es obviamente de este último tipo, *internalista*. Por el contrario, las categorías de *ubicación física*, *secuencia de los sucesos* y el *periodo histórico* representan nociones de contexto más *externalistas*. Comprenden características de las cuales los diseñadores no necesitan ser conscientes y conceptualizarían en forma marcada diferentes caminos.

El internalismo asume que los procesos de producción y validación del conocimiento están libres de influencias externas y su estudio compete únicamente a la historia de las ideas [...] se ha llegado en nuestros días a una antinomia de difícil superación: internalismo/externalismo en el estudio de los procesos de cambio y constitución del conocimiento [...] funcionando de manera consecuente, es decir, excluyéndose mutuamente y legitimándose en la negación del contrario (Medina, 1983, p. 57).

Las descripciones reales de los contextos de diseño comprenden elementos tanto *internalistas* como *externalistas* o moverse de un lado a otro entre perspectivas más o menos internalistas. Pueden, por ejemplo, involucrar tanto descripciones de un lugar físico (que objetivamente permite y restringe varios tipos de acciones) y del espacio de las ideas tal como la experimenta el diseñador como un factor dado que pueden ser necesarios factores tanto externos como internos para explicar adecuadamente o comprender un proceso proyectual en el posiblemente se presente un singular enfoque mixto.

Las categorías de *actividad o relación social*, y algunos usos de la categoría *histórica*, pueden incluso como intentos más o menos deliberados de integrar ambos tipos de factores humanos, técnicos y conceptuales del diseño. No obstante, no se debe soslayar la *indispensable conciencia clara de la diferencia*, de cuándo y por qué se enfatizan características externas o internas, y el beneficio de la investigación dentro del campo profesional del diseño.

Lo anterior es válido, aunque debe concederse que la distinción entre factores externos e internos no es simple ni indiscutible. Por lo tanto, en algunos puntos de vista, el carácter de las experiencias individuales está constituido en parte por relaciones sociales o incluso relaciones con el entorno físico que experimenta el diseñador. Sin embargo, no es necesario concebir lo interno de una manera altamente individualista o subjetivista, o de lo externo en una forma objetivista correspondiente, para dar sentido a la distinción. Por tanto, *interno* podría significar *propio del concierto de significado en una comunidad de práctica*, en lugar de ser interna al individuo, por otro lado, *externa* podría significar *manifiesta fuera del diseñador implicando a los involucrados*, desde el punto de vista de un intérprete que puede ser el mismo diseñador, el emisor interno o el perceptor o receptor del mensaje.

Conforme a esta *antinomia* será posible dilucidar, respecto a los contextos:

- Cómo reubicar el conocimiento y la habilidad de una ubicación física y ponerlos en práctica en otras ubicaciones físicas.
- Cómo reubicar y aplicar los conocimientos y las habilidades de una ubicación institucional en otras ubicaciones institucionales.
- Cómo aplicar las habilidades pertenecientes a un dominio de conocimiento a otros dominios de conocimiento.

- Cómo restablecer el conocimiento y la habilidad establecidos en el compromiso con una tarea en el trabajo en otras tareas.
- Cómo restablecer el conocimiento y la habilidad establecidos en un conjunto de patrones de interacción en otros patrones de interacción.
- Cómo restablecer, en otras prácticas de diseño, el conocimiento y la habilidad establecidos en un conjunto de prácticas previas.
- Cómo restablecer, en otras relaciones sociales, el conocimiento y la habilidad del diseñador establecidos en los actos comunicativos dentro de una relación social determinada.

Estas son disquisiciones para resolver en proyectos alternos de investigación y son consideraciones importantes para la comprensión cabal de la contextualización del diseño, el diseñador y lo diseñado.

### Contexto situacional de lo diseñado: Administración Pública

La Administración Pública es una de las figuras de la actividad del gobierno que existe desde que se formaron en la antigüedad los sistemas políticos. Para los romanos se trataba del principio de diferenciación de lo público y lo privado, punto de partida de las jerarquías y estructuras administrativas. Diluida durante la Edad Media, la administración se recupera con las monarquías absolutas por la necesidad de expandir servicios públicos desde su centralización.

Guerrero Orozco (1985) describe que la Revolución Francesa es que las ayudantías de la corona son denominadas *servidores de la nación*. Entonces surgió lo que Max Weber nombró la organización burocrática caracterizada por: derechos, obligaciones, jerarquía, vínculos de autoridad, sueldo, entre otros, preestablecidos contractualmente configurando así la estructura de la administración pública moderna.

Sería Woodrow Wilson en 1887 quien fundamentó la disciplina llamada Administración Pública considerándola un campo de negocios que se encuentra al margen de la política, cuya finalidad última es la eficiencia. Lo anterior fragmentó el proceso de gobierno separando las decisiones de la ejecución, las primeras enarbolando los principios democráticos mientras la segunda se sentaba en las determinantes burocráticas. La política, así entendida, deviene como acto pre-administrativo a la par que la Administración Pública ha tenido como objeto conseguir los fines expresados (Velasco, 1970).

El autor del primer texto sobre administración pública, Leonard D. White, en 1946, la describió como el conjunto de operaciones que tiene por objeto la realización y acatamiento de la política del estado identificando como problema central los principios descriptivos y prescriptivos de tal tarea para otorgarle validez universal y verosimilitud (White, 1967). Para consolidar los principios teóricos, los ideólogos de la administración pública han tratado con todos los medios de encontrarle basamentos científicos y principios filosóficos generales enfrentando diversos problemas, entre ellos: las imposibilidades por adolecer de normativas, la necesidad de estudiar aspectos subjetivos como la conducta humana y los baches epistemológicos que había que solventar en la administración pública comparada.

Lo anterior se hacía patente en los países en desarrollo, en los cuales los principios para entender los mecanismos de la administración pública como motor de desarrollo social y bandera de la capacidad administrativa no tenían cabida. En la década de los años setenta, los expertos llegaron a la conclusión de que la administración pública, si bien se entendía como una disciplina académica, también era un campo de ejercicio laboral y práctica profesional que debe considerar, para su comprensión, de la caracterización del sistema político.

Las entidades de la administración pública son el cimiento del que derivan las políticas públicas conformando así un territorio en el que no tienen cabida ni la teoría administrativa pública o administración de empresas, ni la teoría descriptiva-analítica porque sus principios son inoperantes. En México, diversos enfoques consideran a la administración pública una circunstancia estática a la que debía imponerse un marco jurídico dejando al margen las circunstancias organizacionales.

Otras perspectivas como la que encabeza George Vedel afirman que “toda administración pública como todo derecho administrativo no puede, ni desde un punto de vista pedagógico, ni desde un punto de vista teórico, definirse de maneras autónomas. Es solo partiendo de la Constitución como su definición puede ser dada” (Vedel, 1958, p. 9).

Ciertamente, en México la Constitución describe los parámetros de comprensión del ser y quehacer en la Administración Pública, especificando en el artículo 26:

Los fines del proyecto nacional contenidos en esta Constitución determinarán los objetivos de la planeación. La planeación será democrática y deliberativa. Mediante los mecanismos de participación que establezca la ley, recogerá las aspiraciones y demandas de la sociedad para incorporarlas al plan y los programas de desarrollo. Habrá un plan nacional de desarrollo al que se sujetarán obligatoriamente los programas de la Administración Pública Federal (Constitución, 2020, p. 28).

Los diseñadores, en el contexto de la Administración Pública se encargan de configurar todas las comunicaciones relativas a los diversos servicios que son compromiso y obligación de las dependencias y que refieran a asuntos educativos, de salud, turismo o cultura; servicios —fuerzas armadas, bomberos, servicio postal, parques nacionales—; bienestar, seguridad, protección ciudadana y protección civil, relaciones exteriores, cuestiones medioambientales con la debida atención a los recursos naturales, energéticos y de desarrollo agrario; por mencionar algunos, abarcando todas las formas de gestión pública desde los poderes de Gobierno.

El estado de la Administración Pública depende de las comunicaciones en diferentes escalas, ya que de ello dependen las diligencias y los contactos entre la ciudadanía y el poder público. Las instituciones que están vinculadas con el Estado (instancias de poder público, órganos autónomos, dependencias y entidades) requieren del diseño y los diseñadores para organizar y sistematizar la imagen que la administración presenta ante propios y extraños, nacional e internacionalmente (Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, 2020).

No se debe soslayar el hecho de que la Administración Pública, a pesar de la centralización, debe asignar negocios y propósitos administrativos a las diferentes secretarías de Estado definiendo los alcances que pueden y deben tener. La comunicación visual es una base creativa para ejercer las responsabilidades.

Los diseñadores han seguido una larga trayectoria de trabajo para obtener plazas con denominación, sueldos apropiados y reconocimiento profesional. Han pasado de tener nombramientos como secretarios, operadores de máquinas de impresión o analistas a contar con el reconocimiento privado y público teniendo plazas de funcionario público y complejos compromisos de comunicación.

Es posible afirmar, desde la categoría contextual de las tareas, que el diseño en la Administración Pública recurre a estrategias híbridas en una mixtura

singular de los discursos educativo, propagandístico y publicitario en retóricas de la implicación, el convencimiento, la formación e información (Vilchis, 2016, p. 41). El nivel de veridicción no permite la inverosimilitud, debe asentar un alto rango de autenticidad y certidumbre.

Respecto a los géneros, la Administración Pública comprende íntegramente el abanico de posibilidades de transmitir mensajes: editoriales, paraeditoriales, extraeditoriales, informativos, indicativos, simbólicos y narrativos desde los medios convencionales o acudiendo a las nuevas tecnologías con todas las connivencias de las comunicaciones en línea como la participación en las redes sociales. Uno de los complejos visuales más importantes que se extienden desde las instancias gubernamentales es el diseño de campañas.

Las campañas son secuencias estructuradas y sistematizadas que se llevan a cabo desde las entidades gubernamentales difundidas desde las dependencias estatales y paraestatales. La Constitución es clara al describir que

la propaganda, bajo cualquier modalidad de comunicación social, que difundan como tales, los poderes públicos, los órganos autónomos, las dependencias y entidades de la administración pública y cualquier otro ente de los tres órdenes de gobierno, deberá tener carácter institucional y fines informativos, educativos o de orientación social. En ningún caso esta propaganda incluirá nombres, imágenes, voces o símbolos que impliquen promoción personalizada de cualquier servidor público. [Párrafo adicionado DOF 13-11-2007] (Constitución, 2020, p. 147).

Esta obligación presupone un conocimiento cabal y amplio de los grupos que componen la sociedad en sus diferentes estratificaciones, pues merced a dicho conocimiento el diseñador y los equipos de diseño podrán entretrejer la red para establecer las comunicaciones adecuadas entre gobierno y sociedad poniendo en acción los medios convenientes para ello. El servicio público para los diseñadores comprende todo el proceso de proyectar la imagen pública.

La lógica del diseño en el contexto de la Administración Pública es resultado de la suma de los objetos focales: *tarea, habilidad, conocimiento, proceso proyectual y rol social*. Todo esto se aplica a la estrategia creativa, cuya naturaleza debe establecer un fenómeno dialógico y sostener una recíproca comprensión de sus objetivos de parte de los perceptores, receptores, lectores e intérpretes.

Todas las acciones de diseño habrán de obedecer a las políticas que expida el gobierno y a los contextos jurídicos generales y particulares que establezcan los límites de las atribuciones en las dependencias.

La ley definirá los mecanismos para garantizar la coordinación entre los órganos reguladores en materia de energía y la Administración Pública Federal, para que, en el ámbito de sus respectivas competencias, emitan sus actos y resoluciones de conformidad con las políticas públicas del Ejecutivo Federal [así como] el marco jurídico a fin de regular las modalidades de contratación [...] [Transitorios Décimo y Décimo Primero] (Constitución, 2020, p. 274).

De igual manera, y en el mismo orden, los diseñadores deben trabajar conjuntamente con las oficinas de comunicación social para cumplir las pautas de “eficiencia, eficacia, economía, transparencia y honradez, así como que respete los topes presupuestales, límites y condiciones de ejercicio que establezcan los presupuestos de egresos respectivos” [Transitorio TERCERO] (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, 2020, p. 290) La comunicación visual es una expresión de nuestro tiempo, es una necesidad que se comprende, evidentemente, desde el *contexto situacional*, no obstante, también es producto de la amalgama de las categorías contextuales, ya que se trata de una situación cuyas particularidades apuntan tanto al sentido físico como al institucional en secuencias de ocurrencias, actividades y relaciones sociales que configuran un singular horizonte de significación.

### Conclusiones

En consecuencia, como en todos los ámbitos, las proposiciones conceptuales no tienen un fin en sí mismas, conservan su carácter de recursos abstractos, cuya expresión práctica solo es permitida por la praxis mediada metodológicamente. Lo importante de este punto es comprender que el diseño responde a una estructura de ideas o forma sistemática de relaciones de pensamiento, consecuencia de la articulación teórica de los discursos en que se halla inmersa una necesidad siempre contextualizada.

Einstein afirmó que no es posible hacer una observación a menos que se tenga una teoría para mirar lo observado y existen argumentos para entender que el manejo de la información y la comunicación sistematizada en

la Administración Pública como un proceso que merece análisis especializados por encima de consideraciones de los mercados tradicionales del diseño.

El ámbito que se ha expuesto aquí a la luz de una categorización particular responde a las determinantes de planeación y control que se deben tener para lograr un diseño útil, con responsabilidad social. Por ello, desde las categorías y objetos focales descritos, la idea y su consecuente concepto se deben privilegiar por encima de otros planos proyectuales. Este es un contexto cuya normatividad crea fronteras ante las expresiones individuales dando paso a lo general, a los parámetros de políticas fijas.

La conceptualización y operación del diseño con un propósito público debe mantenerse al margen de estereotipos y lugares comunes, dando paso a los recursos de la crítica. Aquí se habla de un diseñador con objetivos, cuyo alcance debe ser claro y objetivo que se ejecuta entre dos polos que le llevan desde los engranajes que dominan la toma de decisiones hasta el público que también oscila entre la horizontalidad de las mismas dependencias del gobierno y la verticalidad que conduce a la ciudadanía.

Disertar sobre los escenarios del diseño en México es reflexionar sobre la disciplina misma: siempre surgen de una idea que cobra forma, la diferencia estriba en que el diseño encuentra siempre sus determinantes espaciales y compositivas en el medio, siempre y cuando este responda a la contextualización. En el mismo orden de ideas, y sobre la base de las posibles aportaciones de la presente investigación, es necesario hablar de que lo diseñado en los nichos de la Administración Pública, de principio a fin, contribuye a la actualización cotidiana de los conocimientos y la metodología del diseño necesarios para sentar los aspectos metafísicos, epistemológicos y axiológicos en todas sus vertientes.

La investigación, la enseñanza y ante todo el corpus de conocimiento acerca del diseño, compilan los factores cualitativos, espaciales y temporales de sus dominios para expandirlos en términos directamente proporcionales a los niveles de profundidad con los que se revisan sus fuentes y se reflexiona en sus conceptos.

El Diseño Gráfico en México tiene un contenido complejo, cuyos matices obligan a profundas reflexiones sobre sus intrincadas condiciones de desarrollo, porque todas ellas tejen el sustrato en el que las influencias del pensamiento visual, y los momentos socioculturales, se amalgaman en coincidencias que definen colecciones de objetos diseñados en cada una de las circunstancias y

esferas de nuestro devenir visual. Lo anterior no puede soslayar una forma de pensar, concebir y conceptualizar la profesionalización del diseño, marcando líneas de conocimiento, definición, clasificación y comprensión. Todos ellos son indicadores fundamentales para cualquier investigador que percibe frente a sí información gráfica vasta y diversa, ante la que toman decisiones y recopilan aspectos, momentos y ejemplos significativos.

La Administración Pública es uno de los hitos del diseño en México, ya que parten de la comprensión de que los objetos, momentos y experiencias diseñados han de mostrar cualidades y calidades que permiten asumir el ejercicio de responsabilidades en condiciones en donde en análisis y la síntesis son parte de procesos proyectuales donde la multiplicidad de aspectos demuestra su eficacia con base en diversidad de realizaciones y una gran atención a necesidades cambiantes, cumpliendo funciones informativa, formativa y comunicativa.

## Referencias

- Ávila, A. M., A. A. Maldonado y M. G. Villar (2018). “Las concepciones contemporáneas del diseño” en E. C. Mancilla González y M. Guerrero, *Memorias en extenso. Seminario Internacional Virtual Vanguardias del Diseño*. San Luis Potosí, México: Universidad Autónoma de San Luis Potosí, recuperado de <https://docplayer.es/74807178-Memorias-en-extenso-seminario-internacional-virtual-vanguardias-del-diseno.html>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Bateson, G. (1972). *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago, Estados Unidos: University of Chicago Press.
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (2020). Ciudad de México, México: Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión.
- Davies, R. (2013). “Imagining School Teaching as a Multi-Practice Activit” en *Journal of Philosophy of Education*, 47 (3): 475-490, recuperado de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-9752.12030>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Dewey, J. (2010). *Experiencia y educación*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Guerrero, O. (1985) *Introducción a la administración pública*. Ciudad de México: Harla.
- Huarte, R. (2012). “El concepto de ‘tradición’ en la filosofía de las ciencias sociales y humanas” en *Nósis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. 21 (42): 19-39,

- recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/859/85924629002.pdf>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Lagos, G. (2012). “Gregory Bateson: un pensamiento (complejo) para pensar la complejidad. Un intento de lectura/escritura terapéutica” en *Polis* 9, recuperado de <http://journals.openedition.org/polis/7373>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Ley Orgánica de la Administración Pública Federal (2020). México: Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión.
- Medina, E. (1983). “La polémica internalismo/externalismo” en *REIS: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (CIS), 23: 53-76, recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=250835>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Mosqueda Gómez, C. (2018). “Un pensamiento original para la interpelación del contexto y prácticas del diseño” en R. López-León (coord.) *Contexto y diseño. El binomio invisible*. Aguascalientes, México: Universidad Autónoma de Aguascalientes, recuperado de [https://editorial.uaa.mx/docs/contexto\\_diseno.pdf](https://editorial.uaa.mx/docs/contexto_diseno.pdf), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Ortiz, J. C. (2019). “Diseño contextual: ocho estructuras del contexto que impactan la experiencia del usuario” en *Revista Bitácora Arquitectura*, 40: 106-113, recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/333089959>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Ramos, S.G. y F. A. López (2015). “La formación de conceptos: una comparación entre los enfoques cognitivista e histórico-cultural” en *Educacao e Pesquisa*, 41(3): 615-628, recuperado de <https://doi.org/10.1590/S1517-9702201507135042>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Ruiz, G. (2013). “La teoría de la experiencia de John Dewey, significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo” en *Foro de Educación. Cabrerizos*, España: FahrenHouse, 11 (15): 103-124, recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447544540006>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Säljö, R. (2000). *Lärande i Praktiken: Ett Sociokulturellt Perspektiv [Learning in Practice: A Sociocultural Perspective]*. Stockholm, Sweden: Prisma.
- Shakespear, R. (2009). *Señal de diseño. Memoria de la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Vedel, G. (1958) *Derecho administrativo*. París: Prensa Universitaria de Francia.
- Velasco, E. (1970) *Administración pública y desarrollo*. Ciudad de México: UNAM.
- Vidal, E. (2013) “La idea de los objetos” en X Foro Académico del Diseño. XII Festival Internacional de la Imagen. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas, recuperado

de [https://www.researchgate.net/publication/304210049\\_La\\_idea\\_de\\_los\\_objetos](https://www.researchgate.net/publication/304210049_La_idea_de_los_objetos), consultado el 23 de mayo de 2021.

Vilchis Esquivel, L. C. (2016) *Diseño. Universo de conocimiento. Teoría general del diseño*. Ciudad de México: Qartuppi, recuperado de <http://www.qartuppi.com/2016/UNIVERSO.pdf>, consultado el 23 de mayo de 2021.

\_\_\_\_\_ (2020). *Master Class UTE. Filosofía del diseño*, Quito: Universidad UTE, 10 de noviembre de 2020, recuperado de <https://www.facebook.com/watch/?v=2039210429552320>, consultado el 23 de mayo de 2021.

White, L. D. (1967). *Introduction to the Study of Public Administration*. New York: MacMillan Co.

Winch, C. (2013). “Three Different Conceptions of Know-How and their Relevance to Professional and Vocational Education” en *Journal of Philosophy of Education*. USA: Wiley, 47 (2): 281-298, recuperado de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-9752.12025>, consultado el 23 de mayo de 2021.

# Interacción del Diseño Gráfico y la Administración Pública

Raymundo Ocaña Delgado Argelia Monserrat Rodríguez Leonel  
Brenda González Bureos

### Introducción

Hoy en día, todas y cada una de las profesiones que existen tienen para con la sociedad un gran valor, toda vez que cada una aporta beneficios y mejoras en la vida cotidiana del ser humano. Sin embargo, desde la premisa de que la comunicación ha permitido al hombre transmitir, conocer, comprender y aprender de sus acciones a lo largo del tiempo, aquellas profesiones que se encuentran dentro de dicha área del conocimiento tienen un valor mayor. Así, el Diseño Gráfico, como disciplina, bien pudiera establecerse como una de ellas.

Por un lado, hablar del Diseño Gráfico es controvertido, pues hay quienes lo definen de manera muy simple como la profesión que permite tener la capacidad para hacer dibujos y crear empaques; por otro lado, hay quienes reconocen que es una profesión mediante la cual se pueden diseñar mensajes visuales y comunicar un determinado concepto, ya sea de una empresa o institución, empleando para ello elementos gráficos; mientras que otros tantos y desde una postura más seria, lo establecen como la profesión, cuyas habilidades pueden desarrollar una imagen compuesta por diferentes elementos, donde al verla, y de manera inmediata, pueda ser relacionada con un producto, entidad o marca, que en muchos de los casos deriva de una experiencia en el consumidor.

El Diseño Gráfico, en la actualidad, al igual que otras tantas disciplinas, ha incrementado su área de trabajo, en gran medida gracias al desarrollo de la tecnología. Hoy, las técnicas para diseñar, imprimir y de producción distan cantidad de cómo se hacía en las décadas de setenta y ochenta del siglo pasado. Mencionar el bocetaje a mano alzada y la serigrafía son procesos —*que si bien se siguen aplicando*—, pudieran ser considerados como artísticos o artesanales, sin omitir que, para algunos jóvenes que actualmente cursan la carrera, podrían ser llamados *arcaicos*.

Independientemente de cómo se vea al Diseño Gráfico, la realidad es que esta disciplina en los últimos años se ha posicionado como una herramienta fundamental para mejorar no solo lo relativo a la comercialización de productos, sino también y sin temor a equivocación alguna, a optimizar los mecanismos de comunicación en ámbitos tan diversos y quizás inconcebibles como es la Administración Pública.

### Conceptualización

Al ingresar el término *diseño gráfico*, sorprendentemente, en el buscador del *Diccionario de la lengua española*, este arroja que “la palabra *diseño gráfico* no está en el diccionario”. Sin embargo, al buscar por separado, en el caso de *diseño*, hace referencia a un término que proviene del italiano *disegno*, y presenta enunciaciones que van desde aquella traza o delineación de un edificio o de una figura, hasta la concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie.

Mientras que para *gráfico* establece que proviene del latín *graphicus*, y este del griego *γραφικός graphikós*, con definiciones referentes a algo perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta, o bien, la representación por medio de figuras o signos. Ante ello, y toda vez que no existe una definición como tal, pertinente es abordar mediante la obra “Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores”, cómo se conceptualiza el “diseño” desde la mirada de los siguientes profesionales de la disciplina:

Para László Moholy Nagy (1895-1946), fotógrafo y pintor húngaro, además de ser uno de los profesores y teóricos del arte y de la fotografía más importantes dentro de la Escuela de la Bauhaus, el diseño “no es una fachada ni una apariencia exterior. Más bien debe penetrar y comprender la esencia de los productos y de las empresas. Su tarea es compleja y minuciosa. Tanto integra

los requerimientos tecnológicos, sociales y económicos como las necesidades biológicas o los efectos psicológicos de los materiales, la forma, el color, el volumen o el espacio” (Simón, 2008, p. 8).

Para Gilbert Simondon (1924-1989), filósofo francés, conocido por su teoría sobre la individuación del ser en general y del ser humano en lo particular, el diseño es un asunto que “infiere, coordinar, integrar y articular todos aquellos factores que, de una u otra manera, participan en el proceso constitutivo de la forma de un producto” (Simón, 2008, p. 9).

En tanto que, para Félix Juan Alberto Beltrán Concepción, mejor conocido como Félix Beltrán, nacido en Cuba en 1938 y quien ha tenido una importante carrera como diseñador gráfico, pintor, dibujante y grabador, el Diseño “es un acto que implica composición de partes en función de algo. Cuyas partes pueden ser creadas según la función o seleccionadas según la posibilidad existente para esa función” (Simón, 2008, p. 10).

Por su parte, el escritor austriaco Rolf Schwendtner (1939-2013), en 1968 establece al Diseño como “la configuración de un medio ambiente humano” (Simón, 2008, p. 12). Mientras que para Richard Buckminster *Bucky* Fuller (1895-1983), diseñador, arquitecto e inventor estadounidense, además de ser profesor en la Universidad del Sur de Illinois y un prolífico escritor, comentó en ese mismo año que la palabra *diseño* “era tanto un concepto metafísico sin autoridad como una norma física. Con posibilidad de generar experiencias subjetivas, las cuales afectan y producen reacciones involuntarias, a veces inconscientes; en tanto que objetivamente, está en respuesta a determinados estímulos” (Simón, 2008, p. 11).

En dicho tenor, Victor Papanek (1923-1998), diseñador y educador austriaco-estadounidense, además de ser un firme defensor del diseño social y ecológicamente responsable de productos, herramientas e infraestructuras comunitarias, define hacia 1977 que el Diseño “es la base de toda actividad humana, toda vez que, es el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo”.

Continuando en este orden de ideas, Tomás Maldonado (1922-2018), diseñador industrial y teórico del diseño argentino, conocido por su considerable influencia en el pensamiento y la práctica del Diseño en la segunda mitad del siglo xx, expuso en 1963 que el Diseño es “un proceso de adecuación formal, a veces no consciente, de los objetos” (Simón, 2008, pp. 11-12).

Ahora que para Christopher Jones (1927), diseñador nacido en Aberystwyth, Gales, y que ha sido mundialmente conocido por sus investigaciones y

aportaciones en torno a los métodos del diseño, y que, tras dedicarse a analizar el proceso utilizado por los ingenieros, identificó la carencia de ergonomía en los productos, el diseño, para él en 1978, era “un proceso que fundamentalmente se lleva a cabo en el tablero de dibujo, el cual incluye además de la investigación, la adquisición de información, el diseño de producción, la planificación del producto, el *marketing*, la planificación del sistema y otros” (Simón, 2008, p. 13).

Aunado con lo anterior y en el mismo año, para Iván Espín, diseñador y pedagogo cubano, y quien tuviera a su cargo la creación de la Escuela de Diseño Informacional e Industrial (EDII), primera institución de nivel superior de diseño en su país, define al diseño como “la actividad de elaboración deliberada, sistemática y científica de planes o proyectos de acción creativos que tienden, mediante algún tipo de descripción, a conectar el objetivo con su realización o consecución” (Simón, 2008, p. 14).

Entretanto, para John Heskett (1937-2014), quien en su juventud cursó estudios de ciencias económicas, políticas e historia, dio al diseño múltiples aportaciones en cuanto a obras escritas se refiere. Hacia 1980 definió que el diseño “no es simplemente plasmar en forma visual unos valores preexistentes, sino un proceso creativo y catalizador en el que se produce una recíproca influencia entre los factores externos y las creencias, talentos y habilidades profesionales del diseñador” (Simón, 2008: p.14).

Para Raúl Torres Maya, Luis Rodríguez y algunos docentes más de la Universidad Iberoamericana de México, hacia 1988, el diseño yace en “la configuración de la forma de los satisfactores que la sociedad demanda” (Simón, 2008, p. 13).

En lo que respecta a Vicente Larrea (1942-), diseñador con identidad y carácter, quien es fuente de referencia y que forma parte de las primeras oficinas profesionales de diseño en Chile, determinó en 1989 que el diseño “es crear, en base a información veraz, una anatomía visual, novedosa y propia, de rápida y similar comprensión por el individuo, por el grupo, logrando una positiva asociación con la empresa, el producto, el servicio, la persona y la idea” (Simón, 2008, p. 15).

Hacia 1995, para Alexander Manu (1954-), de origen rumano, diseñador, docente, consultor de gestión, conferenciante y autor de diversas publicaciones en el tema de la innovación, el diseño es “la actividad consciente y creativa que

combina la tecnología y/o materiales con el contexto social, con el propósito de ayudar, satisfacer o modificar el comportamiento humano” (Simón, 2008, p. 18).

Por último, para Fernando Mercado (1949-), diseñador industrial y gráfico, nacido en Manhattan, Nueva York, fundador y director general de varias empresas de diseño, publicidad y producción, al ser entrevistado (2021), comentó que para él, el diseño es “un proceso para resolver creativamente una situación específica, cuyo resultado debe ser estratégico, estético, funcional, durable y único, que permita innovar para mejorar la calidad de vida de las personas, a grupos específicos, la sociedad misma, e inclusive, a un país” (Mercado, 2021).

Así, a partir de lo anterior, bien puede establecerse de manera muy sencilla que el diseño gráfico es un proceso creativo, enfocado a generar imágenes, capaces de transmitir mensajes específicos para un determinado mercado, teniendo como objetivo principal, modificar el comportamiento humano.

### Origen y desarrollo

Hablar del origen del Diseño Gráfico hace obligado ubicarse en la época paleolítica, donde aquellas expresiones gráficas o imágenes realizadas en las cuevas tenían un simple objetivo: comunicar. Si bien, no presentaban un lenguaje como tal, la serie de imágenes ha permitido entender el modo de actuar, coincidiendo con la meta de esta disciplina: transmitir mensajes específicos.

Muchos años habrían de pasar para que, en Mesopotamia, se presentara lo que podría denominarse el primer lenguaje formal, sin embargo, habría de ser con los egipcios, donde se puede apreciar más en forma el concepto de los inicios del lenguaje gráfico. Posteriormente, vendrían muchas más civilizaciones, quienes establecerían sus propios sistemas de comunicación, tanto verbal como impresa.

Tal es el caso de los romanos, quienes hacia el año 440 a. C. y el 430 a.C. poseían sellos que imprimían en hojas de inscripciones sobre objetos de arcilla.

Así también se conoció al primer sistema de imprenta de tipos móviles, a base de complejas piezas de porcelana en las que se tallaban los caracteres chinos, inventado por Bi Sheng entre los años de 1041 y 1048; o bien, la creación coreana de 1234, relativa a un juego de tipos móviles de metal que se anticipó a la imprenta moderna (Castillo, 2002).

No obstante, sería hacia 1450 aproximadamente, cuando gracias a Johannes Gutenberg, aparecería el invento que revolucionó la comunicación: la

impresión. Con dicha máquina, la publicación de libros e imágenes se vio incrementada, así como el surgimiento de oficios, como el de técnico encargado de la maquetación del contenido y la de encargado de la impresión.

Para los siglos XVIII y XIX, con la era industrial, se presentó la necesidad de promocionar todas las innovaciones que contenían los productos, lo cual requirió de especialistas capacitados en crear imágenes orientadas a un público muy específico. Momento en la historia que establece el inicio de lo que sería la profesión del Diseño Gráfico.

Existe en esta etapa tres momentos importantes: el primero, cuando en 1907, la AEG (Allgemeine Elektrizitäts-Gesellschaft) contrató al arquitecto Peter Behrens como director artístico, incorporándose, a través de él, una nueva filosofía del diseño que vinculaba el arte con la industria. Lo que a la par le permitió a Behrens convertirse en la primera persona con una idea clara de lo que era la “cultura corporativa”, pues logró crear, para dicha empresa, su logotipo y diversos materiales de comunicación empresarial con un diseño coherente y unificado (ERA, 2018). Lo que para muchos establece el inicio del diseño industrial como tal y, porque no, del Diseño Gráfico también, gracias a su trabajo impreso.

El segundo momento yace en que hasta antes de la Bauhaus,<sup>1</sup> el “Diseño Gráfico” como hoy es conceptualizado no existía, fue gracias a esta escuela que se comenzó a identificar que no era suficiente llenar una página de imágenes y textos, sino que ahora, era fundamental tener una estructura lógica para con la transmisión del mensaje final (BibLus, 2019, [en línea]).

En tanto, el tercer momento se halla cuando en 1922, el calígrafo, diseñador de tipos y de libros, William A. Dwiggins (EE. UU.), acuñó el término *diseño gráfico*, para identificar el campo emergente en el que se desarrollaba. Abundando solo un poco, Dwiggins fabricaba sus propias herramientas, inventaba técnicas y experimentaba con el Diseño en áreas tan amplias como adornos modulares, sellos, moneda, libros, cometas, marionetas y escenografías e iluminación teatral.

---

<sup>1</sup> La Bauhaus fue la escuela de arquitectura, diseño, artesanía y arte fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania), la cual fue el resultado de la fusión de la antigua Escuela de Artes y Oficios del Gran Ducado y la Academia de Bellas Artes de Weimar. Y tenía por objetivo final de cualquier proyecto, combinar el componente técnico y funcional de un objeto con su valor estético.

Más que cualquiera de sus contemporáneos, unió la gama completa de artes aplicadas en una sola profesión: el diseño (Kennett, 2017, [en línea]).

Posterior al trabajo de Behrens, los carteles se convirtieron en una forma de expresión muy común en todo el mundo, durante el periodo de guerra, pues tanto en la primera como durante la segunda, un gran número de estos elementos se encaminaban a motivar a la población para apoyar a su país. En este tenor, cabe apuntar que, tras la Revolución Rusa, apareció el cartel político, de propaganda y bélico motivado por la necesidad de los gobiernos de movilizar y manipular a las masas. Sobresaliendo en todo este contexto bélico se incorporó el famoso Tío Sam, creado por James Montgomery Flagg en 1917.

De manera muy específica, durante la Segunda Guerra Mundial, el cartel empleó imágenes y mensajes sobre la importancia de la unidad nacional, la gloria del propio país, las atrocidades del bando contrario y la necesidad de sacrificio por un bien común, además de modificar el pensamiento de un grupo en específico. Ejemplo de todo esto es el cartel creado por J. Howard Miller en 1943 para la Westinghouse Electric, gráfico destinado a levantar la moral de las trabajadoras, el cual en su parte superior presentaba la leyenda “We Can Do It!” (¡Podemos hacerlo!), pues, dado que la mayoría de los hombres se encontraban en el frente de batalla, y las empresas tuvieron que dar paso a las mujeres para desarrollar actividades hasta entonces concebidas solo para varones, era importante alentarlas empleando mensajes cortos y contundentes, con un objetivo específico y el empleo de imágenes pertinentes. Proceder que en un futuro no lejano derivaría en el feminismo (Rodríguez, 2019, [en línea]).

Para la década de los cincuenta, y en tanto el mundo trataba de recuperarse de la guerra, dos corrientes del diseño surgían: la primera en EE. UU. llamada Escuela de Nueva York, y otra en Suiza, denominada como Estilo Internacional. Dichos movimientos habrían de mantenerse como predominantes por dos décadas, principalmente en lo que a diseño editorial se refiere, trabajando en torno a dejar de lado la expresión artística y personal, buscando una solución más científica y universal.

Característica del movimiento fue la estructura basada en una retícula, la disposición de los elementos de forma asimétrica y el uso de fotografía en blanco y negro. Aquí, cabe resaltar el trabajo de Max Bill, quien inició con el empleo de fórmulas matemáticas y geométricas para crear diseños más impactantes, así como el hecho de que, mientras el diseño europeo se caracterizaba por ser

teórico y sumamente estructurado, el diseño estadounidense era intuitivo y más informal.

Ante las fuertes tensiones políticas entre los Estados Unidos y la URSS durante las décadas de los sesenta y setenta, la llamada Guerra Fría, fue un detonante que influyó en los artistas y en la historia del Diseño Gráfico, dando paso a creaciones gráficas encaminadas al surrealismo y con una preferencia clara por el *collage*. Por un lado, el contenido buscaba promocionar eventos culturales, y por otro, era un fuerte componente político y de protesta. Es de comentar que, en Francia, se implementó el estudio Grapus, enfocado al análisis de carteles de carácter insólito sobre temas sociales y políticos, identificando que estos se caracterizaban por el empleo de símbolos reconocidos en la memoria colectiva pública, y cuyo objetivo era generar un malestar en el espectador y llamar la atención ante el uso de formas contradictorias (C.J. Diseño Gráfico, 2018, [en línea]).

En la década de los ochenta, con la entrada de los procesadores y el lenguaje Postscript, se facilitó poner tanto el texto como los gráficos en la misma página previa impresión, dejando atrás el uso de una tabla de dibujo para ensamblar los diseños. Aunado con que, a decir de Liscano (2010), con la aparición de la Internet, la era digital generó cambios en la percepción del espacio y la composición, y a partir de ello, un nuevo lenguaje gráfico, pues brindaría nuevas tipografías e imágenes.

Para principios de la década de los noventa apareció Photoshop 1.0, herramienta que permitió a los diseñadores experimentar con nuevas técnicas, las cuales posibilitaban superponer texto, elementos descoloridos y superposiciones digitales. Durante la misma década se sumaría el estilo *grunge*, el cual incidió tanto en promocionales de películas como en portadas de libros y materiales de música, prevaleciendo imágenes oscuras en colores simples, en mayor medida bajo el principio del contraste en blanco y negro (Rodríguez, 2019, [en línea]).

Durante las dos últimas décadas, el quehacer del Diseño Gráfico se ha visto desbordado, pues ahora, al contar con herramientas más poderosas —*electrónicamente hablando*—, y ser más fácil el acceso a ellas, los diseñadores han tenido que ampliar sus creaciones, con el fin de que estas puedan ser utilizadas en cualquier tipo de dispositivo móvil. Lo que a la par ha generado que el concepto de *diseño gráfico* se haya incorporado a la conciencia popular, formando parte de la vida cotidiana de la gente.

## El Diseño Gráfico como profesión en nuestro país

Como profesión, el Diseño Gráfico en México se remonta a la década de los treinta del siglo xx, empero, sería un error no reconocer que, desde la época colonial, las artes visuales han sido una actividad de gran interés, y por lo cual, habrían de surgir los primeros trabajos de grabado, pintura, imprenta, fotografía. Específicamente, fue en el Colegio de Santa Cruz de Tlatelolco, en 1536, donde se enseñaba a los indios el arte de la tipografía. Siendo esta la primera vez que una de las actividades con relación al diseño fue enseñada de manera formal en una escuela.

En tanto que, hacia el siglo XVIII, sería aprobado el establecimiento de la Academia de las Nobles Artes de San Carlos de la Nueva España, siendo inaugurada el 4 de noviembre de 1785. Institución reconocida como la primera escuela profesional de artes en México, y que, por mucho tiempo, fue la única donde se enseñaban técnicas de reproducción de imágenes. Con el pasar de los años, esta escuela ha adoptado diversos nombres, hasta llegar a la denominación de Escuela Nacional de Artes Plásticas dependiente de la UNAM, hoy en día Facultad de Artes y Diseño (Wildemar, 1990).

Durante la época de la gráfica popular de principios del siglo xx, el Diseño Gráfico se encontraba en las manos de maestros en la producción de imágenes, la mayoría de ellos anónimos; sin embargo, destaca José Guadalupe Posada, quien además de trabajar como maestro de litografía en la Escuela de Instrucción Secundaria de León Guanajuato, fundó periódicos de gran importancia (Rodríguez y Salinas, 2014, p. 3).

Ahora bien, con el fin de resumir lo relativo al Diseño Gráfico como profesión en nuestro país, a continuación, se presenta un cuadro que comprende el periodo de 1930 a finales del siglo pasado.

| AÑO    | ACONTECIMIENTO  |
|--------|---|
| 1930 ▶ | Manuel Rodríguez Lozano inició en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (antes Academia de San Carlos), se dan los cursos nocturnos de dibujo publicitario, dando origen a la carrera de Técnico en Dibujo Publicitario en la década de los cincuenta. Instante en que, por primera ocasión, esta actividad fue considerada como una carrera.  |
| 1957 ▶ | La Universidad Iberoamericana (UIA) oferta Diseño Gráfico como opción terminal de en los últimos semestres de su licenciatura en Diseño Industrial.   |
| 1962 ▶ | El Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) es la primera institución en emplear el término carrera de Diseño, al crear la carrera de Diseño Artístico Industrial en su Escuela de Diseño y Artesanías. Sin embargo, esta carrera era de nivel técnico y no de licenciatura. Luego, a mediados de la década de los sesenta, esta carrera sería elevada por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM (antes Academia de San Carlos) al grado de licenciatura en Dibujo Publicitario, por lo que puede ser considerada como la primera licenciatura de ese tipo en México, pese a que no utilizaba la palabra diseño. |
| 1963 ▶ | El Consejo Técnico de la UIA reconoce la necesidad de separar Diseño Gráfico como carrera independiente, desafortunadamente, la expedición de títulos no sería válida, hasta que, por mandato del gobierno, tanto maestros como alumnos mostraran durante las olimpiadas de 1968 que la profesión de diseñador era sustentable, por lo que se oficializan dichos estudios hasta 1973.   |
| 1970 ▶ | La Universidad de las Américas (Puebla) crea la licenciatura en Artes Liberales, la cual incluía entre otros elementos el Diseño Gráfico, pero sin presentar tal denominación.  |
| 1972 ▶ | La Universidad de Monterrey abre la licenciatura en Diseño Gráfico.   |
| 1973 ▶ | La UNAM toma la decisión de separar en dos la licenciatura en Dibujo Publicitario, dando origen así, a la licenciatura en Diseño Gráfico y a la licenciatura en Comunicación Gráfica. Situación que se presentó únicamente en la Escuela Nacional de Artes Plásticas.   |
| 1974 ▶ | La Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco (UAM-A), con el fin de evitar el conflicto de la UNAM, apertura la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, y un año después en su unidad Xochimilco.  |
| 1977 ▶ | La Universidad Autónoma de San Luis Potosí crea la licenciatura en Diseño Gráfico en su Facultad del Hábitat.   |
| 1979 ▶ | La Escuela de Diseño del INBA se separó de la Escuela de Artesanías y logró que se reconocieran como licenciaturas sus carreras de Diseño Gráfico, Industrial y Textil, las cuales, tras fusionarse, adoptan la denominación de licenciatura en Diseño.   |
| 1981 ▶ | Inicia el programa de licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Simón Bolívar.   |

|               |  |
|---------------|--|
| <b>1982</b> ▶ | Se crea la carrera en la Universidad Iberoamericana-Noroeste en Tijuana, y a la par, en la Universidad Anáhuac del Sur.  |
| <b>1987</b> ▶ | Dan inicio los cursos de Diseño Gráfico en la Universidad del Valle de México-Tlalpan.   |
| <b>1988</b> ▶ | Tanto la ENEP-Acatlán de la UNAM, la Universidad Intercontinental; la Universidad del Valle de México en Juriquilla, Querétaro, y la Universidad Autónoma del Estado de México-Toluca abren la licenciatura en Diseño Gráfico. |
| <b>1989</b> ▶ | La UNITEC-Cuitláhuac inicia sus cursos profesionales de Diseño Gráfico.  |

**Fuente:** Rodríguez Gutiérrez y Salinas Gutiérrez, 2014.

Posterior a 1989, la oferta educativa de Diseño Gráfico se ha ampliado, actualmente y teniendo como base el anuario estadístico 2019-2020 de la ANUIES, existen en México 467 instituciones que ofrecen dicha disciplina a nivel licenciatura.

### El campo laboral

Referente al campo laboral del Diseño Gráfico, el portal electrónico campolaboral.net publicó en abril de 2020 que, si bien, los diseñadores gráficos generalmente trabajan en estudios donde tienen acceso a las herramientas necesarias para crear sus diseños (tablas de dibujo, computadoras y softwares), también hay un gran número de ellos que laboran de manera independiente, y en algunos casos, con algún colega. Según los datos identificados, se tiene que, el mayor porcentaje se encuentra en el autoempleo, en tanto que el menor refiere la participación como: editores de periódicos, publicaciones periódicas, libros y directorios.

| CAMPO LABORAL DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN 2020                            |      |
|--|------|
| Trabajadores por cuenta propia   | 22 % |
| Servicios de diseño especializado                                      | 10 % |
| Publicidad, relaciones públicas y servicios relacionados               | 8 %  |
| Actividades de impresión y asistencia relacionadas                     | 7 %  |
| Editores de periódicos, publicaciones periódicas, libros y directorios | 5 %  |

**Fuente:** campolaboral.net, 2020.

Con base en la información anterior, se tiene una primera clasificación de las áreas que comprende el campo laboral del Diseño Gráfico, sin embargo, no es la única, ya que todo dependerá de cómo se quiera establecer, si por actividad, o bien, por área. En tal sentido, estas últimas comprenden *diseño para administración, diseño para educación, diseño gráfico digital, diseño para información, diseño de instrumentos de mandos, diseño de logotipos, diseño para persuasión, diseño tipográfico*.

A decir de Óscar Salinas (2019), el campo de trabajo de los diseñadores gráficos se ha diversificado, y han tenido que transitar en diferentes ámbitos donde desarrollan sus ideas. Enfrentándose a un contexto que requiere de su participación en la mercadotecnia de un mundo globalizado, en donde los nuevos medios de comunicación batallan por un mundo mejor, con el fin de responder a los cambios acelerados de los sistemas sociales y las nuevas tecnologías.

Tocante a las tecnologías, tal y como se mencionó anteriormente, a partir de la década de los ochenta, al entrar en escena los equipos de cómputo u ordenadores electrónicos, el Diseño Gráfico ha evolucionado mucho. Toda vez que dichos equipos, fueron poco a poco sustituyendo los procedimientos técnicos por sistemas digitales, estableciéndolos como herramientas indispensables.

Con relación a dichas herramientas, existe actualmente un considerable número de programas o *softwares* que facilitan el trabajo gráfico, encontrándose entre los más sobresalientes o socorridos: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Affinity Designer, Canva, Corel Draw, Pixie, URL2PNG y Xara Xtreme Pro.

Ahora que, derivado de las bondades de los teléfonos inteligentes y las tabletas digitales, en los últimos años han aparecido programas de diseño relacionados con la edición de imágenes digitales y gráficos vectoriales, siendo identificados como programas de *software* libre, y cuyo uso ha proliferado, dado que son gratuitos.

### **Interacción del Diseño Gráfico en la Administración Pública**

Para analizar cómo ha sido la interacción del Diseño Gráfico en la Administración Pública en México, hay que hablar del llamado Milagro mexicano, el cual versa en cuanto a un crecimiento sostenido y el cambio hacia la formación de una nación moderna e industrializada, en 1940. Por un lado, Milagro que dio inicio con un crecimiento hacia el exterior, basado en el dinamismo del sector primario,

pero con una política sin conocimiento de lo que era la libre competencia. Por otro lado, hacia el interior, posterior a 1956 y hasta 1970, donde la economía mexicana se vio inmersa en la sustitución de importaciones; así como en una política proteccionista diseñada por el Estado, trajo como consecuencia el desarrollo de empresas, sin competitividad con el exterior, pero que en general, hicieron voltear la mirada del mundo hacia México.

Es para finales de este periodo cuando el Diseño Gráfico tuvo su primer acercamiento de manera directa con la Administración Pública, toda vez que, en octubre de 1963, el Comité Olímpico Internacional concedió a México la organización de los XIX Juegos Olímpicos, y el presidente Gustavo Díaz Ordaz, giró instrucciones para que todas las dependencias de gobierno —con la dirección del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez—, ejecutaran las obras necesarias para que ese evento trascendiera. Al respecto y a diferencia de Tokio 64, el Diseño Gráfico no se limitó a simplemente ilustrar publicaciones y hacer carteles, sino a crear elementos de diseño y ambientación, lo que implicó el establecimiento por primera vez el uso de un programa integral de identidad.

Así, tras concluirse el proyecto, el gobierno otorgó el reconocimiento oficial como carrera profesional, las empresas comenzaron a interesarse en el diseño, y a partir de ese entonces, el Diseño Gráfico ha tenido altas y bajas. Surgirían los primeros despachos de diseño, las exposiciones de diseño, los congresos nacionales e internacionales, los premios nacionales, y con ello los reconocimientos públicos de la disciplina; así como también, para 1994, organismos sin fines de lucro que emanaban de las políticas de la Administración Federal con el fin de apoyar a la PYMES con la denominación de Centros Promotores de Diseño (Torreblanca, 2006, [en línea]).

Hablando concretamente de la interacción entre Diseño Gráfico y la Administración Pública, ejemplos de ello son las campañas de comunicación de Infonavit (1972); Secretaría de Educación Pública, (1976); Secretaría de Economía, Hecho en México, (1978/2004/2009/ 2017); Instituto de Educación para los Adultos, INEA, (1980); Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana, CANIEM, (1980); Emblema de la Ciudad de México (1990); Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (1990); Consejo Nacional de Población, Conapo ¡Cuidarte es más fácil!, (2017); Gobierno de la CDMX, a través de la Secretaría de las Mujeres en relación con reducir la violencia en contra de las mujeres, el acoso y el hostigamiento sexual, (2015-2021); y la Secretaría de Salud, con la campaña Quédate en Casa (2020).

Punto y aparte, aunque dentro del rubro público, se encuentran todas las campañas presidenciales, específicamente la de 1988, en la que participaron Carlos Salinas de Gortari, Manuel J. Clouthier, Rosario Ibarra de Piedra, Heberto Castillo y Cuauhtémoc Cárdenas, donde todo cambió con relación al apoyo de los medios electrónicos y gráficos. Permitiendo observar, actualmente, triunfos contundentes gracias a un buen trabajo de diseño, como de igual forma, grandes fracasos al no darle la importancia debida.

### **Luis Almeida Herrera, un caso de éxito**

Originario de la Ciudad de México, y a sus 74 años, Luis Almeida es hoy en día uno de los principales íconos del Diseño Gráfico en México. Arquitecto por la UNAM (1979), realizó estudios de Diseño Industrial en la Universidad de Florencia, Italia, y de semiótica en la Sorbona, Francia, donde además trabajó como diseñador gráfico de la Société Look. En México comenzó laborando en la Imprenta Madero, para después desarrollar diseño editorial y corporativo en Redacta.

En su trayectoria, se ha hecho acreedor al Premio Nacional al Arte Editorial de 1987, 1993 y 1995. De igual manera, le ha sido otorgado el premio de la Confederación Latinoamericana de Artes Gráficas, y en 1996 la mención honorífica del Consejo de Diseñadores de México. Aunado con ello, en 1997 y 1999 recibió el premio Quórum a la mejor gaceta y al mejor catálogo de arte respectivamente. Destaca el haber sido miembro fundador del Consejo de Diseñadores de México; perito en Diseño por parte del Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México (Codigram); delegado de dicho colegio ante la XVI Asamblea General de Icoagrada, en Portugal, y en la XVII Asamblea celebrada en Uruguay; así como invitado en 1998 al Festival de Gráfica de Chaumont, Francia.

Respecto a su participación para con la Administración Pública, en entrevista telefónica (2021), Almeida comenta que el Diseño Gráfico y la Comunicación Visual son elementos inherentes al desarrollo de la civilización y de nuestras actividades cotidianas. Por lo que la Administración Pública debe tener un conocimiento y un manejo adecuado e inteligente para comunicar sus acciones y planes. Y a la vez considerar a esta disciplina como una herramienta imprescindible de desarrollo y bienestar, así como de cuidado y protección de los ciudadanos.

Continúa diciendo que, en la actualidad, y ante el gran número de elementos contemporáneos, llámense carteles, espectaculares, celulares, tablets

o laptops, comunicamos campañas, acciones, restricciones, alertas, avisos e informaciones pertinentes, el trabajo de diseño no debe perder de vista que todo mensaje tiene por objetivo: ser claro, conciso, efectivo y recordable. Haciendo más fácil y económica la transmisión de información para el proceso de gobernanza (Almeida, 2021).

## Conclusiones

Como ha sido posible observar, el crecimiento que ha tenido el Diseño Gráfico como disciplina en el ámbito global ha sido sorprendente, más aún con el desarrollo de las tecnologías. En tanto que, respecto del futuro que le depara a esta disciplina *versus* la Administración Pública, este puede ser un tanto incierto, por un lado habrá administraciones como las que hasta ahora se han apoyado del Diseño, logrando una buena comunicación con la sociedad, incrementando su nivel de penetración y popularidad, pero por el otro lado, ante un cambio de poder y de color, vienen con ello ideologías diferentes, donde lo que para unos resultaba pertinente, para otros termina siendo algo que debe desaparecer.

Al respecto de esto último, en verdad es un gran problema el que se genera a partir de aquellas administraciones que aún siguen sin entender el cómo les ayudará tener un profesional del Diseño en su estructura, y que terminan delegando la tarea de crear o diseñar un elemento a una persona de su confianza o a un familiar, por el simple hecho de manejar Photoshop o algún *software* relacionado con el Diseño. Tal es el caso en relación con el logotipo para el Aeropuerto Internacional Felipe Ángeles, donde al delegar la tarea sin un estricto control, se generó una propuesta gráfica que fue cuestionada a través de diversos medios sobre su mensaje, además de ser motivo de burlas para el Gobierno federal.

No menos relevante se tiene el cierre de muchos espacios laborales ante el grave problema que ha dejado la pandemia por el Covid-19, situación que ha orillado a un gran número de diseñadores jóvenes a verse en la necesidad de trabajar de manera independiente y, en muchas ocasiones, malbaratando el resultado de su intelecto.

Por todo lo anterior, es tarea del gremio buscar los medios para mostrar y demostrar a quienes se encuentran al frente de la Administración Pública que dejar el Diseño en manos de personas no calificadas, sería igual que acudir a un médico que no cuenta con licencia. Dejar en claro que el Diseño cuesta, pero la

mejor inversión que se puede hacer es en su gestión, máxime se se tienen en mente mantenerse en esas esferas y ser bien recordados por su pueblo.

## Referencias

- Almeida, L. (2021). “El Diseño Gráfico en la Administración Pública de México”, entrevista vía telefónica. Profesional independiente en el sector Diseño Gráfico. Ciudad de México, 17 de febrero.
- ANUIES, Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (2020). “Licenciatura en Diseño Gráfico” en Base de datos *Anuario Estadístico de la Población Escolar en Educación Superior 2019-2020*, recuperado de <http://www.anui.es.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- BibLus (2019). *100 años de la Bauhaus: la historia de la Bauhaus, hacia la nueva Arquitectura*. febrero 23, 2021, de Librería Bim, recuperado de <https://biblus.accasoftware.com/es/100-anos-de-la-bauhaus-historia-eventos-e-iconos/>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Campolaboral (2020). *Diseño Gráfico: campo laboral, salario anual, empleabilidad y más*, recuperado de <https://campolaboral.net/disenio-grafico-campo-laboral-salario-anual-empleabilidad/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Castillo, S. (2002) *La unificación de Corea: el epílogo de la Guerra Fría*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- C. J. Diseño Gráfico (2018). *Historia del diseño gráfico*, recuperado de <https://grafiqueando.weebly.com/blog/category/all>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- ERA. Equipo de redactores de Arkiplus.com. “Peter Behrens”. Portal especializado en temas de arquitectura, construcción, paisajismo y arte con más de 2 300 artículos publicados a la fecha. Fecha de publicación: 2018, recuperado de <https://www.arkiplus.com/peter-behrens>, consultado el 16 de febrero de 2021.
- Kennett, B. (2017). “W. A. Dwiggins: una vida en Diseño”, recuperado de <https://letterformarchive.org/dwiggins>, consultado el 23 de febrero de 2020.
- Medina, C. (1991). *Diseño antes del Diseño. Diseño Gráfico en México 1920-1960*. Ciudad de México: Conaculta.
- Mercado, F. (2021). “¿Qué es el diseño como actividad?”. Consultor profesional de diseño industrial y gráfico. Ciudad de México, 5 de febrero.

- Liscano, J. (2010). *Historia del Diseño Gráfico-contexto, movimientos y artistas*. Colombia: Joseh Liscano Multimedia
- Rodríguez, J. (2019). “¿Sabes cómo comenzó el Diseño Gráfico? Aquí te lo contamos”, recuperado el <https://www.crehana.com/cl/blog/disenio-grafico/sabes-como-comenzo-el-disenio-grafico-aqui-te-lo-contamos/>, consultado el 24 de febrero de 2021.
- Rodríguez, S. y I. Salinas (2014). *Diseño Gráfico Profesional, descripción del surgimiento y desarrollo en Tijuana*, Universidad de Guanajuato, febrero 24, 2021, recuperado de <https://www.interiorgrafico.com/edicion/decimo-cuarta-edicion-octubre-2014/disenio-grafico-profesional-descripcion-del-surgimiento-y-desarrollo-en-tijuana>, consultado el 24 de febrero de 2021.
- Salinas, Ó. (2019). “El Diseño Gráfico en México. Un análisis histórico” en *infodesign: Revista Brasileña de Información de Diseño*, vol. 16, núm. 2. p. 196.
- Simón, G. (2008). “Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores”. Ciudad de México, México: UAM-Xochimilco, recuperado de <https://baixardoc.com/preview/100-definiciones-de-diseao-5dbb446d69540>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Torreblanca, E. (2006). “El diseño por delante”, en *El Universal*, sección Opinión, recuperado de <https://archivo.eluniversal.com.mx/columnas/61179.html>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Wildemar, E. (1990) *El arte y el tiempo en México de la Conquista a la Revolución*. Ciudad de México: Harla.



# Perfil del diseñador gráfico actual. Pros y contras en su desarrollo profesional

Isaac Castillo Vilchis

### Momento crítico actual del diseñador gráfico profesional

Estamos en un momento actual donde la comunicación y la tecnología son el centro del mundo, donde gran cantidad de mensajes llegan diariamente a nuestros dispositivos móviles, utilizando diversos canales digitales como el sonido, el video, la imagen, entre otros que permiten crear experiencias más amplias para el espectador o el usuario. El volumen, los medios y la naturaleza de la información que circula por esta nueva cultura han revolucionado nuestra época y, con ello, el papel que los diseñadores pueden desempeñar en ella. Como bien lo señala Klaus Schwab (2016) en su libro *La cuarta revolución industrial*:

Estamos evidenciando cambios profundos en todas las industrias, marcados por la aparición de nuevos modelos de negocio, la irrupción de operadores y la remodelación de los sistemas de producción, consumo, transporte y entrega. En el ámbito social, se está dando un cambio de paradigma sobre cómo trabajamos y nos comunicamos, al igual que en cómo nos expresamos, nos informamos y nos entretenemos (Schwab, 2016, p. 8).

El Diseño Gráfico está en una encrucijada. Muchos diseñadores que han sido formados en las propiedades de la imagen, el color, la composición, la línea y la forma tienen muy poco conocimiento en la ciencia.

Durante años recientes se han desarrollado avances científicos que vinculan cada vez más la tecnología con los diferentes tipos de conocimiento y, en consecuencia, con los diversos ámbitos que forman integralmente a los seres humanos; por ejemplo, existen investigaciones que han profundizado aún en mayor escala dentro del conocimiento cognitivo centrándose en cómo funciona la relación profunda entre el diseño y las personas que utilizan y procesan dicha información. Si los diseñadores gráficos son creadores de mensajes, organizadores de información y comunicadores a gran escala, entonces nuestro campo deberá dedicarse al estudio de la percepción, la memoria, la creatividad, la motivación y la retroalimentación para continuar su relevancia para el mundo que nos rodea. Por tanto, ¿los diseñadores gráficos cómo pueden prepararse y desarrollarse para integrar estos temas actuales en su formación profesional? En tal sentido, Juan Martínez-Val en su emblemática obra, *Gutenberg y sus tecnologías del arte de imprimir* (2005), indica que “la digitalización de las artes gráficas sucedió como un auténtico vendaval” (Martínez Val, 2005, p. 241). Asimismo, Martínez Val enfatiza que

estos cambios tecnológicos han motivado cambios drásticos en la estructura y la configuración del sector, ya que se ha pasado de una situación en la que las herramientas del tratamiento de imágenes y textos eran absolutamente diferentes, a otra en la que ambas tareas se realizan con los mismos dispositivos y por medio de aplicaciones que cada vez son más intuitivas y visuales (Martínez-Val, 2005, p. 246).

### **Formación académica del diseñador gráfico actual**

Una licenciatura en Diseño dentro de una universidad sólida enseña herramientas en varios campos. Los estudiantes adquieren una comprensión preliminar del mundo contemporáneo (aunque de forma muy abreviada) y una formación básica en la disciplina como tal. Aprenden sobre historia, ciencia y literatura, por un lado y sobre percepción, composición, resolución de problemas y creación de diseños por otro. En los programas de licenciatura más estructurados y formales, estos dos mundos se mezclan, ya que los estudiantes llevan el contenido, la metodología y la filosofía de sus investigaciones acerca del mundo hacia el laboratorio de diseño, lo que da lugar a investigaciones más ambiciosas y consistentes. Sin embargo, dadas las complejidades específicas de ambas

partes aunadas con los retos que representan su combinación en lapsos muy cortos (hasta los programas de diseño más consolidados tienen esta problemática), lo anterior provoca que los estudiantes obtengan resultados exitosos, pues pueden hacer poco más que completar su curso con estructura estable, una visión de futuro, pero aún con algunos huecos.

Ahora bien, si consideramos que el trabajo suele ser el siguiente paso para un estudiante de último curso, este no necesariamente amplía la visión del recién graduado sobre el campo del diseño en su conjunto. Su ingreso a la vida laboral podría considerarse una reducción a la visión que requiere desarrollar, es decir, reduce el mundo con sus enormes y quizá inalcanzables posibilidades (centrándonos en la materia que compete y la interdisciplinariedad que la transforma) a una oficina o a un estudio con problemas prácticos que resolver y trabajo que realizar. En pocas palabras, proporciona un lugar “seguro” para el crecimiento y el desarrollo de habilidades visuales y prácticas y un espacio donde podrá observar el cambio tecnológico, la globalización y el trabajo transdisciplinario que definen esta disciplina hoy en día. No obstante, entre oficinas y cubículos, habrá quienes, a lo largo de su trayectoria, encuentren mentores para transformarse en profesionistas más activos dentro de comunidades locales de diseño y, por tanto, adquieren mayores oportunidades de aprendizaje y enseñanza.

Durante los primeros cuatro o cinco años, estos aprendizajes y crecimientos informales proporcionan una rica recompensa que se traduce en dinero, reconocimiento profesional y satisfacción personal. Luego, como suele ocurrir en la vida, hay un periodo de estancamiento. Para algunos, el trabajo se vuelve menos desafiante, los problemas parecen más rutinarios y falta un placer más profundo (como lo había experimentado anteriormente). En este escenario, el diseñador puede paralizarse y permanecer como creador de estilo y ejecutar las decisiones de otros o puede intensificar su voluntad y participar en los procesos que implica la formación de las primeras etapas conceptuales de la resolución de problemas de comunicación y desarrollo.

No obstante, otros escenarios se mostrarán de la siguiente manera: algunos cambiarán de trabajo para revitalizar su crecimiento, otros dejarán el campo por completo y otros buscarán un programa de posgrado en Diseño con alguna especialización de por medio. Sea como sea y si alguna de estas decisiones se toma de manera oportunista o con base en una contingencia, lo cierto es que esa etapa es crucial en la vida profesional del diseñador.

### Breve historia en la formación profesional del diseñador gráfico

A lo largo de más de 40 años aproximadamente, el diseñador gráfico en nuestro país ha experimentado diversas adaptaciones en su formación, en su proceso de trabajo y en su entorno laboral; sin embargo, este hecho no debe considerarse como un fenómeno nuevo. La actividad del diseñador ha ido moldeándose mediante desarrollos tecnológicos y siempre en función de los cambios sociales, económicos y culturales de una sociedad que cada vez es más abierta y globalizada.

Nuestro entorno sería inexplicable sin la participación ni el enfoque crítico-creativo del diseñador gráfico en relación con los elementos estéticos y las funciones de las imágenes, la información, los objetos, los productos y los ámbitos reales y virtuales donde desempeña su trabajo. A pesar de esto, las condiciones actuales de México obligan a que todo profesional tenga que reinventarse y recrearse para tratar de contrarrestar esta problemática de forma efectiva, y en este punto los diseñadores gráficos no son la excepción. Por tanto, ha surgido un nuevo paradigma acerca de cuáles son las nuevas habilidades que debemos integrar a nuestra formación profesional para atacar y resolver los problemas de diseño y cómo ejercer nuestra práctica de manera más productiva.

Los conocimientos, las habilidades y las actitudes que necesita el nuevo diseñador no son necesariamente las que se enfatizan durante su formación profesional. Norberto Chaves, comunicólogo y experto en Diseño, establece, en su artículo “Dos distorsiones en la enseñanza del Diseño Gráfico” (2008) que el Diseño debe mantener su carácter de oficio al cimentar la formación del diseñador en una experiencia práctica que permita el desarrollo de habilidades y competencias prácticas. Por el contrario, la formación universitaria en nuestro país está sustentada en una visión distorsionada a causa de dos prejuicios: teorismo y creativismo.

El primero concibe el Diseño Gráfico como resultado de una teoría aplicada donde seguir al pie de la letra estas teorías aisladas hace válidos los resultados obtenidos sin considerar la eficacia comunicacional del trabajo realizado. En el artículo mencionado anteriormente, Chaves explica lo siguiente:

La prueba de lo anterior es la ausencia de todo hábito de observación y análisis del campo gráfico real, la ejercitación de la mirada y el desarrollo de una real

cultura visual. No se tiene información sobre el estado actual de la producción gráfica mundial ni sobre su historia. Y hasta se desdeña la posesión de hemerotecas y bibliotecas gráficas bien nutridas. El Diseño Gráfico no se descubre ni se aprende: se reinventa de la nada (Chaves, 2008, s/p).

El segundo prejuicio centra a la creatividad como el corazón de la actividad del Diseño, desdeñando las teorías, la racionalidad de ejecución y hasta las condicionantes para el desarrollo del objeto de diseño. El diseñador realiza sus proyectos desde su “poderosa caja negra creativa” y genera la solución por inspiración.

Norberto Chaves continúa diciendo:

La cultura gráfica es despreciada por el teórico, que siente fobia hacia todo saber práctico o “verdad empírica”. Y es despreciada por el creativo, pues empaña el protagonismo y la originalidad del “diseño de autor”. El primero sostiene que el mensaje gráfico es una secreción del cerebro izquierdo; el segundo, de otra glándula, aún no localizada. Ninguno quiere aprender un oficio que preexiste a toda carrera académica y que evoluciona, afortunadamente, con autonomía respecto de lo que ocurre en los claustros (Chaves, 2008, s/p).

De tal modo que, después de exponer ambos puntos de vista respecto a los extremos en los que inevitablemente los profesionales recaen en algún punto de su evolución, el autor concluye afirmando que el escaso desarrollo teórico y la debilidad de recursos conceptuales hacen débil su inserción en la práctica del oficio y provoca una cultura gráfica frágil.

### **Situación actual en la formación profesional del diseñador gráfico**

Como se describió con anterioridad, se ha pensado que una formación de Diseño en licenciatura proporcionaba las habilidades a nivel inicial y una inserción efectiva al universo de las ideas, pero a lo largo del tiempo esta visión ha ido ampliándose y ahora un grado de maestría es un nivel deseable para su práctica, así como los grados de doctorado que están surgiendo en todo el mundo; por ejemplo, muchos países en América Latina han becado a los mejores estudiantes de Diseño para que estudien su doctorado, pues entienden la conexión

directa entre el diseño y el desarrollo económico. Dichos programas versan sus esfuerzos en la investigación, para dar respuesta a preguntas muy acotadas con el objetivo de mejorar el rendimiento global del sector donde se inserten.

El crecimiento de la investigación en diseño indica el desarrollo de este como disciplina, un repositorio de pensamientos desarrollados y enfoques prácticos dirigidos a la solución de problemas de diversa índole. La cuestión es que, ante todo esto, la misma definición del concepto *disciplina* hace énfasis en la actitud de las personas que acatan toda instrucción desde el ámbito teórico hasta la praxis; por tanto y con base en esto, sugiere que el diseño debe estar más actualizado y consecuentemente preparado para contribuir con mayor efectividad a otros campos de conocimiento académico y práctico.

Uno de los mayores retos a los que se enfrentan estos nuevos investigadores-diseñadores es vincular sus conocimientos con las necesidades que relucen en las agencias y en los despachos profesionales de cualquier especialidad que se nos ocurra (el diseñador, como cualquier otro profesionalista, deberá ser flexible y desarrollar la habilidad de vincular lo que se sabe y hace con lo que el otro requiere a partir de sus características en las áreas que lo integran).

Es evidente que para obtener un resultado de alto nivel y más profundo en las soluciones que al diseño competen será necesaria e indispensable la mancuerna donde la investigación fungirá como la estructura base y a su vez como la punta de lanza hacia una metodología y un plan de acción y la práctica fungirá como el conjunto de actividades esenciales para la obtención de resultados óptimos. Por tanto, ambas no deberán considerarse perspectivas aisladas, sino fortalezas complementarias. Es importante formar a los futuros profesionales del diseño para que estos estén a la vanguardia de los retos que impone la cambiante sociedad actual, en diferentes ámbitos, como el social, tecnológico, cultural, político, entre otros; en tal sentido, Ana María Reyes Fabela y René Pedroza Flores (2018) consideran:

Deberá ser un profesional con cualidades, habilidades y capacidades multifactoriales, actualizado y listo para responder a las necesidades que la sociedad del momento le demande. En primera instancia, deberá ser un diseñador preparado para adaptarse a los rápidos cambios que la tecnología, a través del desarrollo científico, le imponga, pero deberá ser también un individuo propositivo que cuya intervención favorezca la generación del círculo virtuoso que

representa el acto de la creación tecnológico-científica. Deberá ser un actor profesional estratégico factor clave dentro de la Cuarta Revolución Industrial (Reyes y Pedroza, 2018, p. 2).

Una formación en maestría en Diseño Gráfico amplía el discurso inicial de la licenciatura aunado con que, mientras esto ocurre, los estudiantes incrementan su madurez y *expertise* al haber experimentado la complejidad en su campo profesional. También un posgrado aportará en el profesional del Diseño mayor rigor y disciplina, pero ahora entendida como esa actitud que deriva de la voluntad y de la persistencia, que, en conjunto, darán pie a nuevas ideas y posibilidades para solucionar las problemáticas a las que se enfrentan, así como al descubrimiento de medios con los que profundizarán el conocimiento del Diseño y la certificación con la que propondrán nuevos métodos e ideologías. Es así como, sin dudar, nos damos cuenta de que estos tres elementos son los instrumentos esenciales para el crecimiento académico y profesional de un diseñador con un propósito mayor.

### Los saberes y el conocimiento del diseñador actual

En consecuencia, de lo anterior, surge la pregunta ¿qué podrían estudiar estos nuevos diseñadores gráficos que les permita una exploración más profunda en el conocimiento del diseño?

Eso solo sería posible mediante saberes y competencias como la comunicación, el arte, la semiótica, la psicología, la sociología, la filosofía, la geometría descriptiva, la publicidad, la mercadotecnia, la administración, el derecho y la fotografía. Dichos estudios dan sentido a la construcción del objeto de conocimiento y acción del diseño al dar enfoques distintos respecto al modo de abordar la realidad del Diseño Gráfico.

Tomando como base el esquema de comunicación planteado por Umberto Eco podemos entender por qué estos planteamientos son necesarios para integrar una solución al Diseño Gráfico sin importar el sustrato (impreso, tridimensional, virtual) o el contexto (cultural, social o económico).

La comunicación debe definirse como la transmisión verbal o no verbal de información entre alguien que quiere expresar una idea y otro que desea recibirla. Requiere únicamente de cuatro elementos fundamentales: una fuente del mensaje, un mensaje, un canal de comunicación y un receptor. No obstante,

como bien lo señala Umberto Eco en su conocido libro, *Tratado de semiótica general*, en la práctica entran en juego importantes componentes adicionales que producen este modelo semiótico-textual, los cuales pueden resumirse de la siguiente forma:

- La información que la fuente emisora quiera compartir debe *codificarse* en una forma transmisible. Esto significa transformar una idea en palabras, en imágenes o en la combinación de ambas representaciones.
- Una vez transmitido el mensaje por algún canal de comunicación, el receptor deberá *decodificar* los símbolos, es decir, darles un significado y esto es posible mediante el marco de referencia del receptor.
- Si el mensaje se transmitió adecuadamente, habrá algún cambio en el conocimiento de creencias o de sentimientos del receptor. A causa de este cambio, el receptor emitirá una *respuesta*, la cual puede ser no verbal, verbal o conductual.
- La respuesta sirve de *retroalimentación* e indica al emisor si el mensaje fue recibido y cómo lo percibió el destinatario. De esta forma, sabrá si la comunicación fracasó y de qué manera podrá mejorarla en el futuro. Posteriormente, puede formular un nuevo mensaje y el proceso comenzará nuevamente.
- En todas las etapas del proceso puede o no influir el *ruido*, esto es cualquier factor externo que interfiera con una buena comunicación.

Por lo tanto, el proceso de comunicación nos revela lo siguiente:

1. El acto de codificación nos recuerda que los mensajes pueden adoptar muchas formas:
  - a. Físicas
  - b. Simbólicas
2. El número de canales o métodos de transmisión de un mensaje dependen de la creatividad del emisor en combinación con el codificador.
3. La decodificación del mensaje o la manera de interpretarlo depende de su forma, así como de la capacidad e interés del receptor (¿cuál es el vocabulario y el nivel de dominio verbal del usuario?, ¿qué otros

mensajes han recibido?, ¿qué experiencias han tenido?, ¿qué captará y mantendrá su atención?, etcétera).

4. El mensaje debe ser medible, es decir, se medirá en función de la respuesta y la retroalimentación que se obtenga. Sin objetivos no será posible evaluar su eficacia (Eco, 2000, p. 203).

Estas puntualizaciones y conclusiones parciales solo son una pequeña porción de lo que el diseñador gráfico requiere para la comprensión más profunda del trabajo interdisciplinar que sí o sí deberá desarrollar mediante el modelo de comunicación básico; sin embargo, no solo debe acotarse en ello, sino que, parte de su obligación para siempre tener vigencia en sus propuestas que cubrirán las necesidades del mundo, deberá investigar los horizontes tecnológicos o las teorías de la comunicación, revitalizar su sensibilidad estética, indagar los nuevos sistemas visuales, explorar los futuros ecológicos o sostenibles, entre otros aspectos.

A menudo, un estudiante de posgrado tiene una pregunta inquietante a la que quiere dar respuesta. En ocasiones, por un lado, puede quedarse sin ella cuando solo se basa en una educación básica, desactualizada o simplemente da una respuesta trunca o con cabos sueltos, pero, por otro lado, es posible que surja una solución a partir de la experiencia práctica del Diseño e, incluso, la respuesta puede ser un producto del mundo en constante cambio o situarse como “una curiosidad ineludible de carácter personal”. Por lo que, en definitiva, podemos deducir que la escuela de posgrado consiste en que la mente humana se sumerge en un “algo” (llámese como desee llamarse) que se convierta en un enigma dentro del diseño.

De tal modo que, si existe algo que al profesional le inquieta, entonces deberá profundizar en el estudio de diferentes campos del conocimiento para el desarrollo adecuado de sus propuestas, por ejemplo, antropología, historia, economía, etnografía, sociología, lingüística, psicología, arqueología, demografía, ecología, geografía, derecho, pedagogía, urbanismo, comunicación, política, didáctica, filosofía, teología, semiótica, entre muchos otros que se relacionen con su actividad de trabajo o área de especialización.

Miguel García Angelo, docente de la Universidad Católica Boliviana de Cochabamba, considera que

el enfoque transdisciplinario es complementario al enfoque interdisciplinario, ya que hace emerger de la confrontación de las disciplinas nuevos datos que los articulan entre sí, y ofrece una visión de la investigación más ligada a la realidad sociocultural de las personas. La transdisciplinariedad no busca el dominio de muchas disciplinas, sino la apertura de todas las disciplinas a aquellos que las atraviesan y las trascienden (García, 2006, s/p).

Sergio Vilar, sociólogo, escritor y docente español, en su ensayo, *La nueva racionalidad* (1997), afirma que

a la aplicación de la transdisciplinariedad no puede llegarse más que a través de constantes, numerosos y fecundos trabajos teórico- empíricos, que a la vez tomen en consideración las tendencias heterogeneizantes y virtualizantes consustanciales a toda realidad, sobre todo referentes a los universos histórico-humano-sociales [...] es conveniente especializarse, en principio, de modo que cada cual pueda adquirir profesionalidad efectiva en un determinado ámbito [...] se mantenga y se desarrolle no en un comportamiento de estanco, sino como un sistema abierto en relación con otros conjuntos disciplinarios (Vilar, 1997, p. 31).

Lo transdisciplinario desde la perspectiva del Diseño toma en cuenta varias materias y actores locales con la finalidad de generar nuevos conocimientos y, por ende, una solución más integral y humana. Asimismo, permite y crea condiciones para originar un diálogo y, en consecuencia, una reciprocidad de estudios y saberes.

Ana Carolina Robles Salvador y Rodrigo Rosales González manifiestan que

de modo paradójico se destaca que este mismo carácter transdisciplinario del diseño en el marco de la complejidad implica dar luz a oportunidades emergentes tanto de legitimación social y académica como de consolidación profesional. En este mismo escenario se evidencia cómo el diseño puede participar y aportar en la comunicación entre los distintos campos de conocimiento separados por la defensa de sus campos epistémicos (Robles y González, 2013, p. 208).

Para ello, la comunicación durante el desarrollo de mensajes debe tomar en cuenta a la población local y a los sujetos de decisión (actores

locales) e incorporarlos en la planificación, la ejecución, la evaluación y el monitoreo de proyectos e indagaciones de la comunicación. Es así como los enfoques de investigación transdisciplinar se convertirán en un nuevo desafío para la investigación académica de las ciencias naturales y sociales y aún más en la comunicación y el desarrollo de estas.

En la actualidad, también nos enfrentamos con que nuestros diseños lleguen más lejos y atraen a públicos culturalmente más diversos. A medida que tratamos de comunicarnos cultura a cultura, nos vemos obligados a adoptar nuevos criterios de diseño. Si queremos considerarnos diseñadores de experiencias, nuestro trabajo deberá ser accesible a más puntos de vista de distintas sociedades y con ello la comunicación deberá ser más práctica y accesible. Por ello, requiere una comprensión del intercambio entre objetos con personas y de personas entre sí. Esto sugiere la necesidad que tiene el Diseño de involucrarse con las normas y los desarrollos culturales, el lenguaje, los idiomas, los recursos simbólicos y los tabúes, así como la comprensión de la vida cotidiana en contextos distintos al nuestro, es decir, la experiencia social en el ámbito global. En pocas palabras, en lugar de adivinar las incógnitas del mundo a partir de investigaciones sin fundamentos, es necesario involucrar a la ciencia y, por supuesto, al proceso científico para ampliar el conocimiento (propio y de externos) en cualquier ámbito y fusionarlo con habilidades visuales que seguirán siendo la columna vertebral de la práctica en el diseño.

Fundamentalmente, en el Diseño Gráfico que consideramos el proceso de traer a la existencia lo desconocido o invisible, aporta la construcción cotidiana y vislumbra el futuro. Ofrece la oportunidad de transformar el mundo de la información y la comunicación en algo más rico y relevante para las personas que lo utilizan. Esto sugiere que los diseñadores deben seguir comprometiéndose con el mundo actual e ir más allá de la tradición.

Ahora bien, de estas reflexiones surge otra pregunta: ¿es posible hoy en día dedicar toda una vida al Diseño Gráfico? En un mundo en el que la mayoría de la gente tiene al menos dos carreras y en el que la tecnología ha avanzado a pasos agigantados al igual que el flujo tremendo de información a través de diversos medios de comunicación, la respuesta es “sí”, ya que establece la necesidad de afrontar estos cambios meteóricos y reinventar siempre que así se requiera lo que significa el Diseño para el nuevo profesional.

La obtención de grados académicos (maestrías y doctorados) es una forma de reinventar o reorientar la vida en el Diseño. Que sean la elección correcta depende del deseo, la disciplina, los recursos y la visión de cada persona, pero lo importante es encontrar formas de seguir aprendiendo, de alimentar la creatividad y la curiosidad, de cuestionar y reflexionar sobre el proceso y las acciones del Diseño y la cultura en la que todos vivimos, etcétera.

Será un complemento necesario para el diseñador gráfico comprender y aprender el contexto económico actual donde su actividad profesional es vista como irrelevante y como un ejercicio más de un profesional (a pesar de la formación hasta posgrado que algunos alcanzan).

En los diferentes ámbitos donde se desarrolla el diseñador gráfico lo ven como alguien creativo, pero que no tiene un proceso definido para satisfacer las necesidades de comunicación, sino como un profesional que solo “hace” materiales estéticamente correctos. De ahí, la importancia de basar el desarrollo profesional apoyado en las competencias adecuadas para un ejercicio profesional productivo.

Cuando hablamos de habilidades necesarias para los diseñadores en el mercado laboral actual y si tomamos como base los requerimientos de los empleadores, entonces encontramos los siguientes aspectos: experiencia de trabajo en manejo de *softwares* como Adobe Creative Suite, Flash, Dreamweaver, HTML 5, Javascript, Multimedia, entre otros; desarrollo de interactivos, de tres a cinco años de experiencia en el ámbito requerido, etcétera.

Más allá de los listados de trabajo, ¿qué buscan realmente los directores creativos y los diseñadores? Con base en mi experiencia tanto en la práctica profesional como en la docencia durante más de 30 años, puedo sugerir cuatro categorías fundamentales:

**1. Planificación y conceptualización de la solución:** un pensamiento conceptual sólido es la raíz de cualquier ejecución de diseño bien elaborada y la habilidad de crear conceptos mediante una lluvia de ideas centrada, esto se aprende a menudo mediante la asesoría guiada o la repetición constante de un método en el trabajo.

Además, la mayoría de los diseñadores descubren que una idea no tiene sentido si no se entrega a tiempo y se ejecuta bien. Así que la conceptualización efectiva requiere una estricta gestión de tiempo y una estructura, pues de lo contrario, solo estamos creando bocetos en una servilleta.

En mi experiencia al trabajar con jóvenes diseñadores me he percatado de que están más entusiasmados e interesados por demostrar un dominio técnico alto en sus propuestas que en la reflexión que debería existir detrás de ellas, por lo que, si bien es cierto que deben parecer bastante estéticas, también es cierto que un diseño debería planificarse cuidadosamente considerando todos los ámbitos externos e internos que se entrelazan para dar un resultado.

La generación de conceptos debe ser lo más importante para el diseñador gráfico actual. Eso significa que no hay ordenador, sino solo bocetos, notas, garabatos y tableros de ideas que evita que las ideas se vuelvan demasiado apreciadas y fomenta la exploración de estas. Hay algo en el hecho de sentarse y tratar de perfeccionarla frente al ordenador y es que puede hacer más difícil dejar de lado una idea que no funciona, incluso cuando sabes que no lo es.

**2. Comunicación efectiva y trabajo colaborativo:** hasta para los diseñadores *freelance* la colaboración es el centro de cualquier empresa creativa profesional, ya sea con tus clientes, con otros diseñadores, con otros profesionales de diferentes disciplinas y con los proveedores que apoyan la materialización del trabajo.

No obstante, para colaborar adecuadamente hay que dejar del lado del ego, compartir lo que se piensa, incorporar colaboradores de otras disciplinas más allá del diseño y conocer los problemas empresariales que inciden en la solución propuesta.

Compartir las ideas no es un riesgo, sino una ventaja. Los lazos creativos con personas de una amplia variedad de habilidades sirven para expandir la visión de lo que es posible al exigir honestidad, combinar la voluntad de compartir y ayudarse mutuamente. Ya sean diseñadores, programadores, animadores, ilustradores, redactores publicitarios o fotógrafos, el resultado será una mezcla de energía cultural, económica y creativa que ofrecerá una verdadera originalidad al tiempo que pone a prueba las suposiciones sobre cómo se hacen las cosas. Cuando un grupo creativo está bien integrado, se ponen a prueba y se inspiran mutuamente.

**3. Bocetaje:** pese a toda la tecnología actual, desde mi perspectiva, el humilde lápiz suele ser el método más rápido para acceder a la propia intuición. A menudo no es un requisito en las ofertas de empleo, pero los directores creativos y los diseñadores que buscan contratarte no solo escucharán lo que sale de tu boca, sino también la calidad de las ideas que plasmas a mediante

los bocetos de diseño y luego con mayor fidelidad a través del medio apropiado que dominas, ya sea Photoshop; programación o ilustración.

La capacidad de bocetar una idea antes de ejecutarla es fundamental en cualquier entorno de trabajo y en cualquier economía. Los bocetos permiten a los diseñadores sugerir sin comprometerse con las marcas o las cuadrículas ni con ningún elemento de Diseño. Al esbozar rápidamente las ideas, las pobres dejan de ser rápidamente la prioridad sin perder un tiempo precioso para ejecutarlas. Sin embargo, el diseñador efectivo utiliza el boceto para descartar las ideas dominantes sobre los elementos formales de cualquier comunicación.

Es en el dominio del boceto donde se sustenta el concepto final en lugar de perder tiempo en detalles que no importan si la gran idea no funciona. Si la tecnología y sus herramientas se interponen en el desarrollo de los conceptos, entonces estaremos perdidos.

**4. Resistencia y disciplina bajo presión:** los diseñadores que centran su trabajo y energía en desenmarañar problemas extraordinarios y aparentemente intratables aprenden los fundamentos del Diseño con mayor rapidez al tiempo que exponen nuevos ámbitos para su futura exploración.

Sin embargo, este tipo de proyectos “bajo presión” deben equilibrarse con tiempo para la reflexión, sino los diseñadores se desgastarán. Es típico en el ejercicio profesional tener lapsos limitados y tener un determinado ambiente bajo presión que dependerá del ámbito en que se desarrolle. Será recomendable ejercitar la tolerancia a estos dos factores que fomentarán el hábito de superar los límites.

De ahí que si se busca que los estudiantes de Diseño sean empleables y tengan éxito en sus primeras funciones fuera de la escuela, entonces el tiempo dedicado a la enseñanza de las herramientas y la estética deberá equilibrarse para que los estudiantes adquieran conocimientos tácitos en la conceptualización, el trabajo en equipo, el bocetaje y así permanecerán ágiles y creativos bajo presión.

### **Las competencias y el diseño**

Ahora bien, cuando se habla de competencias profesionales se hace referencia a la capacidad que un individuo tiene para enfrentar problemas laborales de forma efectiva según las circunstancias y los hechos. Esta concepción aplica para todos los universitarios que pretendan ejercer alguna especialización y

que su proceso académico lo ha llevado a cabo en instituciones públicas o privadas durante varios años.

Para construir el concepto de competencias desde la complejidad más que de una “realidad objetiva” y precisa, debe formularse la lógica de las relaciones conceptuales que nos permita entenderlo en un marco sociohistórico y de esta forma comprender su historización e historicidad, los productos, los procesos y las tendencias hacia el futuro; así como sus compromisos implícitos (Zemelman, 1992). Es así como se orientará la discusión por los intereses en el fondo del modelo de competencias de la educación que requiere ser vista desde una conciencia histórica que tome en cuenta cómo se ha desarrollado, cuáles son sus objetivos explícitos e implícitos y cuáles son sus metas hacia el futuro.

En Latinoamérica, la formación laboral por competencias inicia en México a partir de un diagnóstico del sector encabezado por el Consejo de Normalización y Certificación de Competencia Laboral (Conocer) en 1995. Aquí se encuentra el requerimiento de las empresas de personal capacitado para responder a las demandas del mercado con alto grado de flexibilidad, movilidad, resolución de problemas y capacidad para trabajar en equipo.

En el diagnóstico se detectó que los programas de formación para el trabajo se diseñaban y se aplicaban netamente desde la academia sin tener en cuenta la demanda de las empresas y del mercado. Además, no había un mecanismo que certificara la experiencia e idoneidad adquiridas de los trabajadores.

Es así como México instaure un sistema de formación para el trabajo mediante competencias laborales. En su obra, *Formación basada en competencias*, Sergio Tobón, doctor de la Universidad Complutense de Madrid y experto en modelos educativos y políticas culturales, explica que el mencionado sistema se fundamentó, básicamente, en las siguientes características:

- (1) Se componía de los mismos usuarios (empresas, sindicatos, gobierno e instituciones educativas);
- (2) Se basaba en los requerimientos del sector laboral identificados a partir de estudios ocupacionales;
- (3) Informaba de manera precisa sobre lo que requerían las empresas a partir de las normas de competencia laboral;
- (4) Le posibilitaba a cada trabajador certificar sus conocimientos y experiencia en determinadas actividades laborales con independencia del contexto donde los había aprendido; y
- (5) Orientaba el diseño de programas educativos con pertinencia y pertenencia (Tobón, 2005, pp. 86-87).

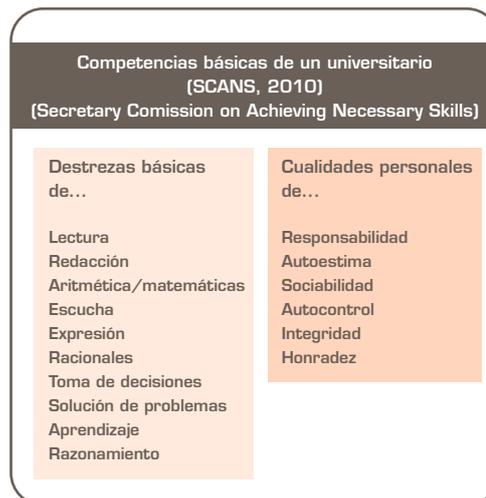
Una definición adecuada de lo que es una competencia, la propone Sergio Tobón al decir que “las competencias tienden a ser conceptualizadas como aquellos comportamientos observables y habituales que posibilitan el éxito de una persona en una actividad o función” (Tobón, 2005, p. 108).

Sin embargo, existen ocasiones en que las competencias no están totalmente constituidas, lo que provoca vacíos en el estudiante universitario y lo ubica en una posición poco desafiante o de incompetencia profesional en su quehacer futuro.

La reflexión inicial del presente artículo fue ¿qué competencias son necesarias para un estudiante universitario?, por lo que, para responder, se necesita considerar, como referencia inicial, el informe *Secretary’s Commission on Achieving Necessary Skills (SCANS)* que expone las competencias básicas de un universitario tipo y que fue dado a conocer a la opinión en pública en 1991. Este documento fue emitido por el Departamento del Trabajo de los Estados Unidos, con el fin de mostrar los requerimientos de los profesionales de ese país, con miras a afrontar los retos demandados por el siglo XXI, que estaba por llegar, veamos:

**FIGURA 1**

Competencias básicas de un universitario tipo



Adicional a estas competencias, para el diseñador gráfico cuya formación se integra por cursos tan variados que van desde Historia del Arte hasta Semántica o Dibujo de Representación y Animación por computadora, aquellas anteriormente citadas no siempre quedan claras ni desarrolladas al tener un cúmulo específico de la profesión.

La segunda reflexión es conocer el quehacer profesional de un diseñador gráfico y todo lo relacionado con el “saber hacer”. La Secretaría del Trabajo y Previsión Social define el perfil profesional del diseñador gráfico como:

Un profesional que, por excelencia, aporta valor agregado a través de los diseños que imagina y realiza para ser plasmados en carteles, papelería de oficina, etiquetas de tela, tazas de cerámica, portadas de libros, pisos y azulejos, entre otros muchos productos [...] para cumplir con ello, el diseñador gráfico recaba información sobre lo que se desea comunicar gráficamente, para enseguida generar ideas que, posteriormente, traduce en imágenes y textos adecuados al medio de difusión y al público consumidor. En este proceso, elabora bocetos y “dummies”, calcula costos de producción y se ayuda de computadoras con plataformas Mac y PC, escáner y diversos programas de cómputo, siendo fundamentales los que permiten el manejo de imágenes fotográficas y dibujos en tercera dimensión (STPS, 2010, s/p).

Como puede observarse en el perfil, el diseñador gráfico debe adquirir facultades específicas y de especialización propias de su disciplina, para desarrollar las competencias profesionales. A continuación, expondré un cuadro comparativo de cuatro universidades importantes en el país que ofrecen la licenciatura en Diseño Gráfico y observaremos los objetivos y las competencias propuestas por cada institución. Estas casas de estudio son la Universidad Tecnológica de México (Unitec), la Universidad del Valle de México (UVM), la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA) y la Universidad Iberoamericana (UIA, mejor conocida como la Ibero).

|                     | Unitec   | UVM   | EDINBA  | UIA  |
|---------------------|--|---|---|--|
| <b>OBJETIVO</b>     | Preparar al estudiante para aplicar sus conocimientos sobre diagnóstico de necesidades de comunicación visual en el desarrollo de proyectos de Diseño Gráfico.   | Diseñar e instrumentar proyectos de comunicación visual de alto impacto que respondan a las necesidades básicas y complejas de la sociedad a través de propuestas creativas e innovadoras de Diseño de medios impresos y multimedia digitales, estructuradas con base en procesos y conceptos teóricos de diseño que brinden soluciones eficaces.   | Formar profesionales con un enfoque artístico capaces de generar diseños para resolver necesidades materiales y de comunicación presentes y futuras que consideren atributos estéticos, estructurales, funcionales, técnicos, productivos y socioeconómicos de productos, procesos y servicios.   | Formar profesionales capaces de desarrollar, implementar y evaluar estrategias de comunicación visual de acuerdo con el contexto social, económico, político y cultural, proponiendo códigos visuales innovadores que actúen para mejorar la calidad de vida de la sociedad.   |
| <b>COMPETENCIAS</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar todo tipo de medios impresos, digitales y virtuales.</li> <li>Identificar contexto, usuario y necesidades de comunicación visual aplicables al diseño gráfico.</li> <li>Elaborar planes estratégicos para el diseño de productos.</li> <li>Seleccionar materiales y formatos para cualquier tipo de medio.</li> <li>Aprovechar la tecnología digital para el diseño de sistemas de comunicación multidimensional vinculados con el Diseño Gráfico.</li> <li>Utilizar modelos de animación 3D, fotografía e imagen digital, composición tipográfica, aplicaciones móviles y en la nube, entre otras, para brindar soluciones creativas a problemas de comunicación.</li> <li>Estructurar estrategias de diseño para el desarrollo de nuevos productos y para el rediseño de productos ya existentes.</li> <li>Aplicar los aspectos legales y normativos en los proyectos de Diseño Gráfico.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar los principios y fundamentos técnico-teóricos de los signos de la comunicación visual en función de las teorías enfocadas al análisis de la forma, el color y la composición, conformando su aplicación en el desarrollo de los diferentes proyectos gráficos, planificados en el contexto de los procesos históricos del arte y el diseño.</li> <li>Aplicar técnicas de representación manual y de tecnología de medios virtuales para la expresión gráfica, eligiendo las corrientes artísticas gráficas del contexto y generando elementos que vigoricen la cultura visual del entorno.</li> <li>Utilizar las herramientas de comunicación virtual que integren imágenes, dibujos, videos, animaciones y sonidos con la intención de producir comunicados visuales para su aplicación en los medios electrónicos interactivos.</li> <li>Manejar las tecnologías, sistemas computacionales y <i>software</i> especializado que demanda el campo profesional, determinando su carácter de herramienta y dando énfasis a los procesos del diseño para la articulación de comunicados visuales.</li> <li>Producir campañas de publicidad gráfica de alto impacto por medio de la realización de un trabajo colaborativo e interdisciplinario que involucre el análisis y síntesis de la información para su aplicación en un medio de comunicación adecuado.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Proyectar diseños con una riqueza formal, estética, significativa y funcional para los usuarios y decidir las estrategias para su producción, distribución y consumo.</li> <li>Detectar necesidades de procesos, sistemas, productos y servicios para planear, decidir y resolver cuestiones de diseño.</li> <li>Definir los medios, soportes e instrumentos específicos de sus diseños de acuerdo con los requerimientos detectados, así como conocer, supervisar y dirigir procesos de producción pertinentes.</li> <li>Participar en proyectos interdisciplinarios, identificando su función como especialista, armonizando con la diversidad de componentes que integran un proyecto y contribuyendo con una visión integral del diseño.</li> <li>Asumir una actitud inquisitiva, de investigación y actualización acorde con la dinámica social y los cambios culturales, económicos, políticos y tecnológicos que afectan la orientación de la profesión.</li> <li>Tener una visión cultural amplia, pensamiento crítico y actitud creativa que le permitan innovar en el campo del diseño.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar, implementar y evaluar estrategias de comunicación visual de acuerdo con el contexto social, económico, político y cultural, proponiendo códigos visuales innovadores que actúen para mejorar la calidad de vida de la sociedad.</li> <li>Evaluar la viabilidad de las alternativas de comunicación visual para seleccionar la más pertinente con la satisfacción de las necesidades reales, detectadas a partir de un acercamiento con el ser humano dentro en un contexto global y local.</li> <li>Aplicar conocimientos teóricos y técnicos de forma especializada en diversas áreas: editorial, publicitaria, identidad corporativa, desarrollo de marcas y sistemas señaléticos, empaques, artes visuales y web, entre otros.</li> <li>Hacer visibles los valores culturales inmersos en la sociedad.</li> </ul> |

Como referencia y modelo de contraste a lo planteado, se incluyen los supuestos de Luis Antonio Rivera Díaz, quien, en 2012, publicó su artículo, “Premisas para la educación del diseño en el siglo XXI”, en el cual propuso los siguientes quehaceres del diseñador:

**La investigación como plataforma:** se requiere que la investigación se consolide como una actividad central en la enseñanza universitaria, permitiendo que docentes y estudiantes se apropien de destrezas para investigar y sepan ambos agentes acudir a las bases teóricas para llegar a la solución de las preguntas planteadas como inicio de la formación y no el contenido temático.

**El diseño como pensamiento humanístico:** la función del razonamiento humanístico en el diseño sería encontrar el sentido que este tipo de pensamiento logró en la inteligencia humana para los miembros de una comunidad. Así, las preguntas correctas buscan develar y orientar el sentido de las acciones, hace pertinente el razonamiento humanístico para el Diseño, si por diseñar entendemos una actividad profesional y cultural que propone a los miembros de una comunidad formas de pensar y actuar.

**El diseño es una *teckné*:** el diseño es un saber práctico, un hacer con conocimiento de causa. Considero entonces que la noción de *teckné* (arte) es útil para la educación del diseñador, porque resuelve la dicotomía que la modernidad estableció entre la teoría y la práctica, pues ayuda a formar un diseñador que explica las razones de sus actos y porque permite que la disciplina consolide su estatuto universitario al volver a la investigación parte de la cotidianidad del trabajo de los diseñadores que se dedican también a la vida académica.

**La mirada histórica es una mirada teórica:** la historia de la cultura escrita no solo a partir de los autores o de los libros, sino también de los lectores y que es gracias a la comprensión de estos últimos que podemos entender el por qué de los diversos artificios materiales de los libros en cada época. Es decir, si partimos de otras teorías como las que se desprenden de la tradición hermenéutica o la teoría de la recepción y donde el significado se resuelve en la mente de cada lector, entonces el abordaje, en este caso de la historia del Diseño Gráfico, será muy distinto de autores como Meggs, quien se concentra prioritariamente en describir las características formales de los elementos de los libros.

**Requerimos de un modelo estructurador:** la retórica sirve para pensar lo contingente y es por eso que ayuda a actuar en ambientes donde lo propio es la incertidumbre. No es casual, después de establecer que el diseño resuelve

problemas indeterminados, proponer a la retórica como el pensamiento del diseño, puesto que, tal y como lo señala Rivera Díaz, al citar a Alejandro Tapia:

La retórica es el método, el órgano de los principios para decidir las cuestiones que son indecibles, para arribar a soluciones en problemas que son irresolubles, para instituir un método en esas fases vitales de la actividad humana donde no existe un método inherente a la materia de la que se ocupa una decisión. El arte de resolver este tipo de problemas es la retórica (Rivera Díaz, 2012, p. 19).

**Formar para la interdisciplina:** los diseñadores definen como lo propio de la disciplina el hacer. La anterior situación debe superarse porque el trabajo interdisciplinario obliga a quienes lo ejercen a abrirse a otras prácticas discursivas y a fortalecer el propio músculo argumentativo.

**Formar profesores investigadores:** no se enseña de la misma manera en el taller de diseño si se define a la disciplina como práctica de configuración formal, a que si se le define como actividad de intervención en la vida de las comunidades. Cambian los contenidos, cambian los métodos. Para poder entender esto se propone que los diseñadores deban escribir sus experiencias como una manera de ordenar y organizar soluciones.

Si comparamos estas premisas con las competencias que ofrecen las instituciones universitarias, entonces es evidente que faltan aspectos de investigación, de reflexión y de análisis que permitan un desempeño profesional adecuado del diseñador, además de apoyar sus ofertas en el hacer más que en el analizar y pensar. He ahí el origen del presente capítulo.

### **El modelo SSERE, competencias con enfoque integral**

Ante este panorama, cabe preguntarnos ¿qué mezcla de competencias profesionales es la adecuada para que el diseñador gráfico pueda ser competitivo en un entorno laboral? Para responder a esta pregunta primero quiero mostrar las competencias desarrolladas por Chris Conley, docente del Instituto de Diseño del Illinois Institute of Technology, en un artículo publicado en 2006:

1. La capacidad de reconocer una amplia gama de potencial en un planteamiento del problema dado.

2. La capacidad de trabajar en diferentes niveles de abstracción.
3. La capacidad de modelar y visualizar soluciones antes de que toda la información esté disponible.
4. Un enfoque para la resolución de problemas que implica la creación y evaluación de múltiples alternativas.
5. La capacidad de añadir o mantener el valor como elementos están integrados en un todo.
6. La capacidad para identificar y responder a las relaciones entre una solución y su contexto.
7. La capacidad de utilizar la forma de incorporar las ideas y comunicar su valor (traducción del autor, tomado de Conley, 2006).

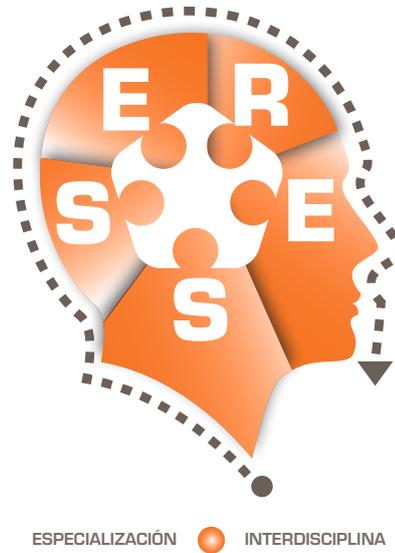
Tomando como base las premisas de Luis Antonio Rivera y la propuesta de competencias de Chris Conley, es posible generar un modelo que permita crear conciencia de que el Diseño Gráfico, desde la formación profesional, es parte de un desarrollo productivo a partir de los enfoques: social, cultural y comercial. Todo esto, al considerar la mezcla entre la especialización e interdisciplinariedad, pues el diseñador gráfico debe integrar en un 50/50, es decir, 50% de sus competencias adquiridas se basarán en su conocimiento profesional y de especialización (editorial, envase, imagen corporativa, etcétera) y el otro 50% deberá dividirse en distintos enfoques interdisciplinarios como pueden ser económico-financiero, contable-administrativo, legal, comercial, entre otros. Estos dependerán en gran medida de los ámbitos donde el diseñador se especialice, pero siempre tendrán una visión transdisciplinar que permitirá incorporar nuevas visiones y enfoques para realizar soluciones de diseño más integrales.

También será necesario que en la formación del diseñador gráfico no se fomente la idea errónea de una realidad alterna basada en la creencia de que todo gira en torno al Diseño, estableciéndola como una actividad aislada y netamente creativa; por el contrario, deberá sugerir proyectos donde se consideren variables económicas, políticas, culturales, históricas, sociales y empresariales que obliguen a implementar procesos cada vez más eficientes antes de preocuparse por el producto final únicamente.

La propuesta integradora entre interdisciplinariedad y especialización que se propone es:

**FIGURA 2**

Esquema conceptual de Modelo SSERE



Elaboración propia.

Este modelo integra cinco competencias básicas que combinan elementos de especialización e interdisciplinarios:

**Soy:** es la consecuencia de reaccionar como un individuo ético y honesto, considerando una práctica profesional correcta e íntegra que enriquezca al gremio.

**Socializo:** entendiendo que el trabajo propio del diseñador gráfico no está desarrollado por una persona, sino en equipo, tomando en cuenta un modo de trabajo conjunto y con un enfoque transdisciplinar.

**Estudio:** el diseñador gráfico se asume como un profesional en constante aprendizaje y desarrollo, ya que las necesidades sociales, comerciales y culturales van cambiando con el tiempo.

**Resuelvo:** desarrollo de habilidad analítica para solucionar problemas de forma productiva desde una perspectiva de oficio, teórico-empírica-experimental.

**Emprendo:** compromiso personal de crear alternativas de desarrollo tan variadas como las necesidades de los clientes.

La combinación entre la especialidad y la interdisciplinariedad permite su integración complementaria, pues da pie a la competencia profesional del diseñador gráfico al incluir una visión de la investigación más ligada a la realidad sociocultural de las personas.

## Conclusiones

La especialización e interdisciplinariedad, desde la perspectiva del Diseño, toma en cuenta varios campos y actores locales con la idea de generar competencias profesionales necesarias y, por ende, un diseñador gráfico más integral y humano al permitir condiciones para que exista una integración recíproca de conocimientos, habilidades y actitudes.

El diseñador gráfico es un sujeto activo y productivo en temas de desarrollo, que va desde la elaboración participativa de la investigación hasta la devolución de los resultados del trabajo a los beneficiarios, que serán más efectivas al integrar ambos enfoques en su quehacer diario.

Finalmente, es necesario considerar que el diseñador gráfico deberá ser un profesional competente y efectivo para resolver problemas en su área de conocimiento, pero con una visión transdisciplinar, esto es, ver el problema desde diferentes perspectivas.

Debemos tener presente que el desarrollo de habilidades de investigación es necesario al tener una práctica profesional compleja y al abordar proyectos de diseño siempre desde una perspectiva transdisciplinar, por lo que nos obliga a enfocarnos en una conformación de saberes y a la argumentación como herramientas fundamentales para soportar nuestras propuestas de diseño.

## Referencias

- Barcenas, V. M. (2013). “El diseño considerado una ciencia de la transdisciplina. Una mirada desde los sistemas complejos” en F. Gutiérrez y J. Rodríguez, *Geosignificación del diseño: una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño* (p.p. 108-109). México: UAM-A.
- Carrizo, L., M. Espina y J. Klein (2004). “Transdisciplinariedad y complejidad en el análisis social. Programa MOST”, recuperado de [http://parquedelavida.co/images/contenidos/el\\_parque/banco\\_de\\_conocimiento/transdisciplinariedad\\_y\\_complejidad\\_en\\_el%20 analisis\\_social.pdf](http://parquedelavida.co/images/contenidos/el_parque/banco_de_conocimiento/transdisciplinariedad_y_complejidad_en_el%20 analisis_social.pdf), consultado el 23 de febrero de 2021.

- Chaves, N. (2008). *Dos distorsiones en la enseñanza del Diseño Gráfico*, recuperado de [http://: foroalfa.com](http://foroalfa.com), consultado el 23 de febrero de 2021.
- Conley, C. (2006). “The core competencies of design: the basis of a Broadly Applicable”, recuperado de <http://www.idsa.org/sites/default/files/Chris%20Conley.pdf>, consultado el 13 de mayo de 2021.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- García, M. (2006). “Un nuevo desafío en la investigación: enfoque transdisciplinario en comunicación y desarrollo” en *Razón y Palabra*, núm. 49, recuperado de <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antteriores/n49/mgarcia.html>, consultado el 3 de mayo de 2021.
- Martínez, M. (2007). “Conceptualización de la transdisciplinariedad” en *Polis. Revista Latinoamericana*, núm. 16, recuperado de <https://journals.openedition.org/polis/pdf/4623>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Martínez Val, J. (2005). *Gutenberg y las tecnologías del arte de imprimir*. Madrid: Fundación Iberdrola.
- Reyes Fabela, A. y R. Pedroza Flores (2018). *La profesión del Diseño, expresiones y experiencias*. México: Fondo Editorial del Centro de Investigación Multidisciplinaria en Educación de la Universidad Autónoma del Estado de México (CIME-UAEM).
- Rivera Díaz, L. (2012). “Premisas para la educación del diseño en el siglo XXI”, recuperado de [file:///C:/Users/admin/Downloads/343-Texto%20del%20art%C3%ADculo-340-1-10-20181220%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/admin/Downloads/343-Texto%20del%20art%C3%ADculo-340-1-10-20181220%20(1).pdf), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Robles Salvador, A. y R. Rosales González (2013). “La complejidad en las formas de intervención del diseño” en F. Gutiérrez y J. Rodríguez, *Geosignificación del diseño: una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*. México: UAM Azcapotzalco, pp. 208-209.
- Secretary’s Commission on Achieving Necessary Skills (1991). *Lo que el trabajo requiere de las escuelas*. Washington Departamento de Trabajo de Estados Unidos, recuperado de <https://programs.honolulu.hawaii.edu/intranet/sites/programs.honolulu.hawaii.edu.intranet/files/general-college-mtg-2009-08-20-scans.pdf>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- STPS, SNE, Gobierno federal, México (2010). *Perfiles. Información sobre las actividades de las ocupaciones: Diseñador Gráfico 15*, recuperado de [http://www.observatoriolaboral.gob.mx/work/sites/ola/resources/LocalContent/688/1/perfil15Diseñador\\_Grafico.pdf](http://www.observatoriolaboral.gob.mx/work/sites/ola/resources/LocalContent/688/1/perfil15Diseñador_Grafico.pdf), , consultado el 23 de febrero de 2021.

- Schwab, K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. Bogotá: Penguin Random House.
- Thompson Klein, J., L. Carrizo y M. Espina Prieto (2003). “Transdisciplinariedad y complejidad en el análisis social”. Francia: UNESCO, recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000136367>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Vilar, S. (1997). *La nueva racionalidad. Comprender la complejidad con métodos transdisciplinarios*. Barcelona: Kairós.
- Zemelman, H. (1992). *Los horizontes de la razón. Historia y necesidad de utopía*. México: El Colegio de México.



# El perfil de egreso del Diseño Gráfico en México, apuntes para su comprensión

Olivia Fragoso Susunaga | María Teresa Olalde Ramos

### Historia del pensamiento y la educación, un eje que orienta el significado

La historia del pensamiento se encuentra presente en todos los actos de la vida humana, permite una forma de conocer el mundo, de explicarlo y de comprenderlo. No se puede hablar de la forma en la que el pensamiento explica la realidad de manera aislada de los hechos históricos. En el desarrollo de la humanidad se encuentra integrada una urdimbre de acontecimientos sociales, económicos, políticos y la forma de pensamiento que ha sido desarrollada al mismo tiempo; por ello, resulta importante analizar la relación que se ha dado entre las sociedades y los acontecimientos históricos y que han transformado al mundo. Desde este punto de vista, la comprensión del fenómeno del perfil de egreso en el ámbito de la educación es un problema que debemos entender desde la cultura teniendo como marco general de abordaje los aspectos históricos del pensamiento humano que nos dan herramientas para entender el mundo.

Ninguno de los puntos nodales que han marcado la transformación del mundo es producto de hombres aislados o sucesos individuales, se tienen que contemplar como el producto de la interacción de grupos humanos, ya que han sucedido por y para ellos. La pregunta obligada es ¿mediante qué mecanismo se da esta unión? De acuerdo con Onetto (1999), de quien retomamos esta síntesis de la importancia de las humanidades para la comprensión del fenómeno educativo, la respuesta la encontramos en la cultura, entendida esta como la

forma de expresión e identificación de los pueblos, es producto del hombre desde su colectividad y se manifiesta en las actividades que se realizan tanto en el plano material como del pensamiento y la historia.

La forma en cómo se ha construido la cultura occidental marca como punto de partida el pensamiento antiguo como la cuna de la civilización occidental. Es en esta etapa en donde se desarrollan los fundamentos sobre los que se basa el trabajo de los intelectuales, quienes han dirigido el pensamiento de los pueblos del mundo contemporáneo. Rescatada y vuelta a rescatar, la cultura antigua ha significado la fuente interminable de inspiración sobre la que se han construido una gran cantidad de planteamientos teóricos. Aunque tenemos claro que el origen marcado en la civilización de la Grecia clásica se alimenta de ideas desarrolladas a lo largo del tiempo por la humanidad en distintas latitudes, la idea de la antigüedad clásica como origen del pensamiento occidental es una síntesis que recupera una serie de formas de explicar la realidad que sirven como punto de partida al pensamiento contemporáneo por lo que consideramos de importancia mencionarlas.

Desde que apareció la cultura es necesaria la educación. Este fenómeno se dio a partir de que dejaron de ser suficientes la transmisión de patrones instintivos para la supervivencia del ser humano y fue necesaria la enseñanza de habilidades y capacidades que permitían la continuidad y la supremacía del ser humano, así la humanidad produce cultura y para ello requiere de la educación. Por consiguiente, entendido como individuo y como género, el carácter fundamental de la persona radica en la educación, es, por lo tanto, un *ens educandum*.

Desde la antigüedad, los griegos no marcaban una diferencia entre la educación (*paideia*) de la cultura y del hombre. *Paideia* era un concepto integrador que concebía muchos aspectos. El hombre en la Grecia antigua se explicaba el mundo mediante el mito, sus dioses se integraban a la vida cotidiana, se mezclaban entre los hombres, tenían pasiones y deseos y actuaban a voluntad interviniendo con sus acciones en todas las esferas dirigiendo a su libre albedrío el acontecer mundano. El mito tenía como forma de manifestación el rito que era la forma de comunicarse con sus dioses. La clave se encontraba en buscar el origen del universo y esto lo lograron gracias a que encontraron el sentido, la unidad, la coherencia, el *logos* que se manifiesta mediante el pensamiento.

Roma conquista a Grecia, pero a su vez es conquistada por ella en el plano cultural. El imperio se desarrolla de forma esplendorosa, los romanos tenían

una visión pluriétnica y pluricultural siempre y cuando no afectarán a sus intereses; sin embargo, fueron renuentes a aceptar el cristianismo debido, fundamentalmente, a una concepción del mundo diferente; el cristianismo era mucho más humano y hacía peligrar la figura del emperador, pasaron muchos siglos para que el pensamiento cristiano se lograra imponer en el pensamiento occidental. En la educación, la enseñanza práctica se convierte en el eje a diferencia de la cultura griega para quienes la educación era un fin en sí misma, la utilidad y el fin práctico resultaba de cabal importancia en esta etapa de la historia. El pensamiento de la época romana es una línea directa del griego, con todo hubo pensadores que se caracterizaron por sus aportes, entre ellos Plotino, quien postuló un neoplatonismo basándose en la idea del origen universal: el demiurgo. Es este postulado el que se reconoce como la conexión directa con el cristianismo y cuyo representante principal es san Agustín como representante de la Antigüedad en decadencia y la naciente Edad Media.

La Edad Media es considerada como la época oscura, justo se le denomina oscurantismo, por suponer que no sucedió nada. Sin embargo, muchos autores afirman lo contrario, ya que nos dicen que es en esta etapa en donde se consolidan las bases de lo que fue la cultura moderna. Lo característico de la Edad Media es la lucha por el poder, el conflicto, la humanidad tenía los ojos puestos en Dios, en su supremacía, en su palabra; sin embargo, se empezaba a preocupar por el dominio material sobre los demás hombres, esto evidentemente provocaba tensiones entre ellos. La educación en esta época se orienta esencialmente hacia la formación de las facultades humanas siguiendo el modelo impuesto por la religión cristiana. En el pensamiento medieval destaca la figura de santo Tomás de Aquino, quien rescata el pensamiento de Aristóteles y lo impregna de una profunda fe cristiana. El problema del ser lo aplica a Dios. Él es el único ser subsistente, existe por sí mismo y actúa sobre el mundo. He aquí una diferencia con el pensamiento antiguo: los acontecimientos ya no suceden guiados por el destino, es el Ser Supremo quien los guía y lo hace con amor.

La Modernidad surge como una respuesta a la necesidad del hombre de encontrar en lo humano e individual la realidad social, política y cultural. Se busca en el hombre la explicación de todas las cosas. Se empieza a pensar en él “cada uno” y se incursiona en el conocimiento del mundo, del universo, del cuerpo humano. Se abandona la visión teocéntrica para postular una visión antropocéntrica que es capaz de explicar todo lo que sucede en el mundo que rodea al

hombre, al menos eso es lo que se pensaba. En el ámbito de la filosofía, la humanidad tuvo que abandonar la idea del Ser Supremo, pues tenía que dejar de buscar explicaciones divinas y comenzó a buscarlas en la tierra. El nominalismo fue la fórmula para lograrlo. La razón es desplazada por la voluntad y la acción, la voluntad de poder marca la acción del hombre que mediante el industrialismo está a punto de acabar con el mundo al igual que acabó con Dios.

La visión que se tiene del pensamiento a dos décadas de iniciado el siglo XXI no es en lo más mínimo halagadora. El exceso de información por la disponibilidad de datos que ofrece actualmente la tecnología ha provocado tal incertidumbre y desconcierto como al principio de la Modernidad, donde el escepticismo surgió como la única posible solución al mundo. El conocimiento está fragmentado, existen y coexisten una gran cantidad de teorías que se contraponen unas a otras y que tienen tal cantidad de defensores y detractores que el desarrollo del pensamiento ha sido algo más que complejo. Este hecho ha dado paso a diferentes paradigmas epistemológicos que reflexionan y explican la cultura.

Basados en las formas en que el hombre ha desarrollado el pensamiento desde la antigüedad, paradigmas dominantes en la Modernidad como el empirismo, racionalismo e interaccionismo son algunos de los esquemas que han permitido comprender y explicar el mundo, teorías que se hacen extensivas al fenómeno educativo. Estos modelos de pensamiento dan lugar a enfoques teóricos distintos que permiten contar con herramientas que oriente el camino para analizar el problema del perfil de egreso del Diseño Gráfico (DG), pues dan cuenta de las características que tiene y la forma en la que este opera dependiendo desde la orientación con la que se encuadra. Este hecho se vuelve ciertamente más relevante si dicho perfil se refiere al de las Instituciones Públicas de Educación Superior (IPES) sobre todo por el impacto social que significa, no solo por la matrícula que las instituciones públicas concentran, sino porque estas se convierten en referentes orientadores de las otras instituciones.

Si simplificamos los modelos de pensamiento, asumiendo el riesgo que ello conlleva, y seguimos el esquema propuesto por Eco en *Apostillas a El nombre de la rosa* (1985), podemos decir que la realidad se explica con el modelo clásico que tiene como base las reglas propuestas por el destino, el demiurgo, la religión, el mito y la magia; la época Moderna que considera al hombre como centro de todo y se basa en la idea de conocimiento, libertad, progreso,

desarrollo y felicidad; la Posmoderna que cuestiona y critica a la Modernidad con una visión apocalíptica y la Contemporánea que abre caminos a nuevas formas de explicar el mundo. Es en este sentido y sobre todo a partir de los descubrimientos en las ciencias y en las humanidades de inicios del siglo xx, que se han desarrollado una serie de paradigmas epistemológicos que cuestionan la hegemonía de los desarrollados en la Modernidad. Así epistemologías como la complejidad, la transdisciplinariedad, la epistemología del sur, el pensamiento decolonial y algunos otros son propuestas que reformulan los principios hechos por los modelos tradicionales. Por el espacio con el que disponemos no es el propósito de este capítulo desarrollar tales planteamientos. Sin embargo, consideramos importante dejar sentado que tenemos en claro la importancia que representan para la comprensión del fenómeno educativo en particular el referido a las IPES sobre todo si tenemos en cuenta que el pensamiento de la modernidad sigue siendo el dominante y ha tomado múltiples vías para reproducirse y perpetuarse sin haber probado del todo el real beneficio que significa la aplicación de sus postulados y teorías para el planeta.

Una de las ideas a las que más se ha recurrido es la justificación del uso del conocimiento y la tecnología en aras del progreso, la cual se relaciona con mucha frecuencia con modelos económicos capitalistas neoliberales orientados a la acumulación económica, los cuales, con el pretexto del desarrollo social, han creado y reproducido brechas de desigualdad económica, cultural, social y política devastando el planeta hasta el límite de lo tolerable. El principal problema con estos modelos capitalistas es que los involucrados no tienen conciencia de estar en este modelo de pensamiento, la denominada alienación opera con formas que la gente no alcanza a distinguir. Las fronteras entre la forma Clásica y Moderna se pierden y el capitalismo, como religión como lo denominó Walter Benjamin en *Capitalismo como religión* (2017), se ha convertido en una forma de vida que quienes toman las decisiones relacionadas con los perfiles de egreso en las Instituciones de Educación Superior (IES) no siempre son conscientes de profesar. Esto significa que, en nombre del progreso, el desarrollo, la sustentabilidad y el crecimiento humano amparados por organizaciones nacionales e internacionales que se supone buscan el bien común, se rinde culto al capital y en lugar de lograr lo contrario se desarrollan estrategias y políticas que contribuyen a acrecentar las brechas de desigualdad, pobreza y deterioro planetario. Que ocurra esta falta de comprensión en el lugar que ocupamos en el mundo

en las IES es un asunto muy delicado; sin embargo, que acontezca en las IPES es un tema grave que no puede quedarse sin merecer por lo menos una profunda reflexión al respecto.

### Enfoques teóricos como referentes para comprender la educación superior

La educación es un proceso activo que no tiene límites y que se da a lo largo de la vida, dedicado a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen. Para dejar clara la orientación de los enfoques teóricos que vamos a desarrollar se necesita reconocer que no es lo mismo hablar de filosofía de la educación, de pedagogía o de teoría de la educación. De acuerdo con Fullat (1989), cada uno de ellos corresponde con su naturaleza, sus normas y su descripción. A estas mismas categorías compete una dimensión introyectiva, una proyectiva y una adaptativa. Si se considera a la educación como actividad el para qué sintetizador que resume los fines es filosofía de la educación; el cómo, los medios, es la pedagogía fundamental y el qué *positum* es la teoría de la educación.

Esta última es una explicación global de los procesos educativos en la medida en que estos son aprendizaje de informaciones, de actitudes y de habilidades. La pedagogía produce enunciados fundamentales y fundamentantes de las diversas pedagogías, es una teoría práctica. La teoría de la educación aclara los hechos educacionales, explica mediante modelos sintetizadores los acontecimientos educadores para responder a la pregunta ¿cómo sucede la educación?

La educación, desde un enfoque tradicional, puede definirse como el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo a desarrollar y mejorar sus facultades intelectuales, morales y físicas. Señalando que la educación no crea facultades en el estudiante, sino que coopera en su desenvolvimiento como persona.

La UNESCO a través de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI hizo una serie de recomendaciones sobre la educación y la formación de los individuos promoviendo la educación a lo largo de la vida basada en los cuatro pilares de la educación:

- Aprender a conocer, combinando una cultura general con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias. Lo que supone aprender a aprender para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida.
- Aprender a hacer con el fin de adquirir no solo una calificación profesional, sino una competencia que capacite al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero también aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen.
- Aprender a vivir juntos desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia, realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.
- Aprender a ser para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal (UNESCO, 1998, s/p).

Dichos principios se consideran base en la operación de la educación a distintos niveles, por lo que resulta pertinente comprender cómo se aplican como categorías para comprender la definición de los perfiles en las IPES.

Sin duda, la educación es ante todo un proceso que se lleva a cabo durante toda la vida, en el que cada individuo puede aprovechar al máximo el contexto en donde se desarrolla y buscar en él su constante enriquecimiento. La combinación de estos pilares es lo que le da integración a la educación y su conjunto también constituye, finalmente, un saber cultural. Desde un enfoque basado en los principios de la Modernidad, la educación tiene dos funciones: una dedicada a hacer que esta siga viva a lo largo de los tiempos, y la otra a favorecer tanto su creación como su transformación.

En la segunda mitad del siglo xx, gracias a los avances de la psicología científica, aparece la psicología educativa que floreció de manera creciente dando origen a paradigmas alternativos que, a partir de los paradigmas filosóficos, surgen como los paradigmas psicopedagógicos. Son teorías que nos ayudan a mantenernos actualizados sobre los diferentes enfoques, procedimientos y metodologías que son utilizados en los procesos educativos. Todos estos paradigmas han contribuido, en su momento, a comprender mejor el hecho

educativo y a actuar a partir de sus planteamientos para mejorar sus resultados en el aprendizaje. Las teorías educativas se relacionan con paradigmas filosóficos, las propuestas tienen en cuenta principalmente tres grandes ejes desarrollados en la modernidad: el empirismo, interaccionismo y el racionalismo como se muestra en la siguiente tabla:

**TABLA 1**

**Paradigmas psicopedagógicos**

| Paradigma filosófico | Paradigma psicopedagógico   |
|----------------------|-----------------------------|
| Empirismo            | Conductismo                 |
| Racionalismo         | Cognoscitivismo             |
| Interaccionismo      | Humanismo y Constructivismo |

Elaboración propia con base en Ferreiro, 2004.

A continuación, vamos a explicar las principales características de cada paradigma psicopedagógico, pues tenemos claro que el perfil de egreso de las IPES se relaciona con las diferentes formas de comprender la educación.

El paradigma conductista basado en estudios de la conducta sostiene que esta es una respuesta espontánea aprendida ante estímulos del ambiente, por lo cual es posible describirla a través del análisis de los estímulos que la provocan; sus teorías plantean que es factible manipular las consecuencias de una respuesta, con la intención de extinguir o reforzar conductas y así lograr modificaciones en el comportamiento de las personas. Desde el punto de vista de la didáctica, las aportaciones del conductismo al estudio del aprendizaje se dan cuando este es considerado como parte de una conducta, asimismo, en la enseñanza instruccional mediante el aprendizaje programado y el análisis conductual aplicado a través del reforzamiento, o sea un aprendizaje de condicionamiento operante, en donde el castigo y la recompensa se manejan como estímulos de la conducta. Con aproximaciones más filosóficas consideran que el conductismo dice muchas cosas sobre la conducta, y el psicoanálisis mucho sobre los perturbados, pero poco de los sanos, así surge el humanismo como una corriente alternativa; considera el estudio del ser humano como totalidad dinámica y autorrealizante en relación con el contexto interpersonal.

Arancibia (1999) menciona que el humanismo tiene sus orígenes en los albores de la Modernidad, se postula como una nueva concepción del mundo. El propósito del humanismo es entender la naturaleza humana y a la persona como un proceso continuo de desarrollo en distintas áreas en un contexto de relaciones sociales. De acuerdo con Violeta Arancibia, la teoría humanista le da una importancia central a la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual. Para Hernández Rojas (1997) las formas de enseñanza dominantes son mucho más estructuradas del tipo en el que el docente se convierte en el personaje más importante del proceso educativo y funciona como proveedor del conocimiento, el cual deposita en el estudiante de forma rígida. Los contenidos en los planes y programas de estudios son fijos y no se pueden hacer innovaciones ni modificarlos. La educación humanista funciona de manera completamente diferente. El proceso se centra en el estudiante, quien se convierte en un actor fundamental del proceso, pues en sus manos está una parte importante de la toma de decisiones sobre la forma en la que se abordarán los contenidos del curso.

El cognoscitivismo surge como una corriente psicológica entre la década de los cincuenta y sesenta como reacción al conductismo, defendiendo la existencia de estados mentales internos tales como creencias, deseos y motivaciones. Este paradigma se interesa en conocer cómo funciona nuestra mente y cómo aprendemos, para lo cual es necesario tomar en cuenta los aprendizajes previos, los significativos, la construcción del conocimiento, y el desarrollo y estimulación de estrategias cognitivas y metacognitiva. El cognoscitivismo estudia el comportamiento humano mediante una serie de procesos internos que ocurren dentro de sí mismo, y para explicar estos mecanismos de la mente humana se han propuesto varios modelos teóricos, los cuales tratan de explicar cómo se realiza el procesamiento de la información, desde que ingresa al sistema cognitivo. Su interés se centra en conocer cómo funciona nuestra mente y cómo aprendemos, también es conocido como el procesamiento humano de información. Su epistemología es racionalista, sin embargo, como lo expone Hernández Rojas (1997), tiene una fuerte tendencia hacia el constructivismo. Dentro de sus principales características encontramos su consideración hacia el sujeto como un ente activo, cuyas acciones dependen en gran parte de representaciones o procesos internos que él ha elaborado como resultado de las

relaciones previas con su entorno físico y social. Sus propósitos son estudiar las representaciones mentales, descubrir y explicar la naturaleza y expresiones de estas, así como el papel que desempeñan dichas representaciones en el comportamiento humano, también contribuir al desarrollo de la potencialidad cognitiva del sujeto para enseñarle a pensar y a aprender a aprender.

El constructivismo intenta explicar la naturaleza del conocimiento humano, o sea el cómo los humanos aprenden a resolver problemas en su medio ambiente. Sus postulados se basan en la premisa de que el individuo “construye” su propio conocimiento, por un aprendizaje colaborativo y contextualizado. Lo fundamental de este modelo es la visión del estudiante, quien no se ve como un mero receptor pasivo de la información, sino como un sujeto activo, responsable de su propio aprendizaje, el cual construye por sus acciones. En reacción a postulados anteriores, el constructivismo sostiene que el conocimiento no es producto de una experiencia sensorial como lo señalan los empiristas, ni es innato o *a priori* como lo establecen algunos racionalistas, sino que es construido por el sujeto cognoscente cuando actúa con los objetos físicos y sociales, a través de una reacción recíproca. Considera al cerebro como una entidad que construye la experiencia y el conocimiento, y no como un mero recipiente en el que se deposita la información.

Aunque no es un paradigma educativo, sino un método, vale la pena mencionar al modelo de competencias que es una propuesta hecha a partir de la identificación de habilidades, actitudes y conocimientos de carácter conceptual con aplicación a la práctica basado en el Proyecto Tuning desarrollado en Europa y luego en América Latina y que se encuentra como discurso reiterativo en modelos educativos de educación básica y también en algunas IES que lo han considerado como referente para sus procesos de diseño y modificación curricular (Martelo, 2017, p. 16). La importancia que ha adquirido este modelo en la IPES se debe a la implementación de este modelo en instituciones como la ANUIES, quien ha desarrollado muchos documentos sobre esta línea que tiene como eje la investigación en el campo laboral de la forma en la que una determinada profesión se desempeña. Thierry (2005) menciona que las competencias laborales consisten en una serie de conocimientos, destrezas, aptitudes y habilidades que se aprenden en el aula y que facultan a las personas para la ejecución de determinadas actividades de una manera adecuada a las demandas del contexto laboral y social en el que la persona se desempeña.

Si bien todos estos paradigmas y sus diferentes teorías nos ayudan a comprender mejor el aprendizaje, es importante centrar la atención en la definición del perfil de egreso que es el tema que nos ocupa en este capítulo, el cual se encuentra relacionado con los diferentes modelos teóricos expuestos. Por tal motivo, es necesario tener claro que el perfil de egreso es una parte en el proceso de desarrollo del currículum de las IPES, por lo que tiene una fuerte vinculación con el tipo de pensamiento imperante en el contexto en donde estas se desarrollan, así como con el paradigma psicopedagógico operante en el contexto. Nosotros consideramos que la propuesta constructivista es la que más se aproxima a la formación de personas en las IPES en el contexto social y político de la época principalmente por el hecho de que esta teoría educativa corresponde con la formación de personas éticas, responsables y autosuficientes capaces de comprender la realidad social y de resolver los cada vez más apremiantes problemas que se presentan en la difícil época que nos ha tocado vivir.

### **El perfil de egreso, principales conceptos y definiciones**

Una de las principales tendencias que se observa actualmente en el ámbito mundial es la universalización de la educación superior, que es vista como un fenómeno de diversificación y ampliación de ofertas educativas y que, gracias al uso y generalización de la tecnología y a la generación de nuevas modalidades de estudio, se ha facilitado la posibilidad de desarrollar programas de actualización o educación para toda la vida. Otra forma de comprender este fenómeno es considerando los sistemas de evaluación y acreditación, ligados a esquemas de financiamiento que se han convertido en formas de resolver los problemas de la educación superior. También está presente la reorganización de los contenidos, lo cual pretende dar a los egresados de dichas instituciones una mejor oportunidad de inserción al mercado de trabajo.

La educación superior, de acuerdo con De la Torre Gamboa, se define como:

Los procesos educativos consistentes en la formación profesional, especializada y sistemática en los diversos campos del conocimiento, que tienen como finalidad la incorporación de los sujetos a los procesos sociales, económicos, políticos, culturales, en las actividades y funciones de dirección, concepción y gestión [...] y se han desarrollado a lo largo de una historia que abarca por lo

menos los últimos doscientos años, pero que ha tenido en la segunda mitad del pasado siglo xx su época más dinámica y fructífera (De la Torre, 2002, p. 1).

Uno de los elementos orientadores en la educación superior es el currículum. De acuerdo con Gimeno Sacristán (2010), el currículum es un instrumento de ordenación que articula las acciones, tiene la capacidad de servir como instrumento que da cuenta de la realidad en la que se comprende la educación en el presente y cómo se piensa en el futuro, además de tener en cuenta las características del contexto en donde esta se lleva a cabo. Por tal razón, se convierte en un “texto en contexto”, un componente instituyente de la práctica educativa al tiempo que es instituido en su realización por esta. Por ello, es determinado al tiempo que determina contenidos por enseñar y aprender y las estrategias didácticas para hacerlo.

Estas peculiaridades —entre otras— hacen que el concepto *currículum* apele a una realidad difícil de encerrarla en una definición sencilla, esquemática y clarificadora por la complejidad misma del concepto. Tampoco ayuda a ello el hecho de que haya sido un campo de pensamiento reciente dentro de las disciplinas pedagógicas. No obstante, creemos que podemos entendernos con los lectores si convenimos en darle, de momento, un significado sencillo: el contenido cultural que las instituciones educativas tratan de difundir en quienes las frecuentan, así como los efectos que dicho contenido provoque en sus receptores. La escuela “sin contenidos” culturales es una ficción, una propuesta vacía, irreal y descomprometida. El currículum es la expresión y concreción del plan cultural que la institución escolar hace realidad dentro de unas determinadas condiciones que matizan ese proyecto (Gimeno Sacristán, 2010, p. 12).

El currículum funciona entonces como una parte del proceso educativo que permite sintetizar la realidad al recoger los problemas más importantes de la vida cotidiana a los que las disciplinas deben atender. Mediante la organización, secuencia y fundamentación epistémica del conocimiento y contenidos se delimitan y estructuran los sistemas disciplinares, sus fronteras, límites e interacciones. El currículum es la compleja forma en la que se solucionan los problemas que las disciplinas atienden mediante la estructura de contenidos, reglas de comportamiento, espacio escolar, uso de tecnología, clima organizacional,

configuración de la identidad institucional y disciplinar que estarán presentes en la práctica educativa en el momento de formar a los estudiantes y conformar a las futuras personas que darán atención a dichas problemáticas.

Por lo expuesto anteriormente queda claro que las formas de pensamiento están presentes en el currículum, no es este el espacio para desarrollar estas ideas, pero ponemos por ejemplo el hecho de que en la antigüedad el currículum al estar permeado por la realidad y la cosmovisión de la época determinarían el modo en la que la educación operaba al tiempo que esta estaría influida por ella. Así el conocimiento estructurado en el *trivium* (retórica, gramática y dialéctica) y el *quadrivium* (aritmética, geometría, astronomía y música) darían paso a una concepción del diseño como la de Vitruvio que tiene como base el equilibrio entre principios como la *venustas* (belleza), las *firmitas* (firmeza) y la *utilitas* (utilidad), principios que se fundamentan en el *quadrivium* y se relacionan con el *trivium*. Lo mismo sucede con el pensamiento de la Edad Media y de la Modernidad, hay una relación con el currículum imperante en la época. Sin embargo, no siempre queda claro que la forma en la que se entiende la realidad se relaciona con la ideología y condiciona prácticas educativas como el currículum. Por tal motivo es importante que quede claro este fenómeno sobre todo cuando se habla de las IPES en particular, como se ha mencionado ya, por la existencia en la época contemporánea de un sistema hegemónico que condiciona la manera en la que la gente comprende y opera la realidad en muchos de los casos sin ser claramente conscientes de ello.

El diseño curricular es una parte del currículum que orienta como proceso metodológico la manera en la que se estructuran las diferentes etapas que lo conforman. Para Arnaz (1996), el currículum tiene diferentes dimensiones, una de ellas se relaciona con el diseño curricular que es el método que da cuenta de la forma en la que los elementos del currículum se articulan.

Existen diferentes momentos en el diseño curricular, Aranda y Salgado (2005) mencionan que, aunque no resulta sencillo enlistar dichos momentos, se pueden categorizar de la siguiente forma:

- a) El análisis sectorial permite ubicar al currículum en relación al contexto social, las demandas laborales y la oferta académica existente.
- b) Los resultados de aprendizaje esperados consisten en la fundamentación académica y la definición de perfiles de ingreso y egreso.

- c) La selección de contenidos es la forma en la que los conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas responden a la propuesta hecha por el currículum.
- d) La estructura curricular es la manera en la que se organizan secuencias de aprendizaje en un mapa donde las unidades de aprendizaje se desarrollan y estructuran vertical y horizontalmente para alcanzar las finalidades propuestas y finalmente.
- e) La evaluación del currículum da cuenta los procesos para medir los alcances de los perfiles logrados por los egresados en relación con el contexto y determina la manera de realizar las adecuaciones y modificaciones pertinentes al proceso con la finalidad de alcanzar las finalidades propuestas.

Por lo anteriormente expuesto el perfil de egreso, también denominado perfil profesional, es parte del proceso de diseño curricular. En él se sintetizan los resultados esperados por el egresado de un plan y programas de estudios de una disciplina en un determinado contexto institucional. Al tratarse de una parte del proceso educativo, corresponde a un paradigma que tiene como base una forma de entender la puesta en práctica del proceso educativo en ciertas condiciones definidas por las interacciones de orden político, social y económico con el entorno donde el programa académico opera.

Para Pérez (2012), el perfil del egresado puede tener dos dimensiones una real y la otra ideal o virtual. La denomina virtual cuando existe en el enunciado, como un propósito que se pretende alcanzar por los egresados de la institución de manera aspiracional y deseable futuro que se hace real cuando los egresados lo alcanzan. La eficacia de las IES se manifiesta cuando un mayor número de egresados de un determinado programa académico son capaces de poner en práctica los ideales enunciados en el perfil, por lo que en teoría deberían existir, de acuerdo con lo formulado por Pérez, instrumentos válidos para la medición del logro de tales enunciados.

La propuesta de estrategias para resolver el fenómeno de la educación superior es un problema que atañe tanto a instituciones como a organizaciones públicas y privadas, pues con ello se pretende resolver el futuro no solo de las personas y los Estados, sino de la humanidad en general. Por tal motivo,

los modelos educativos que subyacen a las IPES están vinculados con estrategias nacionales e internacionales que consideran la forma de atender las necesidades sociales en vías de la construcción de un mundo más justo y equitativo. En este sentido, la ideología que prevalece como visión hegemónica en una época y un lugar determinado se vinculan con las formas de pensamiento, paradigmas epistemológicos, filosofías educativas, modelos educativos y políticas culturales, en su compleja relación, son condicionantes que hay que considerar para comprender la problemática en torno a la educación superior.

Si pensamos, por ejemplo, en el perfil de egreso queda claro que la problemática subyacente a este fenómeno es diferente si se evalúa desde el capitalismo neoliberal a que si se hace desde la epistemología de la decolonialidad.<sup>1</sup> Si se busca una respuesta a ¿cuál es la relación que debe tener el perfil de egreso con el mercado laboral?, pueden darse, maniqueamente hablando, dos respuestas: la primera expone que el egresado debe responder a lo que el mercado laboral exige y para esto debe conocerse ese mercado laboral y comprender cómo funciona, preguntando para ello a expertos especialistas en el área, a investigadores y a empleadores, quienes, por lo general, al ser la voz de las empresas están del lado del capital. La segunda respuesta es la que con mayor frecuencia se encuentra presente en la filosofía y finalidad de las IPES, y sostiene que lo que debe hacerse es atender necesidades sociales. Pero ¿cómo atender esas necesidades sociales sin quedar de lado de quienes están aumentando el problema de la desigualdad exclusión y pobreza? En el fondo existe un problema ideológico de carácter político que tiene como eje la ética del sujeto que opera las políticas educativas y que es el responsable de los procesos de diseño curricular en las instituciones de educación superior.

Para quienes planean el perfil de un egresado desde el capitalismo neoliberal es un proceso que debe hacerse teniendo en cuenta los requerimientos del mercado laboral estipulados por las empresas; por ello, se debe seguir un

---

<sup>1</sup> Para ampliar la información del fenómeno de la educación desde la epistemología de la decolonialidad recomendamos revisar el texto *Decolonialidad de la educación. Emergencia/urgencia de una pedagogía decolonial*, de Alexander Ortiz Ocaña y María Isabel Arias López, publicado por la editorial Unimagdalena en 2018.

riguroso proceso de investigación de las necesidades del sector empresarial que es quien debe definir las características del egresado con el riesgo de que si no se hace existirá una separación insalvable entre lo que el egresado aprendió en la escuela y lo que el mercado laboral requiere.

La “separación insalvable” entre el perfil del egresado y el mercado laboral es ficticia si se evalúa el problema desde la epistemología de la decolonialidad que proponen egresados capaces de recuperar experiencias de pensamiento e intervención social que fortalezcan identidades indígenas, populares y comunitarias con formas de diálogo cultural. Egresados que reconozcan el derecho al territorio, el uso de las lenguas originales, la protección de los entornos naturales y que cuestionan la hegemonía de patrones estéticos y formas de uso del color, la imagen y la cultura. Personas con la capacidad profesional para reconocer que la “civilización”, la “estética”, la “funcionalidad” y la “utilidad” son vestigios de la herencia imperial y se encuentran presentes aún en las formas de entender el diseño desde la globalización occidental y que estas formas se siguen produciendo y reproduciendo por encima de lo generado desde América Latina.

Para un egresado con esta forma de entender el mundo no existe tal separación entre el mercado laboral y la universidad, puesto que lo que se requiere es una persona capaz de poseer una visión transformadora que posibilite la emergencia de un mundo más justo y equitativo. Esta visión del egresado no significa de ninguna manera convertirse en un luchador social o un guerrillero que va a vivir de manera paupérrima y clandestina transgrediendo la ley, sino simplemente una persona socialmente responsable y ética capaz de comprender los problemas que están afectando al mundo contemporáneo y puede transformarlo para el bien común.

### **El perfil de egreso en la licenciatura de Diseño Gráfico, un reto con responsabilidad social**

De acuerdo con los datos del Anuario Estadístico de ANUIES que da cuenta de las instituciones de educación superior, donde se enseña la disciplina en todas las entidades de México, hay 621 programas, de los cuales 281 (45.2%) tienen el nombre Diseño Gráfico (DG). Si bien es cierto que el número de programas que tienen este nombre no está por encima de la media, es interesante observar que el que le sigue, Diseño Gráfico Digital, es utilizado por 52 programas (8.3%), por lo que se aleja significativamente del primero. Es de llamar la atención que

69 (11.1%) programas tienen un nombre diferente al de los demás. Algunos de los nombres resultan de una sobreespecialización en la actividad a la que se dedicarán los egresados, lo cual puede significar una problemática importante para la construcción social de la identidad de una actividad profesional. No vamos a entrar en detalle en lo que se refiere a las áreas de especialización que componen los mapas curriculares de los programas que imparten la disciplina, pero por la experiencia en el campo de quienes trabajamos en este texto, podemos constatar que el número de áreas en los que esta se divide es tan complejo o más como lo que sucede con su nombre. Las IPES no se encuentran alejadas de esta situación, desde el inicio de la institucionalización de la disciplina.

Como ejemplo mencionamos a entidades como la UNAM, donde desde su inicio tuvieron programas similares con nombres y campos del conocimiento diferentes uno de ellos, era Diseño Gráfico y el otro Diseño de la Comunicación Gráfica. Una situación similar sucedió con la UAM, quien contaba con programas de nombre similar, pero con estructura curricular distinta en sus unidades de Xochimilco y Azcapotzalco, donde el perfil de los egresados difería tanto en teoría, como en la práctica. Esta situación se ha agudizado con el tiempo, pues la máxima casa de estudios de México ha realizado cambios a su programa académico en su sede de la Facultad de Artes y Diseño (FAD), donde hoy tiene además de los anteriores (que no están vigentes, pero continúan apareciendo en los registros) a Diseño de la Comunicación Visual y Arte y Diseño al mismo tiempo que en su sede, la Facultad de Estudios Superiores (FES) Acatlán, se sigue conservando Diseño Gráfico y en la FES Cuautitlán se denomina Diseño de la Comunicación Visual. Por su parte la UAM, además de los programas anteriores, ha sumado la licenciatura en Diseño en su unidad Cuajimalpa con una estructura curricular y un perfil de egreso que difiere del de Diseño de la Comunicación Gráfica de las unidades de Azcapotzalco y Xochimilco.

En el caso de campo del conocimiento relativamente joven como el DG, cuya institucionalización en el país sucedió en la segunda mitad del siglo pasado, la variación en los nombres y los campos de especialización, lejos de ser una oportunidad de satisfacer las necesidades sociales diversificadas que existen en un país plural y diverso como el nuestro, puede significar un problema. Si existe una confusión identitaria al interior de las instituciones y en el campo disciplinario en cuanto al nombre y las áreas a las que atiende la profesión, la definición del perfil profesional puede ser conflictiva no solo para los expertos

que se encuentran en las instituciones educativas, sino para los profesionales, para los empleadores y para el público en general. Sabemos que lo expuesto en este sentido puede ser discutible; sin embargo, por la experiencia que tenemos en el campo nos queda claro que muchas de las decisiones sobre la denominación de los programas académicos y los campos en los que estos se divide están en las manos de algunas personas que consideran que la transformación de la disciplina debida a las prácticas disciplinarias emergentes y decadentes justifica llevar el cambio del nombre sin tener en cuenta que la fragmentación lleva más al caos que a la especificidad de los fines disciplinares de sus egresados.

En México, las IPES tienen la responsabilidad de formar científicos, técnicos y profesionales altamente calificados para dar respuesta a desafíos laborales de la sociedad, pero principalmente deben formar ciudadanos sensibles, reflexivos y críticos, capaces de comprometerse con sus comunidades, para construir un país con mayor bienestar social. En el caso de los egresados de DG, este compromiso es inherente a su función social. Es sabido que la globalización está acelerando múltiples cambios en diferentes campos de la vida humana y que el desarrollo de la ciencia y la tecnología han revolucionado la organización de los procesos productivos, la distribución y el acceso a la información, las formas de organización de las economías de los países, así como numerosas dinámicas sociales y nuevas propuestas educativas. Es importante tener en cuenta que los cambios tecnológicos y sociales por los que la sociedad atraviesa se presentan en todos los órdenes no solo en el campo del DG, por lo que proyectar estos hechos en la denominación de campos disciplinares y nombres de la profesión responde a momentos históricos o a características sociales y culturales propuestas desde los ejes de poder que se han configurado con la globalización, debe ser un escenario del que los encargados de los procesos curriculares en las instituciones deben cuidar. Los problemas sociales van más allá de lo que se enuncia en la superficie en los discursos generados por los grupos de poder. Qué y cómo debe responder a esta situación un perfil de egresado del DG no es una tarea que deba tomarse a la ligera.

En la actualidad, en un mundo de cambio continuo y en donde uno de sus principales motores parece ser la innovación tecnológica, social y económica, hay que priorizar la responsabilidad social basada en la formación de personas dedicadas al DG que tengan la creatividad y a la imaginación como una de las

principales habilidades para su desenvolvimiento social en búsqueda constante de un mundo cada vez más equitativo y justo. Para lo cual es necesario que además de tener diversos talentos, las personas que egresan de los programas de DG tengan una conciencia social, solidaridad y responsabilidad sustentable bien definida, ya que en ella convergen todos los elementos de la colectividad, y esto es lo que le permite a la humanidad tener conciencia y responsabilidad planetaria, dotando a la persona de capacidades para que a su vez pueda tener relaciones con sus semejantes de manera más trascendente.

El perfil del egresado de DG de las IPES, como el de cualquier programa académico, se constituye en relación con los paradigmas educativos por lo que si se piensa desde el conductismo, el perfil del egresado será considerado como una conducta deseable que se logra como resultado de la enseñanza instruccional y que los estudiantes alcanzan tras el aprendizaje programado. La forma de constatar el logro de perfiles de egreso desde este paradigma en el DG se basa en el análisis de la realidad con entrevistas a empleadores, expertos y egresados que se traducen en una lista de conductas esperadas en los egresados. Evaluar los resultados de estos paradigmas se logra midiendo cuantitativamente, mediante cuestionarios o encuestas una serie de condicionamientos operantes alcanzados en sendas listas de conductas deseables enunciadas en los perfiles de egreso virtuales. Reflexionar sobre los perfiles de egreso del DG desarrollados desde el paradigma conductista es importante, pues se ocultan particularmente si se piensa en los métodos del diseño curricular basado en competencias con el que suelen confundirse.

Desde el paradigma humanista que considera altamente significativo el valor de la persona el perfil de los egresados de DG tiene a la persona y su desarrollo integral como centro de su propuesta. La perspectiva humanista reconoce en el egresado a una persona auténtica que ha desarrollado un conjunto de potencialidades por lo que el perfil se encarga de enunciarlas. Lo fundamental del perfil de egreso del DG desde este paradigma es la autorrealización y bienestar de las personas alcanzadas en sus actividades profesionales mediante un listado de logros personales vinculados con la realización del ser humano. Como totalidad dinámica y autorrealizante, dichas capacidades se relacionan con el contexto social, político y económico de su época. Por lo mismo la evaluación del perfil de egreso del DG desde esta perspectiva implica la medición del desarrollo de la persona y su capacidad para lograr que la persona humana,

como organización o totalidad, se encuentre en permanente proceso de desarrollo en relación con su contexto interpersonal y social.

El perfil de egreso del DG desde un paradigma cognoscitivista parte de la existencia en el egresado de estados mentales internos por lo que se destacan las creencias, deseos y motivaciones puestos en práctica por los egresados en una serie de estrategias cognitivas y metacognitivas en las que se dan las interacciones entre el sujeto y el medio. Desde este paradigma es fundamental el procesamiento humano de información, que el egresado de DG logra en las dimensiones de lo cognitivo. Por tal motivo, el perfil de egreso del diseñador se vincula con la capacidad del sujeto de resolver problemas profesionales mediante el procesamiento de la información a través de sus capacidades de atención, percepción, memoria, inteligencia, lenguaje y pensamiento. El egresado de DG se enuncia en perfil virtual y debe mostrar en la realidad ser un ente activo, capaz de solucionar problemas mediante sus acciones basadas en representaciones o procesos internos que lo llevan a interacciones profesionales con su entorno físico y social, para la solución de problemas.

El paradigma constructivista es sobre el que más se han desarrollado propuestas de investigación y de aplicación de sus fundamentos en las IES, por sus características que se vinculan con personas más socialmente comprometidas con su entorno humano, social, cultural y ético ha sido un referente en el diseño curricular de programas de DG. Este se basa en la capacidad que tiene la persona para resolver problemas en su contexto mediante la aplicación del conocimiento humano. La manera de conocer el logro del perfil de egresado es comprendiendo, mediante procesos cualitativos de investigación, su capacidad de funcionar no como receptor pasivo de la información, sino como un sujeto activo, responsable de su propio desempeño profesional. Por tal motivo, el perfil de egreso del DG debe dar cuenta de la capacidad del egresado para reorganizar las estructuras cognoscitivas que posee y construir nuevo conocimiento pertinente a la solución de problemas cuando actúa, adapta y transforma los objetos físicos y sociales de su entorno laboral a través de una relación recíproca de manera colaborativa y contextualizada con el medio al que comprende profundamente. Como en el paradigma conductista, esta propuesta se vincula de manera reiterada, aunque para nuestro modo de ver contradictoria con el modelo de competencias, por lo que se han desarrollado desde organizaciones y centros de investigación propuestas que relacionan

ambos modelos. Sin negar la pertinencia de dichos estudios planteamos que es necesario analizar la ideología que subyace en la definición de perfiles de egreso desde este modelo.

Partiendo de lo anterior, la definición del perfil del egresado del DG puede estar sujeta a recomendaciones que hacen organismos nacionales o internacionales encargados de procurar el bienestar de las sociedades y las naciones. Dentro de los esquemas de la modernidad sin perder la orientación ideológica del capitalismo neoliberal, estas instancias buscan hacer propuestas que procuren equilibrar el impacto negativo del desarrollo de la civilización hacia grupos vulnerables. Es importante no perder de vista que el enfoque de estas organizaciones está en el mismo esquema, al tiempo que se opone a él, es decir, hay una contradicción inherente a ellas que no siempre es evidente. Por tal razón, resulta pertinente reflexionar seriamente sobre la forma en la que las recomendaciones hechas por tales entidades afectan los intereses de las sociedades y los grupos humanos vulnerables. El ejemplo más evidente de estas organizaciones es la Organización de las Naciones Unidas (ONU) quien, a través de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, (UNESCO, por sus siglas en inglés) y la Organización Internacional del Trabajo (OIT) procura el bienestar no solo de las naciones afiliadas a ellas, sino del mundo en general. De ninguna manera queremos significar con estas ideas que las propuestas de la ONU son improcedentes e inadecuadas para el desarrollo de las políticas educativas de las IPES, pero es importante tener en cuenta cuál es el enfoque subyacente en las recomendaciones realizadas por ella y por sus instancias afiliadas.

En este sentido es interesante revisar las recomendaciones de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI hecha por la UNESCO (1998), donde se menciona en repetidas ocasiones, que la formación de los jóvenes universitarios debería estar basada en lo que denomina como los cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, a hacer, a ser y a convivir en sociedad (Delors, 1996). Los dos últimos están dirigidos a la adquisición y desarrollo de actitudes, los cuales principalmente se logran por métodos no convencionales de enseñanza académica, porque se dirigen a la formación del carácter y la personalidad. En su *Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI: visión y acción*, la UNESCO da cuenta de la situación en la que este tipo de educación se encuentra:

Reconoce la crisis generalizada de la educación superior a nivel mundial, pese al crecimiento y conciencia de la importancia del sector en los últimos años. Entre los temas abordados se encuentra el papel de las universidades en la generación y transmisión de conocimientos relevantes, la formación de profesionales y técnicos útiles y responsables, la formación de identidades y la transmisión de valores universales, la promoción de la movilidad social y la generación de oportunidades sociales igualitarias, el asunto de la responsabilidad social y cultural de las instituciones de enseñanza superior frente a los problemas nacionales (UNESCO, 1998, s/p).

Al seguir estas propuestas encontramos que el perfil del egresado de DG en las IPES en muchos de los casos responde a estas demandas y explicita la manera en la que aprenderá a ser, conocer y a hacer. Para ello, debe dar cuenta de la forma en la que se combinan aspectos culturales con la profundización del conocimiento a lo largo de la vida. Por lo tanto, el perfil del egresado de DG da cuenta de cómo aprende por lo que expone la forma en la que se enfrentan distintas situaciones sociales del trabajo individual y principalmente en equipos. También señala, siguiendo las recomendaciones expuestas en este documento, la forma en la que el egresado de DG enfrentará la forma de vivir juntos con el otro, lo que implica tener claro el modo en el que comprende al otro y hará proyectos y propuestas teniendo en cuenta la interdependencia. Finalmente, estas recomendaciones incluyen la definición del egresado en cuanto a persona especificando la manera en la cual llegará a ser un sujeto independiente, autónomo, socialmente responsable y libre (UNESCO, 1998, s/p).

La OIT, otro organismo de la ONU, realiza también una serie de recomendaciones que, basadas en la búsqueda de un mundo más equitativo y justo, no debemos perder de vista que estas sugerencias al ser un organismo de la UNESCO se hacen desde el enfoque del capitalismo occidental, por lo que las ideas de desarrollo, progreso, futuro y éxito están arraigadas en los mismos principios de la Modernidad que subyacen en la cosmovisión de la época Contemporánea. Aunque no se deja de reconocer la visión crítica que la entidad tiene con respecto al sistema económico y a las inequidades que este produce, no debe perderse de vista el lugar que ocupan organizaciones como esta en el equilibrio del mundo. El documento *El futuro de la formación profesional en América Latina y el Caribe* publicado por la OIT en 2017, por ejemplo, da cuenta de los principales avances y

rezagos en materia de formación profesional en la región, los cuales se convierten en referentes en el momento de definir el perfil de egreso del DG. En el citado texto se mencionan los recursos y características del modelo de competencias, del que hemos hablado anteriormente, que permitirán la articulación entre la educación y la formación profesional y enumera una serie de lineamientos que permiten fortalecer la formación para el trabajo, especificando los escenarios deseables por país. Por ejemplo, para México menciona la “necesidad de enfoques sectoriales en las políticas públicas de desarrollo de competencias. Es necesaria una mejor articulación entre lo público y lo privado [...] el 56.6% de los alumnos no alcanza el nivel 2 de desempeño competente en las pruebas de matemáticas de PISA (2015). El nivel 2 representa las competencias necesarias para participar plenamente en las economías modernas” (VV. AA., OIT, 2017, p. 155).

Como podemos inferir, la recomendación de este organismo de la ONU es que las IPES deben generar políticas públicas desde el enfoque de competencias y fortalecer el vínculo con las organizaciones privadas, para participar en las economías modernas, que implica la capacidad de la institución pública de generar profesionales capaces de insertarse en el mundo de las empresas, es decir, de la economía capitalista. Este eje subyace en las definiciones de los perfiles de egreso del DG, es necesario comprender de dónde proviene.

Algo similar sucede con las recomendaciones hechas también desde la OIT en el texto *Tecnología, innovación y competencias ocupacionales en la sociedad del conocimiento* (Catalano, 2018), el cual hace referencia a los saberes y las competencias necesarias de los trabajadores generadas en las instituciones educativas, las cuales deben preocuparse no solo por adquirir los equipos necesarios y formar individuos en el conocimiento y uso de la tecnología, sino que deben generarse políticas públicas para incentivar sectores de actividad estratégicos que mediante el uso de la tecnología aumenten la productividad y eso se logra al formar profesionales innovadores y con las competencias suficientes para vincularse con el mundo del trabajo en el sector empresarial.

De recomendaciones como las citadas por la OIT (VV. AA., 2017, p. 155) queda en evidencia de nueva cuenta la referencia a un modelo educativo basado en políticas públicas que apunten hacia el desarrollo de competencias para el mercado de trabajo que haga seguir funcionando la economía a favor de la acumulación de capital. El perfil de egreso del DG desde el modelo de competencias responde a las solicitudes y demandas del mercado laboral en el que la visión

económica capitalista marca la pauta. En este sentido este modelo vuelve a ser referente para la definición del perfil de egreso del DG, pues como lo menciona Martelo (2017, p. 16), define las habilidades, conocimientos, destrezas y actitudes que el egresado debe cumplir para lograr el desarrollo económico de las regiones por lo que implica enunciar un listado que indica referentes alcanzables y operacionales para lograr el desempeño laboral según la disciplina y marca la pauta para medir en el egresado las maneras para resolver problemas en un entorno de trabajo y su capacidad para aprender y afrontar nuevas situaciones.

El escenario no es sencillo, al respecto siguiendo las ideas de Jarquín (2021), es necesario tener en cuenta la situación del contexto en el que nos encontramos. México está en un proceso paradigmático desde el punto de vista político. La emergencia de un partido progresista en 1918 que generó una ruptura en la alternancia bipartidista hegemónica permitió contar con la posibilidad de poner en práctica rutas alternativas para las IPES. Ante el compromiso de enfrentar las consecuencias del neoliberalismo, en especial en el ámbito de educación superior, desde el Estado debería existir un escenario adecuado para apoyar proyectos educativos que respondan a las necesidades de los sectores más vulnerables en el país. Sin embargo, no se han generado políticas que rompan las políticas neoliberales que han impactado las instituciones públicas más allá de iniciativas de popularización de la educación superior. En esto sigue imperando la relación entre industria-empresa-universidad guiada por las políticas del banco mundial, las cuales no se han transformado de una manera significativa. Este hecho lo podemos observar al crear o modificar perfiles de programas académicos, no digamos modelos educativos que los sustentan, pues son procesos largos y burocratizados que desde luego impactan los espacios académicos donde se encuentran los programas de DG.

Plantea Jarquim (2021) que existen elementos estructurales constantes como monstruos que operan tanto al interior de las instituciones públicas como en sus relaciones con el exterior, lo hacen en el ámbito nacional como internacional y estos persiguen a los movimientos progresistas universitarios. En la estructura directiva en las universidades públicas existen vínculos subyacentes entre los dirigentes con grupos de poder económico y con el Estado, además de existir un control burocrático orientado al marco partidista. Las instituciones de educación superior están relacionadas con los gobiernos estatales en turno, esto tiene como efecto permanencia de lógicas de corrupción

porque los recursos no dependen de una lógica académica universitaria, sino de cadenas de mando que vinculan los recursos con el poder. Esos feudos funcionan como procesos patriarcales en las instituciones de educación superior, son caciques que controlan diferentes grupos de docentes, estudiantes y administrativos para que los procesos de transformación no sucedan. Grupos que han vulnerado y dañado al país con una lógica de estructuración patriarcal en la política del país que se replica en el funcionamiento de las instituciones con una directiva y una lógica vertical que no permite una participación de la comunidad, sino que estos grupos de poder son quienes toman las decisiones y controlan todo desde el poder. Dichas relaciones establecen políticas que afectan la vida de los universitarios.

Por ejemplo, menciona Jarquim (2021), las políticas del Banco Mundial impuestas en la década de los ochenta. Allí se decía que no toda la educación tiene el mismo impacto en la tasa de retorno, un asunto económico que favorecería los intereses del sistema capitalista. Por ello, se recomienda orientar la inversión del Estado y los grupos privados involucrados en la educación hacia la educación básica. Al hacerlo había que limitar el acceso y acotar el ingreso de grupos desfavorecidos económicamente a la educación superior por lo que se proponen estrategias como el aumento de las IES privadas y limitar el acceso y aumentar las cuotas en la universidad pública y hacer a sus egresados más operativos. La política del retorno económico en la educación básica y el aumento en la tendencia a la privatización de la educación superior ocasionó una disminución en la educación superior pública y generó impactos negativos en la economía del país. Aunque el Banco Mundial posteriormente reconoció que la tasa de retorno en educación básica era un error, el daño estaba hecho a pesar del reconocimiento, dichas políticas han seguido operando, haciendo cada vez más daño a la sociedad mexicana. Es importante ubicar que esta forma de concebir la educación superior no solo impacta en la estructura del currículum y en los contenidos de los programas académicos, sino en el perfil que tiene el currículum que desde luego impacta en el perfil de egreso.

## Conclusiones

Este capítulo nos ha llevado a reflexionar sobre el hecho de que existen distintas formas de pensamiento que a lo largo de la historia de la humanidad han servido como medios para entender la realidad. Cada época ha contado con

instrumentos basados en estos esquemas de pensamiento que ayudan a explicar lo incomprensible de la vida y a darle un sentido a la existencia. Desde los dioses “naturaleza”, pasando por el mito, la magia, el Dios absoluto, el conocimiento, la tecnología, la razón y la economía capitalista, el tránsito de la Antigüedad a la Modernidad ha relacionado estos esquemas con diferentes explicaciones relacionadas con la educación. Es importante tener claridad que estas formas de pensamiento se relacionan con teorías que la humanidad ha creado con grandes sistemas de lógica y aparatos del conocimiento tanto conceptual como aplicado a esquemas filosóficos, políticos, sociales, culturales y económicos que albergan lo que la especie ha sido y sirven de plataforma para construir lo que la especie será en el futuro. En este sentido, quienes se dedican a la elaboración del currículum en las IPES, en específico a la elaboración de perfiles, deben tener en cuenta que existe un sistema de pensamiento que abarca también la ideología desde donde se mira la realidad. Las teorías que explican la manera en la que la educación opera y los principios que subyacen a esta están permeados por lo anterior, por lo que es importante reflexionar sobre el impacto que estos elementos tienen en el momento que se diseña el currículum.

Es cierto que las IPES se desarrollan en un contexto y que las formas de pensamiento y las teorías educativas deben ser comprendidas más allá de los sujetos que las operan, sin embargo, es imposible separar el hecho de que los sujetos pertenecen a un entorno y deben comprometerse con él sobre todo si lo que está en juego es el destino de una nación. En nuestro contexto ha quedado claro lo necesario que resulta hacer reformas urgentes de las universidades públicas, no solo en los perfiles de los egresados, sino en la reconsideración de la filosofía que cada institución tiene en relación con las políticas internas que mueven intereses del Estado, de las organizaciones nacionales e internacionales y del sistema económico que apuestan porque las IPES sigan un rumbo que muchas de las veces se aleja del camino original para el que fueron concebidas.

Por tal motivo, es imprescindible ir más allá de izquierdas y derechas y pensar en la transformación de la universidad. La democratización es la vía que permite a las instituciones alcanzar los fines de justicia, equidad y desarrollo por lo que resulta imprescindible evitar que las IPES apuesten por la mercantilización, privatización educativa, adoptar elementos de mercado en la educación pública, aumento de educación privada, la injerencia de organizaciones privadas en las instituciones públicas, modelos de vinculación de la industria y la empresa

con la universidad, la transferencia de fondos públicos a las organizaciones privadas, vinculación de intereses privados por la relación existente entre el capital y la universidad pública. Esa lógica burocrática de dominio impacta la producción del conocimiento que permite la democratización auténtica orientada a la disminución de las desigualdades. Esta se reproduce en las instituciones en sus procesos de ingreso, permanencia y egreso de sus estudiantes. Quienes estamos preocupados por este fenómeno debemos estar pendiente de no repetir y conservar las desigualdades en el perfil de egreso del DG por el hecho de que las IPES se mantienen alejadas de las comunidades y las necesidades porque se vinculan más con los mercados de trabajo que meritocráticamente terminan por replicar las desigualdades de origen por formar personas que acceden a mercados de trabajo precarios o simplemente no tienen oportunidades de trabajo porque en lo estructural las sociedades desplazan a los egresados de la oportunidad de ejercer su profesión.

En el caso del DG existió una terrible coincidencia con la emergencia de tecnología de producción y reproducción de los objetos y productos de diseño que sirvió como pretexto para realizar este tránsito de una educación para el DG con perfiles más humanistas y constructivistas a formas más tecnocráticas de sujetos operativos que responden obedientemente a la demanda del mercado capitalista. Visión economicista de la educación superior, donde lo que importa no es la creación de una generación crítica, sino más bien dotar a las personas para integrarse a las competencias del trabajo. Es claro que las personas estudian para trabajar, pero el problema es la creación de diseñadores favorables al empleador o a hacer emprendimientos de acuerdo con las normas que marca el sistema económico hegemónico. El perfil del egresado de los programas de DG que propone personas dispuestas y orientadas a dedicarse al trabajo es ajeno a favor del capital neoliberal que afecta la equidad, que aumenta la desigualdad, que erosiona el planeta, que les falta visión y sentido común para entender las necesidades de su colectividad, que no alcanzan a ver el problema porque no fueron formados para hacerlo, ese es el problema. No es el trabajo, no es la economía, es la falta de comprensión del entorno y el contexto en el que viven, ese es el problema.

## Referencias

- ANUIES, Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (2019). *Anuario Educación Superior, Técnico Superior, Licenciatura y Posgrado V.1.2*, recuperado de <http://www.anui.es.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Arancibia, C. (1999). *Psicología de la educación*, 2ª ed., Ciudad de México: Alfaomega.
- Aranda, J. y E. Salgado (2005). “El diseño curricular y la planeación estratégica” en *Innovación Educativa*, vol. 5, núm. 26, mayo-junio, pp. 25-35, recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421475003.pdf>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Arnaz, J. (1996) *La planeación curricular*, Ciudad de México, México: Trillas
- Benjamin, W. (2017). “Capitalismo como religión” en *Obras Libro VI. Fragmentos de contenido misceláneo. Escritos autobiográficos*. Madrid: Abada.
- Blanco, F. (2003). *Dos siglos, dos milenios. Excelencia y futuro, 4 jóvenes del tercer milenio*, vol. 4: Universidad de Colima.
- Catalano, A. (2018). “Tecnología, innovación y competencias ocupacionales en la sociedad del conocimiento”, recuperado de [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/---ilo-buenos\\_aires/documents/publication/wcms\\_635946.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/---ilo-buenos_aires/documents/publication/wcms_635946.pdf), consultado el 4 de mayo de 2021.
- De la Torre, G. M. (2002). “Educación superior en el siglo xx” en *Diccionario de Historia de Educación en México*, UNAM, recuperado de [http://biblioweb.dgscu.unam.mx/diccionario/htm/articulos/sec\\_8.htm](http://biblioweb.dgscu.unam.mx/diccionario/htm/articulos/sec_8.htm), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Delors, J. (1996). “Los cuatro pilares de la educación” en *La educación encierra un tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI*, pp. 89-102: Santillana.
- Eco, U. (1985). *Apostillas a el Nombre de la Rosa*. Barcelona: Lumen.
- Ferreiro Gravié, R. (2004). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. Ciudad de México: Trillas.
- Fullat, O. (1989). “Estatuto epistemológico de la Filosofía de la Educación” en *La Filosofía de la Educación hoy*. Madrid: Dykinson.
- Gimeno, J. (2010). “¿Qué significa el currículum? (adelanto)” en *Sinéctica. Revista Electrónica de Educación*, núm. 34, pp. 11-43, recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2010000100009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2010000100009&lng=es&tlng=es), consultado el 13 de mayo de 2021.

- Hernández, G. (1997). *Paradigmas de la psicología educativa. Fundamentos de la tecnología educativa*. Ciudad de México: ILCE.
- Jarquín, M. (2021). “Revisión crítica del Programa de Transformación Universitaria en el siglo XXI”. Conferencia en el Coloquio Universidad, Descolonización y Transformación. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP).
- Martelo, R. et al. (2017). “Guía metodológica para definir el perfil profesional de programas académicos mediante la herramienta Ábaco de Régnier” en *Formación Universitaria*, vol. 10, núm. 1, pp. 15-24, recuperado el <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v10n1/arto3.pdf>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Onetto, F. L. (1999). *Un tiempo para pensar: Introducción al quehacer filosófico*. Buenos Aires: Bonum.
- Pérez, A. (2012). “Contribución al perfil del egreso”, recuperado de <http://www.economia.unam.mx/foro2012/ponencias/Alejandro%20P%C3%A9rez%20Pascual.pdf>, consultado el 20 de mayo de 2021.
- Thierry, D. (2005). *La formación profesional basada en competencias*, recuperado de <http://educacioncompetencias.wikispaces.com/>, consultado el 24 de mayo de 2021.
- UNESCO (1998). *Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI: visión y acción*, recuperado el [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000113878\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000113878_spa), consultado el 23 de mayo de 2021.
- VV. AA. (2017). *El futuro de la formación profesional en América Latina y el Caribe: diagnóstico y lineamientos para su fortalecimiento*, recuperado de [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/documents/publication/wcms\\_568878.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/documents/publication/wcms_568878.pdf), consultado el 24 de mayo de 2021.



### De la disciplinariedad a la transdisciplinariedad en los diseños: un modo de nomadismo

José Rafael Mauleón Rodríguez

Pareciera que el ser nómada es algo filogenético en el ser humano y además una condición que lo llevó a poblar la tierra, pero por oposición, su establecimiento en ciertos lugares posibilitó el surgimiento de aquello que se llamó civilización. Se presume que este nuevo estado es un rasgo complementario al nomadismo y ambos han generado a lo largo de la historia momentos de reposo, otros dinámicos y en medio de ellos, matices que se pueden expresar de diferente manera según el horizonte de interés; aquí importa uno que versa sobre lo disciplinario y que avanzó —quizá por el impulso del nomadismo— hacia la transdisciplinariedad. Pero también es obligado tratar aquello que está entre esas dos maneras de hacer investigación y que lleva a concebir al mundo resultado de distintas visiones ontológicas, epistemológicas, metodológicas, sus prácticas y se busca explicitar en su relación con el diseño.

Se debe alertar que el simplificar las ricas ideas sobre el origen de las disciplinas académicas es una pretensión no solo poco probable, sino también condenada al fracaso, porque son múltiples las razones que llevaron a su consolidación, fundamentalmente a lo largo de la historia europea en los últimos 500 años. Por eso se parte de la modernidad asociada con las disciplinas científicas en el sentido que Serres señaló “como movimiento original, como formación indefinida de un sistema” (1996, p. 103). Es decir, algo inacabado.

Cabe agregar que en esa etapa llamada Moderna se impulsó la investigación en las últimas naciones coloniales: Alemania, Inglaterra, Francia e Italia, junto con el imperio emergente de los Estados Unidos de Norteamérica y se asoció la generación de conocimientos con el desarrollo industrial y también con el militar. Fueron esos momentos acaecidos a lo largo del siglo XIX, pero sobre todo a partir de su segunda mitad, cuando se alcanzó la consolidación de los campos disciplinares científicos; aunque también inició su crítica al final de ese siglo. Ya en el siglo XX surgieron novedosas maneras de pensar la investigación, ante la paulatina renuncia a las supuestas fronteras establecidas de saberes, en pro de una nueva e inevitable búsqueda de conocimiento, consolidada en la idea de interdisciplinariedad, declarada de interés desde su primera denominación, aunque sufrió ataques por parte de los académicos más ortodoxos. Posteriormente se habló de variantes de esa modalidad de investigación: multidisciplinariedad, pluridisciplinariedad, cruce de disciplinas, entre otras posibilidades. En la actualidad, el escenario parece aún más confuso por el reconocimiento de diferentes tipos de conocimientos, prácticas de investigación, procesos metodológicos. Y esto se ha complicado con el surgimiento de la transdisciplinariedad, perspectiva cuya postura parece más o menos unificada, pero con el tiempo se han bifurcado sus modos de concebirla y también de pensar su aplicación.

Por eso, el objetivo de este capítulo es destacar algunos antecedentes e ideas claves sobre los modos de formular una investigación en esta época, con base en la descripción de diferentes territorios del conocimiento en el que se suelen agrupar la comunidad de investigadores y los tipos de relaciones que procuran, para la configuración de una cartografía que oriente sobre ciertas características distintivas de sus prácticas indagatorias y asociarlas con los diseños. Una pregunta es la que se quiere responder y se plantea así ¿para qué sirve a la comunidad del diseño una cartografía que presente diferentes modos de hacer investigación en la actualidad, incluidos los de la transdisciplinariedad?

Para cumplir el objetivo anterior y contestar a la pregunta establecida, la lógica de exposición se organiza en cuatro apartados: el primero ofrece algunas claves que explican el surgimiento de la idea de disciplina científica moderna, cuya base es la clasificación propuesta por el positivismo. El segundo trata de los primeros momentos en que se cuestionó la noción de disciplinas y surgieron las primeras propuestas de investigaciones interdisciplinares y sus variantes,

sin buscar agotar el tema. El tercero se centra en la transdisciplinariedad como una emergente actitud ante el conocimiento, el saber tradicional y la investigación; su propuesta es ineludible, incluyente, amplia e implica un cambio sobre la manera de concebir el conocimiento académico, pero también se sabe que, por sus particularidades, se dificulta alcanzar cierta homogeneidad entre quienes la abrazan. Finalmente, se asocia lo revisado con los diseños y se propone una cartografía que oriente a los interesados sobre sus modos de pensar, producir e investigar en este campo.

### Las disciplinas

Etimológicamente la palabra *disciplina* se relaciona con el verbo latino *discere*, que significa ‘aprender’ y de ahí *discipulus*, ‘el que aprende’; así la disciplina se vincula con el aprendizaje o formación de una persona (primera acepción de las señaladas por la DLE). El aprendizaje y la formación humana se vivieron en occidente de diferentes maneras hasta la emergencia de la ciencia en plena era barroca.

La ciencia, y especialmente la empírica, fue conformada por múltiples causas a lo largo de los siglos XVII, XVIII<sup>1</sup> y XIX, con el propósito de descubrir leyes y la universalidad de los conocimientos, gracias a la investigación de la naturaleza y un deseable encuentro con la verdad de las cosas.<sup>2</sup> En ese sentido, la noción de disciplina logró distinguir diferentes tipos de ciencias: empírico-analíticas (naturales y sociales) y las ciencias humanas o del espíritu. Pero cabe destacar que el desarrollo de las ciencias se dio fuera de las universidades, ya que estas seguían todavía en los siglos XVI y XVII, bajo una tradición casi escolástica o dominada por la teología. En esos años surgieron los colegios, que

- 
- <sup>1</sup> En el siglo XVIII destacó el movimiento de la Ilustración, cuyos temas principales fueron “[...] naturaleza y humanidad, razón y ciencia, libertad e igualdad, felicidad y utilidad, trabajo y progreso. La razón se situó en el mismo centro de esta constelación: si unos pocos hombres pensaran y actuaran racionalmente, el resto los seguiría” (Bunge, 2000, p. 207).
  - <sup>2</sup> Para Wallerstein: “La ciencia comenzó a definirse por su contenido empírico, a ser entendida ante todo como una búsqueda de la verdad a través de la investigación, a diferencia de lo que estaban haciendo los filósofos, especular o deducir de algún modo” (1996, p. 1). Es decir, la verdad está en la naturaleza observada y formalizada.

fueron los lugares donde se generaron los fundamentos de las modernas disciplinas científicas.<sup>3</sup>

Wallerstein asegura que la idea moderna de disciplina científica data de la segunda mitad del siglo XVIII y surgió de manera fragmentada con múltiples nombres para los campos de investigación, algunos se mantuvieron y fortalecieron a lo largo del siglo XIX, pero al inicio del siglo XX pocas denominaciones se consolidaron y así son todavía identificadas en la actualidad. La disciplina científica: “tendría un estatuto de ‘división parcelaria’ destinado a fragmentar la realidad en campos cada vez más restringidos, y a determinar campos operativos específicos dentro de los cuales se elaboran ‘estilos de pensamiento, métodos y procedimientos’” (Gozzer, 1982, p. 309).

La gran parcela que sirvió de base a la institucionalización disciplinar moderna fue la ciencia natural, que se presume fue la que primero se desarrolló desde que el humano buscó explicar el mundo. Pero su éxito en occidente se alcanzó a partir del siglo XVI gracias a los trabajos de Copérnico, Galileo y Kepler, entre otros, y cuyo interés por los astros posibilitó el desarrollo de la mecánica celeste, y posteriormente favoreció la emergencia de las leyes físicas propuestas por Newton. De ese modo, la conformación del llamado empirismo-analítico vinculado con el uso de tecnologías de la época y con el apoyo de modelos matemáticos, construyó un ideal y también un dispositivo para la conformación de las disciplinas científicas modernas, con la física como guía. Pero esto implicó que “el campo de estas ciencias está limitado solo [sic] al análisis de datos observables, y por tanto a la descripción, medición e interrelación de los fenómenos” (Piaget, 1972, p. 154). Esta manera de estudiar la realidad mediante la observación, el análisis y la formalización de los fenómenos necesitó establecer cierta homogeneidad y eso se logró gracias al establecimiento de algunas reglas: procedimentales para la generación del conocimiento, para su validación

---

<sup>3</sup> “[...] las universidades llegan a ser insignificantes a lo largo de los siglos XVI, XVII y XVIII. Carecían de un cuerpo directivo permanente, y lo esencial del trabajo intelectual se llevaba a cabo al margen de ellas y en otro tipo de instituciones como el Collège de France, o la Royal Society. Una de las cosas realmente interesantes que ocurren en el siglo XIX es la reinención de la universidad como el ámbito, tanto de la creación del conocimiento como de su reproducción” (Wallerstein, 1996, pp. 1 y 2).

y para su comunicación; todas ellas dirigidas a predecir situaciones y a determinar causas-efectos de modo universal. Así surgió la idea de método científico, útil para las ciencias experimentales y consecuencia de las reglas señaladas, cuyo alcance se pensó general y por eso la idea de universalidad afín a las reglas del método cartesiano.<sup>4</sup> Al mismo tiempo se identificó la existencia de un orden jerárquico en las ciencias naturales, al respecto dijo Piaget (1972) que Comte reconoció un doble orden que va de lo general decreciente y de complejidad creciente.<sup>5</sup> En ese sentido, se sugirió un eje integrado por la matemática-mecánica-física-química-biología-psicología fisiológica, donde la primera es más general y se resuelve en lo particular mediante la deducción y la última aumenta en su complejidad, lo cual implica que en la inducción se dificulta la reducción. En la actualidad, por un lado, la idea de un solo método científico es cuestionada, si bien existe el MC-14<sup>6</sup> como modelo general, el cual se sabe flexible y considera opciones en su procedimiento, como el uso y relación de diversas técnicas para la recolección de información, con posibilidad de formulaciones de distintos tipos de hipótesis, entre otras especificidades. Y sigue regulando aquellos trabajos que se consideran propios de la investigación científica y descarta las de otros tipos.

Por otro lado, es comprensible que el desarrollo de las ciencias naturales influyese de manera definitiva en la conformación de la ciencia social en los finales del siglo XVIII, hasta su pleno reconocimiento en el siglo XIX. Esta nueva

---

<sup>4</sup> El cual tenía de base al método matemático para evitar errores, las conclusiones son resultado del análisis y una reconstitución mediante la síntesis que recupera cierta complejidad de un problema (Descartes, 2010).

<sup>5</sup> “Le modèle le plus clair d’une telle conception est fourni par la classification des sciences d’Auguste Comte, qui répartissait ces disciplines selon un ordre double de complexité croissante et de généralité décroissante” (El modelo más claro de tal concepción lo proporciona la clasificación de las ciencias de Auguste Comte, que distribuyó estas disciplinas en un doble orden de complejidad creciente y generalidad decreciente) (Todas las traducciones son del autor). (Piaget, 1972, p. 154).

<sup>6</sup> El llamado método científico se llega a reconocer como MC-14 (por el número de etapas, en inglés SM-14), el cual estandariza un procedimiento, pero también propone diferencias respecto al tipo de investigación que se realiza, revisar el libro de Norman W. Edmund: *The general pattern of the scientific method* (1994).

parcela del saber distinguió el estudio del pasado identificado con la Historia, de los estudios del presente acotados en la Política, la Economía y la Sociología; disciplinas que respondían al provecho de los estudios ilustrados europeos y norteamericanos. Posteriormente se quiso investigar a las sociedades no europeas, concebidas primitivas<sup>7</sup> y por eso surgió la Antropología. En cada uno de esos campos de estudio sociales se promovieron diferentes esfuerzos, para alcanzar el estatus de científicos y el uso del “método científico” parecía necesario en la búsqueda de un lenguaje preciso y riguroso para sus investigaciones; aunque también se reconocían diferencias respecto a la ciencia natural. La razón desde un inicio fue el aceptar que los problemas de la ciencia social eran diferentes a los problemas de la naturaleza, porque estaban asociados con el campo de lo simbólico: del significado y el sentido de la acción humana; por eso era necesaria la comprensión y también la interpretación de los hechos. Paulatinamente se asumió la pluralidad de los métodos de investigación para tratar los diferentes acercamientos de las disciplinas sociales en la búsqueda de regularidades, sin olvidar el ideal de la universalidad en sus hallazgos, pero alejados de la búsqueda de leyes inmutables. Además, los diferentes trabajos desarrollados en este tipo de ciencias no siempre fueron conocidos entre sus diferentes investigadores y esta es una de las causas que llevó a generar diversos métodos y técnicas de investigación para comprender la realidad social. Piaget (1972) estableció que en estas disciplinas científicas no hay orden jerárquico, ya que no es pertinente señalar si es más relevante un estudio político, que otro económico o histórico. En todo caso está supeditada su elección al tipo de problema por resolver y eso implica un modo particular de investigación; por eso, resulta preferible pensar la organización de estas disciplinas científicas bajo un modelo horizontal de interrelaciones.<sup>8</sup>

- 
- <sup>7</sup> Wallerstein dice al respecto: “Al mundo primitivo se lo define de un modo bastante simple: en la práctica viene a ser las colonias de los cinco países anotados”. (1996, p. 3). Estos países eran Francia, Inglaterra, Alemania, Italia y los Estados Unidos, que según este autor habían desarrollado 95% de la investigación entre 1850 y 1914.
- <sup>8</sup> “Il est vrai que de pseudo-hiérarchies ont été recherchées sur des raisons objectives. C’est ce que l’in a connu, par exemple, aux temps de la sociologie de Durkheim et ce que l’on retrouve chez certains partisans de la dialectique”. (Es cierto que se han pensado seudojerarquías, bajo razones objetivas. Esto fue lo que sucedió, por ejemplo, en los

Cabe decir que tampoco existen jerarquías dentro de las ciencias humanas, estas se reconocen ligadas a una tradición que proviene de la antigüedad clásica y por eso no se piensan inferiores a las ciencias naturales y sociales. La idea del humanismo asociado a la noción de espíritu fue una reflexión promovida por el clasicismo alemán y por eso también se les conoce como ciencias del espíritu —denominación propuesta por J. S. Mili y fortalecida por Dilthey, Herder, entre otros— y surgió gracias al llamado idealismo alemán. Este campo de estudios, por un lado, fue un complemento y una oposición al racionalismo de la Ilustración, que recuperó la idea de formación del hombre, el cual se convirtió en un elemento nodal para estas ciencias.<sup>9</sup> Las *geisteswissenschaften* (ciencias del espíritu) no buscan las leyes y constantes, que son de interés en los otros tipos de ciencias, por eso se podrían también denominar ciencias inexactas y también por eso son más complejas. Piaget (1972) las consideró en desventaja por no contar con unidades de medida y por las dificultades con la experimentación, pero agregó que eso también llegaba a pasar en muchas ciencias naturales, sin que por eso se detuviera su progreso. Aquí se ubicó, además, a los Estudios Orientales que según Wallerstein (1996) surgieron en el siglo XIX, por el interés de los investigadores modernos en el estudio de las culturas con un pasado glorioso no occidental. Por otro lado:

Las disciplinas académicas se pueden ver tanto como una forma particular de división del trabajo como un aspecto de la profesionalización de la ciencia [...]. El proceso de dividir la ciencia en disciplinas especializadas, que trabajan separadamente con el propósito de producir conocimiento, se entiende como una disposición racional y eficiente, similar a la división del trabajo en la sociedad. En otras palabras, las disciplinas son tanto unidades en la definición y control

tiempos de la Sociología de Durkheim, pero podemos encontrarlo también hoy entre algunos partidarios de la dialéctica) (Piaget, 1972, p. 161). Esta idea supone la imposición de una disciplina o modelo epistemológico sobre otras, por ejemplo, en la noción de metateoría, que para Piaget es discutible.

- <sup>9</sup> “El concepto de *formación* que entonces adquirió su preponderante validez fue sin duda el más grande pensamiento del siglo XVIII, y es este concepto el que designa el elemento en el que viven las ciencias del espíritu, en el XIX, aunque ellas no acierten a justificar esto epistemológicamente” (Gadamer, 1993, p. 37).

del mercado de trabajo como de la producción y validación intelectual (Ochoa, 2018, p. 10).

Esta atomización de los saberes fue consecuencia de la praxis fragmentaria de los individuos en palabras de Kosík (1967) y cuya base para él es la división social y jerárquica del humano. Y es evidente que este tipo de realidad no fue vista de manera negativa, inclusive se habló de ventajas, ya que “la especialización en cada dominio conlleva nuevos progresos. Ni la especialización ni la fragmentación son deplorables” (Dogan y Pahre, 1993, p. 67), lo cual instauró la metáfora de parcelas del saber que produjo a su vez nuevas parcelaciones o subdisciplinas (especialización) dentro de las disciplinas científicas. Si bien esa especialización se ha instaurado por diferentes criterios: epistemológicos, metodológicos, teóricos, pero también ideológicos. Con lo cual se fortaleció el reduccionismo, como “posibilidad [...] de separar los fenómenos compuestos en fenómenos simples y de separar los efectos considerados importantes de las perturbaciones” (Hernández y López, 2002, p. 76). Aquí subyace y se mantiene una creencia en la jerarquización de las disciplinas científicas por sus tipos de conocimientos y también aplicable a lo humano. En ese sentido, es un sistema ideológico y por eso también mítico, impuesto sin fundamento conceptual o epistemológico, aunque presuman de contar con “su epistemología autóctona, su teoría sobre sí misma, expresada en su lenguaje, según la descripción, el fundamento y la norma” (Serres, 1996, p. 83). Entonces, este mito valida una perspectiva histórica de división permanente y una jerarquización que justifica cierta hegemonía.

De lo dicho se infiere que una disciplina científica<sup>10</sup> alberga subdisciplinas<sup>11</sup> y estas metafóricamente gravitan alrededor de un núcleo de conocimientos, que

---

<sup>10</sup> René Pedroza identifica específicamente que la disciplina desde el espacio universitario se reconoce como: un espacio intelectual; territorio académico; campo de enseñanza; agrupamiento corporativo (2006, pp. 74-75).

<sup>11</sup> Dice Giménez que un ejemplo es “[...] la sociología [que] aparece hoy como una disciplina heterogénea y centrífuga. Se pueden contar entre 30 y 40 sociologías sectoriales que apuntan hacia todas las direcciones. En la Asociación Internacional de Sociología hay 53 comités de investigación, entre ellos uno dedicado expresamente a definir qué es la sociología” (2008, p. 14).

aparenta ser estable, duro, primordial y sostiene un territorio que le ha sido reconocido propio, así presume una permanente identidad disciplinar.<sup>12</sup> Las subdisciplinas se presentan periféricas, están más o menos alejadas del núcleo y en ocasiones rebasan las fronteras disciplinares y de esa manera se producen hibridaciones, amalgamas, recombinaciones, cruzamientos, fertilizaciones e inclusive nuevas fusiones. En esos escapes se llegan a producir encuentros con otras subdisciplinas provenientes de campos disciplinares diferentes, pero ¿cómo son esas diferentes interacciones entre dos o más disciplinas? Esas nuevas interconexiones emergentes son las que ahora interesa exponer y corresponden a la llamada: interdisciplinariedad y sus variantes, hasta la transdisciplinariedad. Y se sostiene que estas últimas modalidades de investigación responden al estado del conocimiento alcanzado en cada época y por consecuencia, no deben asumirse cual modas académicas. Pero habrá que validar eso, además de explicar los diferentes procesos de intercambio que se distinguen y eso se trata a continuación.

### **Las interdisciplinas**

El uso de la metáfora de frontera para explicar los campos de conocimiento disciplinar resultó apropiada durante un periodo histórico que también quiso promover, entre otras cosas, la noción de “Estado” y de “Nación” en occidente. Pero cuando surgieron nuevos intereses a favor de posturas políticas de intercambio en lo económico y también en el conocimiento, se promovieron nuevas metáforas, como la hibridación.<sup>13</sup> Dogan y Phare (1993) propusieron cuatro fases por las que pasó la conformación de las disciplinas científicas hasta su hibridación: fundacional, expansión, especialización e hibridación.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Se recomienda revisar la idea de Thomas Kuhn en su muy popular libro *La estructura de las revoluciones científicas* (1971), pero sobre todo en el menos conocido *Segundos pensamientos sobre paradigmas* (1978).

<sup>13</sup> Si bien, ya Mario Bunge señaló la desconfianza en la razón ilustrada y de las ciencias por los románticos durante el siglo XIX a favor de un subjetivismo y relativismo sobre la noción de verdad, y duda sobre la idea de progreso (2000, pp. 209-215).

<sup>14</sup> Porque “en las ciencias sociales, al igual que en las ciencias naturales, los descubrimientos suelen ser producto de la interacción entre especialidades” (Dogan y Phare, 1993, p. 167).

La investigación híbrida es un tipo de resquebrajamiento ante la idea dominante de fronteras y la interconexión de diferentes campos científicos.<sup>15</sup> Entonces, se puede decir que existían a principios del siglo xx dos modos de generar y difundir el conocimiento: una que lo fragmentaba en diferentes campos del saber y promovía fronteras, otra buscaba traspasarlas y así relacionar diferentes campos.<sup>16</sup> Para Torres, la primera surgió en el “marco de una especialidad concreta, cayendo incluso en la superespecialización, a base de dividir y subdividir alguna de las áreas tradicionales del conocimiento” (Torres, 1994, p. 47). La segunda será identificada como interdisciplinariedad y sus variantes: multidisciplinariedad, la pluridisciplinariedad, el cruce disciplinar; la codisciplina, entre otras manifestaciones. Por lo dicho, parece que hay diferentes tipos de interdisciplinariedades y por eso es necesaria su revisión y diferenciación, asimismo, recordar su origen. Eso se trata a continuación y primero se explica a la interdisciplinariedad y después sus variantes.

Roberta Frank dijo que “‘interdisciplinario’ probablemente nació en la ciudad de Nueva York a mediados de la década de 1920, probablemente en la esquina de la calle 42 y Madison” (Frank, 1988, p. 139). Esto sucedió dentro de las reuniones de la Social Science Research Council (SSRC) y aclaró que se trataba de un interés de búsqueda de trabajo colectivo entre disciplinas. También ella

---

<sup>15</sup> Dogan y Phare recuerdan a Ernst Mach en Viena de finales del siglo xix y los primeros años del siglo xx en la Belle Epoque, quien trabajó como “[...] matemático, físico y filósofo, e incluso en ocasiones economista, psicólogo y biólogo, suministró a muchos científicos ideas ‘híbridas’[...]” (1993, p. 211). Esto hace notar que existieron muchos investigadores que no se conformaban con trabajos disciplinares en esos años.

<sup>16</sup> Roberta Frank señaló que, bajo un escenario institucionalizado la Social Science Research Council (SSRC), buscó en 1925 la “[...] promoción de investigación que involucre a dos o más de sus siete componentes sociales.” Esto lo retomó de Charles E. Merriam quien fue el primer presidente de la SSRC fundada en 1923 en los Estados Unidos de Norteamérica y dijo que su propósito era “[...] ocuparse solo de problemas que implican dos o más disciplinas” (1988, p. 186). Cita Frank el Informe del año 1925 elaborado por la American Political Science Association, cuando Charles E. Merriam era el presidente. Esto hace notar que ya se concebía en asociaciones académicas de los Estados Unidos de Norteamérica en la década de los veinte, el rebasar las fronteras disciplinares, por lo menos en el campo de las ciencias sociales.

identificó que Robert Sessions Woodworth (1869-1962) pronunció un discurso el 30 de agosto de 1926 en Hannover, New Hampshire, en una reunión de la SSRC con el propósito de promover la “investigación que atraiga a más de una disciplina [...] no habría otro cuerpo, a menos que asumamos la función nosotros mismos, encargados del deber de considerar dónde estaban las mejores oportunidades para coordinar un trabajo interdisciplinario” (Frank, 1988, p. 140). Quizás que ese momento haya sido la primera ocasión que se habló de interdisciplinariedad y después, en 1930 durante el informe anual del SSRC en la misma ciudad se dijo: “Es probable que el interés del Consejo continúe encaminado con fuerza en la dirección de estas actividades inter-disciplinares” (Frank, 1988, p. 141). La misma investigadora señaló que en 1933 unas becas otorgadas por la SSRC solicitaban propuestas de investigación interdisciplinares y apareció por primera vez como palabra impresa en el *Webster’s Ninth New Collegiate Dictionary* y en un suplemento al *Oxford English Dictionary* de la edición de diciembre de 1937. Esto lo secunda David L. Sills y además él afirmó que, en las asociaciones académicas de los Estados Unidos de Norteamérica durante las dos primeras décadas del siglo XX, no se mencionó en documentos a la interdisciplinariedad, pero sí de investigaciones colectivas. Entonces parece que durante la década de los veinte era ya claro en ese país el interés por el involucramiento de dos o más disciplinas en problemas de investigación con métodos distintos y existen evidencias del uso de la palabra *interdisciplinariedad* como antes se evidenció. Sills (2016) también recuerda un encargo hecho al sociólogo Louis Wirth en relación con la SSRC para “que preparara un informe sobre su historia, actividades y políticas; presentó el informe en agosto de 1937” (párr. 7). Sills (2016) señaló que, por un lado, Wirth<sup>17</sup> fue incrédulo de la naciente interdisciplinariedad:

---

<sup>17</sup> Roberta Frank sobre ese evento dice que “en agosto de 1937, cuando el sociólogo de la Universidad de Chicago Louis Wirth presentó su informe mimeografiado sobre las políticas del Consejo, ‘interdisciplinario’ está marcado como palabra de moda interna” (1988, p. 142). Se infiere de eso que Wirth suponía un engaño la investigación interdisciplinar, además de concebirla una moda en ese momento.

[...] se puede decir que el Consejo se ha permitido, en cierta medida, obsesionarse en ocasiones con eslóganes y eslóganes que no fueron suficientemente examinados críticamente [...] hay alguna justificación para decir que gran parte de la conversación en relación con la política del Consejo, especialmente en los primeros años, sobre la cooperación y la investigación interdisciplinaria resultó ser una ilusión (párr. 8).

Por otro lado, la palabra *interdisciplinarietàad* no fue la única palabra para referirse en esos años a ese modo emergente de hacer investigación, porque en la década de los veinte se hablaba de cooperación, colaboración, coordinación, correlación entre las ciencias o su fertilización entre ellas.<sup>18</sup> Inclusive, la Academia Nacional de Ciencias de los Estados Unidos utilizó la expresión “cruce de disciplinas”, y el Instituto de Relaciones Humanas de la Universidad de Yale se refirió a la “demolición de las fronteras disciplinarias”, esto evidencia la ausencia de un acuerdo respecto a esos nuevos modos de investigación.

Frank (1988) señaló que, para finales de esa década, se habló de interrelación, interdependencia, interpenetración, intercomunicación, interacción, entre otras posibilidades, lo cual hace notar que el prefijo *inter* comenzó a dominar. Ya en la década de los cuarenta, en otras asociaciones académicas de los Estados Unidos de Norteamérica se habló con más frecuencia de interdisciplinarietàad, este nombre se fortaleció después del fin de la Segunda Guerra Mundial, sobre todo desde la fundación de la UNESCO<sup>19</sup> y así continuó hasta ser una palabra común en los años 50 y conocida por más campos del conocimiento, incluidas las humanidades y las artes. A finales de esa década llegó a los círculos científicos de Francia y se decía: “(lo que se llama en la jerga habitual

---

<sup>18</sup> Este último nombre fue propuesto por Margaret Mead según Frank (1988).

<sup>19</sup> La UNESCO promovió la cooperación internacional y propuso “[...] trabajar desde una perspectiva interdisciplinaria en la búsqueda de soluciones comunes a los problemas contemporáneos desde el punto de vista científico y tecnológico (visión política de la interdisciplinarietàad). Como resultado de este trabajo, en 1970 publican el libro *Tendencias en las ciencias sociales y humanas*. Posteriormente aparecen dos tomos más: *Corrientes de investigación en ciencias sociales* (1977) e *Interdisciplinarietàad en las ciencias sociales y humanas* (1982)” (Peñuela, 2005, p. 45-46).

trabajo *interdisciplinario*’); el sustantivo llegó una década después, justo a tiempo para aparecer en el estandarte de Marianne en las barricadas de mayo 1968 (‘pluridisciplinariedad e interdisciplinariedad: dos términos bárbaros incluso si son de actualidad’)” (Frank, 1988, p. 143). En 1970 se organizó en Niza un seminario sobre Interdisciplinariedad en las universidades, convocado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y realizado por el Centro para la Investigación e Innovación en la Enseñanza (Ceri). Este evento ha sido considerado fundamental para la homologación de la interdisciplinariedad, aunque también para la transdisciplinariedad como después se verá.

Lo dicho hasta ahora revela el modo como surgió y se posicionó la idea de interdisciplinariedad, identificada como un modo diferente, integral e incluyente de búsqueda de conocimiento, necesario para seguir avanzando en la comprensión humana de la realidad y cabe decir que nunca se pensó como disolución de las disciplinas. Hoy existen diferentes maneras de entender la interdisciplinariedad y por eso es necesario identificarlas con el propósito de establecer una manera de describir sus características básicas, lo cual se revisa en los siguientes párrafos.

Piaget (1972) dijo que la interdisciplinariedad establece un alejamiento de los intentos de reducción del conocimiento gracias a la emergencia de la noción de estructuras.<sup>20</sup> Esto es consecuencia de tres razones: la primera es la incorporación en la realidad de ciertas conexiones concebidas necesarias, solo constatadas como datos factuales (conceptuales y declarativos) obtenidos de fuentes primarias de información y que llevan a postulados. La segunda razón es que una estructura rebasa al fenómeno, lo cual implica distinguir lo observable del sistema y proponer una deducción por conexiones no observables; esto se consigue al atender a la producción y conservación como única base de transmisión de la causalidad. La tercera razón señala que una estructura al sobrepasar lo observable cambia la idea de realidad y esto es dependiente de “divisiones, relativas a nuestros instrumentos orgánicos (percepciones y acciones) o técnicas de recolección y retención de datos, y por debajo de los fenómenos

---

<sup>20</sup> Hay una estructura elemental que explica fenómenos, mediante “[...] un sistema de transformación que comprende invariables [...]” (Piaget, 1972, p. 155). Es mediante producción y conservación que se manifiesta la causalidad del reduccionismo.

se hace necesario invocar un sustrato dinámico de operadores y de transformaciones, lo cual lleva a la búsqueda de interacciones y mecanismos comunes” (1972, p. 156). Esta propuesta revela la pertinencia en la interdisciplinariedad —entre otras cosas— de una estructura, pero también requiere de deducciones e inducciones, asimismo de diversas técnicas de investigación, operación y relación de dispositivos y todo eso la complejiza.<sup>21</sup> En ese sentido, la interdisciplinariedad es pasar de la investigación centrada en la especificidad de un campo de conocimiento y centrada solo en una formulación observable,<sup>22</sup> a la búsqueda de estructuras que lleven al encuentro de la afinidad en interacciones y mecanismos en el conocimiento, y esto es un requerimiento de desarrollo en una siguiente etapa de la investigación. Esto implica que la objetividad no está en los hechos, sino en las relaciones. Entonces, el propósito de esta primera idea de interdisciplinariedad es la búsqueda de modelos causales interrelacionados, es decir, que atiendan a la producción y conservación de los fenómenos en una idea de naturaleza estructural.<sup>23</sup> Aunque también para Piaget

---

<sup>21</sup> “Podría decirse que, en una muy buena proporción de los problemas, el trabajo interdisciplinar es en la práctica un correlato de la complejidad en la teoría. En ese diálogo los científicos intercambian conceptos y representaciones y construyen otras nuevas. La matemática, y luego la informática y la teoría de sistemas (e incluso la “teoría del caos”) se convierten en puentes para ese diálogo en el cual pueden intervenir ahora no solo los científicos naturales (de las ciencias “duras”), sino también científicos sociales y profesionales de áreas aplicadas” (Hernández y López, 2002, p. 77).

<sup>22</sup> Es claro que de la disciplina “[...] cualquier investigación interdisciplinaria está excluida de antemano, pues su mismo principio es contrario al de fronteras naturales que separan unas de otras, a las diversas categorías de observables. Sin embargo, las teorías modernas basadas en modelos electrónicos de valencias iónicas o covalencias demuestran con bastante claridad lo subjetivo que resultan las fronteras entre la química y la física, y la manera en que la búsqueda de explicaciones causales es al mismo tiempo esencial a la actividad científica y una fuente de conexiones interdisciplinarias” (Piaget, 1972, p. 67). De esto se infiere que la investigación científica en ciertas búsquedas detona obligadamente la hibridación de fundamentos y eso lleva a la interdisciplinariedad, esto implica una ciencia diferente al ideal positivista.

<sup>23</sup> Esta perspectiva resulta básica y sigue el planteamiento saussuriano, que formuló a la lingüística estructural y después posibilitó la emergencia de la antropología estructural, la sociología estructural, etc. Pero Piaget lo modificó y reconoció que en el campo de las

(1972), la interdisciplinariedad es “la cooperación entre varias disciplinas o sectores heterogéneos de una misma ciencia [y] conduce a interacciones reales, es decir, a una cierta reciprocidad de intercambios que dan como resultado a un enriquecimiento mutuo total” (p. 167). Entonces, cada ciencia se supone constituida por diferentes niveles y cada uno desarrollado de modo distinto, por eso requieren de su propia epistemología, orientada a identificar las estructuras de transformación más generales. Asimismo, sus hallazgos serán afines en varias ciencias colindantes y cada una deberá distinguir el registro de datos observables y su traducción a fórmulas lógico-matemáticas, que son intuiciones precientíficas en las que se basa toda formalización, pero dependerá si esta se fundamenta en una lógica formal o informal,<sup>24</sup> ya que cada una ofrecerá modelos distintos para la explicación de la realidad observada en datos. En consecuencia, también las ciencias formales tienen un grado de interdisciplinariedad, cuyos modelos son otro tipo de estructuras<sup>25</sup> que se utilizan para la explicación de los fenómenos. Por eso; “la interdisciplinariedad no surge como un producto de moda, más bien es una necesidad de sucesos globales de la investigación” (Lichnerowicz, 1980, p. 27).

La idea de interdisciplinariedad de Piaget (1972) ya reconocía dos conclusiones importantes: “Primera, que en la epistemología incluso de la ciencia deductiva más formal, se imponen consideraciones interdisciplinarias. Segunda, que estas consideraciones interdisciplinarias parecen obligarnos a pensar el sistema científico como no lineal, sino giratorio sobre sí mismo en una espiral

ciencias sociales “[...] es el progreso del estructuralismo el que parece constituir el factor principal que ha incrementado la interdisciplinariedad desde hace poco” (Piaget, 1972, p. 161).

<sup>24</sup> La lógica formal se conforma por los principios de identidad, de no contradicción y del tercero excluido o excluido, esto implica que solo se reconocen dos elementos opuestos y necesarios, por eso son binarias, por consecuencia no se reconoce un tercer elemento, ya que será contradictorio o paradójico (esto explica que las paradojas sean de nulo interés para esta lógica y por eso se les relega). Por el contrario, las lógicas informales incorporan por lo menos un tercer elemento y se interesan por las paradojas (Nicolescu, 2006).

<sup>25</sup> La razón de las estructuras es “[...] que no expresan los contenidos de la conciencia o las evidencias subjetivas, sino las operaciones ya coordinadas de las que es capaz el sujeto” (Piaget, 1972, p. 159).

sin fin” (1972, pp. 159-160). Esta propuesta guarda cierta afinidad con la teoría de sistemas, aunque no prosperó en occidente por diversas razones y hasta se pensó equívoca o ingenua.<sup>26</sup> Todavía en la década de los ochenta la interdisciplinariedad parecía irrealizable, así lo supuso Gozzer (1982),<sup>27</sup> Dogan y Pahre (1993),<sup>28</sup> entre otros, pero también es cierto que cada vez hay menos dudas sobre ella;<sup>29</sup> si bien, no hay consenso sobre cómo entenderla, inclusive entre quienes han hecho importantes estudios.<sup>30</sup> Esta situación se complica por las diferentes denominaciones que explican la interrelación entre disciplinas

---

<sup>26</sup> Existe dificultad en ello y parafraseando a Richard (1998) dice: “A esta postura de intercambio entre las disciplinas gracias a la interdisciplinariedad, en la idea de ordenar pacíficamente conocimientos complementarios hacia una nueva totalidad de saberes más abarcadora y funcional, sin alterar los contornos de cada saber heredado; requiere importantes esfuerzos” (1998, p. 5).

<sup>27</sup> El investigador duda de la interdisciplinariedad en la educación, sobre todo en la básica y la piensa un abuso: “[...] consiste en ofrecer a los países menos desarrollados elaboraciones teóricas de vanguardia, pensando que sobre una tabula rasa es más fácil construir nuevos modelos didácticos, a los cuales las estructuras occidentales elaboradas a lo largo de siglos oponen, por un movimiento de defensa natural, una reacción de rechazo” (Gozzer, 1982, p. 313).

<sup>28</sup> “[...] otros persisten en perseguir esa quimera constituida por la interdisciplinariedad, noción que se debería suprimir en virtud de que está desprovista de un sentido verdadero” (Dogan y Pahre, 1993, p. 81). Es justo decir que estos autores promueven la hibridación de conocimientos y lo justifican, pero es por asumir que la interdisciplinariedad aniquila la disciplinariedad.

<sup>29</sup> “[...] muchas de las necesidades solo pueden ser pensadas cabalmente a través de un trabajo interdisciplinario que obliga a cada uno de los involucrados a construirse un lugar y a considerar críticamente los límites y posibilidades de su saber” (Hernández y López, 2002, p. 80).

<sup>30</sup> Klein dice: “I acknowledged the heuristic value of the theory but also disputed the premise of consensus, cited competing theorizations, and argued that the technical restrictions of the proposed theory cannot account for all phenomena that constitute interdisciplinarity” (Reconocí el valor heurístico de la teoría, pero también discutí la premisa del consenso, cité teorizaciones en competencia y sostuve que las restricciones técnicas de la teoría propuesta no pueden explicar todos los fenómenos que constituyen la interdisciplinariedad) (Klein, 2004, p. 8).

como al inicio se planteó, por eso ahora se presentan algunas ideas sobre esas variaciones:

*La multidisciplinariedad.*<sup>31</sup> Dice Erich Jantsch (1980) que la época donde se quisieron explicar las diversas formas de hacer investigación fue entre los últimos años de la década de los sesenta y los primeros años de los setenta del siglo xx. Y fue en 1970 cuando Piaget (1972) señaló específicamente que la multidisciplinariedad es un tipo inferior de interdisciplinariedad, donde participan diferentes expertos de distintas disciplinas “y se unen cuando la solución a un problema requiere obtener información de dos o más ciencias o sectores de conocimiento, sin que las disciplinas involucradas por quien las convoca sean

---

<sup>31</sup> Frank (1988) recuperó una cita de Robert T. Crane, representante de la SSRC, quien el 1 de diciembre de 1939 en la Universidad de Chicago señaló: “The Social Science Research Council has talked less in recent than in earlier years about integration of the sciences, about cross-fertilization, and about a multidisciplinary or interdisciplinary approach to problems”. (El Consejo de Investigación de Ciencias Sociales ha hablado menos en los últimos años que en años anteriores sobre la integración de las ciencias, sobre la fertilización cruzada, y sobre un enfoque multidisciplinario o interdisciplinario de los problemas) (p. 142) Quizá esa haya sido la primera ocasión que se habló de multidisciplinariedad, distinguiéndola de otras modalidades de investigación. Pero es un hecho que ya en la década de los cuarenta del siglo pasado se pensaron diferentes posibilidades de superar la investigación disciplinar, por ejemplo, recuerdan Dogan y Pahre (1993) que “Wassily Léontief (1948) propuso un modelo de ciencia en el cual cada una de las diversas disciplinas aporta la explicación de una parte de la realidad” (1993, p. 172). Mientras que Wallerstein (1996) recordó que después de la Segunda Guerra Mundial en los Estados Unidos de Norteamérica se promovió el desarrollo de investigadores especializados en las partes no occidentales del mundo: África, América Latina, Rusia, China. Esta formación implicaba conocer del lugar de interés un poco de su historia, sociología, economía, ciencia política, el idioma y a esta modalidad se le llamó multidisciplinaria, la cual se exportó a otros lugares con éxito y así se desafió la noción de disciplina y surgió la noción de estudios (pp. 4-5). Y quizá el primer gran proyecto multidisciplinario fue la *Enciclopedia de las Ciencias Sociales* en 15 volúmenes planificada en 1923 y de este trabajo Sills señaló que fue “[...] hailed by many as the first major collaborative project of American scholarship” “[...] aclamada por muchos como el primer gran proyecto colaborativo de erudición estadounidense) (Sills, 2016, párr. 2). Henao et al. (2017) señalan que fue partir de 1975 que figuró la palabra multidisciplinariedad en los diccionarios en inglés, ellos citan a: *The Random House College Dictionary*.

cambiadas o enriquecidas” (1972, p. 166). Así se promueven débiles interacciones que se esfuman cuando se resuelve un problema, pero se logra “un plus o agregado para la disciplina en cuestión, pero ese ‘plus’ está siempre al servicio exclusivo de la disciplina residente” (Nicolescu, 2006, p. 19). Esto hace notar que desde una disciplina es factible convocar a un grupo hacia la multidisciplina, pero en una de las disciplinas se quedan los logros obtenidos en informes por separado. Max-Neef señaló que en la multidisciplina no hay nada que integre al conjunto de disciplinas participantes, porque no hay “cooperación ni conexiones entre ellas” (2004, p. 4). Para Tamayo es un “conjunto de disciplinas, cuyo punto de unión radica en el hecho de ser impartidas en el mismo centro docente [...] sin tener en cuenta las relaciones o posibles relaciones que puedan existir entre ellas” (2003, p. 72). Esta perspectiva asume que conviven diferentes disciplinas, pero también se ignoran, de existir relaciones, los hallazgos de la multidisciplina nunca modifican la esencia de una disciplina; lo cual parece perpetuar sus fronteras, porque no se intentan rebasar, ni siquiera por un momento. Si bien, Marcel Boisot en un artículo de 1971 declaró que “toda la ciencia es de naturaleza multidisciplinar, pero aún no se reconocen claramente los mecanismos por los que se produce esta fertilización mutua” (p. 32). Eso quizá se aclare por lo antes dicho sobre las subdisciplinas y el contacto que se da entre ellas con otras de un diferente campo disciplinar. En consecuencia, la multidisciplina es una forma de conocimiento que se logra gracias a la convivencia entre distintos grupos de investigadores, pero donde no se favorecen intercambios, ni relaciones entre los especialistas, si bien:

[...] a grandes rasgos los proyectos multidisciplinarios simplemente requieren que los participantes hagan lo suyo juntos, sin que un participante esté al tanto del trabajo que hace cualquier otro participante. Quizás se necesite de un director o líder de proyecto para integrar el producto final, pero las piezas son claramente disciplinarias, en su dimensión y configuración (Petrie, 1976, p. 30).

En otras palabras, la multidisciplina surge por la conformación de grupos de trabajo, con un objeto de estudio común y donde cada integrante aporta su saber y cuentan con independencia epistemológica, metodológica y conceptual, pero sin interesar aquello que los demás hacen. Su razón radica en la exposición variada de formulaciones sobre un objeto de estudio, mediante diferentes

acercamientos que rebasan lo disciplinar, pero al final no se altera ninguna disciplina participante, pero sí la convocante. Por eso al conformar encuentros con expertos de diferentes disciplinas<sup>32</sup> es necesario considerar algún tipo de clasificación de saberes o territorios de conocimientos organizados, por ejemplo, en: científicos o no científicos; duros o blandos; simples o complejos; reduccionistas u holistas, entre otras posibilidades.

**Pluridisciplinariedad.** Nicolescu dice que surgió a mediados del siglo xx y “comprende el estudio de un objeto de una sola y única disciplina por varias disciplinas a la vez” (Nicolescu, 1996, p. 37). Esto hace notar que con este esfuerzo el objeto es estudiado desde diferentes disciplinas y por eso resulta enriquecido, por ejemplo, en los estudios culturales. Max-Neef dice que la pluridisciplina es una “cooperación entre disciplinas, sin coordinación [...], se da entre áreas del conocimiento compatibles entre sí, y de un mismo nivel jerárquico [...]. El estudio de cada una de ellas, refuerza el entendimiento de las otras” (2004, p. 5). Entonces parece que la pluridisciplina desborda las fronteras de lo disciplinar, aunque en algunos casos se siguen manteniendo, mientras que en otros esfuerzos hay influencias y así surgen nuevas maneras de comprender la realidad mediante la cooperación. “Nuevas preguntas requieren la cooperación entre distintas disciplinas para ser respondidas sin sacrificar la naturaleza de los fenómenos a los que se refiere” (Hernández y López, 2002, p. 768). Esto permite comprender un objeto de estudio desde diferentes enfoques y con un propósito definido. Entonces, la razón de esta investigación radica en la formulación de nuevos problemas y conlleva a la búsqueda de respuestas que no pueden ser alcanzadas solo con una disciplina y, así, la pluridisciplina

---

<sup>32</sup> En ese sentido, no hay que olvidar que cada campo disciplinar cuenta con sus tradiciones y concibe al conocimiento de diversas maneras, eso debe de tenerse en cuenta al formular un proyecto multidisciplinar, porque “mientras que podría decirse que las ciencias naturales y las matemáticas reducen las ideas complejas a sus componentes más simples, el proceso de reducción y atomización es rechazado en la mayoría de las humanidades y, en cierta medida, aunque no tan enfáticamente en las ciencias sociales. En el dominio blando puro, se considera que la complejidad es un aspecto legítimo del conocimiento, que debe de ser reconocida y apreciada más como una característica holística que como candidata para el reduccionismo” (Becher, 2001, p. 32).

emerge ante problematizaciones que necesitan de algo que no tiene un campo de conocimiento, pero que sí existe en otro.

**Cruce disciplinar.** También llamada *cross-disciplinariedad* a la cual Tamayo denomina *disciplinariedad cruzada* y que con base en Jantsch la reconoce de modo general como: “Axiomática de una sola disciplina impuesta a otras disciplinas al mismo nivel jerárquico, lo que crea una rígida polarización de las disciplinas sobre la axiomática propia de una disciplina” (2003, p. 75). Y agrega que su sistema es “a un solo nivel y un solo objetivo. Control rígido impuesto por el objetivo propio de una buena disciplina” (p. 75). Esto supone la influencia de una disciplina sobre otras, es decir, aparece cuando un modelo exitoso de un campo disciplinar se retoma e impone sobre otro u otros, con el fin de ofrecer modos alternos de comprensión de problemas desde territorios alternos al conocimiento del campo que recibe. Dice Tamayo, con base en un esquema de Jantsch, que deben ser disciplinas afines. Un ejemplo de cruce disciplinar se dio con las aportaciones de Saussure dirigidas a la búsqueda de una nueva lingüística (sincrónica), modelo desde el que se formuló posteriormente el estructuralismo y que permitió la emergencia de cierta sociología, antropología, política, entre otras, aunque también se consideró en alguna psicología, matemáticas, es decir, en otros campos disciplinares.

**Codisciplina.** Es una relación necesaria e indispensable de por lo menos dos disciplinas para el estudio de un fenómeno y esta asociación llega a promover el surgimiento de una nueva disciplina. Parece ser el “vivero” donde se producen nuevos campos del conocimiento por una hibridez exitosa, ejemplo de ellos es la mecatrónica, la biología molecular, diseño de experiencias, entre un número creciente de nuevas disciplinas.<sup>33</sup>

Por lo dicho, parece que un primer intento por rebasar las fronteras disciplinares fue gracias a que dentro de ellas mismas se conformaron especializaciones, también conocidas como subdisciplinas. Estas produjeron encuentros con otras de campos distintos, mediante equipos de investigadores provenientes de por lo menos dos disciplinas desemejantes y esto permitió la formulación

---

<sup>33</sup> Dijo Max-Neef (2004) que en 1950 la Universidad de Illinois reportó 1100 disciplinas, sin incluir humanidades.

de problemas epistemológicos y metodológicos diferentes que generalmente llevó a la extensión del conocimiento. Ahora bien, cuando el resultado de estos encuentros no llega a generar algún tipo de síntesis en común, se trata de la multidisciplinaria; un ejemplo de ello son las memorias publicadas después de un evento académico, donde diferentes especialistas exponen su trabajo y cuyo tema es común al de los demás, pero cada escrito es independiente, de ahí la idea de la inexistencia de una cooperación o coordinación entre los trabajos. Pero si hay un interés por sumar saberes afines para la comprensión de un objeto de estudio común, con el fin de comprenderlo mejor y con ello ampliar el conocimiento del campo disciplinar convocante, entonces se está en un tipo de trabajo pluridisciplinario. En cuanto al cruce disciplinar, supone la superposición de un campo en otro u otros campos disciplinares, por ejemplo, a través del uso de modelos teóricos o mejor aún si se trata de leyes. A su vez, si se da una especie de intersección y anidación entre por lo menos dos disciplinas, entonces se trata de la codisciplina productora de nuevas disciplinas.

Lenoir insiste en que la interdisciplinariedad “sufre” de una alta polisemia, la que a veces cae en la cacofonía, sin poder identificar el o los significados que esta noción reviste. “La palabra, sin duda alguna, sufre de inconsistencias que provocan desviaciones y oscuridades [...] interdisciplinariedad encierra múltiples significados que suscitan al menos la confusión semántica” (2013, pp. 52-53). Por ello, propone un mapa donde expone ocho maneras (tipos) de expresar la interdisciplinariedad y las agrupa en una línea, cuyas antípodas van de la conservación de las disciplinas (instrumental) y en su opuesto la disolución de ellas (conceptual), en ese orden primero ubica al Árbol de la Ciencia,<sup>34</sup> le sigue la pluridisciplinariedad, interdisciplinariedad,<sup>35</sup> creación de nuevas disciplinas,

---

<sup>34</sup> Refiere Lenoir que es un tipo de interdisciplinariedad instrumental, funcional, relacional y busca reorganizar a las disciplinas científicas, desde una unidad del sistema científico, bajo una jerarquización disciplinar (2013, p. 57).

<sup>35</sup> Es similar al cruce disciplinar, ya que Lenoir (2013) la supone interacción entre saberes disciplinares.

<sup>36</sup> Según Lenoir es un tipo de interdisciplinar instrumental, funcional, relacional, orientado a la solución de situaciones problemáticas y específicamente destinada a la consideración de nuevos saberes (2013, p. 57).

circundisciplinariedad;<sup>36</sup> a partir de aquí supone la existencia de una línea de ruptura y entonces ubica a la unificación de formas diferentes de saber, a la transdisciplinariedad compleja y finalmente a la transdisciplinariedad en nuevos objetos. Su cartografía es muy recomendable para vislumbrar y quizá resolver el galimatías de la interdisciplinariedad. Si bien hay que recalcar que considera otra variación, se trata de la transdisciplinariedad ¿pero de qué trata esta modalidad?

### La transdisciplinariedad

La transdisciplinariedad ha sido explicada de muy distintas maneras, a saber: como una ontología, una lógica, una metodología, una teoría, una práctica, un tipo de investigación, una actitud. Para otros es todo eso en conjunto y más, por eso se concibe también como una concepción holística, además de asumirla una perspectiva nueva ante la búsqueda de conocimiento. Pero esta es una conclusión apresurada, ya que el holismo ha sido muy común a lo largo de la historia de la humanidad, si bien tampoco ha sido extraña la fragmentación de la realidad. La sabiduría milenaria de muchos pueblos conocía esa doble situación, por ejemplo, se dice que Buda identificó la ignorancia como un tipo de disposición en las personas cuando estas “hacen de sus acciones el huerto de su ‘Yo’ en donde siembran los frutos de la discriminación de la mente. Cubren esta simiente con la tierra de la ignorancia, riegan con el agua del deseo y la fertilizan con su propio egoísmo” (BDK, 2015, p. 44). Más allá de la aceptación del sentido de la cita, lo destacable es que hace milenios el budismo alertaba sobre la “discriminación de la mente”, que recuerda al binarismo dominante en gran parte de las instituciones del mundo en la actualidad y recomienda alejarse de esa actitud. En ese sentido, parece que la transdisciplinariedad interesa a una parte importante de investigadores científicos y académicos, así como a organizaciones transnacionales y corporativos poderosos, porque se piensa que se adaptará mejor a las condiciones futuras, en los escenarios que requieran de creatividad e innovación, porque “el intercambio transdisciplinario de teorías puede conducir de varias maneras a la innovación” (Dogan y Pahre, 1993, p. 172).

Entonces, un primer sentido de la transdisciplinariedad parece asociado con la *poiesis* y es casi esencial que exista esa relación, pero no solo como un incentivo hacia prácticas que aspiren a ser creativas, es mucho más que eso.

Inclusive más que lo señalado por Appel y Kim-Appel al pensarla como “esfuerzos de investigación [...] para crear nuevas innovaciones conceptuales, teóricas, metodológicas y transnacionales que integran y van más allá de los enfoques específicos de la disciplina para abordar un problema común” (2018, p. 63). De lo dicho se descubren paradojas, porque la transdisciplinariedad es algo que parece nuevo, pero no lo es; busca la innovación, pero tiene una base en lo que se piensa decadente; se abre hacia el futuro, pero sin olvidar el pasado. Pero ¿cuándo se comenzó a hablar de la transdisciplinariedad?

La respuesta es conocida, ya que se sabe de su primera mención, la cual fue tres veces planteada en una célebre reunión sobre interdisciplinariedad de 1970,<sup>37</sup> en donde se aspiraba a cierta homogeneización o por lo menos a proponer acuerdos sobre ella, en relación con el abordaje de problemáticas de enseñanza y la investigación en las universidades, ante un escenario cambiante y de intensa crítica: social, medioambiental, epistemológica, entre muchas más. Los tres visionarios —o quizá disidentes— que primero se refirieron a ella fueron Jean Piaget, André Lichnerowicz y Erich Jantsch, cada uno expuso sus ideas sobre la transdisciplinariedad y así se revela una visión complementaria en conjunto. Pero ¿qué expuso cada uno de ellos?

Muy popular en su momento fue el planteamiento de Piaget sobre la transdisciplina y la supuso un estado superior a la interdisciplina gracias al ejercicio de cruzar disciplinas, enfoques y saberes de manera transversal. Es por su prefijo *trans* que recuerda un transitar entre, más allá y a través de todos los

---

<sup>37</sup> Apostel L. et al. (1972) señalan que la palabra *transdisciplina* surgió en las conferencias de Jean Piaget, Erich Jantsch y André Lichnerowicz, en el taller internacional denominado “Interdisciplinariedad-Problemas de la Enseñanza e Investigación en las Universidades”, financiado por la OCDE, el ministro francés de Educación y la Universidad de Niza. Se puede confirmar en las memorias, si bien también lo recuerda Nicolescu (2006) frecuentemente. Dice Klein (2014) que mientras Piaget pensó en una ciencia general, Jantsch lo hizo con un profundo sentido social y Lichnerowicz lo asoció con la matemática identificada como lenguaje universal, lo deductivo y la teoría de la información. De estos enfoques destacaron más los dos primeros, si bien los tres hicieron una crítica al objetivismo, progreso, fragmentación del saber, necesidad de integrar la investigación a la solución de problemas sociales y reconocieron la emergencia de un entorno de transgresión.

territorios del conocimiento, inclusive rebasa lo académico en una búsqueda por lo absoluto. Con esta idea pretendía atender la complejidad de su momento, desde una perspectiva transversal, tanto en el espacio como en el tiempo; aunque reconocía que este tipo de prácticas quizá inició con los trabajos de los hermanos Guye: específicamente con Charles-Eugène (1866-1942), quien consideró a las ciencias incompletas, porque sus fronteras son fenomenalistas y reconoció que “la física será realmente ‘general’ solo [sic] después de haber englobado a la biología e incluso a la psicología” (Piaget, 1972, pp. 170-171). Piaget también reconoció en este proyecto la relevancia de la teoría general de sistemas y las estructuras regulatorias, así como los sistemas probabilísticos para la comprensión de las transformaciones que las entendía reguladas y definidas. Así, la transdisciplinariedad desde la concepción piagetiana se asoció con una visión teórica identificada con las estructuras elementales y los sistemas generales; este enfoque hizo notar un vínculo relevante entre la transdisciplinariedad con la complejidad de los sistemas y la necesidad de nuevas metodologías para la investigación. Pero esta perspectiva al considerar las “estructuras”, probablemente hizo que pocos investigadores se vinculasen a ella en esos años, ante la crítica de los llamados posestructuralistas del siglo pasado, si bien hubo sus excepciones.

Por su parte Lichnerowicz fundamentó su visión de la transdisciplinariedad desde la matemática y las estructuras elementales (algebraicas y topológicas); suponía un lenguaje matemático unificador de la ciencia y alejado de toda consideración ontológica. Por eso se puede decir que optó por una postura no ontológica<sup>38</sup> y metamatemática —que no aspira a explicarse según lo dicho por Gödel, pero que sí explique lo demás—. De manera puntual él decía que “la transdisciplinariedad consiste en tratar con el mismo modelo matemático (isomorfismo) disciplinas de naturaleza muy diferente, pero que obedecen a las mismas leyes [...] de modo que, así se cumplen algunos sueños matemáticos cartesianos” (Lichnerowicz, 1980, p. 22). Esta perspectiva aún sigue viva, pero

---

<sup>38</sup> “On peut dire que, par son discours même, la mathématique a un caractère radicalement non ontologique ou, si vous préférez, qu’elle met l’Être entre parenthèses” (Podemos decir que, por su propio discurso, la matemática tiene un carácter radicalmente no ontológico o, si se prefiere, que pone al ser entre paréntesis) (Lichnerowicz, 1980, p. 26).

no es la más seguida o aclamada, quizá por continuar una tradición que desde siglos atrás privilegió al lenguaje formal, pero que recuerda Lichnerowicz (1980) ofrece seriedad a la ciencia al suponerla una estructura básica y elemental unificante. “Para quienes se toman en serio la ciencia y su unidad, hemos visto que aparece como un tejido resistente al desgarrar, cuya trama está hecha de los resultados de los análisis y de las experiencias privilegiadas con las que enmarcamos lo real, mientras que el engarce procede del proceso teórico, por lo tanto matemático” (1980, p. 27).

Este supuesto retoma a lo teórico como un dispositivo formalizador del conocimiento científico gracias a las matemáticas,<sup>39</sup> si bien Lichnerowicz (1980) recomendó un alejamiento de “la idolatría de la cosa”. Aunque en la actualidad ha sido cuestionado este planteamiento por distintos investigadores, lo cual hace a esta postura controversial para ciertos enfoques desarrollados sobre la transdisciplinariedad.

La tercera de esas iniciales perspectivas fue expuesta por Jantsch y su escrito se reconoce como el primer texto que la refiere en su título: *Towards Interdisciplinairty and Transdisciplinarity in Education and Innovation*, aunque se haya publicado hasta 1972. Ahí planteó la necesidad de cambios por el cuestionamiento de muchos sectores de la sociedad, entre ellos los estudiantes, sindicalistas, consumidores, ambientalistas..., resultado del avance de la tecnociencia o ciencia instrumental, en su vínculo con lo militar y el consumo. Las ideas de Jantsch sobre la transdisciplinariedad se dirigieron hacia la educación y el diseño de planes de estudio asociados con la innovación y guiaron hacia una investigación orientada al servicio; es decir, una investigación aplicada. La teoría de sistemas y sus metodologías de trabajo las supuso una ruta adecuada para esta nueva manera de investigar; así, la transdisciplinariedad fue para

---

<sup>39</sup> Dice Lichnerowicz: “Le mathématicien travaille toujours à un dictionnaire parfait près. L’identité de nature entre les êtres sur lesquels il raisonne lui importe peu, ce qui importe, c’est la possibilité de ces dictionnaires parfaits dont j’ai parlé et l’isomorphisme correspondant des structures transportées” (El matemático siempre trabaja dentro de un diccionario perfecto. Poco le importa la identidad de naturaleza entre los seres sobre los que razona, lo que importa es la posibilidad de esos diccionarios perfectos de los que he hablado y el correspondiente isomorfismo de las estructuras transportadas) (1980, p. 26).

él la síntesis más compleja y abstracta de disciplinas, porque “el último grado de coordinación susceptible de existir en el sistema de educación/innovación, coordinación que pudiéramos llamar transdisciplinariedad, no dependería solamente de una axiomática común derivada de una coordinación hacia un ‘propósito global del sistema’, sino también del reforzamiento mutuo de epistemologías en ciertas áreas” (Jantsch, 1979, p. 8). Se identifica en su propuesta un deseo por la integración epistemológica coordinada de los campos del conocimiento y dirigida a resolver problemas mediante la investigación, pero con metodologías que orienten la aplicación del saber.

De las tres propuestas iniciales sobre la transdisciplinariedad, la que sigue vigente y con más potencia es esta última, aunque todas sumaron al desarrollo de diversos planteamientos que cuestionaron el determinismo científico, las lógicas formales, la atomización del conocimiento, el rechazo de los saberes tradicionales. En fin, se abrió un amplio escenario crítico y fructífero que necesitó el nacimiento de grupos de trabajo en occidente, interesados en la transdisciplinariedad con el fin de fortalecerla y sobre todo identificarla. Esto condujo a la firma de la Carta de la Transdisciplinariedad en noviembre de 1994, gracias al interés de personalidades del mundo intelectual<sup>40</sup> de ese momento. Cabe decir que entre ese año de la firma y 1970, hubo planteamientos sobre la transdisciplinariedad que no son populares, como la propuesta de Michel Serres (1974) quien, en la década de los setenta, desde una postura racionalista, supuso una

---

<sup>40</sup> Duque recuerda que Anthony Judge dijo sobre esta reunión: “El interés por el tema no puede ponerse en duda: Participaron dos países de América del Sur (Argentina y Brasil), Estados Unidos, Japón, Australia, y nueve países de Europa. Asistieron antropólogos, sociólogos, mitólogos, lingüistas, especialistas de la semiótica, interesados en los medios de comunicación, en la cultura y en la Ética, la arquitectura y la tecnología informática, lo mismo que comprometidos con formas de acción social y política, y, finalmente, representantes del Psicoanálisis. Aunque muchos participantes eran autoridades en sus campos respectivos, esto no significó un consenso en cuanto a lo que debe entenderse por transdisciplinariedad; pero sí en cuanto a que la fragmentación de las disciplinas estaba fracasando en su servicio a la sociedad frente al complejo de problemas globales e iniciativas conflictivas. Se intentó por todos los medios llegar a un acuerdo, pero se intuyó el riesgo de que alguien se sintiera dentro de una “camisa de fuerza”: Lo que para unos tenía gran sentido, para otros no” (2000, p. 4).

idea epistemológica reticular —para su época seguramente novedosa— y la pensaba “un espacio de representación, un diagrama en *red*. En un instante dado [...] está conformado por una pluralidad de puntos (cimas) unidos por una pluralidad de ramificaciones (camino). Cada punto representa, ya una tesis, ya un elemento definible de un conjunto empírico determinado” (Serres, 1996, p. 9). Esta metáfora bien puede asociarse con la transdisciplinariedad en la idea de intercambio, cruce, tránsito del conocimiento y que buscaba alejarse de ideas ortodoxas, además proponía una distancia obligada con el objeto, que condujo al supuesto de tener conocimiento, pero sin tenerlo y reconocía tres tipos de discrepancias: la primera la llamó exterioridad absoluta, otra relativa y la sustitución total. La segunda, es decir, la exterioridad relativa es la que asoció con la transdisciplinariedad y las tres en su conjunto las refirió como una metafísica, “de una interpretación mediante un código o un filtro superpuesto, o de un sueño. Esto no es una condenación; los sueños pueden ser fecundos o premonitorios” (Serres, 1974, p. 38). Esta es una apertura hacia una posibilidad orientadora y también es una intensión de búsqueda por un método de la ciencia y por extensión de no-ciencia fecundo, en el sentido de valorar sobre todo aquello que se hace y no solo como se piensa. En ese sentido apuntan Dogan y Pahre al señalar que “los conceptos, los descubrimientos dan lugar a la fecundación transdisciplinaria” (Dogan y Pahre, 1993, p. 167).

Otra postura anterior a la firma de la Carta de la Transdisciplinariedad fueron los trabajos realizados por la Escuela Rusa de Transdisciplinariedad fundada en agosto de 1990, a menos de un año de la caída del Muro de Berlín. Esta escuela se basó en lo propuesto por Piaget y Jantsch y en la actualidad sus líneas de trabajo se dirigen a los diferentes campos de la ecología, educación, salud, la construcción y la arquitectura, deportes, terrorismo, entre otros intereses (Escuela Rusa de Transdisciplinariedad, 2021). Estos ejemplos son suficientes para establecer que la transdisciplinariedad paulatinamente fue ganando adeptos y reconocimiento; hoy se pueden identificar y hasta organizar sus perspectivas dominantes de trabajo. Pero ¿cuáles son los enfoques y problemáticas de la transdisciplinariedad hoy en día?

Algo que destacar es que teóricamente la transdisciplinariedad ha construido desde la física cuántica una postura que reconoce la existencia de realidades binarias y de otras no binarias —las cuales se aclararán en su momento—, ahora es útil explicar ciertas concepciones que de ella se tiene,

ya que hay quienes la piensan dividida en fuerte y débil, es decir, una teórica y otra aplicada. Esta postura la sostuvo Manfred Max-Neef en su epistemología de la transdisciplinariedad y reconoce a la débil dirigida a la aplicabilidad, por su parte la fuerte “cala mucho más hondo de lo que hasta aquí se ha propuesto” (Max-Neef, 2004, p. 10). La propuesta que hace este investigador se adhiere más a la postura débil, si bien reconoce que en general la transdisciplinariedad todavía es un proyecto inacabado, aunque con teorías muy sólidas.<sup>41</sup> También en relación con la transdisciplinariedad teórica y aplicada Jonathan Appel y Dohee Kim-Appel (2018) sostienen algo similar al decir que, existen el modo 1 y el 2 en relación con ella; el primero se identifica con una investigación que definen Nicolescu (1996) y Morin (1984) y la suponen “como una nueva metodología para crear nuevos conocimientos” (Appel y Kim-Appel, 2018, p. 62). También señalan que ese tipo de investigación es motivada solo por la búsqueda de conocimiento científico, mientras que el modo 2<sup>42</sup> refiere a grupos de investigadores que trabajan con problemas del mundo real, para la producción del conocimiento y la solución de problemas.

Pero ¿cuáles son los fundamentos de la transdisciplinariedad fuerte o teórica? Para responder se consideran solo dos propuestas, la ya antes comentada de Basarab Nicolescu y la de Vasily Vasilevich Nalimov. La primera se fundamenta en tres axiomas: la existencia de Niveles de Realidad; la lógica del Tercero Incluido y la Complejidad. El primero refiere a que hay niveles de realidad

---

<sup>41</sup> Específicamente Max-Neef (2004) en su reflexión sobre su modelo basado en el de Jantsch de cuatro niveles: empírico, propositivo, normativo y axiomático, no alcanza a saber si en efecto son niveles de realidad o solo niveles de organización; deja la duda para que alguien lo responda. Al respecto se considera que, en la propuesta de él, se mezclan organizaciones y niveles de realidad y esto depende del último en su asociación con lógicas formales o informales, es decir, si se considera una lógica formal, los cuatro niveles parecen solo organizaciones diferentes, pero si se utiliza alguna lógica informal, entonces se entra a otro nivel de realidad y requiere de organizaciones distintas.

<sup>42</sup> Este modo de investigación parte de la propuesta de Gibbons y otros (1994), Jonathan Appel y Dohee Kim-Appel (2018) dicen que esta postura destacó en la Conferencia Transdisciplinaria Internacional celebrada en 2000 en Zúrich, por eso se le llama Escuela Suiza, de Zúrich y también alemana. De esta propuesta nació en 2002 la Red para la Investigación de la Transdisciplinariedad con sede en Berna, Suiza (conocida como td-net).

excluyentes y donde cobra sentido la premisa A o B, si bien, cabe la posibilidad de otros niveles que conciban A y B; entonces, si se acepta lo anterior podrían existir no solo dos niveles de realidad, sino muchos otros, Nicolescu reconoce 11 asociados al sujeto transdisciplinario (político, social, histórico e individual), al objeto transdisciplinario (ambiental, económico y cósmico) y al llamado por él Tercero Oculto (cultura, arte, espiritualidad, religión), todos vinculados. En cuanto a la lógica del Tercero Incluido, surge del cuestionamiento sobre la posibilidad de la existencia de contradictorios, es decir, pueden estar simultáneamente A y No A, lo cual parece una paradoja y lo es; esto tiene de base a ciertas investigaciones cuánticas, pero en lo cotidiano supone la existencia plural de modos de ser en el mundo, por ejemplo, es poco creíble una definición única de cualquier persona, más bien resulta atinado reconocerla cambiante según los estímulos que reciba: será amable, pero también grosera, atenta al mismo tiempo que indiferente. La suma de esos dos axiomas proponen un entorno de complejidad y para ello se requiere de algún tipo de metodología que concibe a la realidad de esa manera, entre ellas está la de Edgar Morin (2001), quien sostiene una estructura esencial y la describe como un bucle tetralógico, que parte del desorden y requiere de interacciones que llevan a cierta organización, con el fin de alcanzar un orden, pero esto lleva en un siguiente momento de nuevo al desorden e inicia otra vez el proceso; además reconoce tres principios: dialógico, recursivo y hologramático.

En cuanto a la concepción de Vasily Vasilevich Nalímov, quien asumió el unicentrismo que explica, pero no define, ya que para él “las concepciones no deben definirse, deben explicarse. Para él, la naturaleza conceptual de los términos crea un polimorfismo superior en el lenguaje científico. Cuanto más profunda y avanzada es una concepción, mayor es su polimorfismo” (Nalímov, 2021, párr. 2). Son cuatro los axiomas del unicentrismo: el primero señala que el mundo es uno y único; el segundo reconoce que la unidad del mundo determina el orden general; el tercero indica que el orden general está asociado con un sistema de transdisciplinariedad; el cuarto establece que los modelos isomorfos del sistema transdisciplinar se manifiestan en formas de unidades de orden espaciales, temporales e informativas, que permiten comprender, conocer y describir sin ambigüedades el mundo en su unidad. Con base en esos cuatro axiomas, se considera al mundo ordenado y conformado por partes que también guardan un orden; así, cada una de esas partes o fragmentos en sus

atributos y características, al igual que en su nivel de realidad son un medio ordenado y asociado a la unidad, por eso se encuentra orden en un átomo, una galaxia, una idea, una persona, entre otros aspectos. La característica primordial de ese orden es su potencia —natural o artificial— y refiere a la organización en formas: el espacio es la forma de existencia de la potencia; la información es forma de manifestación de la potencia; el tiempo es la forma de transformación de la potencia. Estas formas son categorías metodológicas de estudio de este sistema de transdisciplinariedad y así se define un objeto de investigación, a la par de su esfera de necesidades, mediante sus interrelaciones, interacciones y conexiones en cualquier nivel de realidad en el que se ubican, siempre para reconocer su orden único, en tanto pertenecen al único orden.

Estas dos teorías revisadas coinciden en el reconocimiento de axiomas, en suponerlas una manera teórica unificadora que aspira a establecer rutas de comprensión sobre una realidad que se presenta en diferentes niveles y por lo mismo compleja, si bien en la postura de Nicolescu es improbable conocer lo real, lo cual no encaja con la propuesta de Nalímov, ya que al develar un orden cualquiera es reconocible. Además de estas concepciones teóricas, existen otras maneras de organizar discusiones sobre la transdisciplinariedad, al respecto Julie Thompson Klein (2014) reconoció —después de realizar un análisis de discurso— que se pueden agrupar los planteos de la transdisciplinariedad en tres rutas: la trascendental, la resolución de problemas y la de transgresión:

A) El discurso trascendental lo asocia con las posturas teóricas, por ejemplo, las arriba revisadas, entre otras, con su ideal de integración del conocimiento ante la gran fragmentación que existe y como continuidad de la noción de trascender. Klein dice que esta es una preocupación que se encuentra en diferentes épocas: la antigua Grecia, en la *summa* cristiano-medieval y en el proyecto enciclopedista y su razón universal. Se reconoce también en la idea de Piaget sobre la transdisciplinariedad al decir, “a la etapa de relaciones interdisciplinarias, la suceda una etapa superior que sería la ‘transdisciplinariedad’ [...] situaría estas relaciones dentro de un sistema total que no tuviera fronteras sólidas entre las disciplinas” (1972, p. 170). En esta expresión se identifica el deseo por establecer una estructura unificadora: “sistema total” y eso remite a un trascendentalismo epistemológico.

B) La propuesta de resolución de problemas mediante la transdisciplinariedad refiere a la aplicabilidad de su investigación en los entornos sociales. Es

la continuación de la propuesta de Jantsch (1972), quien sugirió la atención a los problemas reales de las comunidades, mediante investigaciones innovadoras y basadas en la ciencia de sistemas, así como en el diálogo y retroalimentación entre diferentes sectores: centros de investigación, académicos, instituciones de formación, redes de profesionales, entre otros. Actualmente se avanza en este tipo de investigación aplicada que se conoce como actividades de tercera misión (compromiso social e innovación) y se admite que son las universidades e institutos de investigación donde se debe promover, con el fin de conseguir la formación humana requerida para el abordaje de las problemáticas futuras.

C) El tercer discurso planteado es el de la transgresión —en su sentido más amplio— interesado por las periferias y aquello que no se ha estudiado, que ha sido ignorado, invisibilizado, despreciado. Aquí se ubican diferentes y variados esfuerzos de investigaciones desde una teoría crítica y cercanos a la agenda de los Estudios Culturales, agrupados en los Estudios de Género, los Estudios Visuales y demás estudios. La discusión se abre, inclusive, sobre las formas de dominio epistemológico que se manifiestan en los discursos dominantes y privilegiados, en detrimento de los oprimidos, lo cual parece que ha amparado maneras de investigación hegemónicas que marginan a otras formas de conocimiento. La búsqueda se dirige a la formulación de nuevos tipos de investigación, aun desvinculadas de posturas ortodoxas y siempre desde una actitud crítica que posibilite modos alternativos de vivir y comprender las realidades, con el propósito de desestabilizar el orden imperante.

Sumado a estas tres rutas discursivas que señala Klein, se reconoce una cuarta, la cual además parece muy pujante, ya que es promovida por la OCDE, organismo que define a la investigación transdisciplinaria como “un modo de investigación que integra a investigadores académicos de disciplinas no relacionadas —incluidas las ciencias naturales, sociales y humanas— y actores no académicos, para alcanzar un objetivo común, a través de la formulación de nuevos

---

<sup>43</sup> “Governments need to recognise and promote transdisciplinary research, as an essential complement to other more traditional research approaches, in addressing complex societal challenges” (Los gobiernos deben reconocer y promover la investigación transdisciplinaria, como un complementar a otros enfoques de investigación más tradicionales, al abordar la complejidad de los desafíos sociales) (OCDE, 2020, p. 11).

conocimientos y teorías” (OCDE, 2020, p. 9). Por la relevancia que tiene esta organización en el ámbito mundial en la definición de políticas en los países,<sup>43</sup> se presume que su discurso es el más popular en la actualidad y al que se suman otras organizaciones como el Centre Interdisciplinaire de Recherche en Operationalisation du Développement Durable (CIRODD) o la Russkaya, por mencionar algunas. Esta postura está asociada con los 17 objetivos de desarrollo sostenible que marcan acciones hacia el cuidado del planeta y, en ese sentido, aquí se reconoce como el discurso de la investigación transdisciplinaria sostenible. Específicamente la OCDE señala que esta investigación:

Aprovecha la amplitud de la ciencia y dominios de conocimiento no científico, como el conocimiento local y tradicional, y las normas y valores culturales, tiene como objetivo complementar y transformar las ideas científicas para el bien de la sociedad. Atraviesa los dominios tradicionalmente separados de la ciencia y la práctica y avanza en ambos simultáneamente (2020, p. 9).

Esta perspectiva tiene importantes seguidores y también incorpora algunas ideas de los tres discursos antes explicados. Cabe enfatizar que la investigación transdisciplinaria sostenible promueve un interés por resolver problemas de la vida real y en ella se incluyen a sus poblaciones involucradas, además de los investigadores, lo cual presenta desafíos que se deben considerar, por ejemplo:

[...] comprender la complejidad de los problemas, tener en cuenta la diversidad de opiniones científicas y sociales sobre ellos, vincular el conocimiento abstracto y específico del caso, y constituir un conocimiento centrado en la resolución de problemas con base en lo que se percibe como bien común (Hirsch Hadorn et al., 2008, p. 19).

Algo que no se debe olvidar es que la investigación que aspira a resolver un problema sostenible (ambiental-social-económico-cultural) siempre será específica y por eso nunca podrá aspirar a la homogenización. Por lo dicho, se sostiene que, si bien es factible la propuesta de una teoría común de la transdisciplinaria, las metodologías serán distintas o por lo menos flexibles, también llamadas metodologías en transformación y las investigaciones aplicadas serán todas diferentes. Además, se reconoce que lo dicho hasta ahora

es solo un acercamiento a la transdisciplinariedad y se recuerda que es con el propósito de conformar una cartografía para el diseño, pero ¿cómo es esa cartografía?

### Una cartografía disciplinar, interdisciplinar y transdisciplinar para el diseño

Esta cartografía anunciada desde la introducción estima las tres maneras de hacer investigación aquí expuestas: disciplinar, interdisciplinar y transdisciplinar, más sus variantes y rutas de trabajo. Su objetivo es orientar a los interesados y provocar algún tipo de reflexión sobre las prácticas y producción de diseño. Se sigue un orden y se iniciará con la cartografía de la disciplina en el diseño y después se tratan a las otras.

Esta primera cartografía de manera sintética propone tres ejes que sirven de coordenadas para una ubicación de la disciplina del diseño en México: sus antecedentes son sus primeros programas de estudio superior y su investigación. De cada eje hay trabajos muy profundos y aquí solo se mencionan algunos destacables, porque el propósito no es agotar el tema, sino trazar un horizonte de partida. Cada eje converge en 1968, cuando se presentó por primera vez una licenciatura de Diseño en la Universidad Iberoamericana, seguida de las carreras propuestas por la Universidad Nacional Autónoma de México en 1970 y posteriormente las licenciaturas ofrecidas por la Universidad Autónoma Metropolitana en 1972 (Mauleón, 2001). Siguió una explosión de nuevas carreras a lo largo del país y no ha parado el interés por la formulación de nuevos programas.<sup>44</sup> Esto ha llevado a un desarrollo de investigaciones que han avanzado en diferentes rutas, una de ellas ha sido la educativa y ahí destacan los trabajos de Antonio Rivera,<sup>45</sup> entre otros más. Con estos crecientes esfuerzos de

---

<sup>44</sup> Se recomienda sobre este tema revisar el artículo de Gerardo Kloss (2006-2007) “Algunos apuntes históricos sobre las escuelas de diseño”. Sin olvidar los trabajos de Óscar Salinas sobre la *Historia del diseño industrial* (1992), el texto de Pilar Maseda *Los inicios de la profesión del diseño en México* (2006); los diversos trabajos de Luis Rodríguez Morales, entre ellos *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño* (2015), en un número amplio de publicaciones que crecen día a día sobre este tema.

<sup>45</sup> Entre ellos *Guía para la evaluación educativa del diseño* (Rivera, 2017) *Diagnóstico y prospectiva de la educación superior del diseño* (Rivera, s/f).

investigación se han presentado importantes trabajos, los cuales inicialmente fueron teóricos, metodológicos e históricos y paulatinamente han avanzado por distintas rutas de trabajo y con visiones complejas.<sup>46</sup> No hay que olvidar la conformación del Centro de Investigación, de la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico, A. C., (Encuadre) en 1995. Se pueden ofrecer muchos más datos históricos de la conformación de la disciplina del diseño en este país, pero es más relevante señalar que nuclearmente el diseño, como profesión, se encuentra establecido como disciplina, si bien son más débiles sus subdisciplinas y aún más sus hiperespecializaciones. Y por lo dicho se infiere que, existen más intercambios entre estas últimas, pero con la defensa de su territorio en la primera, similar a lo que sucede en otros campos del conocimiento. Ahora lo relevante es visibilizar las diferentes relaciones que pueden identificarse en la interdisciplina y para eso se requiere de una nueva cartografía.

La interdisciplinariedad, como ya se sabe, surgió al generar intercambios entre subdisciplinas cercanas o de otros campos de conocimiento, también se sabe que en ella existen variaciones, pero es un hecho que ha sido particularmente provechosa en el campo del diseño, como se verá a continuación. Así, la multidisciplinariedad en el diseño está presente tanto en los centros educativos, que ha decir de Tamayo (2003), hacen convivir diferentes disciplinas simultáneamente, al igual que en los espacios profesionales donde diferentes expertos operan de manera independiente y sin interesarse por el quehacer de los demás; inclusive, se manifiesta dentro de lugares especializados en los que se defiende el campo disciplinar o subdisciplinar, sin renunciar a la convivencia con otros expertos. Por su parte, la pluridisciplinariedad se manifiesta en la conformación de grupos de trabajo coordinados, y el diseño es un tipo de conocimiento que resulta muy necesario para atender diversos objetos de estudio; además, su requerimiento es cada vez más común en la vida y crece también su interés en la experiencia académica. En cuanto al cruce disciplinar ha sido clave en algunos planes y programas de estudio de diseño, al retomar aportaciones de otras disciplinas en esos proyectos curriculares, cuyas propuestas

---

<sup>46</sup> Solo por citar un artículo reciente que revisa los avances de la investigación en el diseño es el de Karina Gabriela Ramírez Paredes, María Gabriela Villar García y Ana Aurora Maldonado Reyes (2017).

dependen del énfasis que se le quiera dar al perfil de egreso: más tecnológico, artístico, social, humanístico, inclusive es posible una mayor hibridez, tecnológico-artístico, tecnológico-humanístico y cuanta combinación se proponga; también se puede encontrar en la formación de todo individuo, al integrar diversos conocimientos académicos y saberes culturales. Por último, la codisciplinariedad es una de las razones de la variedad de nombres para los programas de estudio en el campo del diseño y que es poco probable que se detenga; esa infinidad de denominaciones algunos investigadores lo suponen una debilidad de la disciplina nuclear y no se cuestiona que así sea, aunque también es consecuencia de una explosión relacional que se vive en el área hacia la gestación de nuevas subespecializaciones que actualizan al diseño y también lo fortalecen.

En relación con el mapa de Lenoir (2013) sobre la interdisciplinariedad, faltaría explicar la circundisciplinariedad, cuyo propósito primordial en el diseño sería la solución de problemas desde horizontes no académicos (intuiciones, experiencias, sentido común, entre otros) y que se incorporan a la práctica profesional y decantan en el tipo de competencia que se tiene. En cuanto al llamado Árbol de la Ciencia, no es de interés aquí tratarlo, ya que refiere a la visión jerárquica del conocimiento disciplinar; finalmente, en relación con la llamada línea de ruptura, se revisa a continuación.

Esta nueva cartografía requiere inicialmente considerar dos rutas: la primera asocia al diseño desde la concepción de la transdisciplinariedad dura o débil, es decir, teórica o aplicada. Si bien es necesaria la primera para establecer un horizonte que posibilite el comprenderla, pero el diseño aspira a ser aplicado. En ese último sentido resulta provechoso la elección de algún modelo o metodología para dirigir el proceso de trabajo de los diseñadores, entre esos modelos se encuentran los señalados por Jantsch (1972), Max-Neef (2004), el de Appel y Kim-Appel (2018)<sup>47</sup> o las de Mauleón (2020) y Mauleón *et al.* (2020), por señalar algunos. Cada uno de ellos buscan guiar el trabajo de estos profesionales en su labor cotidiana y eso no es un tema menor, si se considera que todavía faltan esfuerzos por dirigir la transdisciplinariedad hacia su aplicación.

---

<sup>47</sup> Este modelo considera diferentes niveles: neuropersonal, intrapersonal, interpersonal, exopersonal, ecopersonal y transpersonal (Appel y Kim-Appel, 2018).

Además, se debe estar atento a que “existe un peligro potencial en estos préstamos transdisciplinarios de teorías; se trata del problema del ‘desfase’, es decir, la adopción de teorías ya superadas” (Dogan y Pahre, 1993, p. 176). Esto recuerda que las teorías también pueden actualizarse.

En cuanto a la segunda ruta señalada, seguirla implica asociar al diseño con alguna de los cuatro rumbos aquí planteados: trascendentalista, resolución de problemas, transgresión o la investigación transdisciplinar sostenible. De estos cuatro caminos, la perspectiva trascendentalista tiene sus detractores entre quienes defienden una postura clásica de la ciencia, por ejemplo, Bunge (2000), además de considerarla algo improbable, inclusive el mismo Piaget (1972) la supuso una utopía. En el caso de interés por este itinerario, requiere relacionarse con alguna de las teorías elaboradas por la transdisciplinariedad y reflexionar sobre sus axiomas en relación con la teoría del diseño e inclusive con su práctica; pero parece que poco se ha trabajado en ese sentido.

En el caso de asumir el derrotero de la resolución de problemas, se requieren realizar estudios para comprender la propuesta de Jantsch y de sus seguidores, por ejemplo, la Escuela Rusa de la Transdisciplinariedad, si bien en esta última parece no interesarse en el campo del diseño. También hay que reformular y actualizar sus supuestos, en relación con los problemas actuales. Tampoco olvidar que, desde su manifestación, consideró la formación de profesionales en la transdisciplinariedad, mediante el diseño curricular de programas de estudio superior, en este camino se recomienda revisar el trabajo que desarrolló hace ya algunos años Olivia Fragoso (2008), el cual seguramente ofrecerá luz en la comprensión de la transdisciplinariedad asociada con el diseño; al igual que los trabajos de la cátedra Max Aub de la UNAM,<sup>48</sup> entre otras propuestas.

En cuanto a la dirección transgresora, resulta conveniente para aquellos trabajos de diseño que se fundamenten desde una postura crítica y que además se interesen por el desarrollo de propuestas alternativas y orientadas a los grupos históricamente olvidados. Sus vínculos están en relación con los llamados

---

<sup>48</sup> Esta cátedra resulta una oportunidad importante para tratar a la transdisciplinariedad, pero no se puede olvidar que Gobeil y Nicolescu (1997) recuerdan que “como la transdisciplinariedad no es una disciplina nueva, no se trata de crear nuevas cátedras “transdisciplinarias” (párr. 69). (“La transdisciplinarité n’étant pas une nouvelle discipline, il n’est pas question de créer de nouvelles chaires ‘transdisciplinaires’”).

“estudios”, sean culturales, visuales, de género, decoloniales, entre muchos otros; aquí es razonable consultar los trabajos del equipo de Julieta Haidar (Haidar y Gálvez, 2018) y que ella misma ha realizado (Haidar, 2018).

Por último, el trayecto de la investigación transdisciplinar sostenible es una perspectiva que no solo es un tipo de investigación aplicada y por eso se presume provechosa para los diseñadores, sino que trata de resolver problemas de la vida real. Este tipo de transdisciplinariedad se recomienda para trabajos que tengan muy presente la sostenibilidad y el buscar una relación amigable entre el diseño con el planeta, además de otorgar un lugar privilegiado a las poblaciones asociadas con las problemáticas que se quieren atender. Esta propuesta tiene muy presente los llamados entornos volátiles, inestables, complejos y ambiguos, consecuencia de la llamada Cuarta Revolución Industrial, propuesta que sigue ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura en la Ciudad de México.<sup>49</sup> Los interesados se pueden acercar a este instituto para revisar los trabajos que ha desarrollado en esta ruta y específicamente en el área del diseño, ya que desde aquí se ha promovido la investigación transdisciplinar sostenible desde hace ya algunos años.

Finalmente, se sabe nebuloso el asociar al diseño con la transdisciplinariedad y se está claro que todavía no hay proyectos para resolver esta situación en el país; este documento aspira a ofrecer ciertas coordenadas que orienten al profesional interesado en ella, ya que hoy como nunca, se consolida una actitud favorable hacia la transdisciplinariedad, además crecen sus publicaciones, eventos académicos<sup>50</sup> y distintos investigadores de todos los sectores trabajan con ella, por ejemplo, el Laboratorio Nacional de Ciencias de la Sostenibilidad

---

<sup>49</sup> Cabe decir que existe una postura de diseño que promueve la Escuela de Diseño de la Carnegie Mellon University que llama Diseño de Transición y está asociado a la transdisciplinariedad sostenible que aquí se presenta (EDINBA, 2015).

<sup>50</sup> En ese sentido se destaca el esfuerzo promovido por Julieta Haidar para el desarrollo del Tercer Congreso Mundial de Transdisciplinariedad en la Ciudad de México, el cual debió realizarse a finales de octubre de 2020, pero por la pandemia del SARS-CoV-2, se pospuso para noviembre del 2022. Sin embargo, desde noviembre de 2020, hasta octubre del 2021, se desarrolló un seminario virtual en donde investigadores de diversos lugares del mundo han presentado trabajos asociados con la transdisciplinariedad. En el área económica también hay que destacar el interés de la OCDE por promoverla y ejemplo de ello es el reporte *Addressing Societal Challenges Using Transdisciplinary Research* (2020).

(Lancis), por citar un caso. Pero al mismo tiempo se debe decir que existe un desconocimiento de las investigaciones recientes y pasadas realizadas desde la transdisciplinariedad —insipientes en el diseño— y es deseable que esta situación mejore. Porque no parece pertinente seguir trabajando con propuestas académicas y laborales desarrolladas bajo la influencia de modelos disciplinares del siglo XIX, con programas académicos y procesos de trabajo que fueron de interés para el siglo XX, cuando avanza vertiginosamente el siglo XXI. Hoy se abren oportunidades para los profesionales, investigadores, académicos y estudiantes del diseño que se sumen a la transdisciplinariedad, sea en su teoría, metodología y sobre todo en su aplicación.

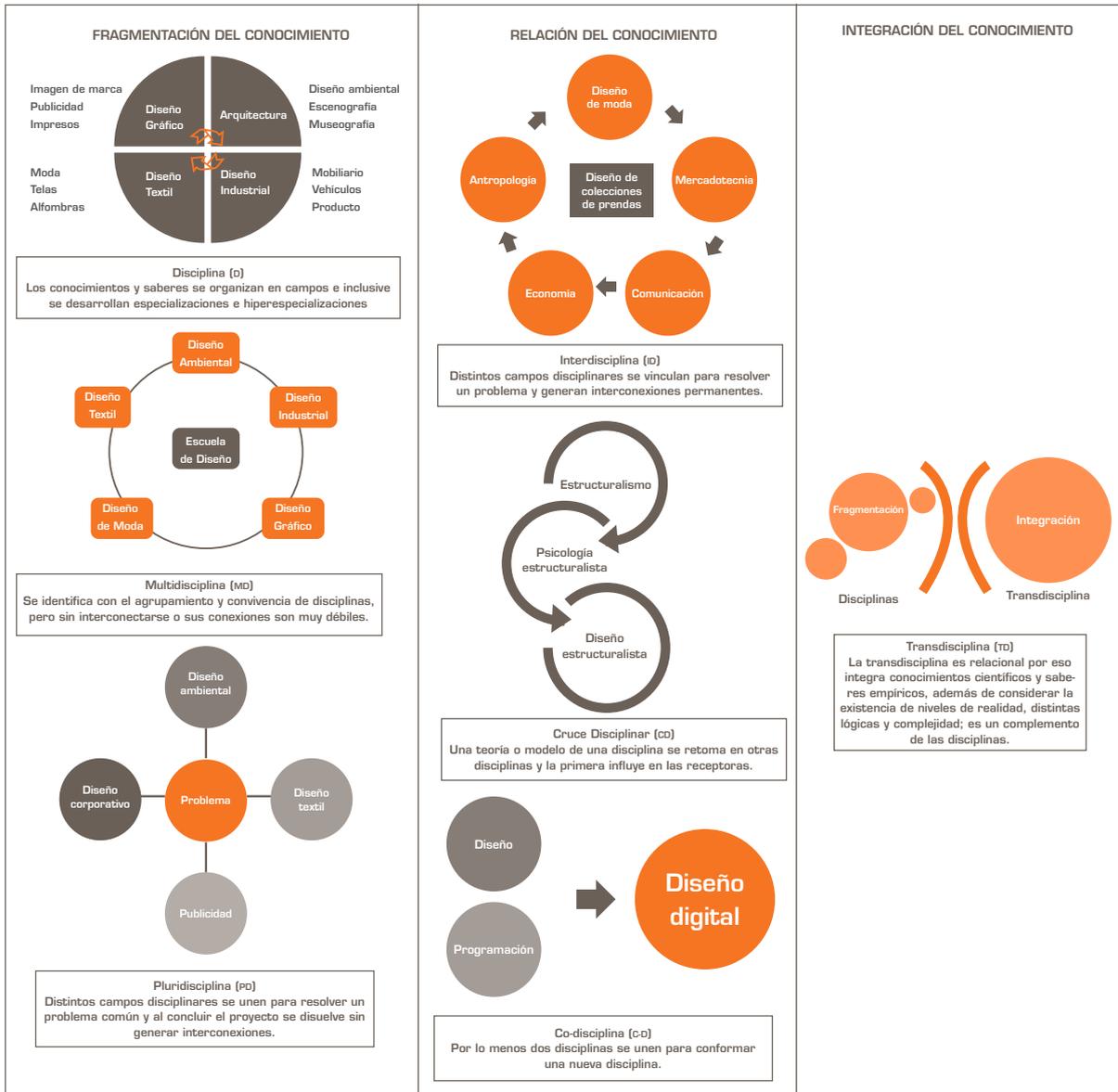
### Conclusiones

Por último, la pregunta guía de este escrito fue ¿para qué sirve a la comunidad del diseño una cartografía que presente diferentes modos de hacer investigación en la actualidad, incluidos los de la transdisciplinariedad? La respuesta es múltiple, pero sobre todo se han visibilizado tres grandes rumbos de investigación que hoy se reconocen y que impactan al diseño: disciplinar, interdisciplinar o transdisciplinar. Y de manera específica hay que identificar las variaciones de cada una de ellas: en lo disciplinar se necesita reconocer si se trata de una postura nuclear o periférica; en el caso de la periférica establecer los tipos de relaciones entre disciplinas que se quieran integrar y sus propósitos; pero si se trata de cuestionar la noción de fronteras en el conocimiento y el saber del diseño, entonces se requiere de la interdisciplinariedad o de alguna de sus variantes aquí descritas; pero si se busca la innovación o la creatividad, la actitud transdisciplinar es lo recomendable.

Cualquiera de estas rutas aquí explicadas y expresadas en cartografías (ver tabla 1) resultarán convenientes para captar el vasto mundo de la investigación en el diseño y en otros campos también. Porque al identificar estas diferentes maneras de investigar y al asociarlas con el diseño se posibilita reconocer que seguimos siendo nómadas. Actitud que favorece una comprensión amplia de la profesión y de sus diferentes horizontes, además faculta para nuevas y diversas maneras de trabajo acordes con propósitos preestablecidos. Se recuerda que no se quiso agotar el tema aquí tratado, más bien este es un pequeño atisbo a un escenario que crece en complejidad y por eso se sabe imperfecto; mucho queda por hacer y más por decir.

**TABLA 1**

**Cartografías de campos de conocimiento en el diseño y su tipo de relación**



Nota. Son diferentes las cartografías que pueden construirse sobre el conocimiento, aquí se organizan en relación con tres categorías, a saber: fragmentación, relación, integración, en la última se dificulta señalar el lugar del diseño, ya que siempre estará asociado con cualquier otro conocimiento o en prácticas en busca del saber. Cabe decir que estas cartografías se pueden adaptar a cualquier otro campo disciplinar que interese revisar. Elaboración propia.

## Referencias

- Apostel, L. et al. (1972). *L'interdisciplinarité. Problèmes d'enseignement et de recherche dans les universités: Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE)/Centre for Educational Research and Innovation.*
- Appel, J. y D. Kim-Appel, (2018). "Towards a Transdisciplinary View: Innovations in Higher Educat" en *International Journal of Teaching and Education*, núm. 2, pp. 61-74.
- Becher, T. (2001). *Tribus y territorios académicos. La indagación intelectual y las culturas de las disciplinas*, Barcelona: Gedisa.
- BDK (Bukkyo Dendo Kyokai) (2015). *La enseñanza de Buda*, Kosaido Printing.
- Boisot, H. (1971). "Discipline, interdisciplinarité, programme interdisciplinaire" en *Revue Française de Pédagogie*, vol. 17, pp. 32-38.
- Bunge, M. (2000). *La relación entre la sociología y la filosofía*, Madrid: Edaf.
- Comte, A. (1980). *Discurso sobre el espíritu positivo*, Madrid: Alianza Editorial.
- Descartes, R. (2010). *El discurso del método*, Madrid: Espasa Calpe.
- Dogan, M. y Pahre, R. (1993). *Las nuevas ciencias sociales. La marginalidad creadora*. Ciudad de México: Grijalbo.
- Duque, R. (2000). "Disciplinariedad, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad: vínculos y límites" en *Semestre Económico*, núm. 8, 1-12.
- EDINBA (traducción). (2015). "Diseño de transición 210" en *Transition Design 2015*. Carnegie Mellon University, School of Design.
- Edmund. N. (1994). *The general pattern of the scientific method*, ERIC Clearinghouse.
- Escuela Rusa de Transdisciplinariedad (2021). *Breve historia de la Escuela Rusa de la Transdisciplinariedad*, recuperado de <http://td-science.ru/index.php/istoriya>, consultado el 16 de agosto de 2021.
- Fragoso, O. (2008). "El giro del diseño: transdisciplina y complejidad" en *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, núm. 31, pp. 97-107.
- Frank, R. (1988). "Interdisciplinario: La primera mitad del siglo" en *Issues in Integrative Studies*, núm. 6, pp. 139-151.
- Gadamer, H. (1993). *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Gibbons, M., et al. (1994). *The new production of knowledge. The dynamics of science and research in contemporary societies*. Sage.
- Giménez, G. (2008). "Pluralidad y unidad en las ciencias sociales" en *Ciencias Sociales y Multidisciplina. Memorias de las VII Jornadas Multidisciplinarias*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias.

- Gobeil, M. y B. Nicolescu (1997). *Le projet CIRET-UNESCO. Évolution transdisciplinaire de l'université*. Centre International de Recherches et Études Transdisciplinaires (CIRET), recuperado de [http://ciret-transdisciplinarity.org/projet\\_ciret\\_unesco.php](http://ciret-transdisciplinarity.org/projet_ciret_unesco.php), consultado el 23 de febrero de 2021.
- Gozzer, G. (1982). “Un concepto aún mal definido: la interdisciplinariedad” en *Perspectivas. Revista Trimestral de Educación*, núm. 3, pp. 301-313.
- Haidar, J. (2018). “Las falacias de la posverdad: desde la complejidad y la transdisciplinariedad” en *Oxímora. Revista Internaciobal de Ética y Política*, núm. 13, pp. 1-16, recuperado de <https://doi.org/10.1344/oxi.2018.i13.22330>, consultado el 13 de mayo de 2021.
- Haidar, J y C. Gálvez (2018). “Los caminos fascinantes de la complejidad y de la transdisciplina” en *Revista Digital Universitaria*, núm. 1, recuperado de <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2018.v19n2.a0>, consultado el 13 de mayo de 2021.
- Henao, C., et al. (2017). “Multidisciplinariedad, interdisciplinariedad y transdisciplinariedad en la formación para la investigación en ingeniería” en *Revista Lasallista de Investigación*. núm.1, pp. 179-197.
- Hernández, C. y J. López (2002). *Disciplinas*, Bogotá: Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior.
- Hirsch, G., et al. (2008). “The emergence of transdisciplinarity as a form of research” en *Handbook of transdisciplinary research*. EE. UU. : Springer.
- Jantsch, E. (1979). “Hacia la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad en la enseñanza y la innovación” en *Interdisciplinariedad. Problemas de la enseñanza y de la investigación en las universidades*. ANUIES, núm. 34, pp. 110-141.
- Jantsch, E. (1972). “Towards interdisciplinarity and transdisciplinarity in education and innovation” en *Interdisciplinarity: Problems of teaching and research in universities*. The Organization for Economic Co-operation and Development (OECD).
- Jantsch, E. (1980). *The self-organizing universe. Scientific and human implications of the emerging paradigm of evolution*. EE. UU.: Pergamon Press.
- Klein, J. (2014). “Discursos de transdisciplinariedad: mirando hacia el futuro” en *Futuros*, núm. 63, pp. 68-74, recuperado de <https://vdocuments.mx/discourses-of-transdisciplinarity-looking-back-to-the-future.html>, consultado el 13 de mayo de 2021.
- Klein, J. (2004). “Interdisciplinarity and complexity: an evolving relationship” en *E:CO*. (1-2), 2-10.

- Kloss, G. (2006-2007). “Algunos apuntes históricos sobre las escuelas de diseño” en *Encuadre. Revista de la Enseñanza del Diseño Gráfico*, núm. 9, pp. 24-33, recuperado de <http://encuadre.org/e2021/algunos-apuntes-historicos-sobre-las-escuelas-de-diseno/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Kosík, K. (1967). *Dialéctica de lo concreto. Estudio sobre los problemas del hombre y el mundo*. Ciudad de México: Grijalbo.
- Kuhn, T. (1971). *La estructura de las revoluciones científicas*. Ciudad de México: FCE.
- Kuhn, T. (1978). *Segundos pensamientos sobre paradigmas*, Madrid: Tecnos.
- Lenoir, Y. (2013). “Interdiscipliniedad en educación: una síntesis de sus especificidades y actualización” en *Interdisciplina I*. núm. 1, pp. 51-86.
- Lichnerowicz, A. (1980). “Mathématiques et transdisciplinarité” en *Études Renaniennes*, núm. 43, pp. 22-32.
- Maseda, P. (2006). *Los inicios de la profesión del diseño en México. Genealogía de sus incidentes*. Conculca-Cenidiap-Tecnológico de Monterrey.
- Mauleón, J. Rafael. (2020). “La práctica de la investigación transdisciplinar en el campo del diseño” en *ENTRETEJIDOS. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital*, núm. 11, recuperado de <https://entretejidos.iconos.edu.mx/thesite/la-practica-de-la-investigacion-transdisciplinar-en-el-campo-del-diseno/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Mauleón, J. Rafael, F. Mitre y R. Vargas (2020). “Metodología de desarrollo de aplicaciones con innovación tecnológica digital orientada a la agricultura urbana sostenible” en *Memorias. Complejidad en la Innovación Tecnológica de la Arquitectura Urbana*. UAM, UACM, UAEM, Conacyt.
- Mauleón, J. Rafael (2001). El arte, la comunicación y una perspectiva de acción para la enseñanza del diseño gráfico, San Rafael, pp. 20-31.
- Max-Neef, M. A. (2004). *Fundamentos de la transdisciplinaridad*. Chile: Universidad Austral de Chile.
- Morin, E. (1984). *Ciencia con conciencia*. Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, recuperado de <http://www.unimed-consulting.es/docs/Ciencia%20con%20conciencia.pdf>, consultado el 13 de mayo de 2021.
- Morin, E. (2001). *El método 1. La naturaleza de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Nalímov, V. V. (2021). Summary of the Unicentrism. *Escuela Rusa de la Transdisciplinariedad*, recuperado de <http://td-science.ru/index.php/conception>, consultado el 23 de mayo de 2021.

- Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinariedad*. Multiversidad. Mundo Real Edgar Morin, A. C.
- Nicolescu, B. (2006). “Transdisciplinariedad: pasado presente y futuro 1ª. Parte” en *Visión Docente Con-ciencia*, núm. 31, pp. 15-31.
- Norman, E. (1992). *The General Pattern of the Scientific Method (SM-14)*. Scientific Method Pub Co.
- OCDE, Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2020). *Addressing Societal Challenges Using Transdisciplinary Research*. OECD Science, Technology and Industry Policy Papers, recuperado de [https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/addressing-societal-challenges-using-transdisciplinary-research\\_0caoca45-en](https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/addressing-societal-challenges-using-transdisciplinary-research_0caoca45-en), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Ochoa, C. (2018). *Algunas notas acerca de las humanidades*. Bogotá: Universidad de Caldas.
- Pedroza, R. (2006). “La interdisciplinariedad en la universidad” en *Tiempo de Educar*, núm. 13, pp. 69-98.
- Peñuela, L. A. (2005). “La transdisciplinariedad más allá de los conceptos, la dialéctica” en *Andamios*, núm. 2, pp. 43-77.
- Petrie, G. (1976). “Do You See What I See? The Epistemology of Interdisciplinary Inquiry” en *Journal of Aesthetic Education*, núm. 1, pp. 29-43.
- Piaget, J. (1972). *L’interdisciplinarité: problèmes d’enseignement et de recherche dans les universités*. Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE).
- Ramírez-Paredes, K., M. Villar-García y A. Maldonado-Reyes (2017). “Escenario actual del diseño gráfico en el ámbito de la investigación en México” en *Legado de Arquitectura y Diseño*, núm. 12, pp. 48-55.
- Richard, N. (1998). “Antidisciplina, transdisciplina y redisciplinamientos del saber” en *Revista de Estudios Sociales*, núm. 1, pp. 118-123, recuperado de <https://journals.openedition.org/revestudsoc/31557>, consultado el 24 de mayo de 2021.
- Rivera, L. A. (2017). *Guía para la evaluación educativa del diseño*. Comaprod.
- \_\_\_\_\_ (s/f). *Diagnóstico y Prospectiva de la Educación Superior del Diseño*. Comaprod.
- \_\_\_\_\_ (2015). *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. Ciudad de México: UAM Azcapotzalco.
- Salinas, Ó. (1992). *Historia del diseño industrial*. Ciudad de México: Trillas.
- Serres, M. (1996). *La comunicación*. Hermes I. Madrid: Anthropos.
- \_\_\_\_\_ (1974) “Transdisciplinarity as Relative Exteriority” en *Theory, Culture and Society*. núm. 32, pp. 37-44.

- Sills, D. L. (2016). “A note on the origin of Interdisciplinarity. *Items. Insights from the Social*” en *Sciences*, recuperado de <https://items.ssrc.org/from-our-archives/a-note-on-the-origin-of-interdisciplinary/>, consultado el 24 de mayo de 2021.
- Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*, Ciudad de México: Limusa.
- Torres, J. (1994). *Globalización e interdisciplinarietà: el curriculum integrado*, Madrid: Morata.
- Wallerstein, I. (1996). “Abrir las ciencias sociales” en *Revista Colombiana de Educación*, trad. de Fernando Cubides, núm. 32. Universidad Pedagógica Nacional, recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/7759/6254>, consultado el 23 de febrero de 2021.

# El diseñador gráfico en los procesos institucionales de la Administración Pública: un primer acercamiento

Joel Mendoza Ruiz   Jorge Eduardo Zarur Cortés

### Introducción

Las instituciones son organizaciones cuyo desarrollo de características particulares influye en el comportamiento de los actores, lo que las hace diferentes unas de otras. En ese sentido, los principales objetos de estudio del institucionalismo son, primero, aquellos procesos de desarrollo de características específicas y, segundo, las formas de influencia en el comportamiento de los miembros institucionales. Especialmente, el denominado *nuevo institucionalismo* explica el contraste entre estabilidad y cambio, partiendo de la afirmación de que las instituciones solo cambian de manera incremental, esto es, por las experiencias del largo plazo. Las normas originadas durante los procesos evolutivos resultan determinantes para el comportamiento individual, aunque este último puede variar dentro del mismo marco institucional. Por un lado, el cambio es una lenta mudanza, impredecible e incontrolable, de tradiciones y valores institucionales (March y Olsen, 1997, pp. 17-22). Por otro lado, el *nuevo institucionalismo* se caracteriza porque intenta colocar la acción colectiva como punto de análisis; pretende, entonces, instaurar una correspondencia recíproca entre la acción social y su entorno socioeconómico y político (Mendoza, 2007, p. 89). Dicha mención da pauta al establecimiento de procesos que determinan los comportamientos de los colectivos frente a estas tres

principales condicionantes de la actividad y los resultados derivados de ella, por lo que la política social y económica aplicada por el Estado influye directamente en el sector público.

Los procesos de caracterización, influencia, estabilidad y evolución de las instituciones relacionadas con la Administración Pública se presentan entonces como oportunidades de expresión del Diseñador Gráfico. El objetivo del presente capítulo es, precisamente, proyectar tales oportunidades de expresión; mediante un primer acercamiento entre algunas visiones de la Administración Pública y los insumos, los procedimientos y la variedad de productos del diseñador gráfico; con el fin de delinear los cursos de acción factibles para la relación expuesta durante los desarrollos institucionales. Para el tratamiento de este propósito, el resto del texto se organizó en cinco apartados: 1) *Tres visiones básicas de las instituciones de la Administración Pública*; 2) *Elementos y conceptos gráficos como signos de identidad, afectividad, emociones y excitación*; 3) *El proceso creativo del diseñador gráfico*; 4) *La gama de elementos de identificación visual* y 5) *Conclusiones*.

### **Tres visiones básicas de las instituciones de la Administración Pública**

El Estado, considerado como la máxima forma de organización jurídica de las sociedades, es un ente de poder político que crea derecho y garantiza el cumplimiento en su sociedad y territorio, siendo relativamente estable en el tiempo, aunque susceptible de reformas estructurales. En la visión clásica, el Estado fue expuesto como sinónimo de dominación social bajo las alternativas de república y principado. En la perspectiva de Estado liberal se contrastó su autoridad con los ideales subjetivos de igualdad, libertad, derecho y democracia. Para Marx, la sociedad estatal debía transformarse en una *sociedad no-estatal* denominada *Estado de transición*, esto es, la *dictadura del proletariado*. El Estado de bienestar exalta el mercado como contexto virtuoso, así como el imperativo de darle a su sociedad desigual la mayor felicidad mediante acciones redistributivas. El Estado neoliberal surgió de la controversia social en el marco de la crisis económica, por lo que dispuso de nuevos métodos de análisis y decisión ante la complejidad de los problemas sociales. En la gobernanza, los ciudadanos se han proyectado como los principales agentes de cambio del Estado.

La secuencia anterior reafirma: El Estado decide *qué se debe hacer* para alcanzar el tipo de *sociedad deseable*, las *decisiones de Estado están estrechamente*

*vinculadas con los acuerdos y conflictos presentados por un grupo de notables en cualquier sociedad.* El Gobierno, al tomar decisiones de menor temporalidad orientadas al *cómo se debe hacer* para alcanzar la sociedad *deseable*, interpreta la ley y ejerce las atribuciones de su variedad de dependencias y organismos. El gobierno cambia de acuerdo con las autoridades electas y estas pueden transformar, coyunturalmente, la estructura. La Administración Pública tiene la función de organizar, como principal respaldo del gobierno, la atención de intereses, asuntos, acciones y bienes de los ciudadanos, para lo cual recibe del poder político los recursos necesarios. Estado, gobierno y Administración Pública no son sinónimos. Como ideal, no deben depender uno del otro ni ser incluyentes entre sí (Martínez, 2017).

Desde sus antecedentes, la consolidación del Estado mexicano fue un largo proceso que inició con la restauración de la República Federal en 1867. Casi una década después, el porfiriato permitió la inversión extranjera e incorporó al país al mundo capitalista como exportador de materia prima. Para ese momento, el movimiento revolucionario plasmó las garantías sociales de la Constitución de 1917; no obstante, fue la industrialización promovida a partir de la década de los cuarenta la que consolidó la visión de un Estado de “bienestar” hacia la etapa conocida como desarrollo estabilizador. En consecuencia, los gobiernos de Cárdenas y Ávila Camacho fueron pioneros en la regularidad y planeación sexenal, así como en la creación de aquellas instituciones que implementaron las garantías sociales del periodo constitucional aún vigente. Fue también aquí, por una parte, donde la Administración Pública mexicana empezó a definir rasgos propios. Sobre estos antecedentes, los siguientes párrafos abordarán los conceptos que han inspirado, con mayor frecuencia, la incidencia del Diseñador Gráfico en la Administración Pública.

Por otra parte, el nacionalismo se concibe como la doctrina o movimiento que, mediante la expresión de elementos históricos, sentimentales o simbólicos, legitima un proyecto político centrado en la autodeterminación de quienes comparten una nacionalidad. Algunos aspectos generales del nacionalismo son: a) Los símbolos utilizados, al depender de las condiciones históricas e intelectuales, son muy diversos; b) Los protagonistas, antes que los mismos líderes públicos, son actores sociales que logran exaltar valores de identidad; c) Toma su mayor sentido cuando se alcanza el dominio de una elite sobre las mayorías unificadas política y culturalmente y d) Sirve para

moderar el conflicto social y, consecuentemente, disminuir los riesgos de la ingobernabilidad (Vizcaíno, 2004, p. 40).

A partir de lo anterior, el nacionalismo es clasificado en torno a dos determinantes: el Estado y la cultura. El nacionalismo de Estado surgió en Europa desde el siglo XVIII, en este, los monarcas absolutos instigaron la existencia, en los hechos o como ideal de un poder central en un territorio definido. La Revolución Francesa dio espíritu nuevo y fuerza de cohesión al Gobierno central, con la condición de que los gobernantes compartieran cultura con el conjunto de la población. La que se conoce como la Era Industrial, amplió —al mismo tiempo— la necesidad objetiva de la homogeneidad cultural. Por su parte, el nacionalismo cultural rebasa las fronteras de los Estados, para dar paso a movimientos nacionalistas que se constituyen para luchar contra este, o bien, “nacionalidades” en busca de un Estado reconocido internacionalmente. Los autores de esta segunda vertiente dan mayor aforo a los estudios de los nacionalismos periféricos, contestatarios, étnicos y a las nacionalidades sin Estado. Las dos formas anteriores de nacionalismo no son excluyentes, en ocasiones se sobreponen y complementan, una puede estimular el desarrollo de la otra y viceversa. Un tercer tipo de nacionalismo corresponde a organizaciones no gubernamentales —como la iglesia, los grupos económicos y los medios de comunicación— que contribuyen a crear un sentido de comunidad estatal, aunque sus líderes difícilmente explican un interés por el control político del Estado (Vizcaíno, 2004, pp. 47-55).

Los contenidos que regularmente aparecen en los discursos nacionalistas son los siguientes: 1) Una comunidad política denominada nación, o algún sinónimo, que corresponde a un territorio delimitado; 2) Un enemigo externo de la nación; 3) Un enemigo interno o antipatriota; 4) Un llamado a la unidad; 5) Referencias históricas y la futura promesa de justicia e igualdad para todos los miembros de la nación, en especial para los más marginados; 6) un conflicto social y una solución que debe asumirse en la aceptación de estos elementos como verdades sagradas y 7) La exaltación de la independencia nacional con respecto al resto del mundo (Vizcaíno, 2004, p. 41). Particularmente, México muestra las siguientes tendencias:

## CUADRO 1

### Dinámica reciente del nacionalismo en México

| Nacionalismo en el Estado autoritario proteccionista   | Referentes de la etapa posrevolucionaria | Nacionalismo en el Estado abierto al comienzo del siglo XXI   |
|--|--|---|
| Exaltación de la nación.<br>Exaltación de un territorio delimitado.<br>Exaltación de la población circunscrita a las fronteras.<br>Exaltación del Estado-Nación. | Nación, población y territorio.          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exaltación de la nación.</li> <li>• Exaltación del territorio y también de la vinculación con el mundo.</li> <li>• Exaltación de la población circunscrita a las fronteras y que reside en el extranjero.</li> <li>• Exaltación del Estado y también de los pueblos indios y del ciudadano.</li> </ul> |
| Negación de lo extranjero, que frecuentemente se presenta como un enemigo, casi siempre representado en Estados Unidos y ocasionalmente Europa.                  | Enemigo externo.                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prácticamente se elimina el “enemigo externo”, y se pasa a la exaltación de la vocación internacional del Estado.</li> </ul>   |
| Se condena al crítico del Estado y al cosmopolita, en particular al proyanqui.   | Enemigo interno o antipatriota.          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desaparecen las referencias.</li> </ul>  |
| Se convoca a la homogeneidad cultural y jurídica.  | Unidad.                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La unidad supone el reconocimiento del federalismo y de la diversidad cultural y la autonomía de los indígenas.</li> </ul>   |
| Subraya la historia, especialmente la que surge de la Revolución.  | Historia y futuro.                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se centra en el presente y el futuro; desdeña la historia de la Revolución Mexicana y conserva algunos referentes del siglo XIX.</li> </ul>  |
| El imperialismo norteamericano.<br>La burguesía transnacional.   | Conflicto o problema “nacional”.         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo avanzar en la democracia y el desarrollo humano y económico.</li> </ul>   |
| Se exalta como una condición para el desarrollo.   | Independencia “nacional”.                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha perdido significación en el discurso e inclusive llega a obstaculizar el desarrollo económico, la democracia y la defensa de los derechos humanos.</li> </ul>   |
| El nacionalismo revolucionario basado en el mito.  | La “Revolución” deja de tener vigencia.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuevo nacionalismo, cimentado en la democracia y en la globalización.</li> </ul>   |

Fuentes: Vizcaíno, 2004, p. 164; García, 2017.

Los nacionalismos contrastan con la globalización, la cual se concibe como una manifestación que ha sido objeto de varios mitos. La globalización no es un fenómeno nuevo, por el contrario, al repasar los antecedentes históricos del descubrimiento de nuevos territorios y la colonización consecuente, se percibe una globalización multiseular y añeja. No se trata de un proceso homogéneo, es desigual en niveles y dimensiones, en actores y sujetos, así como en sus pronunciadas tensiones. No logra superar las diferencias entre desarrollo y subdesarrollo, y entre países y regiones pobres y ricas, tiende a realzar la desigualdad material y cultural. No se encamina al progreso y al bienestar universal, sus proyecciones anticipan la agudización de la pobreza. No conduce a la democracia, impone el desarrollo capitalista en todos los contextos institucionales ante la restricción de la participación popular. No pretende la desaparición progresiva del Estado, perpetúa la profesión de una doctrina, casi religiosa, de los principios eternamente contrastantes.

Dentro de las contradicciones expuestas, el principal enfoque académico global es la capacidad institucional de mantener el equilibrio de las diferentes culturas, esto es, alcanzar el mejor acomodo permanente de las identidades nacionales. Adicionalmente, los énfasis inevitables son la internacionalización del comercio, la producción, el financiamiento y la migración. A partir de estos, seis implicaciones han sido:

1. La geopolítica ha impulsado interacciones regionales diferenciadas: Unión Europea, Tratado México-Estados Unidos-Canadá, Mercosur, Liga Árabe, Unión Africana, Asociación de Naciones del Sudeste Asiático, Acuerdo Transpacífico de Cooperación Económica, entre otros. Los tratados de integración profesan un proteccionismo regional que, en algunos casos, regresa hasta el proteccionismo estatal nacional. La geopolítica está sujeta a vaivenes políticos.
2. Las redes técnico-económicas constituyen la operación de una economía informacional *reconstructora* del capitalismo contemporáneo, con reticencias culturales. Las regiones se reducen a Europa, Norteamérica y el Pacífico Asiático. Este último es el más dinámico y, a la vez, el más vulnerable. Los Estados nacionales quedan subordinados a las firmas internacionales, la desregulación, la privatización y los

electorados económicos. Las redes técnico-económicas inducen la vulnerabilidad tecnológica.

3. Las redes de ciudades adoptan estándares mundiales: Patrimonio Cultural y Natural de la UNESCO, Marca-Ciudad Registrada, Red Mundial de Ciudades y Gobiernos Locales y Regionales (UCLG), Federación Latinoamericana de Ciudades, Municipios y Asociaciones de Gobiernos Locales (Flacma), Mercociudades, Asociación Latinoamericana de Seguridad (Alas), Unión de Ciudades Capitales Iberoamericanas (UCCI), Asociación Mundial de Grandes Metrópolis (Metrópolis), entre otras. En estas variantes, los Estados nacionales son obviados por la trascendencia de la región y la ciudad en el proceso de globalización. Algunos subénfasis son la innovación en promoción de inversión y turismo, los servicios públicos, las infraestructuras y los equipamientos.
4. Las políticas internacionales surgen a partir de declaratorias estratégicas consensadas en comités intergubernamentales, a saber, del consenso estratégico entre expertos que representan Estados nacionales. La Organización de las Naciones Unidas (ONU) muestra múltiples organismos estratégicos: Organización Internacional del Trabajo (OIT), Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO), Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), Organización Mundial de la Salud (OMS), Organización Panamericana de la Salud (OPS), Banco Mundial (BM), Fondo Monetario Internacional (FMI), Organización de la Aviación Civil Internacional (OACI), Unión Postal Universal (OPU), Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), Organización Meteorológica Mundial (OMM), Organización Marítima Internacional (OMI), Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), Fondo Internacional de Desarrollo Agrícola (FIDA), Organización de las Naciones Unidas para el Desarrollo Industrial (ONUDI) y Organismo Internacional de Energía Atómica (OIEA). Estos organismos buscan la estandarización estratégica.
5. Las organizaciones de la sociedad civil han proyectado el voluntariado y activismo internacional para atender directamente las vulnerabilidades de niños, mujeres, migrantes, casos de guerra, rescate del medio

ambiente, entre muchos otros. En este contexto, los Estados nacionales se han redimensionado a la lógica subsidiaria. El énfasis es la autorresponsabilidad social.

6. La seguridad internacional ha avanzado ante la mutación organizacional del crimen mundial. Dos son las regiones de mayor atracción: Europa y Norteamérica. Las transformaciones del narcotráfico han derivado en la diversificación de patologías criminales en aprovechamiento de la organización local. Las líneas de acción han sido los acuerdos bilaterales y multilaterales de combate a las patologías específicas.

En una aproximación específica del contexto de los actores internos y externos de las instituciones de la administración pública, la cultura corporativa se define como: “el conjunto de suposiciones, creencias, valores y normas que comparten y aceptan los miembros de una organización. Es el ambiente humano en el que los empleados realizan su trabajo” (Guízar, 2013, p. 284). En la cultura corporativa destacan el aprendizaje y el desempeño con énfasis en valores. Por ello, los elementos que cumplen con una misión debido a su historia y al grado de éxito obtenido son: a) los prejuicios de los fundadores sobre la forma de alcanzar las metas, y b) el aprendizaje de los primeros miembros de la organización y la consecuente suma de su experiencia (Guízar, 2013, pp. 285-286). Se ha considerado que existen siete características fundamentales que captan la esencia de la cultura corporativa:

- 1) Innovación y toma de riesgos
- 2) Atención a los detalles
- 3) Orientación a resultados
- 4) Orientación a la gente
- 5) Orientación a los equipos
- 6) Dinamismo
- 7) Estabilidad (Robbins y Judge, 2013, p. 512).

Por otra parte, para Anzola (s/a) la cultura corporativa se concibe desde cinco factores sobresalientes:

- a) La historia de la organización
- b) El clima organizacional

- c) La comunicación organizacional
- d) Los valores organizacionales
- e) La estructura organizacional

De estos cinco factores, el que está directamente relacionado con las instituciones públicas y el papel que desempeñan —entre otros—, con los usuarios de estas, es el de la *comunicación organizacional*, con ciertas características:

Las organizaciones como sistemas abiertos mantienen una relación permanente con el entorno del cual forman parte. Este ambiente está constituido por la sociedad y sus sistemas cultural, social, político y económico, en donde se establecen relaciones complejas y recíprocas entre las organizaciones y el medio ambiente. En este sentido la cultura de la organización se comunica, está influenciada e influye en la cultura de la sociedad de la cual forma parte (Anzola, s/a, p. 4).

Por una parte, cada uno de los cinco factores también está caracterizado por algunas variables; para el caso de la comunicación organizacional se establecen dos importantes: 1) las formas de comunicación al interior de la organización y 2) las formas de comunicación externa o con el entorno. Ambas resultan de suma importancia, en el entendido que para el caso del organismo público generar procesos comunicativos con el personal que labora y con los usuarios, representa sin duda, una oportunidad de generar e instituir la cultura del nacionalismo mexicano.

Por otra parte, la cultura corporativa se transmite por cuatro elementos básicos:

- a. Historias: es la narrativa del comportamiento organizacional de los fundadores o miembros antiguos de la organización, a manera de metáforas que legitiman las prácticas actuales.
- b. Rituales: son *costumbres reforzadoras* de los valores organizacionales que ponderan, condicionan y hasta interrumpen las metas y las actividades para acentuar los aspectos humanos sobre el desempeño mecanizado o inercial.
- c. Símbolos materiales: son claramente identificables en edificios, materiales, colores, mobiliario, automóviles y logotipos organizacionales.

- d. Lenguaje: cuyo uso comprueba la aceptación de la cultura corporativa y a la vez la preserva (Guízar, 2013, pp. 286-287).

La cultura organizativa o cultura institucional es más estable y no cambia tan rápido (Koontz *et al.*, 2012, p. 263), esa perspectiva de procesos la distingue de la cultura corporativa, a la vez que amplía comparativamente los contenidos. La cultura organizativa o cultura institucional se entiende como: “la trama de significados que va construyendo el propio sistema a medida que discurre el proceso comunicativo y que los miembros de la organización llegan a compartir en mayor o menor medida”. Los significados se logran a partir del sistema social y se expresan a través de símbolos: la estructura simbólica. No obstante, la influencia de la sociedad no es determinística, las organizaciones procesan esa influencia y se comportan *a su manera* (López *et al.*, 2003, pp. 48-49).

El contenido de la cultura institucional es el pensamiento de un grupo social, así como los valores enfáticamente manifestados en los comportamientos institucionales y en las relaciones sociales (López *et al.*, 2003, p. 49). Sus principales aspectos son: a) apariencia física, esto es, la distribución, accesibilidad, uso, decoración y otras cualidades de los espacios; b) pautas de conducta, se refiere a rituales, ceremonias, tradiciones y demás modelos de socialización; c) lenguaje, son modos colectivos de expresión como metáforas, historias, leyendas, mitos y lemas; d) reglamento implícito, o bien, reglas aceptadas tácitamente por la mayoría para regular las conductas, se incluyen también costumbres, convenciones sociales y tabúes; e) los valores son criterios para juzgar hechos, acciones y personas, jerarquizando así los actos institucionales, los grupos sociales y hasta los individuos; y f) asunciones, se refiere a las ideas aceptadas y los significados compartidos (López *et al.*, 2003, pp. 53-54).

La fuerza de la cultura institucional es el efecto simultáneo de integración y aprendizaje individual de los nuevos miembros de la organización, implementada mediante la socialización, el adoctrinamiento, la cooptación, entre otros (López *et al.*, 2003, p. 50). Sus características son tres: a) penetración o extensión es el grado de consenso de los contenidos, b) homogeneidad va desde la solidez hasta la flexibilidad de las asunciones básicas, y c) claridad es la variación entre dificultad y facilidad de los contenidos (López *et al.*, 2003, p. 54).

La orientación pasado-presente-futuro de la cultura institucional es la evolución de los aprendizajes institucionales para configurar, de manera incremental,

los presupuestos ideológicos (López *et al.*, 2003, p. 51). La historia institucional reconstruye el origen y la evolución de la cultura en cuestión, mientras que la orientación prospectiva resuelve los contenidos emergentes y los conflictos derivados (López *et al.*, 2003, p. 55).

La trama social de la cultura institucional son los roles más importantes que desempeñan los miembros de la organización al funcionar como red de comunicación o red informal de interacciones sociales. Entre estos roles se han identificado cinco: 1) los héroes son modelos que seguir, ya que representan las asunciones básicas de la cultura, 2) los narradores ofrecen la visión pasada y presente de la cultura; 3) los sacerdotes custodian la ortodoxia cultural para evitar desviaciones, 4) los murmuradores y los espías difunden información que vincula las diferentes sensibilidades que comparten la misma cultura, y 5) las coaliciones surgen de la trama conflicto-negociación entre subgrupos con sensibilidades culturales afines (López *et al.*, 2003, p. 55).

Destaca el hecho de que los valores sean enfáticamente coincidentes en las culturas corporativa y organizativa o institucional. Los valores son

convicciones fundamentales de que, a nivel personal y social, cierto modo de conducta o estado final de existencia es preferible a otro opuesto o inverso. Contiene un elemento de criterio que incluye ideas personales sobre lo que es correcto, bueno o deseable. Los valores tienen atributos tanto de contenido como de intensidad. El atributo de contenido establece que un modo de conducta o estado de existencia es importante. El atributo de intensidad especifica qué tan importante es. Cuando se ordenan los valores de un individuo en cuanto a su intensidad, se obtiene un sistema de valores (Robbins y Judge, 2013, p. 144).

La encuesta de valores de Milton Rokeach consiste en diagnosticar dos conjuntos de valores en función de 18 reactivos para cada uno de ellos. Los valores terminales son los estados finales deseables. Los valores instrumentales se refieren a los modos preferibles de comportamiento o medios para alcanzar los valores terminales (Robbins y Judge, 2013, p. 145).

## CUADRO 2

Valores promedio de las puntuaciones de ejecutivos, sindicalistas y activistas  
(se muestran solo las cinco más altas)

| Ejecutivos                 |                  | Sindicalistas              |                  | Activistas                 |                |
|----------------------------|------------------|----------------------------|------------------|----------------------------|----------------|
| Terminal                   | Instrumental     | Terminal                   | Instrumental     | Terminal                   | Instrumental   |
| 1. Respeto por sí mismo    | 1. Honesto       | 1. Seguridad de la familia | 1. Responsable   | 1. Igualdad                | 1. Honesto     |
| 2. Seguridad de la familia | 2. Responsable   | 2. Libertad                | 2. Honesto       | 2. Paz en el mundo         | 2. Servicial   |
| 3. Libertad                | 3. Capaz         | 3. Felicidad               | 3. Valiente      | 3. Seguridad de la familia | 3. Valiente    |
| 4. Sentido de logro        | 4. Ambicioso     | 4. Respeto por sí mismo    | 4. Independiente | 4. Respeto por sí mismo    | 4. Responsable |
| 5. Felicidad               | 5. Independiente | 5. Amor maduro             | 5. Capaz         | 5. Libertad                | 5. Capaz       |

Fuente: Robbins y Judge, 2013, p. 145.

Por su parte, los valores en el trabajo se han clasificado por cohortes generacionales.

## CUADRO 3

Valores laborales dominantes en la fuerza laboral actual

| Generación   | Época de ingreso a la fuerza laboral | Edad actual aproximada | Valores laborales dominantes   |
|--------------|--------------------------------------|------------------------|--|
| Baby boomers | 1965 a 1985                          | Entre 45 y 65 años     | Éxito, logro, ambición, disgusto por la autoridad, lealtad por la carrera  |
| Generación X | 1985 a 2000                          | Entre 28 y 42 años     | Equilibrio entre el trabajo y su vida personal, no le gustan las reglas, lealtad a las relaciones  |
| Milenarios   | De 1981-1996 a la actualidad         | Entre 25 y 40 años     | Dignos de confianza, éxito financiero, confiados de sí mismos pero orientados a equipos, lealtad tanto a sí mismos como a sus relaciones |

Fuente: Robbins y Judge, 2013, p. 146.

## Elementos y conceptos gráficos como signos de identidad, afectividad, emociones y excitación

En la creación de los símbolos que enlazan a emisores y receptores, los diseñadores gráficos desempeñan una función importante al desarrollar propuestas gráficas como parte de la comunicación visual. Las letras, las palabras y las imágenes resultan ser conectores sociales, para que las instituciones comuniquen sus valores y atributos a sus actores internos y externos.

Al respecto, Newark (2002) especifica que el diseño se fundamenta en los elementos de significado que se reutilizan, remodelan, recombinan o refunden. Lo anterior parte de la idea de que todo lo creado está limitado por las posibilidades constitutivas o estructurales de lo que puede decirse (Christa Knellwolf, s/f, 2002, p. 48). El diseñador gráfico interviene entonces en el proceso comunicativo entre las instituciones y las personas que hacen uso de estas ante un sinfín de actividades que forman parte de la vida cotidiana. Para ello utiliza elementos propios del contexto, cuyos significados son conocidos por todos los individuos. Los ejemplos aluden al lenguaje oral y escrito, los colores y sus aplicaciones, o bien, el manejo e identificación de las formas mediante los sentidos de la vista y el oído —como los más importantes en la sensación y la percepción de las personas—. Estos últimos influyen para su reconocimiento, aceptación y adaptación. Arnheim (1998) establece que

para dar cuenta de la complejidad y flexibilidad de la percepción de la forma, parece preferible suponer que las operaciones decisivas se cumplen mediante procesos de campo desarrollados en el cerebro, que, al recibirlo, organizan el material estimulante de acuerdo con la configuración más simple compatible con él. Las pautas de forma percibidas de este modo tienen dos propiedades que las capacitan para desempeñar el papel de conceptos visuales: poseen generalidad y son fácilmente identificables (Arnheim, 1998, p. 41).

De esta manera, las *intervenciones institucionales* del diseñador gráfico deben resultar del análisis y estudio minucioso de los procesos sensorio-perceptivos de los usuarios. La composición, como parte del proceso de la construcción de las imágenes gráficas, se define como el ordenamiento de los elementos constitutivos de esta a partir de ciertos principios y atributos. En la composición de las imágenes, intervienen componentes como el punto, la línea, el plano, la

forma, la luz, el espacio, el volumen, el color y la textura. De estos, las formas destacan por su importancia en lo visual dada la información que generan en el individuo al relacionarlas con los objetos del contexto, considerándolas como áreas que destacan del resto de lo que se está observando debido a los bordes que las caracterizan (Matlin y Foley, 1996, p. 128). Si bien las composiciones se estructuran por diversos elementos, las formas son primordiales en el desarrollo sensorial de las personas. Las formas conducen a procesos que permiten reconocerlas y en los que cada observador va generando sus propios conceptos, cada uno con significados asignados.

A la forma como componente se le une otro de suma importancia, como es el color. El concepto del color se origina en el cerebro por medio de la percepción de señales provenientes de los fotorreceptores de la retina del ojo, en los que la luz incide a través de longitudes de onda provenientes del espectro electromagnético. En diversas culturas es común distinguir cerca de 11 colores conocidos como básicos: azul, verde, amarillo, rojo, anaranjado, rosa, café, púrpura, negro, blanco y gris (Berlin y Kay, 1969. Matlin y Foley, 1996, p. 247). En este listado, son evidentes los colores primarios y los secundarios. Destacan también los colores acromáticos como el negro, el blanco y el gris que, en conjunto, son colores ampliamente identificados por los humanos y de los cuales se derivan todos los demás, asimismo, son colores que forman parte de una gran cantidad de objetos y que establecen las particularidades de estos. Bornstein (1985) señala que algunos colores como el azul, el amarillo, el verde y el rojo son mejores que otros, ya que pueden categorizarse más rápidamente y las personas los prefieren para su contemplación.

En el campo del Diseño Gráfico, uno de los objetos de estudio, el manejo del color, el cual está dado por la teoría del color identificada como un conjunto de reglas básicas para la correcta mezcla de los colores y su adecuado funcionamiento por los observadores de estos. Los colores también son portadores de significados para una comunidad determinada de personas, quienes los relacionan con aspectos propios de las actividades del ser humano o con cualquier otra situación que sea parte del entorno. En el proceso de la comunicación gráfica, los colores intervienen para integrar mensajes a manera de signos intangibles, generan conceptos que son aprehendidos por los seres humanos creándose—inclusive— analogías y dinámicas asociativas para referenciar algo que les es propio o común. Peirce, en sus escritos posteriores a 1904, hace el señalamiento

del intelectual *concepts*, los únicos signos con carga —*sign burdens*— designados adecuadamente como *concepts*, que llevan consigo alguna implicación concerniente al comportamiento general, ya sea de un ser consciente o de un objeto inanimado (Peirce, 2014; Elizondo, 2012, pp. 91-92).

El señalamiento hecho por Peirce conlleva al entendimiento de que los mensajes gráficos generados desde el diseño pueden concebirse como ideas desarrolladas de una manera decisiva. Sin embargo, también hay una relación intrínseca con lo que Peirce establece como signo o *representamen*, el cual, al generar diferentes interpretantes, se renueva para producir otro signo asociado. De esta manera, los mensajes visuales se establecen a partir de una serie de elementos extraídos de un sistema de códigos conocidos, utilizados y reinterpretados por los receptores para compartir una serie de datos acerca de una cuestión determinada. Ejemplo de ello son las representaciones gráficas desarrolladas a partir de los conceptos que forman parte de la filosofía institucional. Tal filosofía, a través de propuestas gráficas como los logotipos, imagotipos u otras proposiciones de esta índole, con un adecuado manejo por parte del diseñador gráfico, proveen de información a los usuarios a manera de un *representamen* para generar interpretantes asociados a la idea inicial.

En el desarrollo de los mensajes visuales, intervienen sistemas de signos como conjuntos de elementos estructurados y vinculados con los cuales se expresan avisos para poder ser comprendidos por los destinatarios de estos. Por lo tanto, las imágenes funcionan como representaciones visuales de entes reales o imaginarios. A partir de lo anterior, en el desarrollo de propuestas de diseño gráfico como las de la representación de imágenes características de conceptos de y para una colectividad, se producen ideas que son trabajadas a partir de elementos gráficos conocidos, por ejemplo, los colores, los tipos de letra y las figuras reconocibles para los receptores de dichas imágenes. ¿Cuál es el fin último?, desarrollar planteamientos en los que los destinatarios de las representaciones muestren un interés y una respuesta inmediata ante los mensajes que se generan a partir de estas imágenes consideradas como *notables* (destacables, conocidas, relevantes, entre otras acepciones).

A decir de Arnheim (1998), existen señales esenciales con cierto grado de jerarquía, que son perceptualmente distinguibles a través de puntos específicos o *abstracciones*, definibles claramente por la sencillez de sus formas y por la integridad de sus colores en caso de estar asociados. Así, la simplicidad de las formas

en el desarrollo de imágenes gráficas es un factor determinante para la memorabilidad y la identificación de los elementos compositivos. También, por un lado, habilita a los receptores al entendimiento inmediato del o los mensajes que se encuentran implícitos en la composición general, así como en las configuraciones particulares de esta. Lo anterior faculta un proceso comunicativo entre el emisor y el receptor del mensaje generado. Por otro lado, las abstracciones están interrelacionadas con el contexto en el que se presentan, ya que dependen de estos para recibir información valiosa en el proceso de entendimiento por parte del receptor de la imagen. Aunque con deslinde contextual, las abstracciones mantienen el tamaño, la forma, la brillantez y el color (Arnheim, 1998, p. 52).

El desarrollo de las imágenes gráficas también tiene una íntima relación con lo que Guiraud (1988) denomina los códigos sociales, los cuales funcionan bajo experiencias objetivas y subjetivas dentro del contexto y la comunicación social. Esta última es entendida como prácticas entre emisores y receptores, su importancia radica en las actuaciones individuales de los distintivos que también indican la *pertenencia* a las diferentes esferas o estratos sociales como familias, profesiones, asociaciones, entre otros. Todo esto, como modelo de nuestro interés, puede dirigirse hacia el quehacer de las instituciones de la administración pública, estableciéndose determinaciones ante las agrupaciones y el papel individual que se contrae en el contexto social. Guiraud señala igualmente que, dentro del contexto social, es muy importante reconocer la identidad de los individuos mediante una serie de signos como son los siguientes:

1. Los signos de identidad: entre estos, se cuentan a las insignias y los carteles como marcas que indican pertenencia de un individuo a un grupo social o económico, expresan la organización y las relaciones de los integrantes:

- a) Armas, banderas, tótems, para familias o clanes y grupos como ciudades, provincias o naciones.
- b) Uniformes. Grupo social: nobleza, burguesía, pueblo; Grupo institucional: ejército, iglesia, universidad, entre otros; Grupo profesional: carniceros, cocineros, carpinteros, entre otros; Grupo cultural: sociedad deportiva, filarmónica, entre otros; Grupo étnico: bretones, alsacianos.
- c) Las insignias y las condecoraciones: las insignias marcan pertenencia a grupos y asociaciones y las condecoraciones, perpetúan órdenes de caballería.

- d) Los tatuajes, maquillajes, peinados son insignias codificadas en las sociedades.
- e) Nombres y sobrenombres: son marcas universales de identidad como clanes, profesiones o categorías físicas.
- f) Los carteles designan objetos socializados. Los carteles y los escudos son “hablantes” o icónicos.
- g) Las marcas de fábrica indican y garantizan el origen del producto.

Denominado genéricamente como *insignias*, se reconocen como marcas, cuya función es identificar y distinguir a los integrantes de un cuerpo social y su organización (Guiraud, 1988, pp. 109-112). La importancia que tiene el adecuado manejo de los signos dentro del contexto social por parte del diseñador gráfico es apremiante ante las dinámicas sociales, de reconocimiento y pertenencia individuales y grupales. Asimismo, los organismos u organizaciones, cuyas funciones son de interés público, requieren, sin duda, de elementos identificatorios en los que son determinantes las características básicas como la forma de un *todo*. A decir de Alvarado y Ramos (1999), desde la perspectiva gestáltica se señala que el *todo* es más que la suma de las partes, es decir que, en procesos perceptivos relacionados con el sentido de la vista, no solo este es fundamental para concebir lo que está a su alcance, sino que la intervención del resto de los sentidos genera un proceso experiencial más completo, lo que lo hace ser más significativo.

A este respecto, se establece que el *todo del objeto* se presenta no solo como un espacio, sino como una expresión derivada de la correspondencia de todos sus elementos. Lo anterior deriva en la idea de que los procesos experienciales que parten, por ejemplo, desde la percepción visual conllevan la coordinación tanto de componentes formales como conceptuales. En el desarrollo de propuestas gráficas, el proceso compositivo o de disposición de los elementos resulta ser de suma importancia como parte del tratamiento comunicacional. En tal sentido, el diseño gráfico se proyecta para transferir mensajes a grupos humanos específicos, debiendo ser un trabajo preciso y eficaz.

La generación de las propuestas gráficas no solo demanda precisión y detalle, sino también la generación de cargas emotivas que se vinculen con los elementos conceptuales propios de la composición de estas. Así, se ha relacionado al diseño en general y al diseño gráfico en particular con el concepto de la *afectividad*, el cual es concebido —según la Real Academia Española—, como

un conjunto de sentimientos, emociones y pasiones de una persona. Asimismo, la idea de lo afectivo está enlazado con la posibilidad que tiene cada individuo para responder ante un cúmulo de estímulos procedentes del medio circundante, generándose con ello sensaciones y emociones propias. Actualmente, en el ámbito de las emociones y sus efectos derivados, estas desempeñan un papel importante en el conjunto de formas imaginadas por parte del diseñador, su proyección y la construcción del mundo real (Mazari, 2017: Ortiz, 2017, p. 9).

El ser humano es considerado como un ser eminentemente emocional. Por esto mismo, es propenso a procesos de significación dada la importancia y el valor que le asigna a todo aquello que le rodea. Requiere también de la validación de su existencia, de la materialización y aprehensión de sus ideas a través de las impresiones que se generan para poder reconocerse como integrante de un espacio y un grupo específicos. Al mismo tiempo, existe una interrelación con aspectos importantes como son los significados que se derivan de todo aquello que está presente de forma material e inmaterial. Es decir, de los creados por los individuos como consecuencia de su interacción con el entorno, con sus semejantes y con el constructo de una cultura propia, por lo que las emociones que se desarrollan implican éxtasis y estados anímicos de sorpresa o de intensa felicidad.

En el *Diccionario de la lengua española*, la palabra *excitar* significa ‘provocar una reacción o respuesta en alguien’, así como causar entusiasmo, enojo o alegría. La estimulación recibida por las personas puede ser generadora de ciertas resoluciones en las que la excitación esté presente, para ello hay diversidad de elementos que pueden actuar como generadores de respuestas. Entre estos destacan las formas o las figuras, los colores del entorno, los tamaños de los objetos, los cambios de posicionamiento de las cosas o la luminosidad misma que se percibe a través del sentido de la vista. Por lo anterior, Bermúdez (2006) hace el señalamiento del “enlace” del objeto percibido:

[...] decir que una representación perceptiva es exitosa frente al problema del enlace, equivale a decir que ella representa en un todo unido propiedades que están realmente coinstanciadas en el ambiente perceptivo. Es decir, el patrón de combinación de rasgos representados perceptivamente es isomórfico al patrón de coinstanciación de los rasgos en el medio ambiente percibido (pp. 94-95).

De esta manera, los procesos *afectivos* de las personas están vinculados con los componentes presentes en el contexto y los elementos propios de su cultura como las ideas, acciones y creencias de cada una de ellas, relacionándose, por ejemplo, con una imagen gráfica o identidad de un ente determinado. Esta afectividad generada, y como parte misma de la excitación, parte también de los procesos de cambio que se mantienen constantes en la humanidad, en sus contextos sociales, en las instituciones y en las *significaciones imaginarias* como lo son las normas, los valores, las creencias, así como la finalidad última de estas (Riffo, 2016, p. 1).

Desde el campo de las ciencias sociales, diversos autores han señalado que en los imaginarios colectivos se abordan, entre otras cosas, símbolos pre-establecidos que están presentes en la mentalidad de las personas y de las agrupaciones. Estos se sustentan a partir de elementos propios del contexto social que concilian las tendencias provenientes de diversas formas de pensar y de procesos de universalización. De esta manera, se crean modelos que son puntos de partida para la colectividad, destacándose por ejemplo a los héroes o a los líderes sociales.

En el campo del Diseño Gráfico dichos conceptos, entre otros más, pueden funcionar para optimizar o maximizar los resultados en los procesos de comunicación visual que se dan entre las instituciones y sus usuarios, generándose desarrollos afectivos y de identificación con las personas. Por lo anterior, resulta significativo señalar que se deben trabajar muy puntualmente las diferentes propuestas de este tipo de diseño, a través del análisis minucioso de todos los elementos que tendrán que interactuar con las propuestas gráficas, partiendo de estudios teóricos e instrumentales. Para Villar y Amaya (2010), los imaginarios comprenden todo aquello que nace y vive en la mente del ser humano y que se traduce en la conducta, en los elementos, manifestaciones físicas y culturales. Cuando los imaginarios son aceptados por una colectividad se vuelven imaginarios colectivos y, de la misma manera, se representan colectivamente (p. 17).

En estos imaginarios colectivos igualmente convergen elementos tan significativos como lo son el idioma y los espacios colectivos. Ambos representan también fuentes valiosas de las cuales las instituciones sociales se apoyan para poder generar diseños afectivos con los cuales las personas pueden identificarse e interactuar. Por lo tanto, ambos componentes en dichos imaginarios representan una oportunidad de generar propuestas disímbolas a las que se

derivan de los referentes épicos. El léxico de una comunidad o de un grupo de individuos, que en su representación gráfica funciona como un sistema de signos del que destacan las palabras y las letras, actúa como un elemento de enlace entre un emisor, quien elabora un mensaje escrito, y un receptor lo recibe. Así, el trabajo tipográfico como concepto gráfico integral debe entonces establecerse de la manera más adecuada para que el mensaje que se genere sea estable, cerrado y, sobre todo, reconocible (Newark, 2002, p. 76).

De la misma manera, el concepto tipográfico y su representación esquemática podría partir de estudios en los que la filología aportará información valiosa de las expresiones de una comunidad determinada si se requiriera, y fuera un enlace entre el pasado común y las manifestaciones actuales de este modo de comunicación.

¿Qué otros elementos intervienen?, deben citarse por ejemplo a la fonética y a la gramática, las que complementan el sentido directo que las palabras le dan a la imagen gráfica considerándose el grupo humano que hará uso de esta. Lo anterior parte de la idea de que las letras y las palabras funcionan desde su forma, su tamaño, su direccionalidad, su color, su contraste, su contorno, su textura y su composición en conjunto con otros elementos inmediatos. Son componentes que expresan significados específicos para quienes reciben dicha información en un contexto social y cultural determinado. Para ello, el diseñador gráfico deberá considerar, por un lado, estrategias que le permitan desarrollar proposiciones, cuyas composiciones gráficas sean creativas, atractivas y que formen parte de los sistemas de comunicación de los receptores de estas. Asimismo, en su intención, este debe ser capaz de salir de los cánones geométricos y enfrentarse con nuevos requerimientos de realidades concretas en los que están presentes factores prácticos o de funcionalidad, y factores pragmáticos o de limitantes técnicas (Kloss, 2002, p. 182).

Por otro lado, y como ya se mencionó, los espacios colectivos figuran como otra posibilidad para poder significar alguna cualidad de las comunidades y los colectivos, en ellos se hace patente el sincretismo, la globalidad y el patrimonio tanto social como individual, entendidas como una serie de situaciones propicias para que la administración pública genere *procesos afectivos* a partir de la imagen gráfica, inmersa en aspectos como el mobiliario, la señalética, la arquitectura y los espacios individualizados para actividades situacionales o de posicionamiento específicas.

## El proceso creativo del diseñador gráfico

Durante el proceso de la comunicación visual, innegablemente el diseñador gráfico debe hacer uso de diversos sistemas de signos. Como productos, estos signos proporcionan la posibilidad de desarrollar códigos con una finalidad utilitaria entre un grupo determinado de personas, quienes serán los receptores de la información generada por este. Aicher y Krampen (2002) señalan que el cúmulo de todos los signos se divide en tres grupos distintos que estudian su cometido: el sistema de signos estéticos, el sistema de signos usados en el comportamiento de las relaciones sociales y el sistema de signos lógicos.

El primer grupo marca la subjetividad y lo emotivo del ser humano. Por lo general, este sistema de signos está emparentado con las artes y se define de acuerdo con convencionalismos colectivos, aunque también son parte de grupos minoritarios en los que los sentimientos forman parte importante para su entendimiento y aprehensión. Puede entonces establecerse que estos códigos son, en muchas de las ocasiones, de tipo *local*. La correlación entre el arte y la estética, por ejemplo, se integra precisamente de imaginarios, valores, principios y todo un cúmulo de elementos que integran la cultura de cierto grupo humano, lo que da localidad a este y se interrelaciona con la afectividad de las personas. El segundo grupo es conocido como código sociológico o de modelos de comportamiento, de tal forma que el entendimiento se reduce a situaciones del emisor y el receptor en los que generalmente intervienen los medios de comunicación masiva. El tercer grupo de signos describe, explica y pronostica. Entre estos se encuentran los relacionados con el lenguaje tanto oral como escrito y, a través de ellos, se llevan a cabo descripciones y explicaciones comunes como científicas (Aicher y Krampen, 2002, p. 14).

Sin embargo, el trabajo del diseñador gráfico tiene que enfocarse directamente al desarrollo de proposiciones más universales en las que no importe la cultura o el idioma de la gente. Por lo tanto, las propuestas de diseño se convierten en puntos de enlace entre emisores y receptores dentro de los procesos de la comunicación humana. A decir de Munari (1996), estos procesos comunicativos de carácter visual pasan por medios de selección que determinan si el mensaje llega adecuadamente al receptor de este, con un primer filtro que es el sensorial. En este intervienen todos los sentidos de una persona, y pueden ser determinantes para que el contenido del mensaje cambie o se modifique de forma sustancial, perdiéndose con ello el significado inicial de este.

Otro filtro es el operativo, este tiene que ver con las características constitutivas de cada receptor como es la edad, de la que se deriva el nivel de experiencia de vida de la persona, su nivel cultural o su razonamiento, los cuales determinan la interpretación del mensaje. Por último, está el universo cultural del individuo receptor del mensaje, la cultura de la persona tiene que estar en relación con el soporte y la información del mensaje visual, de no ser así, se puede perder el proceso para dar a conocer un mensaje determinado. Sin embargo, el desarrollo de la comunicación visual no sería posible si no se establece necesariamente un aprendizaje de los signos, sobre todo por parte del receptor del mensaje visual en analogía. Por ejemplo, con el estudio del alfabeto para posteriormente tener la posibilidad de poder leer y escribir (Deregowski, 1972: Aicher y Krampen, 2002, p. 25). Un sistema de signos será aprendido a partir de los procesos experienciales de la niñez y desde la cultura familiar y social, los cuales van determinando los significados de las cosas.

A partir de lo anterior, el diseñador gráfico determina los medios para llevar a cabo representaciones gráficas en vías de la comunicación de mensajes visuales entre un emisor y posibles receptores. Dicha observación parte de lo anteriormente mencionado con relación a la cultura y al grado de aprendizaje del receptor en torno a su contexto social, así como de la posible aplicación de medios convencionales. El planteamiento para el desarrollo de una identificación visual dirigida a un grupo determinado de receptores parte de un conjunto de fases sucesivas que, de manera general, van a permitir al diseñador gráfico establecer una metodología de trabajo para cubrir los objetivos generados desde una problemática determinada.

La identificación visual, como muchos otros productos de diseño gráfico, requiere del trabajo coordinado entre el *cliente* y el *diseñador gráfico*. Sin embargo, es este último el encargado de llevar a cabo el desarrollo de propuestas, las cuales serán aprobadas por parte del cliente para su posterior aplicación en el contexto social. El procedimiento de trabajo inicia con el contacto del cliente. Posteriormente se genera una recolección de datos significativos y se establece una organización general de toda la información. Con esta, el diseñador comienza con el trabajo de diseño gráfico estableciendo planteamientos a manera de bocetos que son revisados y luego aprobados por parte del cliente. En la etapa de realización, se revisan y verifican las ideas finales para los posibles tirajes

seriados en cualquier medio o soporte. El diseño de la identificación visual finaliza con la instauración del proyecto.

En el Diseño Gráfico, la funcionalidad general del producto de diseño es uno de los primeros supuestos importantes, y de la cual se derivan otras funciones propias. Asimismo, es significativo el dotar de personalidad al elemento gráfico por medio de sus elementos compositivos, de tal manera que se genere la estimulación del receptor a través del sentido de la vista. Para ello, se tomarán en cuenta los vínculos distintivos de la razón social, nombre o marca que destacar. ¿Qué se requiere?: detallar palabras clave relacionadas con la terminología especializada de la función pública u otras destacables. Durante este proceso podrían ser utilizados términos provisionales supeditados a una revisión por parte del cliente de la que se genere la proposición textual definitiva. En este registro de vocablos, puede darse una fase de pruebas con posibles receptores, de tal manera que se defina una relación final de expresiones para poder aplicarlas en el diseño último, con la que queda delimitada la información con hasta tres versiones gráficas posibles, cuyas peculiaridades formalizan la propuesta de diseño. Durante este proceso, también se establecen juicios relacionados con la producción, los materiales y los soportes, los tiempos o los presupuestos que permiten tanto al diseñador como al cliente dar salida al producto, colocándolo al alcance de la población beneficiaria en el tiempo establecido por ambas partes.

Por un lado, otros de los requerimientos son la creación de una retícula o red de trazo a partir de la cual el diseñador podrá posicionar los elementos propios del diseño propuesto. Son factibles para tal fin la tipografía, los pictogramas o los ideogramas principalmente caracterizados por ser simples, accesibles, legibles, contrastantes, claros y referentes de identidad para los receptores. Por otro lado, son requisitos también la inmediata percepción, afinidad, afectividad, convencimiento, respuesta, reflexión y reacción que produzcan en el usuario. La elección de los pictogramas e ideogramas estará dada a partir de tres niveles importantes de interpretación como son el semántico, el sintáctico y el pragmático.

En el primero se detalla la cualidad de la imagen, su comprensión y su memorabilidad. En el segundo nivel se determinan la originalidad, la unidad, su modulación, su constructividad, su síntesis y su legibilidad, y para el tercer nivel se hacen patentes características de impacto, estabilidad y reproducción. En este

desarrollo gráfico, el código cromático permite identificar y dar significado a los elementos compositivos de cada parte constitutiva. Aquí son característicos los colores corporativos —cuando los hay— de no ser así, el diseñador propone los colores pertinentes con un significado específico para cada uno de ellos, vinculándolos con la esencia de la empresa o razón social, sus valores y atributos, es decir, la misión y visión de esta. En este tenor, las formas características de la tipografía serán determinantes para la comprensión del diseño por parte del receptor, por lo que el diseñador establece los tipos de letra, los tamaños, su distribución y su interrelación con los demás elementos de la imagen. Todo lo anterior pasa por un proceso de revisión, recomendaciones y la aprobación final tanto del cliente como del diseñador.

Por último, se desarrolla el manual de identidad corporativa en el que se especifican todas las características importantes acerca del producto de diseño y que deben ser tomadas en cuenta para su posterior aplicación. En el manual se detalla la normatividad de todos los elementos gráficos, su adecuada implementación, la simbología específica y la manera de emplearlos.

### **La gama de productos de identificación visual**

Para Chaves (1996), los nombres de reconocimiento institucional tienen dos tipos de significados, los que tienen que ver con la identificación, es decir, los relacionados con los atributos, y los vinculados con la denominación, o sea, los relativos al mismo nombre de la empresa o institución. Los nombres de reconocimiento cuentan con diferentes variantes como son la descripción, la simbolización, el patronímico, el toponímico y la contracción. En el descriptivo, se declaran los atributos de identidad de la institución. En la simbolización se emplea una imagen literaria. En el patronímico, se hace referencia a la personalidad de un patrón. En el toponímico se alude a un lugar o área. En la contracción, se construye con iniciales o palabras.

El logotipo se concibe como la versión gráfica estable del nombre de marca (Chaves, 1996, p. 43). A este respecto, puede mencionarse que los logotipos son básicamente identidades en las que únicamente se encuentra presente la tipografía o las letras y las palabras, es decir, se carece de cualquier otro elemento gráfico. Los logotipos denotan y connotan significados a partir de la manera en que están estructurados y cuál es su disposición. En ellos, interviene el tipo de letra o familia tipográfica, sus dimensiones, sus colores, sus formas, su ubi-

cación, su limpieza y, en conjunto, su significación. Cada identidad requerirá de cierto tipo de letras, lo que, de manera semántica, influirá directamente en el receptor de dicha información, pudiéndose establecer una gran variedad de combinaciones posibles por familias tipográficas, formas, tamaños, colores, acentuaciones, cambios textuales, entre otros.

En el trabajo con los logotipos es de suma importancia el diseño de las *cajas tipográficas* y las *redes de trazo*, que permiten el adecuado diseño compositivo y la correcta colocación de los textos. Asimismo, lo más importante de un logotipo será su composición general y no solamente su trabajo tipográfico, lo que redundará en un impacto visual, para que sea atractivo y que genere la comprensión de este por parte de los usuarios. Con el logotipo, se pueden establecer diferencias de una empresa con otra, y permitir que los usuarios se identifiquen con él y lo hagan suyo. Puede convertirse también en garantía de calidad del diseño gráfico y del trabajo del diseñador. Otros recursos empleados son la memorabilidad, la pregnancia, la afinidad, la metonimia, la iconización del texto o la exageración entre muchos otros más aspectos que le confieren posibilidades de una buena aceptación entre los usuarios. El logotipo tiene referencia exclusivamente con el trabajo del diseño tipográfico de las palabras representadas.

El imago tipo surge al agregarle al logotipo un elemento gráfico de gran pregnancia y que refuerce su memorabilidad. Este conjunto de imágenes permite generar propuestas todavía más certeras como parte del proceso de la comunicación visual de los mensajes entre emisores y receptores, de tal manera que los imago tipos quedan estructurados a partir de dos elementos básicos: la tipografía y la imagen que la refuerza. Los imago tipos se pueden conformar de anagramas, deformaciones, reproducciones realistas, mascotas, figuras de personajes, objetos, abstracciones, o bien, diversas composiciones que permiten dilucidar el significado y los atributos representados y que son propios de la marca.

Las posibilidades son muy amplias en el desarrollo de los imago tipos, por ejemplo, pueden organizarse de acuerdo con la motivación, a la arbitrariedad, a la abstracción, a la figuración, a la ocurrencia y a la recurrencia (Chaves, 1996, pp. 51-52). Los elementos gráficos de los imago tipos pueden estar vinculados directamente con la institución o empresa representada o bien, ser totalmente distintos y desasociados de esta, lo que es dependiente de la filosofía

de las anteriores, situación que reside también en el planteamiento del nombre único de la entidad trabajada gráficamente. Situaciones personalizadas son las que dan paso a establecer una determinada representación, aunque esta no tenga relación con la denominación o razón social, lo cual marca las pautas de trabajo para el diseñador gráfico dando paso a propuestas figurativas o abstractas, icónicas o realistas. Será de suma importancia durante el proceso de diseño que la propuesta pueda destacar notablemente de otro tipo de imágenes que sean similares, para con ello captar la atención de los receptores de la imagen.

No debe olvidarse que la tipografía, aparte de la imagen, es también un elemento fundamental que integra al imagotipo. El manejo correcto de este en conjunto debe proporcionar al emisor un esquema semántico y compositivo de excelente calidad, y preferentemente ambos elementos (tipografía e imagen), deben estar correlacionados y denotar ideas similares.

El isotipo representa el símbolo gráfico de productos, marcas, servicios o instituciones, excluyendo palabras identificatorias de estos. Son elementos singulares que actúan de manera particular. Los isotipos tienen su origen en propuestas a partir de las cuales se buscaba lograr establecer una comunicación más efectiva y rápida con los usuarios a través de un sistema de signos que no incluyera caracteres tipográficos, por lo que fue adoptado por los creativos en el ámbito mundial.

Los isotipos tienen su origen en los imagotipos. Esto parte de la idea de que una vez que el imagotipo ha permanecido en el mercado y en la mente de los usuarios durante cierto tiempo, los clientes o poseedores del elemento gráfico deciden bajo un esquema y estudio previos retirar el imagotipo del mercado y fraccionarlo en dos partes, de tal manera que se desecha la parte textual para dejar únicamente el elemento visual reconcilable para los receptores de la propuesta, aplicándolos en todas aquellas áreas de contacto visual. La memorabilidad de tales elementos gráficos e icónicos conlleva a procesos de afectividad, aprehensión y decisión inmediatas por parte de los usuarios y consumidores de los productos, bienes y servicios en los diferentes mercados de objetos de diseño.

De igual manera que el imagotipo, el isologo es un elemento de comunicación visual que está conformado por dos elementos básicos: los textuales y los icónicos. Igualmente funciona como una estrategia con la cual se comunica a los receptores (usuarios) los valores de aquello que es representado a través

de este gráfico. Sin embargo, lo más característico del isologo es la conjunción de sus dos elementos, lo que los hace complementarse y quedar unidos como uno solo, imposibilitándolos para poder generar una división entre estos, ya que esta separación llevaría al gráfico a la pérdida de su identidad ante los usuarios y sus aplicaciones. La adhesión de los elementos del isologo se suma a favor de este, puesto que funciona, así como una unidad gráfica, la cual es mucho más representativa, enfática y significativa; lo que faculta a los isologos a ser consideradas propuestas más emblemáticas y directas en el impacto visual de los usuarios.

Queda clara la posibilidad que tiene el diseñador gráfico de poder interpretar las características de la empresa o institución que se adjudica para sí misma un isologo, ya que abarca posibilidades en cuanto a colores, texturas, tipos de letra, símbolos, envolventes, etcétera, que enriquecen visualmente a los isologos. Asimismo, su carácter semántico los faculta como parte de una doble oportunidad de establecer un mayor y mejor contacto con los receptores de estos.

Las siglas, anagramas y monogramas se ubican entre las tres representaciones más utilizadas en el diseño gráfico. Este grupo de elementos, por sus características de composición u organización, forman parte también de la clasificación de los isotipos. Las letras y su diseño son elementos gráficos que comunican a través de sus características estructurales en los que participan los colores, las texturas, los contornos, entre otros, permitiéndoles ser representativas de ideas o planteamientos dirigidos a los receptores o usuarios de una marca. Su imagen igualmente puede estar conformada por otros componentes como envolventes, plicas o fondos que den realce a las letras en vías de ser mucho más visibles y causar el mayor impacto visual posible entre los receptores del mensaje a manera de símbolo.

Las siglas son consideradas resultantes del establecimiento de términos por medio de letras iniciales de otras palabras más complicadas. Las siglas están representadas a partir de los grafemas, considerados como las unidades mínimas e indivisibles en la escritura de la lengua junto con los signos diacríticos. En muchas ocasiones, las siglas se convierten por el uso común en acrónimos, que son palabras que pasan a formar parte del léxico frecuente, o bien, se generan nuevas palabras de la cohesión de otras. Lo anterior deriva en elementos visuales de gran importancia a nivel general.

Los anagramas son términos desarrollados por la descomposición de las palabras en muy diversas formas, es decir, bajo el reacomodo de los grafemas o el conjunto de varios de ellos, y en donde su ubicación puede ser determinante en el impacto, afectividad e identificación en los usuarios. El término proviene del francés *anagramme* o del latín *anagramma*, y es el cambio en el orden de las letras de una palabra o frase que da lugar a otra palabra o frase distinta. Los anagramas fortalecen su identidad con el empleo de otros componentes.

Los monogramas se caracterizan generalmente por estar integrados por el entrelazamiento únicamente de grafemas o bien, por grafemas y números, los que en conjunto son considerados como símbolos. Son elementos visuales, cuyo objetivo es propiciar la asociación del nombre de una empresa con sus usuarios y el personal de la empresa misma. El monograma real, por ejemplo, se integra por las iniciales del monarca y un ordinal quedando ornamentado con la corona. Se utiliza en documentos oficiales y atuendos.

### Conclusiones

La herencia primaria para que el diseñador gráfico incida en la administración pública es el nacionalismo de Estado, compuesto por la expresión diversa de elementos históricos, sentimentales o simbólicos en relación de antecedentes histórico-intelectuales. Como marco de acción propio, el diseñador gráfico debe contrastar las virtuales tendencias que enfrentó el nacionalismo mexicano de Estado al inicio del siglo XXI: a) la vinculación del territorio y la población con el mundo y del Estado nación con los pueblos indios y las organizaciones ciudadanas; b) la extinción del enemigo extranjero para enfatizar la vocación internacional del Estado; c) el fenecimiento de la condena al cosmopolita y al “proyanqui”; d) la aceptación del federalismo, la diversidad cultural y la autonomía indígena; e) la decadencia histórica de la Revolución mexicana para centrarse en el futuro y recuperar ciertos rasgos del siglo XIX; f) la superación del conflicto cultural-transnacional para pasar a buscar alternativas de desarrollo democrático, humano y económico; y g) la pérdida e incluso impugnación del significado de independencia nacional.

En virtual contradicción que debe ser considerada por el diseñador gráfico, la aceleración actual del fenómeno secular de globalización ha desafiado la capacidad institucional de mantener el equilibrio de las diferentes culturas. Los énfasis son la internacionalización del comercio, la producción,

el financiamiento y la migración. Seis implicaciones puntuales han sido la geopolítica, las redes técnico-económicas, las redes de ciudades, las políticas internacionales, las organizaciones de la sociedad y la seguridad internacional.

Como marco más específico, el diseñador gráfico debe considerar la apariencia física de los edificios y vehículos del gobierno: materiales, colores, mobiliario, distribución, accesibilidad, uso, decoración y otras cualidades. Ahora bien, el marco de mayor particularidad queda constituido por el contenido de la cultura institucional: *los logotipos*, su significado a partir de un sistema social *no determinístico*, así como su relación con la fuerza, la orientación pasado-presente-futuro y la trama social. Desde aquí, este estudio destaca valores terminales, valores instrumentales y valores generacionales.

En respuesta, el presente capítulo ha abundado sobre las capacidades del diseñador gráfico en tres sentidos: un marco teórico-conceptual sólido, la precisión metodológica, así como la diversidad de los productos gráficos aplicables a las instituciones de la administración pública.

## Referencias

- Aicher, O., M., Krampen y B. Reinald (1979). *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Alvarado, M. y E. Ramos (1999). *Una aproximación a la teoría del diseño*. Ciudad de México: UAM-A.
- Anzola, O. (2005). “Caracterización. La cultura corporativa” en *Investigación*, recuperado de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/sotavento/article/view/1566/1419>, consultado el 23 de mayo de 2020.
- Arnheim, R. (1998). *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.
- Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Berlin, B. y P. Kay (1969). *Basic colors terms: Their universality and evolution*, Berkeley: University of California.
- Bermúdez, J. (2006). *Perspectivas contemporáneas sobre la cognición. Percepción, categorización, conceptualización*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores-UAEM.
- Chaves, N. (1996). *La imagen corporativa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Deregowski, J. (2002). “Pictorial perception and culture”, recuperado de <https://www.jstor.org/stable/24922916>, consultado el 13 de mayo de 2021.

- Elizondo, J. (2012). *Signo en acción. El origen común de la semiótica y el pragmatismo*. Ciudad de México, México: Paidós.
- García, F. (2017). “El nuevo nacionalismo mexicano” en *El Financiero*, recuperado de <https://www.elfinanciero.com.mx/opinion/fernando-garcia-ramirez/el-nuevo-nacionalismo-mexicano/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Guiraud, P. (1988). *La semiología*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores.
- Guízar, R. (2013). *Desarrollo organizacional. Principios y aplicaciones*. Ciudad de México: Mc Graw Hill Education.
- Kloss, G. (2002). *Entre el diseño y la edición. Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial*. Ciudad de México: UAM-X.
- Koontz, H., H. Wehrich y M. Cannice (2012). *Administración, una perspectiva global y empresarial*. Ciudad de México: McGraw Hill, Interamericana Editores.
- López, J., M. Sánchez, y S. Nicastro (2003). *Análisis de organizaciones educativas a través de casos*. Madrid: Síntesis
- Matlin, M. y H. Foley (1996). *Sensación y percepción*. Ciudad de México: Prentice Hall Hispanoamericana.
- March, J. y J. Olsen (1997). *El redescubrimiento de las instituciones. La base organizativa de la política*. Ciudad de México: Colegio Nacional de Ciencias Políticas y Administración Pública A.C., Universidad Autónoma de Sinaloa, FCE.
- Martínez, G. (2007). *Estado, gobierno y administración pública desde la filosofía de la liberación*. Arkho Ediciones, recuperado de <http://www.analectica.org/articulos/mtz-estado/>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Mazari, M. (2017). “Presentación” en J. Ortiz (2017). *Afectividad y diseño*. Ciudad de México: UNAM.
- Mendoza, R. (2007). “El nuevo institucionalismo histórico y las políticas sociales” en *Polis*, núm. 1., recuperado de <https://entretajidos.iconos.edu.mx/thesite/la-practica-de-la-investigacion-transdisciplinar-en-el-campo-del-diseno/>, consultado el 23 de junio de 2021.
- Munari, B. (1996). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Newark, Q. (2002). *Qué es el diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili
- Ortiz, J. (2017). *Afectividad y diseño*. Ciudad de México: UNAM.
- Peirce, C. (2014). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press (colección de 8 volúmenes).
- Real Academia Española (2019). *Diccionario de la lengua española*, recuperado de <https://dle.rae.es/>, consultado el 23 de noviembre de 2021.

- Riffo, P. (2016). “Una reflexión para la comprensión de los imaginarios sociales” en *Comuni@cción*, núm. 1, recuperado de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682016000100006](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000100006), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Robbins, S. y T. Judge (2013). *Comportamiento organizacional*. Ciudad de México: Pearson Educación de México.
- Villar, M. y S. Amaya (2010). “Imaginarios colectivos y representaciones sociales en la forma de habitar los espacios urbanos” en *Revista de Arquitectura*, vol. 12, núm. 1, pp. 17-27, recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=125117499003>, consultado del 3 de mayo de 2021.
- Vizcaíno, F. (2004). *El nacionalismo mexicano en los tiempos de la globalización y el multiculturalismo*. Ciudad de México: UNAM.



# Diseñador gráfico, Administración Pública y factibilidad de un proyecto estratégico conjunto

Joel Mendoza Ruiz

### Introducción

El principal motor del presente capítulo es la experiencia visual de la Administración Pública federal a partir de 2000, así como los antecedentes clásicos de imagen institucional. Esto supuso una relación virtuosa entre el diseñador gráfico y la Administración Pública. Sin embargo, al iniciar la recolección de información, la relación empezó a mostrar una “doble camisa de fuerza” para el diseñador gráfico atrás de la “bonita fachada institucional”. Desde el Gobierno, tomó forma una imagen normalizada por intereses político-administrativos mientras que desde la Administración Pública afloró la inclusión accesoria del profesional del Diseño Gráfico. Ante esa disyuntiva la pregunta fue: ¿cuál es la medida exacta del constante expuesto?

Sobre esa base, y como contribución específica del libro en que se inserta, el propósito de este capítulo es ponderar la relación entre el diseñador gráfico y la Administración Pública; mediante el análisis de los conceptos aplicados de diseño aplicados, de la continuidad de una investigación disciplinar que pondere la vigencia o evolución del diseño institucional, así como del aprovechamiento del diseñador gráfico en distintos modelos administrativos, para determinar, con exactitud, la proporción entre la subordinación político-administrativa y la creatividad socialmente trascendente.

El contenido se organizó en cuatro apartados, además de la presente introducción y las conclusiones. La contextualización del estudio se presenta en el apartado Antecedentes: normalización y resistencia. Los tres siguientes títulos constituyen el desarrollo metodológico: 1) Conceptos y evolución del Diseño Gráfico en la Administración Pública descentralizada y autónoma, 2) Continuidad de investigación disciplinar en la Administración Pública descentralizada y autónoma, y 3) Aprovechamiento del diseñador gráfico en los modelos de la Administración Pública descentralizada y autónoma.

### **Antecedentes: normalización y resistencia**

Los aspectos preliminares para considerar en la presente investigación, todavía dentro de la perspectiva de la relación virtuosa, fueron dos: 1) la normalización de la imagen institucional del Gobierno nacional mexicano a partir de 2000, y 2) a manera de resistencia, la libertad en el diseño y uso de identidades originales de las instituciones pertenecientes al sector descentralizado y autónomo del mismo orden gubernamental. Sobre el numeral 1, es necesario destacar que las dependencias centralizadas del Gobierno nacional mexicano habían desarrollado imágenes institucionales propias antes de 2000. Tales imágenes habían generado una sólida identidad propia. A manera de ejemplo, la Secretaría de Salud y la Secretaría de Comunicaciones y Transportes, más allá de sus edificios de oficinas de la Ciudad de México, había aplicado su identidad institucional a todas sus infraestructuras. La primera actuó en las unidades médicas e instalaciones sanitarias que permitieron los programas de atención a zonas marginadas. La segunda, en sus delegaciones estatales y en la red carretera federal. La Secretaría de Educación Pública y la Secretaría de Desarrollo Social habían hecho lo propio en las publicaciones derivadas de sus programas sociales.

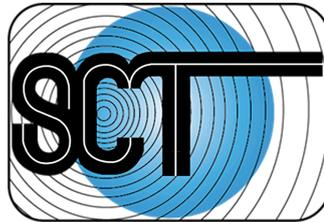
**FIGURA 1**

Símbolos institucionales de algunas Secretarías del Estado mexicano antes de 2000



Secretaría de Hacienda y Crédito Público  
Fuente: icon Ape, 2021.

Secretaría de Desarrollo Social  
Fuente: De León Profesionales, 2021.



Secretaría del Medio Ambiente, Recursos Naturales y Pesca  
Fuente: Sutori, 2021.

Secretaría de Comunicaciones y Transportes  
Fuente: GMK Free Logos, 2021.



Secretaría de Educación Pública  
Fuente: NF Graphics, 2021.

Secretaría de Salud  
Fuente: Youtube, 2018.

La excepción de lo expuesto era la documentación oficial, cuya formalidad imponía el uso regulado del escudo nacional mexicano, en encabezado y gota “marca de agua”. No obstante, desde entonces, las instituciones del sector descentralizado y autónomo mostraban un manejo más libre de su documentación.

## FIGURA 2

Símbolos de la documentación oficial al inicio de la década de los ochenta



Fuente: Archivo personal del autor.

A partir del 2000 se ha normalizado la imagen institucional de la Administración Pública central, esto es, se ha tipificado la identidad de las Secretarías de Estado. Con ello se pretende reflejar una dinámica en la forma de gobernar, una forma personal de gobierno distinta a la anterior, cordialmente cercana para ganar credibilidad. El escudo nacional se constituye como símbolo resemantizado de un logotipo, pasando así al ámbito gráfico y no precisamente patriótico. La composición de las imágenes recientes del Gobierno nacional mexicano representa al mexicano común y a un partido político triunfante en turno. En ese sentido, el mismo Gobierno nacional ha llegado al extremo de rehusar la Ley sobre el Escudo, la Bandera y el Himno Nacionales. El caso icónico ha sido el “águila mocha”, que fue la imagen del sexenio 2000-2006, cuyo borde inferior de un escudo nacional mutilado aparentemente pretendió aludir una F, la inicial del apellido Fox (Flores y García, 2016, pp. 40-44). De acuerdo con los propósitos expuestos, la imagen institucional de los gobiernos nacionales recientes procura su difusión universal: en infraestructuras, en documentos de programas sociales y, ahora sí, en la documentación oficial.

### FIGURA 3

Evolución de la imagen institucional de la Secretaría que encabeza el sector agricultura



Periodo 1976-2000

Fuente: Logopedia, 2021.

Sexenio 2000-2006

Fuente: Logopedia, 2021.



Sexenio 2006-2012

Fuente: Logopedia, 2021.



Sexenio 2012-2018

Fuente: Logopedia, 2021.



Sexenio 2018-2024

Fuente: Sader, 2020.

La extensión de la imagen sexenal normalizada hacia la administración descentralizada y autónoma ha sido un hecho latente. La jefa de Comunicación Editorial del Instituto Nacional de Medicina Genómica (Inmegen), en entrevista (3 de marzo de 2020), enfatizó que el imago tipo de su institución es de tendencia disruptiva por desligarse de la imagen del Gobierno federal. Sin embargo, desde el sexenio 2012-2018 han existido exigencias por homologar la imagen del Inmegen con la del Gobierno federal. En respuesta, se ha optado por hacerlo solo en comunicados y eventos conjuntos con la Secretaría de Salud. Por su parte, un representante del Servicio Nacional de Sanidad, Inocuidad y Calidad Agroalimentaria (Senasica), en entrevista (8 de julio de 2020), evidenció la revisión sexenal de las imágenes institucionales a través de la Secretaría que encabeza cada sector. La fuente impuesta en el imago tipo de Senasica para el sexenio 2012-2018 fue Soberana Titular. Para el sexenio 2018-2024 el color del pez cambió a azul claro y la fuente a GMX y Montserrat.

La tendencia demostrada en el párrafo anterior orientó el presente estudio hacia las imágenes institucionales de la administración descentralizada y autónoma. Para pasar a abordar lo referido en el numeral 2 del párrafo inicial de este apartado, una primera muestra se estimó en 42 organizaciones públicas, sin embargo, pese a la formalidad de las gestiones, la falta de respuestas mermó ese alcance. Cinco instituciones argumentaron respuestas negativas desde el inicio de las solicitudes. El Centro Nacional de Metrología (Cenam, 4 de agosto de 2020) señaló: “Cenam no cuenta con departamento de diseño gráfico o de comunicación visual”. El Servicio Postal Mexicano expuso (13 de agosto de 2020): “Sugiero a Usted dirija su solicitud a la Dirección de Imagen de la Presidencia de la República”. La Sociedad Hipotecaria Federal (SHF, 14 de agosto de 2020) argumentó: “Las personas que en ese momento eran las encargadas de las funciones de comunicación e imagen institucional ya no laboran con nosotros, desafortunadamente ellos son quienes podrían haber tenido algún expediente”. El Banco Nacional de Obras y Servicios Públicos (Banobras, 1º de septiembre de 2020) puntualizó: “No se cuenta con la información solicitada”. El Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt, 15 de enero de 2021) precisó: “No encontramos información acerca del origen y creación del logotipo institucional, toda vez que fue creado hace 50 años”. Un segundo grupo de tres instituciones pidió que se le especificara la información requerida para después guardar silencio pese a la insistencia: la Lotería Nacional, el Instituto

Nacional de Bellas Artes y la Agencia de Servicios a la Comercialización y Desarrollo de Mercados Agropecuarios (Aserca). Un tercer grupo de 16 instituciones, como ampliación del anterior, nunca atendió nuestra solicitud. Estas negativas son significativas, pues, más allá de la falta de información, es síntoma de la ausencia de cuidado en la relación creativa que este texto analiza.

De ese modo, la muestra factible sobre diseño de imagen institucional se redujo a 18 instituciones e incluyó 66.7% de imagotipos (12/18), 16.7% de logosímbolos (3/18), 11.1% de isotipos (2/18) y 5.6% de logotipos (1/18). No obstante, por la evasión de la información específica de los departamentos de diseño gráfico; en ese aspecto, solo se analizaron hasta 16 instituciones. Desde una perspectiva histórica, la muestra se integró por dos instituciones con antecedentes coloniales, cinco de la etapa fundacional del Estado mexicano moderno, dos de la fase del desarrollo estabilizador y nueve de la época contemporánea. Para mayor detalle, el texto restante del presente apartado se dedica a precisar los datos históricos de la muestra.

La Casa de Moneda de México tiene, como antecedente remoto, aquella erigida por la ordenanza real de 1535. Como dependencia del Consejo de Indias, el virrey Antonio de Mendoza la ubicó inicialmente en el Palacio Viejo de Moctezuma. Las primeras acuñaciones se dieron en 1535, una vez que llegaron los oficiales encargados y el financiamiento para los procesos relativos (Quiroga, 2011, pp. 134-135).

El Archivo General de la Nación (AGN) tiene también antecedentes coloniales. Fue aprobado en 1790 por el Ministerio de Gracia y Justicia de España, a iniciativa de Juan Vicente Güemes Pacheco y Padilla, segundo conde de Revillagigedo. La justificación fue la urgente necesidad de reunir y ordenar los documentos de la Secretaría de Cámara y demás instituciones del virreinato (Gobierno de México, 2021). No obstante, el edificio sede desde 1982 gana el protagonismo del AGN al haberse construido entre 1895 y 1900 dentro de la arquitectura carcelaria panóptica, esto es, siete pasillos concurrían a una torre de vigilancia al centro. La noche del 22 de febrero de 1913 Francisco I. Madero y José María Pino Suárez, presidente y vicepresidente de México, fueron asesinados atrás de la nueva penitenciaría. Más adelante, los suplicios de la singular prisión acuñaron la denominación “Palacio negro de Lecumberri” (México Desconocido, 2018, s/p).

El Banco Nacional de Comercio Exterior (Bancomext) fue creado en 1937 por el presidente Lázaro Cárdenas del Río con el propósito de fomentar las

exportaciones. En 1951 inició la publicación de la *Revista Comercio Exterior*, en cuya portada la denominación del banco se asociaba ya al símbolo de un globo terráqueo. En la etapa reciente, tal misión se ha centrado en la generación de divisas y nuevos esquemas de financiamiento para el sector energético, el turismo y los servicios (Bancomext, 2017).

La creación del Instituto Politécnico Nacional (IPN) fue noticia difundida el 1° de enero de 1936 por el diario *El Universal*. Como acuerdo del Consejo Técnico de la Escuela Politécnica, se dio a conocer que el objeto del IPN sería “impartir a las masas, particularmente proletarias, capacitación técnica para que cada individuo sea la unidad social más apta para la República Mexicana”. La misma publicación señaló que la organización del IPN iniciaba con prevocacionales o escuelas equivalentes al actual nivel de secundaria, vocacionales o bachilleratos tecnológicos y cinco ramas profesionales: ciencias exactas y físicoquímicas aplicadas, ciencias económicas y sociales, ciencias biológicas aplicadas, ciencias geofísicas y geográficas, así como artes y manufactura. De cada rama, se enumeraron las escuelas incorporadas (Presidencia del Decanato, 2018, pp. 2-4).

Petróleos Mexicano (Pemex) fue creada como empresa paraestatal en 1940. Su origen fue propiciado por la nacionalización súbita, fundada en la Ley de Expropiación de 1937, de la industria petrolera que operaban empresas extranjeras en el país el 18 de marzo de 1938.

Los antecedentes institucionales del Servicio Geológico Mexicano (SGM) iniciaron en 1944 bajo la misión de explorar y divulgar el conocimiento en materia de minería, conduciéndole a la autonomía administrativa en 1949. Con el rango de Consejo Nacional, para 1955 amplió sus propósitos estratégicos hacia la geología y la consigna de estimar los recursos no renovables. En 1975 la adecuación sectorial lo devolvió a la exploración y levantamiento cartográfico de recursos geológico-mineros. Para 2005 especializó sus funciones operativas en el marco de la protección ambiental (SGM, 2020).

El Banco del Bienestar ha tenido dos transformaciones históricas. Su origen fue en 1949 bajo la denominación Patronato del Ahorro Nacional, en 2001 se transformó en el Banco del Ahorro Nacional y Servicios Financieros SNC (Bansefi), y por decreto del 21 de julio de 2019 alcanzó su fórmula institucional actual (Gutiérrez, 2019). En su formato original de patronato, los bonos del ahorro nacional eran una política de ahorro social e inversión del Gobierno nacional

que aseguraba, mediante un rendimiento del 7.17% anual, duplicar la inversión de los ahorradores en 10 años: “Usted gana y México progresa” (DeMemoria, 1950). Los bonos tenían un Diseño Gráfico formal, mientras que los bonos escolares, para la práctica formativa del ahorro en escuelas primarias y secundarias, consistían en una planilla que debía llenarse con timbres para su canje por dinero una vez que estaba llena.

Caminos y Puentes Federales de Ingresos y Servicios Conexos (Capufe) fue creado en 1958 como organismo descentralizado para construir carreteras de peaje, con la denominación inicial Caminos Federales de Ingresos. La denominación actual obedece a su reforma de 1963, por la cual, se le autorizó construir puentes de peaje, así como administrar y darle mantenimiento a su infraestructura (Congreso Mundial de Carreteras, 1964, p. 18).

La Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (Conaliteg) se fundó en 1959 para consolidar la distribución de libros. Como antecedentes, la normalización del contenido de libros de texto gratuito y útiles escolares de educación primaria fue un proyecto consensado en el ámbito federal desde el segundo Congreso de Instrucción Pública, 1890-1891, celebrado en la Ciudad de México. Hacia 1940 se elaboraron y distribuyeron los primeros libros de texto gratuitos, como consumación de los ideales revolucionarios por parte del Gobierno nacional (Mendoza, 2017, pp. 176-178).

El Centro Nacional de Prevención de Desastres (Cenapred) fue erigido en 1988, como institución técnica-científica encargada de diseñar y gestionar políticas públicas de prevención de desastres y reducción de riesgos. Forma parte del Sistema Nacional de Protección Civil (Sinaproc), que a su vez fue creado en 1986 como respuesta gubernamental a los sismos de septiembre de 1985 para coordinar acciones intergubernamentales en materia de protección civil (Cámara de Diputados, 2012, pp. 10-11 y 16). El Sinaproc es encabezado por la Coordinación Nacional de Protección Civil.

La Procuraduría Federal de Protección al Ambiente (Profepa) fue creada por decreto publicado el 4 de junio de 1992 en el *Diario Oficial de la Federación*. En su portal web se señala, como contexto de origen, la negociación del Tratado de Libre Comercio con los Estados Unidos y Canadá (Profepa, 2020).

El Consejo de la Judicatura Federal (CJF), derivado de la reforma constitucional y de la Ley Orgánica del Poder Judicial de la Federación, fue fundado mediante decretos publicados el 31 de diciembre de 1994 y el 26 de mayo de

1995. Este es el órgano encargado de la administración, vigilancia, disciplina y carrera judicial del Poder Judicial de la Federación, con excepción de la Suprema Corte y del Tribunal Electoral Federal (CJF, 2020).

En 2000, el Senasica sustituyó a la Comisión Nacional de Sanidad Agropecuaria (Conasag), que a su vez había sido creada cuatro años antes. Su misión oficial es “regular, administrar y fomentar las actividades de sanidad, inocuidad y calidad agroalimentaria, reduciendo los riesgos inherentes en materia agrícola, pecuaria, acuícola y pesquera, en beneficio de los productores, consumidores e industria” (AIBJCM, 2021).

El Inmegen fue fundado en 2004. Su creación corresponde a la tendencia, iniciada en la década de los cuarenta, de crear instituciones nacionales por especialidades de la salud: el Inmegen pasó a ser la undécima. Oficialmente, “su misión sustantiva es generar conocimiento en el área de la genómica que conduzca al desarrollo de herramientas que mejoren la salud de los mexicanos” (Inmegen, 2019).

ProMéxico fue creado en julio de 2007 bajo la consigna de promover la inversión extranjera y las exportaciones. La nueva entidad conjuntó esfuerzos que hasta entonces realizaban por separado el Ejecutivo Federal, Bancomext, la Secretaría de Economía (SE), la Secretaría de Relaciones Exteriores (SRE) a través de embajadas y consulados, así como otras secretarías. Sus metas fueron muy claras: incrementar en los siguientes cinco años la inversión extranjera directa en 230% y las exportaciones en 150% (Noriega, 2009, p. 3). ProMéxico se extinguió por decreto presidencial publicado el 3 de mayo de 2019 (Presidencia de la República, 2019).

La creación de la Comisión Nacional de Hidrocarburos (CNH), decretada el 28 de noviembre de 2008, acrecentó la tendencia iniciada en la década de los noventa con la fundación de la Comisión Reguladora de Energía (CRE): sumar organismos reguladores a la Administración Pública federal. En este nuevo caso, la CNH se constituyó como organismo con autonomía técnica y principios de transparencia para regular y supervisar la exploración y extracción de hidrocarburos en México. En 2013, la denominada Reforma Energética buscó incrementar la renta petrolera mediante la suma de fórmulas para la producción de hidrocarburos y el arreglo institucional de los órganos reguladores (CNH, 2020).

La Comisión Federal de Competencia Económica (Cofece), junto con el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), son órganos constitucionales

autónomos fundados por la reforma al artículo 28 de la Carta Magna, publicada en el *Diario Oficial de la Federación* del 11 de junio de 2013. La Cofece sustituyó a la autoridad antimonopolios que, en la víspera de la entrada en vigor del Tratado de Libre Comercio de América del Norte, se estableció el 23 de junio de 1993. La misión de la Cofece se complementó con la fundación de los Tribunales Especializados en materia de Competencia Económica, Radiodifusión y Telecomunicaciones por parte del Poder Judicial de la Federación el 9 de agosto de 2013 (Cofece, 2020).

La creación del Centro Nacional de Control de Energía (Cenace) fue decretada en agosto de 2014, concretando así el inciso b del artículo décimo sexto transitorio del decreto correspondiente a la Reforma Energética. Inició sus actividades el 1º de enero de 2015 para asumir la operación del nuevo Mercado Eléctrico Mayorista (MEM), el control operativo del Sistema Eléctrico Nacional (SEN) y la garantía de imparcialidad en el acceso a la Red Nacional de Transmisión y a las Redes Generales de Distribución (Cenace, 2020b). Sus antecedentes fueron las instituciones de la etapa de nacionalización de la industria eléctrica (1937-1960) y las de regulación técnica y económica de energías no renovables (1993-2013).

### **Conceptos y evolución del Diseño Gráfico en la Administración Pública descentralizada y autónoma**

La muestra incluyó imágenes asociadas a tres significados mayoritarios. Los valores institucionales constituyeron la mayor asiduidad con 38.9% (7/18). Le siguieron la identidad de México en el contexto internacional, que abarcó 27.8% (5/18) de la muestra, así como los instrumentos tecnológicos representativos de la organización, destacados en 16.7% de los casos (3/18). En contraste, los tres significados minoritarios fueron los valores patrios, el edificio sede de la organización y los símbolos sectoriales; con 5.5% (1/18) cada uno de ellos. En materia de evolución, seis de las 18 imágenes institucionales (33.3%) han cambiado sobre conceptos distintos: dos de ellas para acentuar la identidad mexicana en el contexto internacional, una para proyectar la vocación tecnológica, una para resaltar valores institucionales, una más por modificaciones sectoriales, y la última para asumir la imagen del gobierno en turno en sustitución de la propia. En paralelo, otras cuatro de las 18 imágenes institucionales (22.2%) han evolucionado para mejorar o simplificar el diseño sobre la base del mismo concepto.

ProMéxico proyectaba en su logotipo tres valores institucionales:

Proximidad [...] ofreciendo a los clientes un trato personalizado, humano y cercano, sintonizado con sus expectativas y estilos de vida, mostrando en todo momento una vocación de servicio. Compromiso [...] con el bienestar de los clientes, a través de una excelente calidad de servicio y de productos cada vez mejores. Modernidad [...] para ofrecer siempre una imagen, fresca, limpia y actual. Adecuada para una empresa del sector de la imagen y comunicaciones (ProMéxico, 2017, p. 7).

#### FIGURA 4

Logotipo de ProMéxico



Fuente: ProMéxico,  
2017, p. 16.

La Cofece, según el subdirector general de Diseño y Comunicación Gráfica (21 de agosto de 2020), utiliza un imagotipo que representa un “ojo vigilante”. Tal ojo está formado por dos letras “C” que dan lugar a dos interpretaciones del quehacer institucional: “competidor vs competidor”, o bien, “comisión vs colusión”. El acrónimo en letras minúsculas alude una comunicación institucional en la cercanía o “de tú a tú”, además de ser un tema estético. Como es evidente, los valores proyectados son el compromiso con la competencia económica y la comunicación paritaria. El entrevistado aludió una leve evolución sobre el mismo concepto, ya que se contemplaba inicialmente un ojo tridimensional que se desechó por su complejidad, la imagen actual se encuadra en el *flat design*.

**FIGURA 5**  
Imagotipo de la Cofece



Fuente: Archivos personales del subdirector general de Diseño y Comunicación Gráfica de Cofece.

La Profepa, según el subdirector de Comunicación Gráfica (12 de noviembre de 2020), desarrolló como concepto de su imagotipo la silueta de un águila que, al ser símbolo patrio y a la vez especie protegida, resguarda con sus alas al medio ambiente, representado por el acrónimo de la institución. En la parte inferior se dispuso la denominación institucional completa en dos líneas. El mensaje es muy concreto: el compromiso con el derecho ambiental. La evolución del imagotipo ha sido mayoritariamente sobre la base del concepto original.

**FIGURA 6**  
Los cinco imagotipos de la Profepa



Fuente: Profepa, 1998, p. 1.

Fuente: Yumpu, 2020.

Fuente: Profepa, 2012.



Fuente: Profepa, 2018.



Fuente: Profepa, 2020.



La Conaliteg señala como significado de su logotipo:

El árbol y los frutos simbolizan el tesoro del saber humano; las raíces y los libros representan los seis grados de la educación primaria que han de nutrirse siempre de la savia de ese saber; y la niña y el niño significan la igualdad cívica que la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos otorga a mujeres y hombres, y que les da derecho a disfrutar por igual, del árbol y frutos del saber humano (Conaliteg, 2020).

Se alude entonces al compromiso con el derecho constitucional a la educación en condiciones de igualdad.

**FIGURA 7**

Logosímbolo de la Conaliteg



Fuente: Conaliteg, 2020.

La CNH, según la encargada de la Imagen Institucional (10 de septiembre de 2020), tiene un logotipo que constituye “un toque simplista” orientado a la sobriedad. Los primeros comisionados aprobaron el logotipo en color azul celeste por aludir dinamismo, tecnología y certidumbre, valores institucionales básicos en las funciones de regulación.

**FIGURA 8**

Logotipo principal y alternativos de la CNH



Comisión Nacional  
de Hidrocarburos



Comisión  
Nacional de  
Hidrocarburos

Fuente: CNH, 2019,  
p. 7-9.



Fuente: CNH,  
2019, p. 7-9.

El Consejo de la Judicatura Federal (CJF), según la directora de Difusión e Imagen (13 de octubre de 2020), dispuso de un isotipo que transmite su identidad intangible: “Dichos elementos reflejan las características que el Consejo de la Judicatura Federal desea transmitir a la sociedad: transparencia, rendición de cuentas, cambio, apertura, cercanía con la sociedad, fortaleza institucional, honestidad, independencia, integridad y sencillez”.

### FIGURA 9

Isotipos del CJF



Fuente: Comunicado  
impreso de la directora  
de Difusión e Imagen.



Fuente: Comunicado impreso de la directora de Difusión e Imagen.

Pemex ha impulsado a través de su imagen un concepto de “internacionalización de la empresa más importante del país”, y ha abandonado el concepto eminentemente popular de sus inicios. Hacia 1950 el Charrito Pemex cubrió el vacío de la década anterior, la imagen se extendió hacia los establecimientos de combustibles y lubricantes para automotores e, incluso, al lenguaje metafórico de la clase trabajadora (Magaña, 2020). A finales de la década de los setenta, el caracol, en sustitución del Charrito Pemex, se consideró un símbolo de las culturas prehispánicas y a la vez un resto fósil como lo es el petróleo. La tipografía evocó las grecas de las pirámides prehispánicas localizadas al suroriente del actual territorio nacional (Martínez, 2020). El imago tipo actual conservó del antecedente los colores nacionales y la gota de petróleo e introdujo el águila como símbolo nacional. La imagen resultante no superpuso los elementos, el águila es parte de la gota de petróleo y las plumas en rojo simbolizan las flamas que surgen del gas (Herrera, 2018, p.2), de ahí su denominación “gota-águila”. La tipografía se conservó similar a la imagen anterior, solo se cambiaron las letras “e” para que el conjunto tipográfico quedara en mayúsculas y se retiró el contorno (Logos de México, 2019).

### FIGURA 10

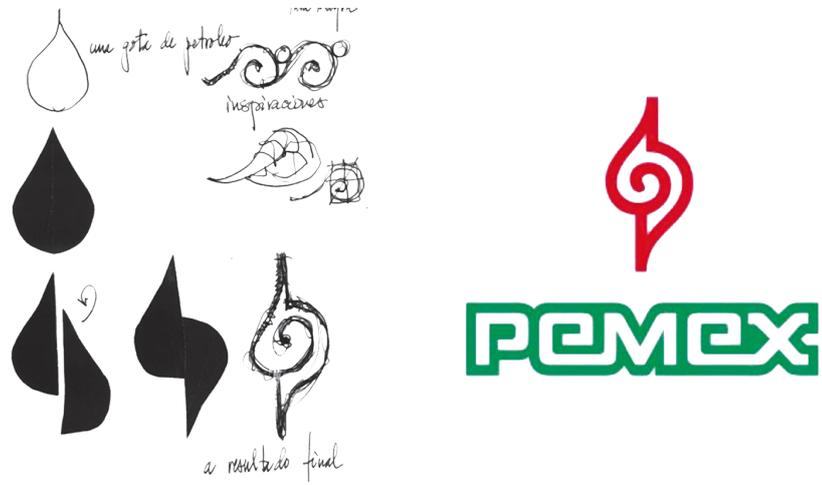
El Charrito Pemex en los tanques de queroseno y las bombas de mexolina



Fuentes: Pérez, 2016; Regalos Artesanales, 2018; Cronista de Cuernavaca, 2020; respectivamente.

**FIGURA 11**

Proceso creativo del caracol



Fuente: Martínez, 2020.

**FIGURA 12**

Imagotipo actual de Pemex



Fuente: Pemex, 2020, p. 4.

El Bancomext posee un imagotipo compuesto por:

[...] una abstracción de la esfera terráquea [...], la cual ubica a México en el centro y representa lo internacional de sus funciones: la globalidad y el movimiento económico, financiero y comercial con tres ondas ligeramente desfasadas que logran dinamizar y dar volumen; y el Logotipo cuya solución tipográfica le da claridad y formalidad (Bancomext, s/f, p. 4).

Asimismo, las ondas del símbolo refieren al modelo de la triple hélice de Etzkowitz y Leydesdorff (1995), el cual orienta un proceso intelectual para la evolución de las relaciones; en este caso, entre los empresarios, las autoridades locales y la banca de desarrollo. A diferencia del imagotipo de Pemex, la imagen de Bancomext ha evolucionado sobre el mismo concepto.

### FIGURA 13

Imagotipos genéricos y especiales del Bancomext



Fuente: Bancomext, s/f,  
pp. 5 y 29.



**BANCOMEXT**

Banca de Desarrollo



Fuente: Bancomext,  
s/f, pp. 5 y 29.

El imagotipo de la Casa de Moneda es una versión estilizada de la ceca de México. Como derecho de acuñación, la ceca, o bien el sello en moneda de curso legal según acepción árabe del siglo XVI, fue originalmente una “M” que autorizó la reina Juana I de Castilla y Aragón (Gobierno de la República, 2020). La “M” de caracteres góticos fue visible en las dos primeras series de monedas, luego migró a rasgos humanísticos y se incluyó una “O” sobrepuesta a la “M”, elemento que con el tiempo se hizo definitivo (Quiroga, 2011, p. 139).

## FIGURA 14

### Imagotipo de la Casa de Moneda de México



Fuente: Casa de Moneda, 2020.

El imagotipo actual del Cenace, según la jefa de la Unidad de Comunicación Social de este organismo (1° de septiembre de 2020), evolucionó desde el mismo concepto original. Se estilizaron sus elementos para representar visualmente el Sistema Eléctrico Nacional, construido sobre la base de aquella curva senoide que grafica la corriente alterna. La línea ascendente y gruesa significa la ampliación y modernización del referido sistema, como visión institucional del Cenace. Las líneas y puntos aluden la extensión del mallado nacional. El nodo central representa el punto de equilibrio del mercado eléctrico nacional (Cenace, 2017). El proceso creativo consideró la comparativa del perfil de varios organismos operadores de energía de otros países (¿quiénes son?) o estados (como en el caso de la Unión Americana). En función de los anteriores se determinó el uso de los colores.

## FIGURA 15

### Imagotipos original y vigente del Cenace



Fuente: Cenace, 2019, p. 15.

Fuente: Cenace,  
2019, p. 15.



El Cenapred combinó, en el imago tipo que comparte con el Sinaproc, la imagen estilizada de un chimalli y el distintivo de la protección civil internacional, este último fue definido en 1949 por la Liga de las Naciones. Para la definición del primer término:

Un chimalli es una palabra de origen náhuatl que significa “escudo o protección”. Eran escudos hechos con diversos materiales; por ejemplo, madera, con la que se fabricaban los llamados “cuauhchimalli”, o bien, podían ser elaborados con caña de maíz, con la que se confeccionaban los “otlachimalli”. También había escudos hechos con oro, o decorados con trabajos en plumas, llamados “māhui-zzoh chimalli” (Sinaproc, s/f, p. 4).

En entrevista con la subdirectora de Promoción Cultural del Cenapred (5 de agosto de 2020), ella comentó que los colores institucionales cambiaron del sexenio de origen al periodo 2018-2024. La evolución del imago tipo partió de simples líneas que representaban dos figuras humanas bajo una cubierta de protección, para pasar a integrar, en un concepto distinto, el distintivo de la protección civil internacional, primero con un mapa del territorio nacional y, más adelante, con el referido chimalli.

**FIGURA 16**

Evolución del imagotipo del Sinaproc



Fuente: Cenapred, 2020, p. 3; Segob, 2007, p. 11; Sinaproc, s/f, pp. 5-7; SSPC, 2019, p. 5.

El imagotipo del Instituto Nacional de Medicina Genómica (Inmegen), según la jefa de Comunicación Editorial (3 de marzo de 2020), es de tendencia disruptiva por desligarse con de la imagen del Gobierno federal. Las letras que lo envuelven (A, G, C, T) se relacionan con las bases nitrogenadas o nucleótidos que forman el ADN (adenina, guanina, citosina y timina). La secuencia específica es el fragmento de un gen, denominado FOXP2, que abarca la región del ADN en donde se encuentra la mutación que permite el desarrollo del lenguaje. El fragmento del gen incluido alude a la condición distintiva del ser humano: “Sin el habla probablemente no tendríamos la misma capacidad de conciencia, ni noción objetiva de nosotros mismos, y tal vez seríamos ignorantes de nuestro papel en el orden universal” (Inmegen, 2017, p. 7). En la parte baja de la silueta humana está representada la doble hélice o cadena del ADN.

### FIGURA 17

Imagotipos del Inmegen

Fuente: Archivos personales de la jefa de Comunicación Editorial del Inmegen.



Los logo-símbolos del SGM ha evolucionado sobre dos conceptos distintos. El territorio nacional fue gradualmente sustituido por un instrumento básico de la exploración geológica. La secuencia se muestra como sigue:

## FIGURA 18

### Historia de los logosímbolos del SGM



1944 - 1949

COMITÉ DIRECTIVO PARA  
LA INVESTIGACIÓN DE LOS  
RECURSOS MINERALES  
DE MÉXICO

En 1944 nace el CDIRMM y el primer logotipo del organismo, el cual se conformó por el mapa de la República Mexicana con un punto resaltado dentro de su división política, al interior de una circunferencia y con el nombre del organismo sobre esta, sugiriendo así la existencia del CDIRMM para la exploración y divulgación del conocimiento de las riquezas minerales de México.

El acomodo del nombre separado por dos líneas reforzaba su rango y razón de ser.



1949 - 1955

INSTITUTO NACIONAL DE  
INVESTIGACIÓN PARA LOS  
RECURSOS MINERALES

Para 1949, el CDIRMM transfiere sus funciones al recién creado INIRM con el fin de ser un organismo autónomo, cuya encomienda era la exploración de los recursos minerales del país, incluyendo combustibles sólidos, líquidos y gaseosos, ya fuera por encargo del gobierno o particulares. Al ser prácticamente una fusión el logotipo no sufrió cambios significativos manteniendo la mayor parte de su apariencia original y agregando solamente puntos en cada estado de la República así como el nombre actualizado del organismo.



1955 - 1975

CONSEJO DE RECURSOS  
NATURALES NO RENOVABLES

En 1955, el INIRM da paso a la creación del CRNNR lo cual no solo significó un cambio de nombre, sino también de misión, cuyo objetivo era coordinar y fomentar la investigación geológica, minera y tecnológica para explorar y estimar los recursos naturales no renovables del país. Ante estos cambios el logotipo del organismo agregó un par de elementos distintivos y por primera vez aparece la pica (herramienta característica del geólogo) formando una cruz con dos picas sobre el mapa de la República y una torre minera en la parte superior, todo dentro de una circunferencia y sobre su contorno el nombre del organismo en forma de anillo. Con esta imagen se buscaba evocar a la exploración geológica-minera del territorio nacional, de la cual sería responsable el organismo.



1975 - 2005

CONSEJO DE RECURSOS  
MINERALES

Fue hasta 1975 que el CRNNR llega a su fin por reformas a la ley en materia de minería y la entidad que funcionaba como una secretaría de minas pasa a ser el CRM, cuyo encargo fue la exploración geológica-minera y cuantificación de los recursos minerales así como la generación del programa de cartografía geológico-minera, geofísica y geoquímica. Con la extinción del CRNNR su logotipo es rediseñado en su totalidad, se dejó de lado el mapa de la República y los nombres completos, enfocando todo su peso visual en una pica, la cual se integra con las iniciales del nombre del organismo sobre su mango o empuñadura.



2005 - 2012

SERVICIO GEOLÓGICO  
MEXICANO

Después de 30 años, en 2005, la ley minera le otorga al organismo 26 funciones para el cumplimiento de su objeto, por lo que el CRM cambia de denominación y da paso al nacimiento del Servicio Geológico Mexicano, el cual tendría por encargo ser el generador y depositario de información pública en materia de geología, minería, geofísica, geoquímica, geología ambiental, hidrogeología, peligros naturales y áreas protegidas. Este cambio significó una actualización radical del logotipo, el cual se conformó con las iniciales del nombre con un diseño integrado que simulaba las montañas y el agua sobre las tres letras, con un par de picas cruzadas sobre la "M" y el nombre completo del organismo en la base. Con este logo se buscó darle peso a las nuevas funciones adquiridas, las cuales correspondían a la parte de geología ambiental e hidrogeología para deslindar un poco la relación que se tenía del organismo con la minería.



2012 - 2018

Para 2012, la nueva administración decide apostar por un cambio de imagen menos robusta y se crea el logotipo actual, el cual conserva la estructura base y modifica solo la línea y colores que evocaban a las montañas y al agua para darle todo el peso gráfico a la figura de la pica integrada con las iniciales. Este logotipo se mantiene a la fecha y solo ha sufrido cambios en cuanto a colores y tipografía de acuerdo con la imagen gráfica del Gobierno federal.



2018 - 2024

Fuente: SGM, 2020.

En forma por demás similar al caso anterior, Caminos y Puentes Federales de Ingresos y Servicios Conexos (Capufe) ha tenido la siguiente secuencia:

### FIGURA 19

#### Historia de la imagen institucional de Capufe



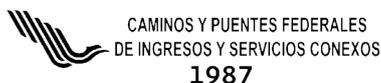
1960

En este logotipo se aprecia la cara y cuello de un águila real, símbolo de la identidad mexicana. En la parte superior central se aprecia la imagen del puente Coatzacoalcos I. Del mismo puente, en la parte superior izquierda se observan las torres que flanquean al paso de los barcos. En la parte central se aprecia un montículo de gravilla. En la parte inferior izquierda se observa una carretera; en la parte inferior derecha un transbordador y en la parte superior de este, una de las garras de águila.



1983

En este logotipo se observa el águila hasta sus alas. En la parte superior se aprecia una imagen del puente Coatzacoalcos I. En la parte central se observan los volcanes Iztacíhuatl y Popocatepetl. En la parte inferior se ve una carretera y en la parte inferior derecha la Planta de Emulsiones Asfálticas, que en 1971 inició operaciones en Chontalpa, Tabasco.



1987

En este logotipo se observan seis líneas gruesas en forma de carreteras que representan el mapa de la República Mexicana. A las dos líneas donde se localiza la península de Yucatán se le da la forma del perfil de un águila. A un costado del logotipo se lee el nombre completo de la institución.



1996

En este logotipo se acota el nombre de la institución a “Caminos y Puentes” y se utiliza una tipografía especialmente diseñada para ello, que constituye un sello distintivo de la imagen institucional.



**1997**

Se agrega al logotipo los colores nacionales, verde, blanco y rojo, los cuales significan esperanza, unidad y la sangre de los héroes nacionales, respectivamente.



**2010**

En este año se conmemora el 50 Aniversario de Caminos y Puentes Federales. Se diseña un logotipo especial, y se le añade al nombre del organismo la palabra *federales*.



**2010**

Logotipo oficial, registrado ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual. Simboliza la identidad, la continuidad y la solidez del organismo operador de carreteras y puentes de cuota más importante de México.

Fuente: Información proporcionada por el subgerente de Prensa e Información de Capufe.

El IPN cuenta con un escudo que remata con el portón característico de acceso al “Cuadrilátero”, esto es, el edificio de diseño simplista y económico que albergó la primera dirección de la institución en el Casco de Santo Tomás, Ciudad de México. Adicionalmente, integra elementos representativos de las ramas del conocimiento: el engrane de la ingeniería y las ciencias fisicomatemáticas, un matraz al que bordea una serpiente para representar a las ciencias médico-biológicas, así como la balanza de las ciencias sociales y administrativas (Dirección General, 2002, p. 15).

**FIGURA 20**

Escudo del IPN



a) Escudo original de 1944.

b) Escudo a partir del periodo 1948-1950.



Escudo del IPN sostenido por la naturaleza y la sabiduría, *Mural Sur del Cuadrilátero*.

Fuente: Dirección General, 2002, p. 14.

El imagotipo actual del Banco del Bienestar corresponde a la imagen misma del Gobierno de México, diseñado, según el respectivo *Manual básico de identidad*, para que “cada contacto con un mensaje emitido por el Gobierno de México transmita el espíritu histórico de la identidad” (Gobierno de México, 2018, p. 2). Concretamente, la visión estratégica 2024 del actual gobierno nacional se ha denominado la Cuarta Transformación, entendida como el cuarto proceso histórico de cambio social en la historia del país e instrumentado en los tres grandes ejes del *Plan nacional de desarrollo*: 1) política y gobierno, 2) política social y 3) economía (Presidencia de la República, 2019). En esa visión se inscriben los próceres incluidos en el imagotipo del Banco del Bienestar. La primera transformación está representada por Miguel Hidalgo, como líder visionario, y es compartida por José María Morelos y Pavón, quien definió los ideales de la nación. La segunda transformación la simboliza Benito Juárez, caracterizado por

el orden constitucional y la entereza, distinguido tanto en el imagotipo como en la visión política actual por ser el portador de la bandera nacional. La tercera transformación es personificada por Francisco I. Madero, adalid de la democracia, y por Lázaro Cárdenas, de quien se destaca su legado moral, social y político. Coyunturalmente, el 2020 fue dedicado al homenaje de Leona Vicario, benemérita madre de la patria, considerada la primera mujer periodista de la historia de México, por lo que la imagen de Juárez se desplaza a la derecha para ser alternada por Leona Vicario como portadora de la bandera.

La imagen institucional ha cambiado sobre conceptos distintos. En 1999 los bonos emitidos por el Patronato del Ahorro Nacional tenían una tipografía de encabezado documental que destacaba la forma de las letras “O”. El mismo sentido tuvo la nueva imagen al cambiar la denominación institucional en 2001:

El logotipo de Bansefi [Banco del Ahorro Nacional y Servicios Financieros S. N. C.] está diseñado a partir de la “O” de Bonos. Basándose en la forma geométrica de la “O” se elaboró el cuadrado del logo del Banco del Ahorro Nacional y Servicios Financieros. Esta forma simétrica representa la solidez, el equilibrio, el orden y la estabilidad; cualidades que configuran la imagen de lo que representa nuestra institución (Bansefi, s/f, pp. 5 y 7).

La imagen vigente corresponde a un nuevo cambio de denominación institucional, oficializado en 2019.

#### FIGURA 21

Alternancia en los logotipos de Bansefi/Banco del Bienestar de 2001, 2012 y 2019

Fuente: Bansefi, s/f, pp. 7-9; Banco del Bienestar, 2020.





Fuente: Bansefi, s/f, pp. 7-9; Banco del Bienestar, 2020.

El imagotipo del AGN, según el subdirector de Difusión (6 de agosto de 2020), se integró por la imagen del edificio sede tipo panóptico en planta, el acrónimo “AGN México” en la parte baja, así como la leyenda “Archivo General de la Nación” según la presentación, al costado derecho en la versión horizontal y en la parte de abajo del acrónimo en la versión vertical. Se considera que el vocablo *México* es importante, ya que los archivos de otros países, como Colombia y Perú, se denominan de la misma forma.

#### FIGURA 22

Imagotipos del AGN



Fuente: AGN, 2020.

Fuente: UNAM, 2020.

El Senasica construyó su logotipo a partir de la imagen del maíz, un elemento alusivo del sector administrativo que encabezó la Secretaría de Agricultura y Recursos Hidráulicos (SARH, 1976-1994). Según un representante de Senasica, en entrevista (8 de julio de 2020), para 1996, el logotipo solo reflejaba una imagen de carácter agrícola y ganadera a través del elote y la cabeza de un bovino, la denominación institucional era una leyenda a manera de círculo envolvente del símbolo. En 2001, en virtud de la ampliación de responsabilidades se agregó al símbolo la imagen de un pez, se adecuó la leyenda del círculo envolvente al cambio de denominación y, como variante, se diseñó la integración horizontal del símbolo y acrónimo.

### FIGURA 23

Logosímbolos del Senasica



Fuente: Issuu (2020);  
Comité Estatal de  
Sanidad Vegetal  
Michoacán (2020).

En suma, las tendencias minoritarias de los conceptos de diseño son la involución hacia el nacionalismo clásico de Estado, además de la exaltación del sentido histórico de las instituciones a través de la imagen de los edificios sede. En importancia ascendente, tanto conceptual como evolutiva, los conceptos con base en instrumentos tecnológicos robustecen de manera indirecta al grupo

de los valores institucionales, al profesar la “lealtad profesional” como principio subjetivo que contribuye al refuerzo de las instituciones de adscripción. El mismo caso aplica para los símbolos sectoriales. Por su parte, la presencia de México en la economía global conceptualiza: 1) el mercado del petróleo y sus derivados, 2) las relaciones reguladas entre empresarios y el financiamiento, 3) la circulación monetaria misma y 4) la adquisición de energía eléctrica. Como variante no-económica, la organización nacional de la protección civil se vincula a la internacional.

La mayor frecuencia, conceptos fundados en valores institucionales con 38.9% (7/18), incluye un caso presuntuoso de 10 principios, que contrasta con otros tres casos centrados en compromisos únicos: a) con la competencia económica y la comunicación paritaria, b) con el derecho ambiental, y c) con el derecho constitucional a la educación en condiciones de igualdad. A estos tres incisos podría sumarse indirectamente la “lealtad profesional”, aludida en el párrafo anterior. En las mejores soluciones, ProMéxico, Capufe y la CNH relacionaron tres principios a manera de sistema de valores. En la muestra, el uso de colores se inclina al verde en 61.1% (11/18) y al gris en 50% (9/18). Otras minorías son: 33.3% rojo (6/18), 22.2% beige (4/18), 16.6% azul (3/18), 11.1% morado (2/18), 11.1% negro (2/18), 11.1% anaranjado (2/18), 11.1% guinda (2/18), 11.1% amarillo (2/18) y 11.1% oro (2/18). Las tipografías son diversas y, como ya fue señalada la tendencia, se orientan a la estandarización que impone el Gobierno Central. El detalle se muestra en la siguiente tabla.

## TABLA ÚNICA

Colores y fuentes en las imágenes de las instituciones que integran la muestra

| Institución | Colores   | Fuentes   |
|-------------|---|---|
| ProMéxico   | Siete colores en total. Dos tonalidades de cada uno de los siguientes: rojo (PMS1795C y PMS201C), rosa (PMS Process Magenta C y PMS676C), anaranjado (PMS130C y PMS158C), morado (PMS248C y PMS512C), verde (PMS376C y PMS377C) y azul (PMS7467C y PMS322C); además el gris en un solo tono (PMS Cool Gray 7C). | La primaria es Myriad Pro y la secundaria Adobe Caslon Pro.   |
| Cofece      | Dos colores: verde turquesa pálido (3265 C) y tipografía color gris (432 C).  | Avenir  |
| Profepa     | Tres colores: verde degradado (627C a 626C), el acrónimo en gris oscuro (424C) y la denominación completa en gris claro (Cool Gray 7C).   | Montserrat  |
| Conaliteg   | Tres colores: se desconocen los tonos exactos que fueron aplicados, más allá de su estrecha relación con la tricromía de la bandera nacional mexicana.  | No definida   |
| CNH         | Un color: el logotipo principal es en gris (426), aunque el manual lo muestra en colores alternativos: negro, verde, azul oscuro, azul claro y rosa.  | Iris UPC  |
| CJF         | Un color: morado, en impresiones aplica el Pantone Solid Coated 2685c y en materiales web y redes sociales se utiliza el Pantone Hex: 24135F.   | Tres familias tipográficas: Arial (Primaria), Verdana (secundaria) y Georgia (terciaria).                 |
| Pemex       | Tres colores: verde (348C), rojo (186C) y beige (465C).   | GMX es la tipografía primaria y Montserrat la secundaria, aunque otras alternativas son Palatino y Arial. |

|                     |  |  |
|---------------------|--|--|
| Bancomext           | Dos colores: verde (327 PMS) y negro.  | No definida  |
| Casa de Moneda      | Un color: oro, con algunas entonaciones que simulan la aplicación de la ceca en el relieve de las monedas. | Century Old Style Book   |
| Cenace              | Cinco colores: gris (Cool Gray 9C), rojo (186C) y tres tonos de anaranjado (159C, 715C y 1375C).           | Familia tipográfica Tahoma y Verdana, aunque se aplica también Montserrat. |
| Cenapred            | Tres colores: verde (626C), beige (465C y 468C) y gris (Co Mo Yo K7o, Co Mo Yo K6o y Co Mo Yo K5o).        | Montserrat   |
| Inmegem             | Dos colores: azul (293) y verde (369).   | Gill Sans  |
| SGM                 | Tres colores: guinda (7421C y 7420C), beige (648C) y gris (Cool Gray 7C).                                  | Montserrat   |
| Capufe              | Cuatro colores: verde (356C), rojo (200C), dorado (468C) y gris (424C).                                    | GMX  |
| IPN                 | Dos colores: guinda (222C) y blanco.   | Montserrat   |
| Banco del Bienestar | Dos colores: verde (626C) y amarillo ocre (468C).  | GMX y Montserrat   |
| AGN                 | Dos colores: rojo y blanco, sin mayor especificación, pues el manual estaba en proceso de actualización.   | Calada en el imagotipo, no especificada                                    |
| Senasica            | Cinco colores: amarillo (1235C), verde (370C), gris (10C), negro y azul (no especificado).                 | GMX y Montserrat   |

**Fuente:** Elaboración propia a partir de las entrevistas o el manual de imagen institucional de cada institución de la muestra.

### Continuidad de investigación disciplinar en la Administración Pública descentralizada y autónoma

Más allá de la creatividad artística demostrada en las imágenes, como producto inspirado en las instituciones, un primer acercamiento entre la profesión del Diseño y la Administración Pública no proyectó lo ideal. Del total de la muestra, solo 22.2% de los diseños de imagen institucional fueron producidos *in house* (4/18). El resto denota orígenes atomizados: 27.7% desconocen quién fue el diseñador de su imagen (5/18), 16.6% aceptaron la propuesta del gobierno central (3/18), 11.1% resolvieron por concurso (2/18) y 22.2% encomendaron la tarea a un despacho externo (4/18). En cuanto a la población objetivo, 16.6% proyectó su imagen institucional hacia grupos específicos de usuarios (3/18) y, en mejores soluciones, 11.1% ha llegado hasta una segmentación más precisa (2/18). Los demás han definido grupos objetivo en forma por demás genérica: 33.3% a usuarios en general (6/18), 11.1% a personal interno (2/18) y 27.7% a la interacción entre personal y usuarios (5/18). Como aspecto más crítico, solo 16.6% han realizado estudios para conocer cómo impacta la imagen institucional en los usuarios y así adecuar las estrategias de diseño (3/18). En contracara, 61.1% señalaron francamente que no han realizado estudios (11/18) y, como ampliación de esa misma tendencia, 22.2% pretendió enmendar la carencia mediante un discurso de criterios subjetivos (4/18).

Capufe, por conducto del subgerente de Prensa e Información (25 de enero de 2021), no aportó datos sobre la autoría de su imagen institucional ni ha realizado estudios al respecto. La población objetivo son tanto usuarios como personal interno.

El CJF, según la información proporcionada por la directora de Difusión e Imagen (13 de octubre de 2020), desconoce el origen de su isotipo y no ha realizado consultas sobre este. La población objetivo fue expresada de manera genérica: “los servidores públicos del Poder Judicial de la Federación, los justiciables y el público en general”.

La imagen del Banco del Bienestar, como ya fue señalado, proviene de la administración federal centralizada. Su población objetivo son los usuarios en general, algunos vinculados con los programas sociales del Gobierno Nacional. Se intuye claramente que, como criterio subjetivo, los productos y cursales bancarios permiten una amplia difusión de la imagen del Banco de

Bienestar que, al ser la misma del Gobierno de México, potencian una amplia comunicación política en la medida que se amplía la cobertura territorial.

La Casa de Moneda heredó la ceca que impuso la corona al inicio de la etapa colonial española. Según el gerente de Escultura, Diseño y Grabado A (12 de agosto de 2020); al conservarse tal identidad constituyó, en forma general, “el signo internacional que distingue a nuestra moneda nacional”. No se reportaron estudios de tal imagotipo.

La CNH, según la encargada de Imagen Institucional (10 de septiembre de 2020), fue dotada de logotipo institucional por la Secretaría de Energía. La población objetivo es su propio personal, a efecto de dar sentido interno de pertenencia y compromiso de transparencia como órgano regulador, al margen de los vaivenes políticos. Su aceptación no ha sido objeto de estudios.

La Conaliteg atribuye la ejecución artística de su logotipo a Juan Madrid, director del Departamento de Arte y Dibujo en ese entonces, según el concepto y la aprobación de sus superiores, Juan Hernández Luna y Martín Luis Guzmán Franco, respectivamente (Conaliteg, 2020). El jefe del Departamento de Prensa e Impresión Digital (3 de diciembre de 2020) aseguró que las iniciales “JM” en los extremos izquierdo y derecho de las raíces que ilustra el logotipo corresponden precisamente a Juan Madrid, evidenciando así que el proceso de la obra se realizó *in house*. No se han realizado estudios sobre su aceptación o impacto, no obstante, se asegura que fue diseñado para los alumnos beneficiarios de los libros de texto.

La Profepa, según el subdirector de Comunicación Gráfica (12 de noviembre de 2020), contrató en el 2000 un despacho externo para definir su imagen corporativa. Como apreciación personal, considera que las autoridades han buscado posicionar la imagen institucional y esta ha sido proyectada principalmente para los usuarios de las delegaciones estatales. No obstante, se carece de estudios sobre la aceptación del imagotipo por parte de la población objetivo.

Sobre la imagen de ProMéxico, no se encontraron evidencias que revelaran la autoría de su imagen institucional. La población objetivo eran, específicamente, los inversionistas extranjeros. Se desconoce sobre la aplicación de estudios relativos en virtud de su extinción.

El Bancomext, según el director de Mercadotecnia y Posicionamiento del Negocio (12 de agosto de 2020), tiene un nicho bien definido para entregar

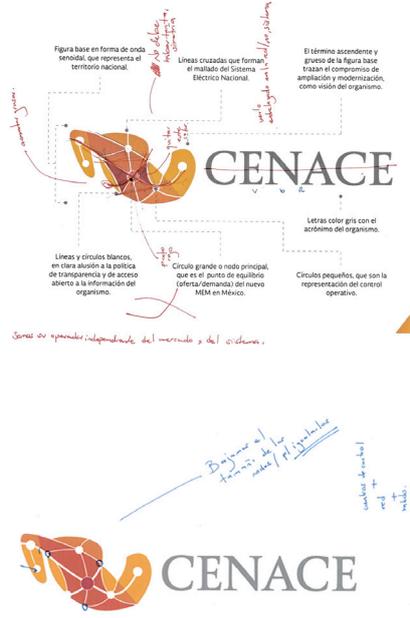
créditos a empresas en crecimiento. Sobre la información relativa a la imagen institucional, el mismo funcionario facilitó un video sobre la historia de Bancomext que no contiene información sobre el autor de la imagen institucional ni estudios de impacto.

El Cenace creó su imagen institucional *in house*. El proceso creativo, según la jefa de Unidad de Comunicación Social (1° de septiembre de 2020), involucró a su departamento en pleno y se apoyó en los bocetos o apuntes de la diseñadora gráfica del equipo. La consigna fue un resultado perdurable, como lo es el símbolo ejemplar del Instituto Mexicano del Seguro Social, citó el ejemplo. La primera propuesta de símbolo se le presentó al director del Cenace en 2016, explicando detalladamente el concepto de los elementos gráficos. La reacción fue por demás apropiada, pues luego de la aceptación general el directivo asumió el papel de cliente y realizó propuestas complementarias. Una vez realizados los ajustes correspondientes, el imagotipo del Cenace fue registrado ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual (IMPI) y ante el Instituto Nacional de Derechos de Autor (Indautor).

En la última fase, el imagotipo fue presentado en reunión plenaria a los integrantes del cuerpo directivo del Cenace, quienes manifestaron cierto rechazo en un primer momento y el cuestionamiento “¿por qué no se consultó a todos?” La respuesta lógica fue obviar esa reacción, no obstante, en 2016, a un año del inicio de operaciones, se implementó la campaña “Orgullo Cenace” como medida reactiva que fomentó el sentido de pertenencia del personal interno y la identificación con el usuario externo. La población objetivo fue la comunidad interna dispuesta en delegaciones regionales, en el sentido de darle una identidad que “tomara distancia del verde de la Comisión Federal de Electricidad y al azul de la Comisión Reguladora de Energía”. Por la reciente creación de la imagen institucional, no se dio cuenta de estudios de aceptación.

FIGURA 24

Apuntes del proceso creativo del imagotipo del Cenace y registros oficiales

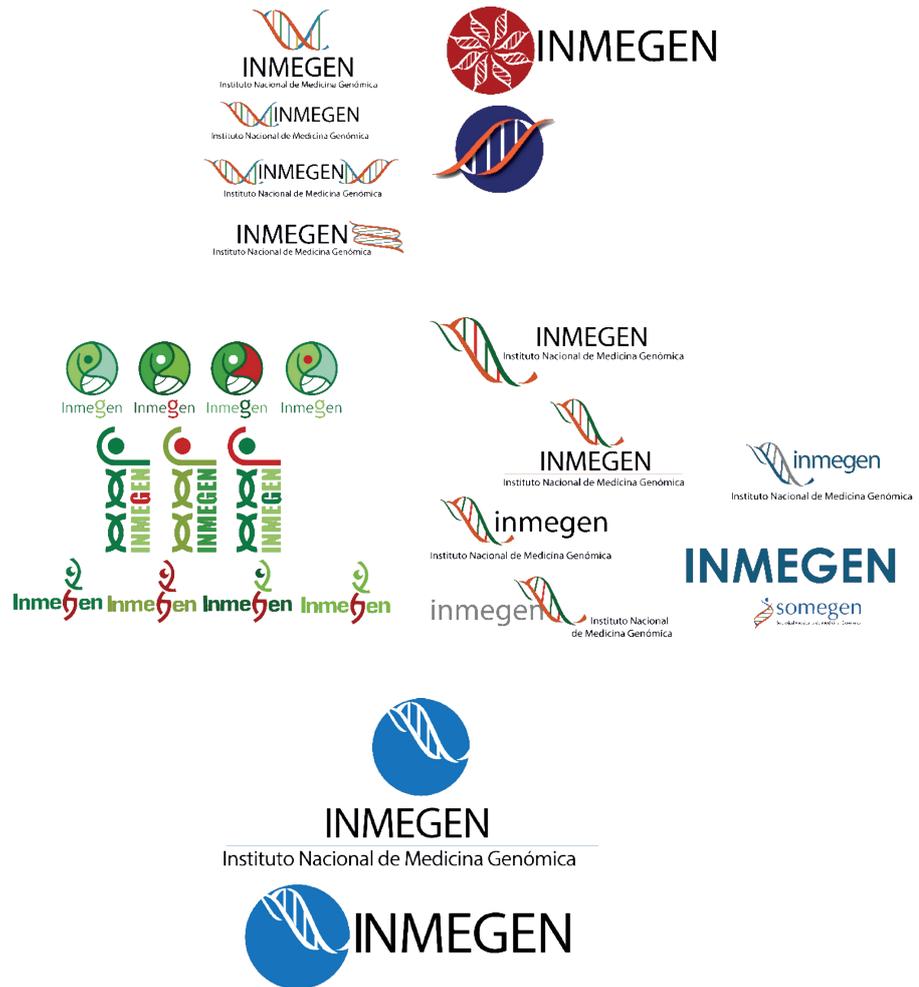


Fuente: Archivos de la Jefatura de Unidad de Comunicación Social del Cenace.

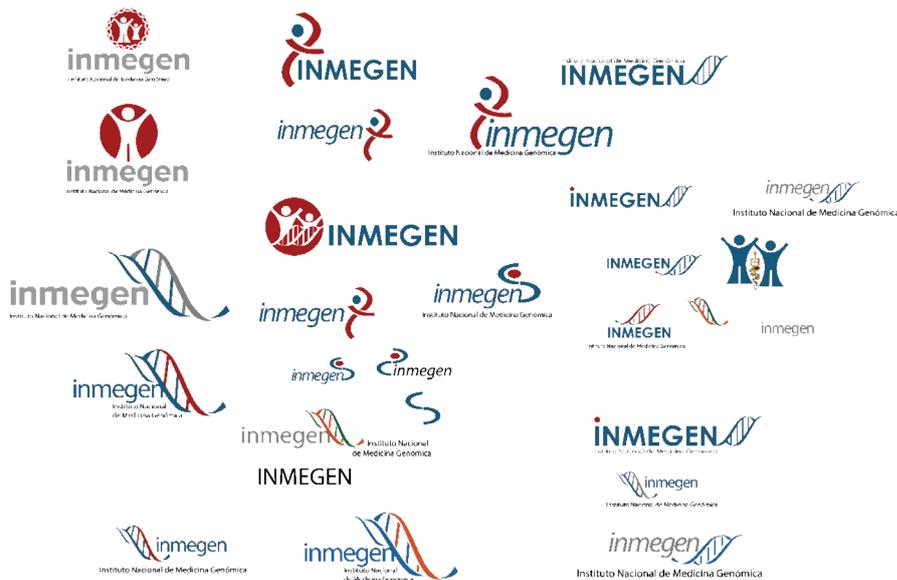
El Inmegen, según la jefa de Comunicación Editorial (3 de marzo de 2020), atribuye la autoría de su imagotipo al licenciado Alejandro López Franco, quien integró aquel Departamento de Diseño Gráfico que operó desde la fundación del mismo instituto. Fue creado para contribuir a la celebración de eventos con “mu-cha imagen”, los participantes potenciales de tales se constituyeron como población objetivo. No se han realizado estudios sobre la imagen institucional.

**FIGURA 25**

Proceso creativo del imagotipo del Inmegen



Fuente: Archivos personales de la jefa de Comunicación Editorial del Inmegen.



Fuente: Archivos personales de la jefa de Comunicación Editorial del Inmegen.

El escudo del IPN fue definido mediante concurso convocado por la Federación Nacional de Estudiantes Técnicos (FNET) en 1944, mismo año en que se proyectó y construyó el portón característico. Se presentaron al concurso 10 propuestas, cuyo elemento común fue el engrane que representa a la ingeniería. La propuesta ganadora fue la que presentaron los alumnos Armando López Fonseca y Jorge Grajales, de la Prevocacional Número 5. El escudo del IPN fue registrado el 1° de diciembre de 1995 ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, según expediente 249406 (Dirección General, 2002, p. 15). La población objetivo es, evidentemente, la comunidad académica. Pese a que no se han realizado estudios sobre la imagen del IPN, se considera que los símbolos oficiales y no oficiales del IPN son sólidos patrones de identidad que la mayoría de las generaciones de estudiantes aceptan sin cuestionamientos. El escudo se reproduce prácticamente en todos los trabajos de los estudiantes. Las egresadas compran vestidos guinda para su graduación y los egresados corbatas del mismo color. En las palabras del presidente del Decanato (14 de agosto de 2020), “son colores visibles a los ojos y emociones, un himno que va más allá”.

El AGN desconoce al autor de su imagen institucional. Según el subdirector de Difusión (6 de agosto de 2020), su población objetivo son los usuarios de

sus redes sociales en lo general. El criterio subjetivo de aceptación de su imagen ha sido el desarrollo reciente de un manual de estilo para enfatizar las referencias de los documentos, de tal modo que se conozca el tipo de recursos existentes en el AGN y la forma de encontrarlos. En ese sentido, regularmente se cuestionan ¿qué información debe acompañar al documento o imagen?, asimismo, ¿qué variaciones deben considerarse en el banner respectivo?

El Cenapred, según la subdirectora de Promoción Cultural (5 de agosto de 2020), externalizó, a través de quien fungió como coordinador nacional de Protección Civil durante el sexenio 2012-2018, el diseño un nuevo imagotipo para el Sinaproc. La nueva versión sustituyó a los anteriores y aplicó para todas las unidades administrativas involucradas: 1) la Coordinación Nacional de Protección Civil; 2) la Dirección General de Protección Civil; 3) la Dirección General para la Gestión de Riesgos; 4) la Dirección General de Vinculación, Innovación y Normativa en materia de Protección Civil; y 5) el Centro Nacional de Prevención de Desastres. Se asegura que el imagotipo del Sinaproc ha alcanzado la identificación y apropiación de su población objetivo: autoridades de protección civil, grupos voluntarios y víctimas de desastres. En sustitución de estudios de aceptación de la imagen institucional, existen múltiples valoraciones subjetivas. La mayoría de las unidades de protección civil, estatales y municipales, suelen solicitar el manual y los “pantones” para adecuar su imagen institucional. Asimismo, una vez que realizan sus diseños, se solicita alguna opinión al respecto o, en ocasiones, el respectivo *visto bueno*. A la población le resulta fácil identificar a los servidores públicos de Protección Civil, así como las tareas que realizan, por el imagotipo plasmado tanto en la ropa como en los vehículos.

Pemex, luego de un concurso fallido, seleccionó en sus antecedentes contractuales un despacho para elaborar la imagen vigente. Los hermanos Miguel y Darío Castilleja López eran proveedores de diseño corporativo de empresas como Banamex, Grupo Carso, Scribe y Refaccionaria California. En el sector público destacó su participación en el diseño de la credencial para votar (YouTube, 2017). Según el subgerente de Comunicación Interna (30 de octubre de 2020), la población objetivo de la imagen de Pemex es diversa, en paralelo a la estructura de la paraestatal. La Subgerencia de Comunicación Interna atiende a un vasto grupo de usuarios estimado en 750 000, entre personal activo y retirado. En otros casos, como la imagen de las gasolineras integradas a la franquicia, la regulación corresponde a la subsidiaria Pemex Transformación Industrial y se

estiman 10 mil 439 establecimientos (Notimex, 2019). El imago tipo constituye una marca registrada sobre la que no se han realizado encuestas de aceptación de usuarios internos y externos. Su valoración se remite a publicaciones especializadas en *marketing*:

En 2020, el valor de marca de la empresa petrolera mexicana Petróleos Mexicanos (Pemex) fue estimado en 6.900 millones de dólares estadounidenses, lo que representa una caída de alrededor del 23.5% en comparación con su valor estimado de marca en 2019. La principal productora de petróleo de México se posicionó en segundo lugar en el ranking de las marcas mexicanas más valiosas en 2020, al ser desplazada de la primera posición por la marca cervecera Corona (Statista, 2020).

El SGM, según la jefa del Departamento de Mercadotecnia y Vinculación (29 de octubre de 2020), diseñó su isotipo actual *in house* y su población objetivo es el sector minero: industrias *juniors*, pequeñas, medianas y grandes. La convivencia con estas empresas es común en campañas de geología ambiental, elaboración de atlas de riesgos y acciones específicas para la manifestación del impacto ambiental. La aceptación del isotipo no ha sido objeto de encuestas, los estudios al respecto se han limitado a consultar si lo recuerdan entre tres opciones gráficas que se muestran.

El Senasica, según un representante entrevistado (8 de julio de 2020), convocó a concurso el diseño de su logotipo en 1996. El ganador, no definido por el entrevistado, entregó un manual de identidad gráfica y cedió los derechos a la entonces Comisión Nacional de Sanidad Agropecuaria (Conasag). La población objetivo se estima que son, en 60%, los beneficiarios del programa de prevención de problemas sanitarios del sector productivo, en 20% el turismo al que se advierten los riesgos de transportar determinados *souvenirs*, el restante 20% son actores del comercio internacional por muestreo en función de mensajes exclusivos. Se asegura que en algún momento invirtieron en el sondeo del entendimiento de los mensajes diseñados.

La Cofece, según el subdirector General de Diseño y Comunicación Gráfica (21 de agosto de 2020), contrató a un despacho externo la elaboración de su imago tipo. Al ser una institución joven y altamente técnica, la Cofece atiende, además de la difusión de sus acciones hacia el público en general, dos grupos

definidos: los especialistas en pleno desempeño y los profesionistas jóvenes interesados en el tema. En ese sentido, han realizado tres encuestas para evaluar sus estrategias y actualmente trabajan en la unificación de la imagen editorial tanto impresa como digital.

En general, si bien destaca la experiencia del Cenace por su proceso creativo-institucional de elaboración y registro de imagen, así como la del Cofece por atender segmentos específicos de clientes, es también sumamente necesario denotar que la relación entre el profesional del Diseño Gráfico y la Administración Pública muestra tres grandes inconsistencias: 1) la adquisición desconocida o *no institucional* de una imagen, 2) la proyección hacia una población mayoritariamente genérica y 3) el desconocimiento del impacto de la imagen institucional y la adecuación consecuente de las estrategias que correspondan.

### **Aprovechamiento del diseñador gráfico en los modelos de la Administración Pública descentralizada y autónoma**

Un mayor acercamiento entre el diseñador gráfico y la Administración Pública permite detectar un modelo administrativo mayoritario: la difusión temático-institucional, presente en 75% (12/16) de la muestra. Dos modelos minoritarios y rezagados son la revisión editorial y la identificación-señalización de inmuebles, mientras que otros modelos más avanzados son la coordinación de equipos por usos múltiples y la escuela de diseño especializado; cada uno de estos últimos cuatro con 6.2% de la muestra (1/16). Respecto a la cantidad de profesionales del Diseño Gráfico en la integración de las unidades administrativas, la mayor incidencia es de un solo elemento en 37.5% de la muestra (6/16), seguido por pares en 25% (4/16). Los casos minoritarios son cero, tres, cuatro, nueve, 10 y un caso que no aportó la cantidad, con 6.2% de la muestra cada uno de ellos (1/16).

La Conaliteg, según el jefe del Departamento de Prerensa e Impresión Digital (3 de diciembre de 2020), se dedica a verificar que los archivos electrónicos enviados por la Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública cuenten con las características correctas antes de su publicación. En caso de que existan observaciones, los archivos son devueltos o se corrigen según criterios preestablecidos. El departamento está integrado por cuatro servidores públicos: dos son diseñadores gráficos y dos son artistas gráficos. Si bien se aseguró que el departamento se dedica a la regulación exclusiva

de la imagen institucional, más adelante fueron aludidos algunos logros directos en la materia, como lo es el catálogo de libros.

La Profepa, según el subdirector de Comunicación Gráfica (12 de noviembre de 2020), lo tiene a él como integrante único de su departamento. Si bien el uso principal de la imagen institucional son fachadas y señalización de los inmuebles, otras aplicaciones son papelería, *backs* de eventos, vehículos, carteles y ediciones.

El Senasica cuenta con contenidos internos que evidencian el aprovechamiento del Diseño Gráfico en los elementos de sus programas de difusión. La presentación titulada *Composición gráfica, diseño de materiales e identidad institucional* desarrolla la elaboración de audiovisuales, *spots* para radio e impresos con un claro énfasis: “El Diseño Gráfico está en todo el proceso de la creación de un mensaje visual, desde su concepción, programación, proyectar y la realización. Su principal función es transmitir el mensaje gráfico a través de una gran variedad de soportes” (Senasica, 2014, p. 6). La presentación concluye desarrollando con mayor detalle modelos y elementos concretos del diseño editorial. No se obtuvo información sobre la cantidad de diseñadores gráficos adscritos a Senasica.

El IPN tiene un Decanato que cumple la función de difundir la filosofía, los valores y los objetivos de la institución. Se integra por una Presidencia, un Comité Interno de Proyectos, un Departamento de Servicios Administrativos y tres Subdirecciones: de acuerdos y control de gestión, de investigación histórica y de archivo histórico (Presidencia del Decanato, 2020). El profesional del Diseño Gráfico es ausente en la estructura descrita. Las publicaciones de la Presidencia del Decanato hacen énfasis en los símbolos, la filosofía, las conmemoraciones y los personajes institucionales.

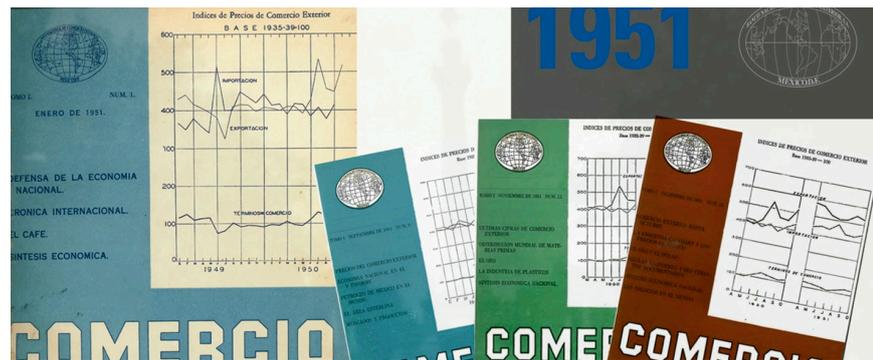
Capufe, según el subgerente de Prensa e Información (25 de enero de 2021), desarrolla a través de su departamento campañas y eventos de difusión externa y comunicación interna. En su área de difusión e imagen cuenta con una diseñadora gráfica y dos comunicólogos. Sus productos son: campañas de seguridad vial, campañas de comunicación interna, diseño de imagen en eventos internos y externos, carteles y trípticos, campañas para Twitter, *banner* para páginas web y señalética para los edificios.

El Bancomext, según el director de Mercadotecnia y Posicionamiento del Negocio (12 de agosto de 2020), desarrolla a través de su departamento,

multidisciplinariamente, las funciones de mercadeo, prensa y comunicación, así como administración y gestión. Se cuenta con los servicios de una diseñadora gráfica que, más allá de regular la imagen y el uso del imago tipo, resuelve la comprensión de los mensajes institucionales a través de distintos medios. El departamento produce contenidos para redes sociales y eventos, así como materiales impresos.

**FIGURA 26**

Publicaciones del Bancomext



Fuente:  
Bancomext, 2017.



Fuente: Comercio Exterior, 2014.

Fuente: Bancomext, 2020.



El AGN, según el subdirector de Difusión (6 de agosto de 2020), divulga a través de su departamento el patrimonio documental de la nación, principalmente en redes sociales. Además de su titular, la Subdirección de Difusión cuenta con dos colaboradores: un licenciado en Comunicación asume el diseño *web*, mientras que un diseñador gráfico se encarga del diseño editorial. Otros participantes son becarios o alumnos en servicio social, apoyados por el Programa Jóvenes Construyendo el Futuro, quienes regularmente elaboran ilustraciones que recrean escenarios novohispanos. La imagen gráfica del AGN suele utilizarse en “marca de agua” de sus documentos electrónicos. Otros usos son: ferias y actividades culturales, archivos estatales y municipales, mensajería oficial, reconocimientos y constancias, documentos extraoficiales y artículos utilitarios.

El SGM, según la jefa del Departamento de Mercadotecnia y Vinculación (29 de octubre de 2020), regula, a través de su departamento, el uso del actual isotipo y de la imagen institucional. Está integrado por cuatro elementos. Además de la titular participan un diseñador gráfico, un licenciado en Mercadotecnia y una licenciada en Administración de Empresas que asume la campaña de comunicación social. Los productos específicos del departamento son: promocionales, *posters*, *flyers*, catálogos, *stands*, *banners* y algunos libros o publicaciones impresas.

El CJF, según la información proporcionada por la directora de Difusión e Imagen (13 de octubre de 2020), difunde su quehacer a través de la elaboración de material impreso y digital, así como del desarrollo de diversas acciones de comunicación en los ámbitos interno y externo al propio Consejo. El fin es que los servidores públicos fortalezcan sus vínculos interinstitucionales y que la población en general afiance su percepción de las instituciones judiciales. En la interrelación interna, la Dirección de Difusión e Imagen atiende a las áreas que le requieren diseños específicos. Esta unidad departamental está integrada por un director de área, un subdirector de área, un técnico en Diseño Gráfico y un técnico en diseño *web*. Es el caso de impresos los productos son: libros, carteles, trípticos, dípticos, avisos, revistas, folletos, calendario institucional, periódicos murales y gráficos multimedia para correos masivos, así como material para la realización de eventos institucionales, por ejemplo: *mamparas*, *capelos*, *banners*, personificadores, programas, invitaciones, constancias, *gafetes*, etiquetas adheribles y promocionales.

En el Inmegen, según la jefa de Comunicación Editorial (3 de marzo de 2020), la Subdirección de Divulgación Científica cuenta con dos jefaturas que desarrollan el Diseño Gráfico para la institución: la Jefatura Multimedia, que elabora videos y animaciones, y la Jefatura de Comunicación Editorial, que produce pósters, material para sesiones y congresos, constancias y un cómic de difusión general del conocimiento. Cada una de las jefaturas mencionadas está integrada por un solo elemento, en la Jefatura de Comunicación Editorial fueron dos integrantes hasta 2011. Dadas las circunstancias, los dos departamentos desarrollan sus labores con alumnos del servicio social.

### FIGURA 27

Cómic del Inmegen



Fuente: Archivos personales de la jefa de Comunicación Editorial del Inmegen.

La Cofece, según el subdirector General de Diseño y Comunicación Gráfica (21 de agosto de 2020), cuenta con dos diseñadores gráficos que, de manera conjunta, están trabajando en la estrategia de comunicación. En la división operativa, el entrevistado se dedica a la relación con los medios, a eventos, así como a la administración del sitio web, mientras que el otro diseñador gráfico desarrolla la promoción. Ellos centran 20% de sus esfuerzos en la difusión que les permiten los tiempos oficiales en medios masivos, además de dedicar especial atención a las redes sociales. Actualmente trabajan en la unificación de la

imagen editorial, digital, de historietas y, especialmente, de infografías. Estas últimas se proyectan como material atractivo y menos formal.

**FIGURA 28**  
Publicaciones de la Cofece



Fuente: Cofece: 2020.

La CNH, según la encargada de Imagen Institucional (10 de septiembre de 2020), desarrolla a través de su departamento tres actividades habituales: 1) regular el uso de la imagen institucional, 2) producir elementos diversos de comunicación gráfica y 3) otras actividades que se les encomienda. El departamento

está integrado por tres personas, dos de los cuales son diseñadores gráficos. La entrevistada relacionó la amplia gama que corresponde al anterior numeral 2, cuya consigna es que sean producidos *inhouse*: infografías, posters, postales, fondos de pantalla, invitaciones, campañas, *mailing* (envíos), *brochures* (folletos), señalética de las litotecas, videos, *templates*, *backs* de las sesiones del Órgano de Gobierno, *stands* de exposiciones y escenografías de las rondas de licitación. Sin descartar la importancia de todos los productos de comunicación gráfica relacionados, la entrevistada abundó sobre ejemplos de los últimos cinco. Los videos se presentan en un canal de Youtube, así como en Twitter, Facebook y LinkedIn. El canal referido dedica su mayor espacio a la agenda del Órgano de Gobierno, al recuperar 46 reuniones ordinarias y 12 extraordinarias (CNH, 2020). Se encontraron además 19 eventos de firma de contratos, 17 seminarios especializados, cuatro eventos técnicos y un video de las rondas de licitación. Los *backs* de las sesiones de gobierno se vinculan con la producción de videos.

**FIGURA 29**

***Backs* de las sesiones del Órgano de Gobierno de la CNH**



Fuente: Archivos personales de la encargada de la Imagen Institucional de la CNH.

Algunos *templates* o plantillas para estructurar y dar aspecto visual a sitios web, se han desarrollado con base en el concepto de registro sísmico generado por la plataforma de *software* denominada *petrel*, que grafica ondas para diferenciar areniscas de los yacimientos.

**FIGURA 30**  
**Templates y platillas de la CNH**



Fuente: Archivos personales de la encargada de Imagen Institucional de la CNH.

Los stands de exposiciones y las escenografías de las rondas de licitación son casi totalmente productos de la comunicación gráfica. En las exposiciones de la CNH no se regalan impresos publicitarios, solo libretas de diseño vanguardista y plumas. Los stands de diseños temáticos se dedican a conferencias especializadas, en cuyo desarrollo, el personal usa camisas distintivas de colores institucionales: azul, gris y blanco.

### FIGURA 31

#### Stands de exposiciones de la CNH

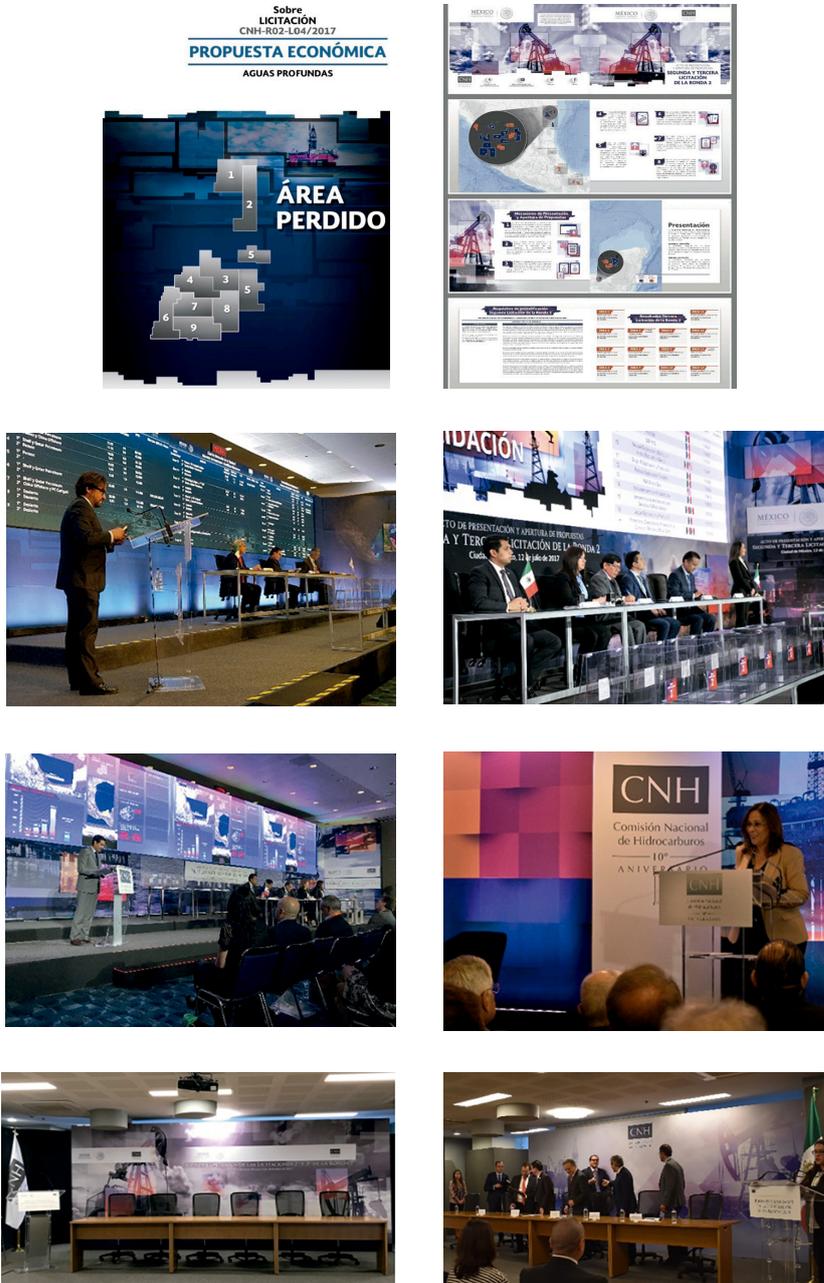


Fuente: Archivos personales de la encargada de la Imagen Institucional de la CNH.

Las escenografías de las rondas de licitación proyectan su objetivo temático, por ejemplo, los eventos relativos a la exploración y extracción de hidrocarburos en aguas profundas incorporan imágenes submarinas e infraestructuras relativas. Se cuida que todos los detalles estén alineados con el tema: cortinillas de entrada, conceptos de escenografías y hasta el diseño de las urnas. Un ejemplo de cortinilla de entrada muestra un mosaico dinámico de imágenes alusivas donde predominan los colores azul, verde y morado, seguida por la leyenda del tipo de exploración y extracción que se licita, para finalizar con la palabra *bienvenidos*. Por su parte, un ejemplo de cortinilla de salida, sobre un intenso fondo azul marino, muestra el título del acto, el tipo de exploración y extracción, así como el número y clasificación de las áreas.

### FIGURA 32

Escenografías de las rondas de licitación y de las firmas de contrato de la CNH

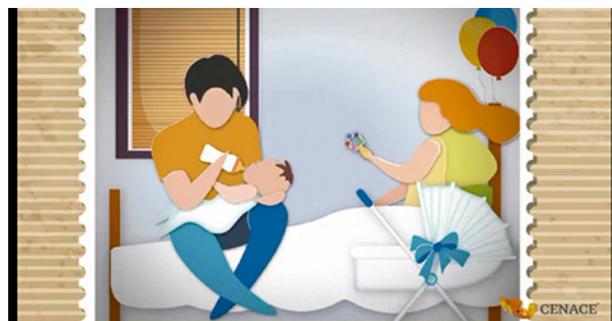
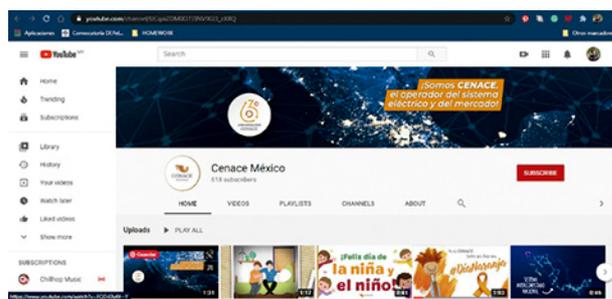


Fuente: Archivos personales de la encargada de la Imagen Institucional de la CNH.

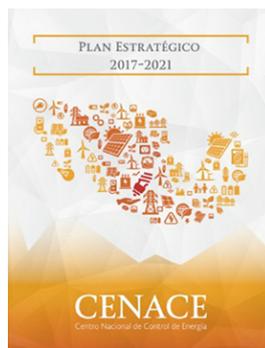
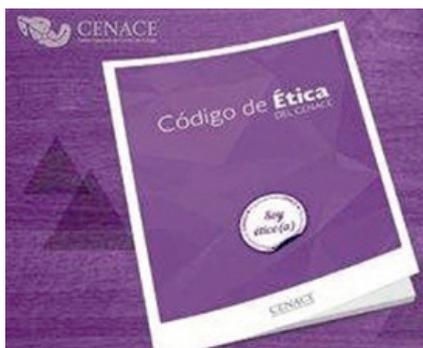
El Cenace, según la jefa de la Unidad de Comunicación Social (1° de septiembre de 2020), centra su estrategia de comunicación en la construcción de mensajes para los clientes, clasificados en internos y externos. En ese sentido, se enfatiza el acompañamiento a la labor del diseñador gráfico y la coordinación horizontal, aunque su adopción ha costado mucho. El departamento cuenta con seis colaboradores, entre ellos, un licenciado en Diseño Gráfico y una maestra en Ciencias y Artes para el Diseño. El equipo se complementa con un supervisor de información y un supervisor administrativo. Los productos del departamento son: diseño editorial, básicamente de programas, informes, reportes y boletines; coordinación de eventos; comunicados en redes sociales; videos que se difunden por su canal institucional de *Youtube*; y otros elementos como carteles, *flyers*, micrositos, infografías y galerías. Como ejemplo de la producción audiovisual del Cenace, su canal de *Youtube* cuenta con 12 videos, tres de los cuales muestran la labor institucional en el marco de la contingencia por la pandemia de Covid-19 (Cenace, 2020a).

**FIGURA 33**

**Canal de Youtube y producción editorial del Cenace**



Fuentes: Cenace, 2020a;  
Cenace, 2020b.

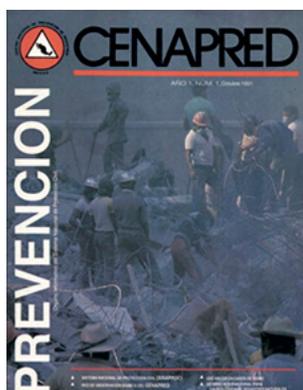


Fuentes: Cenace, 2020a;  
Cenace, 2020b.

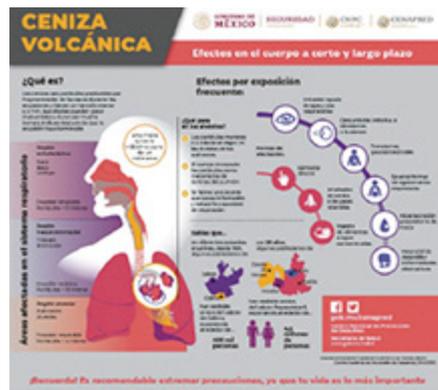
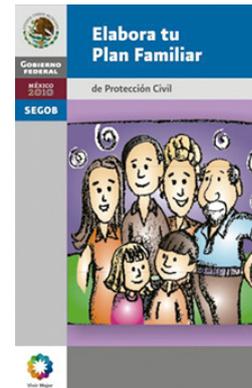
El Cenapred, según la subdirectora de Promoción Cultural (5 de agosto de 2020), difunde la cultura de protección civil y produce publicaciones a través de las dos subdirecciones que componen la Dirección de Difusión. Sin embargo, solo la Subdirección de Promoción Cultural cuenta con tres diseñadores gráficos, a la vez que otros dos integrantes de la misma unidad administrativa asumen otras tareas: visitas guiadas, exposiciones, eventos y apoyo logístico, atención a bibliotecas, medios y redes, distribución de publicaciones, entre otras actividades. El *Manual para la reproducción de la imagen institucional del emblema distintivo del Sistema Nacional de Protección Civil* potencia los usos más allá de la papelería e identificaciones: equipo, vehículos, mochilas y radios de comunicación.

### FIGURA 34

Publicaciones del Cenapred a lo largo de los años



Fuente: Cenapred,  
2020, pp. 4-6.



Fuente: Cenapred, 2020, pp. 4-6.

Pemex, según el subgerente de Comunicación Interna (30 de octubre de 2020), incluye diversas unidades administrativas de Diseño Gráfico en su amplia estructura organizacional que, sin enumerarlas con exactitud, refirió de manera general: servicios de salud, inclusión, capital humano, entre otros. Sin embargo, aclaró también que el proceso de centralización del sexenio en curso prescribió que los diseños elaborados por esos departamentos requerían de su aprobación. La subgerencia a su cargo asume el uso de la marca al interior de la empresa y está integrada por nueve diseñadores, de los cuales, seis son de confianza y tres son personal sindicalizado. En cuanto a sus perfiles, un diseñador asume la materia editorial, dos la ilustración, dos el *marketing* y el resto no tienen perfiles especializados. Los productos de la Subgerencia de Comunicación Interna son: una revista de contenidos internos, boletines *Pemex informa*, campañas internas, video interno y externo, redes sociales (Twitter, Facebook e Instagram), mamparas, así como el contenido de pantallas. Con orgullo, el funcionario

expresó que la variedad anterior se produce *in house*. El uso general de la marca es responsabilidad de la Subdirección de Comunicación y Mercadotécnica, a la que pertenece la Subgerencia de Comunicación Interna. Por su parte, el uso de la imagen institucional en franquicias —como ya se dijo— es regulado por la subsidiaria Pemex Transformación Industrial.

**FIGURA 35**

Imagotipo actual de Pemex y campañas internas



**PEMEX** **ESANTO**

Que nuestro lugar de **trabajo sea**

+ limpio  
ordenado  
seguro

Es un esfuerzo de todas y todos

Reglamento de Seguridad e Higiene de Petróleos Mexicanos y sus EPIS

GOBIERNO DE MÉXICO | PEMEX

**PEMEX** **ESANTO**

¿Y TÚ QUÉ ESTÁS HACIENDO PARA MANTENERTE **SALUDABLE?**

Cuando te ejercitas, beneficias:

**Tu sistema respiratorio**

- Aumentas la fuerza y resistencia de los músculos respiratorios.
- Mantén una buena hidratación y alimentación todo el tiempo.

**Tu sistema inmune**

- Aumentas la capacidad de defensa de tu organismo al fortalecer la producción de anticuerpos.
- La actividad física moderada disminuye el riesgo de tener hipertensión, diabetes, colesterol elevado, obesidad, etc.

Mantente en movimiento, mantente saludable

GOBIERNO DE MÉXICO | PEMEX

**PEMEX** **ESANTO**

El reciclaje hace la **diferencia**

**Súmate**

Reglamento de Seguridad e Higiene de Petróleos Mexicanos y sus EPIS

GOBIERNO DE MÉXICO | PEMEX

Fuente: Archivos personales del coordinador de Contenidos de Pemex.



Fuente: Archivos personales del coordinador de Contenidos de Pemex.

La Casa de Moneda, según el gerente de Escultura, Diseño y Grabado A (12 de agosto de 2020), se ha constituido como escuela de diseño especializado. Sus 10 integrantes se subdividen en tres categorías formativas y escalonarias. El diseñador produce imágenes, el escultor expresa su obra con plastilina y recursos digitales, el grabador crea relieves escultóricos con buriles. Los productos son monedas, medallas y una revista especializada. Como muestra de aceptación de la obra de la Casa de Moneda de México se señaló: 1) dos de sus productos merecieron la Presea a la Moneda más Bella del Mundo, 2008 y 2010, por parte de la Conferencia Mundial de Directores de Casas de Moneda; 2) en 2010 se obtuvo el People's Choice Award dentro de la Third International Coin Conference (De los Santos, 2012, p. 4) y 3) en 2012 la moneda Casa de las Monjas, integrante de una serie de cinco piezas, ganó el Sexto Concurso Internacional de Monedas Conmemorativas *Coin Constellation* (Valtierra, 2012, p. 11).

**FIGURA 36**

Publicaciones de la Casa de Moneda de México



Fuente: Gobierno de la República, 2020.

Finalmente, un resumen más preciso inicia con los dos modelos rezagados. La Conaliteg es el modelo de revisión y catalogación editorial, mientras que la Profepa es el modelo de regulación de usos entre los que destaca la identificación y señalización de sus inmuebles. Dentro del modelo mayoritario de difusión temático-institucional, la incidencia de cero a uno del profesional del Diseño Gráfico, detectada en 43.7% de la muestra (7/16), constituye un accesorio llano de las acciones organizacionales. El IPN y Senasica podrían encabezar esta categoría al desarrollar audiovisuales y programas editoriales en la ausencia de diseñadores gráficos, se intuye la externalización de las tareas. Le siguen Capufe, Bancomext, AGN, SGM y CJF con un mínimo de un diseñador gráfico para contribuir en los mensajes multimedios y las redes sociales. Por su parte, los pares de diseñadores gráficos representan 25% de la muestra y son verdaderos equipos prolíficos (4/16). Su producción es especializada cuando el trabajo se clasifica entre dos diseñadores gráficos exclusivos, como sucede en Inmegem y Cofece. En los mejores casos evidenciados, CNH y Cenace desarrollan una producción intensiva al mezclarse los diseñadores gráficos con profesionales de otras áreas. En menor incidencia, Pemex es el modelo de coordinación de equipos por usos múltiples, mientras que la Casa de Moneda de México es la escuela de diseño especializado competitiva en el ámbito global.

## Conclusiones

El presente estudio encontró la relación virtuosa del diseñador gráfico y la Administración Pública entre 16.6 y 43.7% de una muestra factible de organismos descentralizados y autónomos. En esos límites fue reivindicado el principal motor de la presente investigación. El primer límite, como aspecto más crítico, refiere a las instituciones que privilegian la investigación disciplinar para ponderar la vigencia o evolución del diseño institucional. Como aspectos intermedios, la producción de imágenes *in house* y la definición específica de poblaciones objetivo ocupan 22.2 y 27.8%, respectivamente. En la operación administrativa, 43.7% de la muestra ha establecido su frontera mínima en pares de diseñadores gráficos, cuya producción se especializa en la división del trabajo. En mejor escenario, los pares de diseñadores gráficos hacen equipo con otros especialistas para potenciar producciones intensivas. La catarsis de este estudio estuvo en la Casa de Moneda de México que, en perspectiva nacionalista, acepta plenamente la herencia formativa de la Escuela Mexicana de Pintura encabezada por Diego Rivera. En el contexto internacional, los referentes del equipo mexicano son las casas de moneda de los Estados Unidos, Polonia y España. En el ámbito personal refieren a Luis José Díaz Salas, artista-grabador, considerado el mejor de la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre de la Real Casa de la Moneda de España.

En desafortunado contraste, la inclusión subordinada del profesional del Diseño Gráfico en la burocracia administrativa alcanza los límites del 56.3 y 83.4% de la misma muestra. Un plan para revertir esta tendencia debe privilegiar necesariamente cinco aspectos: 1) programar procesos continuos de investigación disciplinar para evaluar la vigencia estratégica de la imagen institucional; 2) tomar conciencia plena de cada segmento de la población objetivo; 3) como consecuencia de los numerales anteriores, proyectar adecuadamente la evolución de la imagen institucional; 4) en la misión anterior, integrar de manera balanceada a los profesionales del Diseño Gráfico en equipos especializados de difusión temático-institucional y 5) construir preferentemente sistemas de valores y proyectar nichos bien definidos hacia la economía global, previniendo así la involución de las imágenes institucionales hacia el simbolismo nacionalista de antaño. La constante debe ser la disposición creativa del diseñador gráfico. Da cuenta de ello la afirmación contundente de la encargada de imagen institucional de la CNH (10 de septiembre de 2020): “La naturaleza operativa de la

Administración Pública nos mete en una caja, es obligado desarrollar la creatividad dentro de esa caja, la institución no necesariamente mata la creatividad”.

## Referencias

- AGN, Archivo General de la Nación (2020). *Instituciones AGN*, recuperado de <https://datos.gob.mx/busca/organization/agn>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- AIBJCM, Aeropuerto Internacional Benito Juárez Ciudad de México (2021). *Dependencias. Agricultura/SENASICA*, recuperado de <https://www.aicm.com.mx/dependencias/sagarapa-Senasica#:~:text=Misi%C3%B3n%3A%20Regular%2C%20administrar%20y%20fomentar,los%20productores%2C%20consumidores%20e%20industria>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Banco del Bienestar (2020). *Acceso a banca por internet*, recuperado de <https://www.bancodelbienestar.com.mx/Banca/BancaE/cliente?ReturnUrl=%2fBanca%2f>, consultado el 28 de octubre de 2020.
- Bancomext, Banco Nacional de Comercio Exterior (s/f). *Manual de identidad gráfica de Bancomext*. Ciudad de México: Bancomext.
- \_\_\_\_\_ (2017). *80 años Bancomext*. Ciudad de México, México: Bancomext.
- \_\_\_\_\_ (2020). *Mensaje*, recuperado de <https://www.bancomext.com/sala-de-prensa/direccion-general/mensaje>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Bansefi, Banco del Ahorro Nacional y Servicios Financieros SNC (s/f). *Manual de identidad corporativa*. Ciudad de México, México: Bansefi.
- Cámara de Diputados (2012). *Ley general de protección civil*, recuperado de [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGPC\\_190118.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGPC_190118.pdf), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Cenace, Centro Nacional de Control de Energía (2017). “Conoce nuestra imagen y su significado #SomosCENACE”, recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=ynJV\\_SVAkJ4](https://www.youtube.com/watch?v=ynJV_SVAkJ4), consultado el 3 de mayo de 2021.
- \_\_\_\_\_ (2019). *Manual de identidad gráfica institucional*. Ciudad de México, México: Jefatura de la Unidad de Comunicación Social.
- \_\_\_\_\_ (2020a). *CENACE México*, recuperado de [https://www.youtube.com/channel/UCqaiZDMoD7J3NV9Gl3\\_zXRQ](https://www.youtube.com/channel/UCqaiZDMoD7J3NV9Gl3_zXRQ), consultado el 3 de mayo de 2021.
- \_\_\_\_\_ (2020b). *Quiénes somos*, recuperado de <https://www.cenace.gob.mx/CENACE.aspx#:~:text=El%20Centro%20Nacional%20de%20Control,y%20a%20las%20Redes%20Generales%20de>, consultado el 3 de mayo de 2021.

- Cenapred, Centro Nacional de Prevención de Desastres (2020). *Evolución de logotipo Cenapred*. Ciudad de México, México: Cenapred.
- CJF, Consejo de la Judicatura Federal (2020). *Historia general de organización*, recuperado de <https://www.cjf.gob.mx/historia.htm>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- CNH, Comisión Nacional de Hidrocarburos (2019). *Manual de identidad gráfica*. Ciudad de México, México: CNH.
- \_\_\_\_\_ (2020). *Comisión Nacional de Hidrocarburos*, recuperado de <https://www.youtube.com/channel/UCB5ZTtQx6tzV4zBdaNY-qhA>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Cofece, Comisión Federal de Competencia Económica (2020). “¿Qué hacemos en la Cofece?”, recuperado de <https://www.cofece.mx/que-hacemos-en-la-cofece/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Conaliteg, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (2020). *Emblema de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos*, recuperado de <https://libros.conaliteg.gob.mx/nosotros.html>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Comercio Exterior (2014). *Índice septiembre 2014*, recuperado de [http://revistas.banco-mex.com.mx/rce/sp/index\\_rev.jsp](http://revistas.banco-mex.com.mx/rce/sp/index_rev.jsp), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Comité Estatal de Sanidad Vegetal Michoacán (2020). *Enlaces de interés*, recuperado de <http://www.cesavemich.org.mx/web2/>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Congreso Mundial de Carreteras (1964). *La política seguida en México en materia de carreteras de cuota*. Ciudad de México, México: Secretaría de Obras Públicas, Caminos y Puentes Federales de Ingresos y Servicios Conexos.
- Cronista de Cuerámaro (2020). “Charrito Pemex”, recuperado de <https://www.facebook.com/cronista.de.cueramaro/posts/charrito-pemexel-8-de-junio-de-1940-se-expide-el-decreto-que-crea-el-organismo-p/2228402363972167/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- De León Profesionales (2021). “Logotipos”, recuperado de <https://www.deleon-pro.com/logotipos/>, consultado el 23 de abril de 2021.
- De los Santos Fraga, M. (2012). “Memoria del porvenir” en *Ceca*, edición especial 2012, recuperado de [https://issuu.com/revistaceca3/docs/cecasept\\_12\\_num1iss1\\_2\\_](https://issuu.com/revistaceca3/docs/cecasept_12_num1iss1_2_), consultado el 23 de febrero de 2021.
- DeMemoria (1950). “¡Ventajas nunca vistas... con el ahorro que sí es negocio para Usted!” en *El Universal Gráfico*, recuperado de <https://twitter.com/dememoria/status/1220090676462964737?lang=ga>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Dirección General (2002). *Escudos del IPN y de sus escuelas, centros y unidades*. Ciudad de México, México: Presidencia del Decanato del Instituto Politécnico Nacional.

- Etzkowitz, H. y L. Leydesdorff (1995). "The triple helix university, industry, government relations: a laboratory of knowledge based economic development", *EASST Review*, 14(1), pp.14-19.
- Flores, B. J. y P. R. García (2016). "Análisis de los sellos presidenciales de México de 2000 a 2015" en *Cifra Nueva* 33, Mérida, pp. 39-51.
- GMK Free Logos (2021). "Logo de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes", recuperado de <https://www.gmkfreelogos.com/es-103751-Secretaria-de-Comunicaciones-y-Transportes.html>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Gobierno de la República (2020). *Ceca de México. Revista trimestral*, recuperado de <https://www.gob.mx/publicaciones/es/articulos/ceca-de-mexico?idiom=es#:~:text=Seg%C3%BAn%20una%20acepci%C3%B3n%20del%20siglo,distingue%20a%20nuestra%20moneda%20nacional>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Gobierno de México (2018). *Manual básico de identidad*. Ciudad de México, México: Gobierno de México.
- \_\_\_\_\_ (2021). *Historia del Archivo General de la Nación*, recuperado de <https://www.gob.mx/agn/articulos/historia-del-archivo-general-de-la-nacion>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Gutiérrez, F. (2019). "Bansefi se transforma en Banco del Bienestar; SHCP publicó decreto", recuperado de <https://www.eleconomista.com.mx/sectorfinanciero/Bansefi-se-transforma-en-Banco-del-Bienestar-SHCP-publico-decreto-20190721-0045.html>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Herrera, D. (2018), "Logotipo de Pemex. El reto más grande y la mayor satisfacción como diseñadores", *Revista Orgullo Petrolero*, núm. 35, pp. 1-2.
- Icon Ape (2021). "Logo de la SHCP Secretaría de Hacienda y Crédito Público. Logo vector", recuperado de <https://iconape.com/shcp-secretaria-de-hacienda-y-credito-publico-logo-logo-icon-svg-png.html>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Inmegen, Instituto Nacional de Medicina Genómica (2017). *Manual de identidad gráfica del Inmegen*. Ciudad de México, México: Inmegen.
- \_\_\_\_\_ (2019). *El Inmegen cumple 15 años consolidándose como referente nacional en el ámbito de la medicina genómica*, recuperado de <https://www.inmegen.gob.mx/noticias/2019/07/19/el-inmegen-celebra-15-anos-de-consolidarse-como-referente-nacional-en-el-ambito-de-la-medicina-genomica/#:~:text=El%20Inmegen%20fue%20fundado%20en,la%20salud%20de%20los%20mexicanos>, consultado el 23 de mayo de 2021.

- ISSUU (2020). *Senasica*, recuperado de <https://issuu.com/Senasica>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Logopedia (2021). “Logo de Sagarpa”, recuperado de <https://logos.fandom.com/wiki/Sagarpa>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Logos de México (2019). “Logo de Pemex. Diseño: Miguel y Jaime Castilleja López. Año: 1988”, recuperado de <https://www.facebook.com/logosdemexico/photos/pemexdise%C3%B1o-miguel-y-jaime-castilleja-l%C3%B3pez-a%C3%B1o-1988en-1988-despu%C3%A9s-del-esc%C3%A1ndalo/2701089126636585/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- LSM, Centro de Salud Enfermero Sordo (2018). “Señas: Secretaría de Salud SSA” en YouTube, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=yrgwBW1Tr4Y>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Magaña Nieto, R. (2020). “El Charrito Pemex”, recuperado de <http://www.elaguilaexpropiada.com.mx/junio2015/juniolonuestro01.html>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Martínez Medina, M. (2020). “Charro, caracol, águila... ¿Qué sigue en el logo de Pemex?”, recuperado de <https://www.milenio.com/negocios/charro-caracol-aguila-que-sigue-en-el-logo-de-pemex>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Mendoza, J. (2017). “Finanzas públicas: la programación del gasto intergubernamental en México”, en A. A. P. Aguilar, J. Mendoza, E. J. Grin, R. Moreno (eds.). *Federalismo y relaciones intergubernamentales en México y Brasil*, Ciudad de México: Fontamara, pp. 167-202.
- México Desconocido (2018). “Palacio de Lecumberri: la cárcel que volvía locos a los prisioneros”, recuperado de <https://www.mexicodesconocido.com.mx/palacio-de-lecumberri-la-carcel-que-volvía-locos-a-los-prisioneros.html>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- NF Graphics (2021). “Los logotipos de México”, recuperado de <http://nfgraphics.com/los-logotipos-de-mexico/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Noriega, A. Y. (2009). *La política de promoción comercial mexicana: el caso de ProMéxico*. Monterrey, Nuevo León: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Notimex (2019). “Pese a reforma, Pemex sigue siendo el principal proveedor de gasolineras”, recuperado de <https://www.milenio.com/negocios/pese-reforma-pemex-principal-proveedor-gasolineras>, consultado el 23 de mayo de 2021.

- Pemex, Petróleos Mexicanos (2020). *Manual básico de identidad corporativa Pemex 2020*. Ciudad de México: Pemex.
- Pérez el Mar, D. (2016). “El hombre que se convirtió en mascota de Pemex: ‘El Charrito’”, recuperado de <https://www.atraccion360.com/la-historia-del-charrito-pemex-alvaro-sanchez-otelo>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Presidencia del Decanato (2018). *La creación del gran Instituto Politécnico Nacional en México*. Ciudad de México, México: Presidencia del Decanato del Instituto Politécnico Nacional.
- \_\_\_\_\_ (2020). *Organigrama*, recuperado de <https://www.ipn.mx/decanato/conocenos/organigrama.pdf>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Presidencia de la República (2019). “Decreto por el que se autoriza la desincorporación mediante extinción del Fideicomiso Público considerado Entidad Paraestatal denominado ProMéxico”, *Diario Oficial de la Federación*, recuperado de [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5559284&fecha=03/05/2019](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5559284&fecha=03/05/2019), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Profepa, Procuraduría Federal de Protección al Ambiente (1998). *Profepa. Informe Trienal 1995-1997*. Ciudad de México, México: Integraphics S. A. de C. V.
- \_\_\_\_\_ (2012). *Informe anual Profepa 2011*. Ciudad de México, México: Profepa.
- \_\_\_\_\_ (2018). *Programa de comunicación social 2018*, recuperado de <https://www.gob.mx/profepa/es/archivo/documentos?idiom=es&order=DESC&page=7>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- \_\_\_\_\_ (2020). “Inicio”, recuperado de <https://www.gob.mx/profepa>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- ProMéxico (2017). *Manual de identidad corporativa de ProMéxico*, recuperado de <https://docplayer.es/76343331-Manual-de-identidad-corporativa.html>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Quiroga, A. (2011). “La moneda en los reinos de Indias: México y Cuba” en *Ab Initio*, núm.1, pp. 125-168.
- Regalos Artesanales (2018). “Charro, charrito mexicano”, recuperado de <https://www.regalos-artesanales.com.mx/blogs/ambiente-mexicano-el-blog/tagged/charrito-pemex>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Sader, Secretaría de Agricultura y Desarrollo Rural (2020). “Convocatoria 05-2020”, recuperado de [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/591706/Temarios\\_Convocatoria\\_05.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/591706/Temarios_Convocatoria_05.pdf), consultado el 23 de mayo de 2021.

- Segob, Secretaría de Gobernación (2007). *Centro Nacional de Prevención de Desastres*. Ciudad de México, México.
- Senasica, Servicio Nacional de Sanidad, Inocuidad y Calidad Agroalimentaria (2014). *Composición gráfica, diseño de materiales e identidad institucional*. Ciudad de México, México.
- SGM, Servicio Geológico Mexicano (2020). *Historia logos SGM*. Ciudad de México, México.
- Sinaproc, Sistema Nacional de Protección Civil (s/f). *Manual de identidad*. Ciudad de México, México.
- SSPC, Secretaría de Seguridad y Protección Ciudadana (2019). “Acuerdo por el que se emite el Manual para la Reproducción de la Imagen Institucional del Emblema Distintivo del Sistema Nacional de Protección Civil”, en *Diario Oficial de la Federación*, 8, 11 de septiembre de 2019.
- Statista (2020). “Pemex, valor de marca 2017-2020”, recuperado de <https://es.statista.com/estadisticas/1135163/valor-marca-petroleos-mexicanos-pemex/#:~:text=Pemex%3A%20valor%20de%20marca%202017%2D2020&text=En%202020%2C%20el%20valor%20de,estimado%20de%20marca%20en%20201,> consultado el 23 de mayo de 2021.
- Sutori (2021). “Contaminación ambiental”, recuperado de <https://www.sutori.com/item/1994-secretaria-del-medio-ambiente-recursos-naturales-y-pesca-semarnap-es-l>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México (2020). *Latín 3 y 4. Letras hispánicas*, UNAM, recuperado de <https://latinhispanicas3y4.wordpress.com/category/material-complementario/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Valtierra Matus, A. (2012). “Nueva colección, nuevo premio” en *Ceca*, edición especial 2012, pp.11-12.
- Youtube (2017). “Diseñadores mexicanos: Miguel y Jaime Castilleja López” en YouTube. recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=k7239MmHCqw&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=k7239MmHCqw&feature=emb_logo), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Youtube (2018). “Señas: Secretaría de Salud SSA”, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=yrgwPw1Tr4Y>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Yumpu (2020). “Emergencias químicas funciones y atribuciones”, recuperado de <https://www.yumpu.com/es/document/view/23617798/emergencias-qua-micas-funciones-y-atribuciones-facultad-de->, consultado el 23 de mayo de 2021.

# El diseñador gráfico en la Administración Pública: estudio de campo

Flor de María Gómez Ordoñez Jorge Eduardo Zarur Cortés  
Fermín Leonel Reyes

### Introducción

El Diseño Gráfico actualmente es considerado una disciplina de suma importancia dado su desarrollo y potencial dentro del contexto social en general. Los progresos en el campo de la tecnología han proporcionado al diseñador un conjunto de herramientas que lo han hecho más eficiente, práctico y con múltiples posibilidades para dar respuesta a las demandas de individuos u organizaciones públicas o privadas. Entre la amplitud de posibilidades dentro del sector público que el Diseño Gráfico ha adquirido, se encuentran los organismos o instituciones gubernamentales encargadas de la Administración Pública, en las que el diseñador gráfico establece procesos comunicativos a partir de un lenguaje inminentemente visual a través del manejo de códigos reconocibles para los usuarios de las instituciones emanadas del Estado mexicano. Lo anterior, sin embargo, implica nuevas competencias para el diseñador gráfico, adaptabilidad al trabajo conjunto, atención a las responsabilidades como encargado del área de comunicación y habilidades en el manejo de todo el proceso virtual, entendido como lo supuesto, lo imaginario o lo probable, representado con la implementación de Internet como un conjunto descentralizado de redes de comunicaciones que se encuentran interconectadas.

A partir de lo anterior, se hace necesaria una investigación que establezca las condiciones y las características que están presentes en el contexto de la Administración Pública y el desempeño laboral de los diseñadores gráficos como profesionales de dicha actividad. Asimismo, analizar desde la información recabada de los participantes con la investigación, cuáles son los parámetros —entendidos como datos importantes desde los que se examina la propuesta (Diseño Gráfico y Administración Pública)—, en los que los diseñadores se desenvuelven.

De esta manera, se analizan las condiciones de los estudiantes de Diseño Gráfico para su inserción en el campo laboral desde la configuración académica de las universidades, las condiciones laborales de los organismos públicos y la valoración que tiene el diseñador gráfico en este ámbito, para lograr generar aportaciones desde la propia disciplina ubicándose al diseñador gráfico en una categoría dentro de las que conforman el capital humano de las instituciones del Estado. Por ello, el Diseño Gráfico debe entonces alinearse, de manera transdisciplinaria, a la Administración Pública. Inicialmente, se establece un alcance transdisciplinario, el cual se justifica con la presente propuesta. A este respecto, el alcance transdisciplinario,

desde una mirada educativa, representa una búsqueda que no restringe a lo disciplinar, sino que concibe el saber y sus relaciones desde la idea de la totalidad como una manera de pensar lo real. Se produce una nueva lectura de los conceptos porque la realidad no es estática, sino que se despliega en su propio movimiento histórico. Es decir, el proceso educativo permite, a través del diálogo de saberes, un pensar transversal que a su vez implica la búsqueda en lo transdisciplinar (Pérez *et al.*, 2013, p. 16).

Una primera relación entre el Diseño Gráfico y la Administración Pública ha sido expresada en el *Manual de buenas prácticas del diseño 2. La Administración Pública y el Diseño*. La publicación concluye:

- Una correcta gestión del diseño en un organismo público contribuye al incremento de valoración que de él tienen los ciudadanos. Esta puede ser cuantificable y vendrá expresada en diversos aspectos:

- Una mejor disposición del público a favor del organismo (valoración institucional y valor percibido por el ciudadano).
- Una positiva relación de la entidad con sus trabajadores y proveedores (motivación, implicación, compromiso).
- Un ahorro en los costos de comunicación y difusión: la inversión en una comunicación efectiva ahorra esfuerzos y costos innecesarios.
- Una optimización de recursos y procesos en la aplicación de los servicios que el ciudadano recibe.
- En definitiva, una mayor satisfacción de los ciudadanos por los servicios que recibe tanto de la administración en general como en particular de un organismo.
- Una entidad que comunique eficazmente es reconocida por sus usuarios. Por ello, el organismo debe comprender las necesidades del ciudadano, y su estrategia debe estar orientada a darles las mejores soluciones, de forma que, un servicio —o prestación— esté bien contado a sus potenciales usuarios (Surgenia, 2000, p. 63-64).

No obstante, esta última publicación constituye un corte transversal y general, que además adolece del contexto histórico mexicano y de las énfasis de formación, desempeño profesional y *rasgos prominentes de la profesión*.

De esta manera, el cúmulo de conceptos, ideas y puntos de vista de los colaboradores en este proceso de investigación han establecido pautas a partir de las cuales se pueden puntualizar aspectos en el área del diseño que habían pasado desapercibidos dentro de las actividades realizadas desde el Diseño Gráfico para con la Administración Pública; estas mismas permiten discernir acerca de la labor del diseño en un conjunto de procesos de comunicación llevados a cabo entre el gobierno público de un núcleo urbano, y en los que se destacan las entidades oficiales, las que con la gestión del Estado desarrollan funciones administrativas y con personalidad jurídica en diversos ámbitos del contexto social.

### Sustento teórico

Acercarse al Diseño y al Diseño Gráfico como disciplinas es verificar la diversidad de niveles con las que este se vincula a partir de las distintas temáticas y aspectos de la vida del ser humano, generándose diversidad de conceptos y categorías en las que participan los diseños y los diseñadores. Visualizar al diseño

como actividad laboral es decantar también una serie de proposiciones que se establecen desde los procesos y las dinámicas de trabajo del diseñador, es decir, es examinar detalladamente una serie de asuntos presentes en el “quehacer” del diseño como actividad proyectual y de comunicación. Su inminente relación con la sociedad y su desarrollo histórico han propuesto al diseño como una actividad que engloba un conjunto de acciones que han permeado —sin duda— en la mente de las personas, en sus concepciones, en sus opiniones, en su comunicación interpersonal, en sus imaginarios, en sus visiones acerca del entorno y el contexto y, en general, en toda su cultura. Como “herramienta que propicia el cambio”, el diseño desde sus orígenes ha permitido llevar a cabo transformaciones que aluden acerca de la calidad y el estilo de vida de los usuarios desde periodos en que el espacio-tiempo como dualidad se presenta en el actuar de las personas.

A este respecto, Ricard (1982) define al concepto de *diseño* como una idea que proviene del sustantivo *design* que significa, a la vez, ‘dibujo’ o de la misma manera ‘designio’, interpretado al mismo tiempo como *intención* o *finalidad*. La disciplina del Diseño se gesta desde las necesidades propias del ser humano; este desarrolla entornos que al mismo tiempo le proveen de todo lo necesario para satisfacerlos en una convivencia mutua con sus usuarios. Para ello, el cúmulo de conocimientos con los que el diseñador cuenta le permiten elaborar objetos que son incorporados al contexto social. De esta manera, el diseñador se convierte en un “hacedor” de cosas o elementos originados a partir de propuestas configuradas a través de elementos básicos bi y tridimensionales. Dichas conformaciones preceden a procesos del diseño en los que se toman en cuenta las necesidades físicas o psíquicas del ser humano, las que se detectan y valoran para dar paso al acto creativo del diseñador.

En la detección y valoración de las necesidades y problemáticas que el diseñador realiza de las personas, está implícito un contacto “significativo” con estas, y que por su importancia Ricard señala lo siguiente:

El diseño no trata la forma por la forma, sino que la define en función de la utilidad que esta ha de posibilitar. No intenta adornar a los nuevos artefactos tecnológicos, ni maquillar a los objetos tradicionales, sino que pretende dotarlos de aquella peculiar configuración que habrá de permitirles mejorar su función útil, es decir: su servicio y su relación con el hombre (p. 170).

Por lo tanto, el diseño requiere de elementos importantes para poder desarrollar *objetos de uso* que sean útiles a través de la implementación de las formas y los materiales para dotarlos de funcionalidad. Asimismo, se parte de la idea de que la forma está supeditada a la función, lo cual requiere de un análisis detallado dada la relación que tiene con los usuarios del diseño, con sus características y con los contextos en los que se insertará. Por ello, el diseño —cuya función es crear propuestas que solucionen problemas en ámbitos diversos—, se ha enfocado de manera general a producir objetos para el común de la gente, es decir, llevar a cabo planteamientos para beneficiar a los usuarios a través de estándares de vida que el usuario busca. De esta manera, las propuestas de diseño se encaminan a cubrir las características de todas las personas, por ejemplo, las de los grupos en las de los llamados grupos vulnerables.

Al respecto, Tapia menciona: “solo desde los cambios que de manera significativa se gestaron en la consciencia social y a partir de las reglamentaciones y la normatividad, se reconocieron a estos grupos en el entorno de la comunidad. Por ello, el empobrecido panorama del diseño en parte se deriva del universo del *marketing*, lo que permite ver que al mismo tiempo entre la publicidad y el diseño hay confluencias y diferencias fluctuantes” (2004, p. 32); por lo tanto, el diseño ha perdido actuación y credibilidad como actividad creadora dentro del ámbito social y tiende hacia el consumismo más que a productos de calidad.

Por lo anterior, el Diseño no ha podido quedar del todo definido; desde su concepción teórica para muchos diseñadores y estudiosos del diseño, ha sido controversial el papel exacto que el Diseño Gráfico tiene como agente de cambio social, el cual, sin duda, ha originado acoplamientos sociales en todos los órdenes de la vida al ser proveedor de bienes o productos que facilitan la vida de las personas pero que —al mismo tiempo— se convierten en factores de desestabilidad económica tanto individual como colectiva, así como de consumo de recursos naturales y de degradación del entorno físico, lo que resulta por el apoyo que el diseño ofrece a la producción masiva y al consumo de los productos de los que el ser humano obtiene diversos beneficios personales psíquicos y físicos. Por ello, a esta actividad debe tratársele actualmente desde campos o áreas de estudio transdisciplinarios y multidisciplinarios, que permitan un entendimiento más detallado como actividad potencial sobre todo a favor del contexto social y el entorno natural.

De esta manera, es difícil concebir a los diseños —(por ejemplo, el gráfico)— como actividades desligadas, por ejemplo, del *marketing*, de las marcas y el consumismo para adquirir bienes a través de las transacciones que no son siempre necesarias para las personas. Asimismo, el diseñador gráfico —como caso particular— está ligado a procesos comunicativos en los que se implementan imágenes cuyos mensajes forman parte de la interacción de las personas a través de entidades creadas para tal fin. De esta manera, el sector social pasa a ser —sin duda— el motivo por el cual el diseñador gráfico genera propuestas que benefician a este con productos de tipo visual y representacional.

Sanz (2019) señala que con el sexenio presidencial de Vicente Fox Quesada (2000-2006), se motivó la organización y la participación ciudadana lo que dio paso a las Organizaciones de la Sociedad Civil (osc), dicha administración propició la colaboración entre estas osc y el gobierno, lo cual posibilitó el trabajo y la responsabilidad compartida.

En el caso del diseñador gráfico también se observó “una participación más directa de su actividad en relación con los asuntos de índole social, abriéndose posibilidades ante otras áreas de participación para la profesión del diseñador, por las que se establecen otras competencias para generar opciones a partir de las problemáticas sociales lo que se reconoció como parte de la ‘labor colectiva’ del diseñador gráfico” (Sanz, 2017, p.33). Dicha labor, con el paso del tiempo produjo una mayor conciencia ciudadana, quizá vista desde el diseño como una labor “sin fines de lucro”, la cual tendría que estar presente en todos los diseños por su carácter inminentemente social.

El compromiso social y altruista que tiene este diseñador con los contextos está interrelacionado con el reconocimiento que se estipula desde los núcleos de los diferentes colectivos, los cuales marcan las pautas en las conductas y la interacción de los individuos, de la misma manera los valores éticos son identificados como las bases que rigen los comportamientos, lo que diferencia lo que es correcto y lo que deja de serlo. Por ejemplo, la responsabilidad, como valor social, considera importantes los compromisos que se toman concientemente y que —entre otras cosas— pueden enfocarse al desarrollo de proyectos sociales, por ejemplo, los relativos a los grupos vulnerables.

Para tales acciones, existen profesionales del diseño gráfico que no perciben ingresos o que, si los tienen, son muy bajos. En estas propuestas altruistas se plantean productos que se asocian al proceso comunicativo y que se vinculan

con la elaboración de mensajes en los que las imágenes (gráficos) desempeñan un papel importante, ya que funcionan como enlace entre los grupos o los contextos y el resto del conglomerado social; estos “enlaces” que parten desde lo inminentemente visual permiten exponer la existencia de las personas y de las cosas que, si bien son conocidas o no, tampoco son resueltas. Justamente las OSC adolecían de las propuestas del Diseño Gráfico para infundir, inclusive, sentimientos hacia los conglomerados, lo que actualmente ha cambiado.

Poco a poco el diseñador gráfico se ha identificado con las problemáticas sociales y las causas, empoderándose de tal manera que se ha convertido en un “representante” de los grupos necesitados manifiestos a través de mensajes visuales que infieren y tratan de convencer al resto de la población, a los organismos públicos y privados, así como a los gobiernos de todos los niveles.

Por lo anterior, el desarrollo profesional y el rol que tiene el diseñador gráfico en México lo ha posicionado —de manera pausada— en los distintos contextos. Sin embargo, este diseñador se enfrenta —al mismo tiempo— con realidades que le rodean y frenan su desempeño. Para Mondragón y Villar (2018), el diseñador enfrenta condiciones relativas —por ejemplo— a la desconfianza por parte del sector productivo y empresarial, los cuales distinguen, por un lado, al diseñador gráfico extranjero del diseñador mexicano al desestimar sus conocimientos, sus habilidades o su creatividad, lo cual, aunque llega a ser oneroso para las empresas, deciden contratar los servicios de despachos de diseño, agencias de publicidad o algún *freelance* ubicados fuera del país; lo anterior se fortalece con el desconocimiento y la desconfianza existente en México respecto del Diseño Gráfico. Es decir, no ha quedado claro —por otro lado, y en muchos casos— el quehacer del diseñador gráfico, confundándose con un artista plástico, un dibujante o alguien que únicamente trabaja técnicas de impresión serigráficas.

De la misma manera, los señalamientos, por un lado, giran en torno a que el diseñador gráfico deja de tener un desarrollo plausible derivado de limitantes como la poca diversidad de materiales que se implementan en los procesos del diseño y del diseñador; también los relacionados a la percepción que el contexto social tiene de estos; del valor económico de un proyecto de diseño al minimizarlo; de los inadecuados planes de estudio de las universidades que cuentan con esta licenciatura y que adolecen de las actualizaciones requeridas

en los currículos, o bien, que no cuentan con los docentes adecuados para cada una de las áreas de especialización o unidades de aprendizaje que se imparten; de la cultura de consumo presente en el contexto dado el desarrollo tecnológico continuo y los conceptos teóricos propios de la disciplina planteada por los investigadores; la diversidad que a nivel global se ha gestado y en donde las tendencias globales no siempre son “funcionales” en el contexto mexicano y sus habitantes por cuestiones relacionadas con las tradiciones, costumbres, los valores o si acaso con una semiótica cultural; la demanda de productos de diseño en México, no supera a la de otras naciones; a todo ello se le suma la incomprensión del diseñador relativa a las aportaciones socioeconómicas que tiene (Mondragón y Villar, 2018, p. 35).

Por otro lado, Soto (2020) hace ver que esta actividad también se enfrenta a escenarios que transforman la naturaleza del diseño, es decir, resolver necesidades, lo cual se asocia a un rol inminentemente social al dar respuesta a las funciones de los objetos creados o bien de los productos de diseño:

[...] algunos de estos persisten en nuestro Continente: mallas curriculares, perfiles, docentes, laboratorios, tecnología, falta de conceptualización, definición y separación con otras disciplinas cercanas, el desconocimiento de empleadores y de aspirantes con falsas creencias, la poca implementación de procesos de investigación/creación que ha abierto una puerta muy importante a la generación de conocimiento, pero que no ha sido dimensionada, la poca sistematización de muchos procesos, la renuencia a buscar una metodología propia, la poca aceptación de muchos organismos gubernamentales que no concebían la investigación en las artes y el diseño, y toda suerte de artilugios con los que ha nacido nuestra disciplina que debemos acabar y atacar de raíz para que se entienda la verdadera esencia y alcance (p. 41).

La resolución de todas estas limitantes y escenarios debiera dar paso a elementos identitarios del Diseño Gráfico a partir de los cuales las organizaciones y los individuos conciban al diseño como una actividad delimitada en sus quehaceres como lo sería cualquier otra profesión, para dejar de lado las confusiones a respecto. Pero ¿hacia a dónde apunta el diseño como disciplina en el contexto social? Papanek distingue 10 formas para restituirle al diseño sus principios constitutivos, los cuales justamente “delimitarían” las tareas de este.

El primer principio establece que los diseñadores podrán conectarse de otro modo en el futuro, situación que acontece actualmente y cada vez con mayores posibilidades resultado de los avances tecnológicos; el segundo señala que deben tener un interés inmediato en los recursos renovables; el tercero insta su participación en los proyectos de diseño a partir de equipos interdisciplinarios; el cuarto señala la formación de nuevas coaliciones fundadas desde los creadores y los usuarios (trabajar sobre la experiencia de los usuarios); el quinto fija la idea del uso de una tecnología bien diseñada y autosuficiente (que permita el ahorro de recursos, el uso de tecnología simple y la conciencia de las consecuencias del acto del diseño); el sexto indica que el diseño debe curar a las personas de la adicción a los productos (lo que otorga un valor más al mismo y al objeto diseñado como significantes); para el séptimo se apunta que en las escuelas se ponga a los estudiantes en contacto con las necesidades y la realidad del contexto (estudio de grupos objetivos); el octavo señala a que el diseño siga interesado en las herramientas, —factibles y diferentes de lo que actualmente se tiene— (ayudan y minimizan la labor que se emplea en “razonar o reflexionar” el diseño); el noveno marca que el diseño debe ser “universal”: todos los seres humanos son diseñadores (disciplina globalizada, popularizada y convertida en elemento fundamental del mundo actual); y el décimo subraya que la tecnología brinda herramientas, las cuales facilitan la participación en la vida desde todos sus aspectos (existen herramientas al alcance de la mano) Papanek (como se citó en Soto, 2020).

Los principios propuestos por Victor Papanek centran su atención en un diseño mucho más participativo, centrado en las necesidades del contexto y de los seres humanos, en un diseño más reflexivo en torno a las prácticas y las experiencias, a los estilos de vida que determinan el presente y el futuro del medio ambiente y de los recursos naturales. De esta manera, el diseño y el diseñador gráfico aún requieren argumentos que justifiquen a los objetos planteados y de esta manera se consideren —por ejemplo— elementos *incluyentes*.

El concepto de *inclusión* está relacionado directamente con lo social, es decir, con todos aquellos procesos encaminados a desarrollar objetos de uso cotidiano que consideren a todas las personas con sus características propias. A este respecto, en las sociedades estratificadas, la inclusión sigue también el principio de la diferenciación que formará parte de una sociedad en la medida que se constituya en un estrato, Avaria (como se citó en Zarur, 2018)

Por ello, el *diseño universal* como concepto pugna por procesos de inclusión con propuestas que ayuden a los grupos vulnerables, por lo que es considerada una actividad encaminada a resolver problemas ante las necesidades de todas las personas; su objetivo es el desarrollar diseños que puedan ser utilizados sin importar la condición física o psíquica de la gente. Como refiere Chaves (2002), es posible observar una declinación en los procesos de realización de trabajos que se vinculan con la conciencia; el diseñador produce sin preguntarse nada. La práctica y la conciencia profesionales se modifican, lo que denota una falta de verdadero interés hacia el usuario, omitiéndose las verdaderas transformaciones que solo son regidas por gustos personales, modas y tendencias temporales marcadas en los ámbitos social y mercadológico, situación que persiste en la actualidad en muchos de los casos.

De lo dicho debe citarse que los diseños están —desde hace tiempo—, inscritos en procesos interdisciplinarios que posibilitan la labor a partir de diferentes disciplinas y no solo en una línea de trabajo, es decir, que el diseñador tiene la posibilidad de entender al otro desde la aplicación de metodologías y de consideraciones acerca de la realidad; con el empleo de una misma manera de entenderse, el diseñador y los profesionales de distintas áreas pueden resolver problemas más eficazmente y desde otras soluciones. Así, “en el desarrollo de un proceso interdisciplinario se presentan múltiples tensiones propias del sistema académico. Enfocándonos en la producción de conocimiento a través de la ciencia académica”, Ziman (como se citó en Vienni, 2015), y en el papel que juegan los investigadores particularmente en este contexto, resulta fundamental que estos procesos de cambios y transformación se incorporen en el *êthos científico*, Merton (como se citó en Vienni, 2015), ya que implican la construcción de nuevos paradigmas en la organización y producción del conocimiento (Vienni, 2015, p. 146).

En relación con ello, Pérez y Sevilla (2019) citan la idea de Merton (1942) con respecto al *êthos*:

El *êthos* de la ciencia es ese complejo, con resonancias afectivas, de valores y normas que se consideran obligatorios para el hombre de ciencia. Las normas se expresan en forma de prescripciones, proscipciones, preferencias y permisos. Se las legitima sobre la base de valores institucionales. Estos imperativos, trasmitidos por el precepto y el ejemplo, y reforzados por sanciones, son

internalizados en grados diversos por el científico, moldeando su conciencia científica. Aunque el *êthos* de la ciencia no ha sido codificado, se lo puede inferir del consenso moral de los científicos tal como se expresa en el uso y la costumbre, en innumerables escritos sobre el espíritu científico y en la indignación moral dirigida contra las violaciones del *êthos* (s/p).

El *êthos* representa los hábitos, las costumbres, las conductas, el pensar y el sentir o el comportamiento adoptado por un grupo social. De acuerdo con este concepto, los diseños desde el trabajo interdisciplinario y científico observan un conjunto de atributos o cualidades, así como preceptos que se convierten en algo imprescindible para el diseñador, quien debe investigar para luego proponer; su actividad requiere de la indagación acerca de las problemáticas presentes en el contexto social en la que están presentes las prohibiciones, recomendaciones, prioridades y permisos. El *êthos* representa la “invención” del ser humano a partir de la observancia de las normas y los valores para poder moldear su personalidad o identidad. A este respecto, es de señalarse que son las escuelas de educación superior, las encargadas de formar a los discentes en áreas específicas del conocimiento, por ejemplo, los diseños como el Diseño Gráfico. Sin embargo —y ya mencionado con anterioridad—, las instituciones de educación superior adolecen de un conjunto de condiciones que les permitan ofrecer servicios de calidad, superioridad y excelencia.

Con relación a lo anterior, Porter (2007) señala que México se consolida como un país maquilador en busca de mano de obra barata, y en espera de que los profesionistas se califiquen y entrenen en las diversas Instituciones de Educación Superior (IES), ¿hasta dónde está presente el *êthos* en las universidades? El Gobierno y los organismos financieros internacionales han planteado que los egresados de todas las áreas del conocimiento se adapten a un modelo económico que desconoce su capacidad de competencia en el mercado nacional, orillándolos a someterse al mismo tiempo a desempeñar roles secundarios en todos los órdenes del trabajo al interior de las empresas.

Los recortes presupuestales a las universidades públicas por parte del Gobierno han dado golpes duros que desafortunadamente desajustan la organización y el desempeño de la universidad. A todo ello se le adicionan políticas precarias para el desarrollo científico y tecnológico. En este contexto, Porter designa a México como un “país de transferencias”, es decir, dedicado a

la compra, la copia de y al adoptar ideas no mexicanas, y en donde la creatividad artística y el diseño pasan por el plagio y el robo, negándose por ello la aportación mexicana en estos campos —por ejemplo—, al ser evidente el talento, la innovación y la creatividad de los creativos mexicanos, así como de los científicos y los tecnólogos nacionales. Apoyos firmes y reales permitirían a México competir con prestancia en los mercados internacionales (Porter, 2007, pp. 9-11).

Así, en la educación superior en México en el área de las Artes y las Humanidades que integra —entre otras— a la licenciatura en Diseño Gráfico y similares cobra gran importancia el desarrollo artístico y creativo dándose una división entre lo poético y lo prosaico. El diseño como actividad creativa enfatiza la libertad y la integración simultáneas, concibiéndose como un área acotada desde la modernidad, la globalización y los estándares marcados por la actividad. En este tenor, el estudiante y futuro profesional del diseño es orillado a transformarse en una suerte de marginado y recurrir así a su sensibilidad para expresarse creativamente y recuperar su cultura y sus valores (Porter, 2007, p. 64). Dichos señalamientos dejan ver la inestable y limitada situación de la educación superior en México, situación que hasta la fecha permanece igual y sin que de muestras de cambios a favor de esta. Por un lado, El Gobierno persiste en mantener perfiles y modelos que mantienen a México en el subdesarrollo con respecto a otras naciones que establecen un presupuesto importante en el desarrollo educativo de su gente en áreas tan importantes como la científica, tecnológica y artístico-creativa, afectándose sin duda a los diseñadores y a los diseñadores gráficos.

Por otro lado, en la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (2018), conocida como ANUIES, se señala que en la situación actual de la educación superior en México se reconocen debilidades, sin embargo, se tiene considerado un grupo de IES para reforzar estrategias, integrar la educación y generar sinergias. Para ello se requieren la renovación de las alianzas y la construcción de acuerdos políticos que dé como resultado un adecuado sistema para la educación superior con miras a elevar el nivel educativo, a resolver las problemáticas presentes en todos los niveles del país y a solucionar las necesidades presentes en el contexto social.

Valls (2018) señala que la ANUIES maneja el término *gobernanza sistémica*, el cual es entendido como un concepto que alude a la idoneidad en que los medios y los procesos se articulan desde los subsistemas y las instituciones

integrantes del sistema de la educación superior; participan conjuntamente las autoridades de la Secretaría de Educación Pública (SEP) de cada uno de los Estados y del Gobierno federal, así como el sector productivo y el social. Su objetivo es obtener resultados plausibles en la calidad de la educación superior en México; en otras palabras, se concibe a la gobernanza como “aquellos procesos de gobierno, concertación y gestión que permiten lograr, de manera democrática, equilibrada y sustentable, los objetivos de desarrollo del sistema en beneficio del progreso regional y nacional” (Valls, 2018, p. 48).

¿Qué implica una mejora en la gobernanza?, atender aspectos como:

- La construcción del sistema de educación superior con 32 sistemas estatales.
- La revisión y adecuación del marco normativo.
- Una mayor coordinación y corresponsabilidad de los tres órdenes de gobierno, las IES y la sociedad organizada.
- Una mayor colaboración y complementariedad entre las IES para generar sinergias, favorecer la movilidad estudiantil y docente, así como el intercambio académico (ampliar el Espacio Común de la Educación Superior-ECOES) (Valls, 2018, p. 48).

En atención a estos aspectos se debe establecer como primer paso poner especial cuidado a la ética laboral y a la erradicación de acciones corruptas en sectores como el gubernamental, el social y el educativo. Proceder posteriormente a vincular a las 32 entidades estatales del país que forman parte del sistema educativo nacional para estructurarlas a partir de los objetivos que se persiguen conjuntamente. La revisión constante de la reglamentación y la normatividad que avala a la educación superior debe tener preferencia, de tal manera que se tiene que llevar a cabo una revisión constante para ajustarla de acuerdo con los acontecimientos que los contextos señalen, asimismo, destacar la importancia de su aplicación efectiva para hacerla cumplir. Por último, se requiere del trabajo coordinado entre el Gobierno, la sociedad civil y las IES para generar una sinergia que busque el correcto desempeño de la educación superior con acciones que organicen las dinámicas en una interrelación académica efectiva.

### En busca de un diseñador gráfico calificado

Si bien se han señalado algunas características actuales de la educación superior en México, así como sus problemáticas y sus retos, también es importante detallar las particularidades —que en contraparte— el sector empresarial demanda de los egresados. El Diseño Gráfico, el Diseño Visual o el Diseño de la Comunicación Gráfica, entre otras denominaciones, es una profesión concebida para proyectar propuestas que generen mensajes gráficos a partir del manejo de ciertos elementos, en los que están presentes los textos y las imágenes. Asimismo, el Diseño Gráfico se caracteriza por ser una actividad que se vincula a procesos interdisciplinarios con propuestas innovadoras, pertinentes y que resuelven problemáticas y necesidades; dado que su campo de trabajo es amplio, el profesionalista del diseño gráfico debe conocer una gran variedad de herramientas y equipo de trabajo principalmente de tipo digital. De esta manera, los diseñadores se convierten en emisores, cuya función es la elaboración de mensajes.

Por todo esto, cada una de las IES que ofrece al Diseño Gráfico, como licenciatura, desarrolla un currículo que observa los contenidos idóneos con los que los discentes se preparen adecuadamente. Para ello, se realizan estudios detallados relacionados con las necesidades y las problemáticas del contexto social, de las características de los potenciales usuarios de los servicios que el profesional podrá ofrecer y de lo que sector empresarial requiere para cubrir las actividades productivas, es decir, de la viabilidad de la impartición y enseñanza de la profesión.

Como ya se mencionó, el campo laboral actual solicita una serie de requisitos que demandan los sistemas y los modelos productivos, asimismo, el avance tecnológico en el área digital y electrónica es cada vez más rápida y cambiante derivadas de la industria 4.0, por lo tanto, el sector productivo ha establecido una serie de requisitos válidos para la contratación de profesionales en el Diseño Gráfico. El Instituto Nacional de Cualificaciones del Gobierno Español (2021), por ejemplo, instaura 687 cualificaciones vigentes clasificadas por *familia profesional y nivel*; las familias profesionales abarcan las siguientes actividades: actividades físicas y deportivas; administración y gestión; agraria; artes gráficas; artes y artesanías; comercio y *marketing*; edificación y obra civil; electricidad y electrónica; energía y agua; fabricación mecánica; hostelería y turismo; imagen personal; imagen y sonido; industrias alimentarias; industrias

extractivas; informática y comunicaciones; instalación y mantenimiento; madera, mueble y corcho; marítima-pesquera; química; sanidad; seguridad y medio ambiente; servicios socioculturales y a la comunidad; textil, confección y piel; transporte y mantenimiento de vehículos; vidrio y cerámica.

De las 26 familias profesionales de este catálogo, la que corresponde a la de artes gráficas consta de 31 divisiones, de tal manera que no existe una que observe al Diseño Gráfico como profesión, sino se desglosan en especialidades como ilustración, serigrafía artística, impresión en offset, impresión digital, litografía, diseño de productos gráficos, diseño a la edición, producción editorial, entre otros. De esta manera, el Gobierno Español regula la inserción al campo laboral de los posibles candidatos, en la observancia de la reglamentación de orden federal, emanada de la Ley Orgánica 5/2002 del 19 de junio.

El Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales (CNCP) “ordenará las identificadas en el sistema productivo en función de las competencias apropiadas para el ejercicio profesional que sean susceptibles de reconocimiento y acreditación” (CNCO, 2021, p. 4) En el documento se hace el señalamiento referido a los estándares de competencia, a la formación del sistema educativo y a la formación en el ámbito laboral, estableciéndose cualificaciones, títulos de formación profesional y certificados de profesionalidad validados con diferentes puntajes que en conjunto forman el Sistema Integral de Formación Profesional. De esta manera, se detallan algunos aspectos considerados por este país relacionados con las cualidades solicitadas para insertarse al campo laboral, haciéndose patentes los requerimientos. En México, por un lado, se hacen presentes observaciones específicas por los diferentes departamentos de recursos humanos, en los que se valora la preparación, el nivel de conocimientos y la experiencia —entre otras cosas— de los solicitantes a un puesto laboral.

Por otro lado, la Oficina de Gestión de Talentos y Empleabilidad (Gestal) de la Universidad Técnica Federico Santa María en España (2021) establece “14 competencias laborales importantes que son revisadas por los departamentos de recursos humanos de las empresas al realizar las entrevistas de solicitud de empleo. A este respecto, definen a las competencias laborales como “el conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que debe poseer una persona para desempeñar un trabajo o labor específica” (Gestal, 2021, p. 2)

Las competencias laborales que marcan como necesarias en el candidato al puesto de trabajo son las siguientes: adaptación y flexibilidad; proactividad e

iniciativa; tolerancia a la frustración; ética; trabajo bajo presión; liderazgo; negociación; planificación, orden y método; gestión/orientación al logro de objetivos; trabajo en equipo; pensamiento analítico y capacidad de análisis; orientación al cliente interno y externo; aprendizaje y comunicación. Si bien estas competencias señaladas por la oficina de gestión de talentos y empleabilidad aplican para cualquier puesto de trabajo, también permiten “orientar” el perfil que se requiere para un diseñador gráfico en su inserción en el sector privado o en el sector público en México, preguntándose ¿hasta dónde las universidades públicas preparan al estudiante para reunir este cúmulo de cualidades (competencias)?, respuesta que permite un análisis detallado del currículo general de cada institución educativa.

Para el caso del Diseño Gráfico, Moreno (2016), citado en Flores (2019), apunta un conjunto de competencias para el diseñador gráfico entre las que destacan las siguientes:

- A) *Competencia para estructurar*, ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos.
- B) *Competencia para proyectar*, entendida como la capacidad para interpretar el contexto espacio temporal determinando el uso adecuado de los recursos y para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles.
- C) *Competencia para el manejo de la comunicación* de la forma perceptible y de los medios a través de los cuales esta se representa y formaliza.
- D) *Competencia para apropiar y utilizar conocimiento* con herramientas de la ciencia y tecnología.
- E) *Competencia para argumentar proyectos de diseño* tanto conceptual como formalmente.
- F) *Competencia para la gestión del diseño*, que implica interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado.
- G) *Competencia para innovar* proponiendo nuevos modelos que orienten el desarrollo de la cultura.
- H) *Competencia para aplicar los conceptos y métodos* propios de la disciplina para el desarrollo de los proyectos e investigaciones.
- I) *Competencia para interactuar* con el entorno social y el medio ambiente de manera responsable, crítica y ética.

J) *Competencia para desarrollar* conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinario (pp. 4-5).

Las competencias subrayadas por Moreno son inherentes a la actividad del diseñador gráfico, sin embargo, ninguna de ellas se asocia con el *liderazgo* que se asume como otra de las cualidades que caracteriza al profesional de esta actividad. El liderazgo es entendido como la aptitud que tiene una persona para organizar, contribuir, estimular y desarrollar acciones para cubrir objetivos específicos, en los que interactúen grupos de personas, a partir de este se potencializan las habilidades para el logro de metas.

Valderrama (2021) infiere acerca de las cualidades que actualmente requiere el sector empresarial en México por parte de los profesionistas en las distintas áreas del conocimiento. Los señalamientos están relacionados con el liderazgo que deben tener para sortear las demandas de las empresas, resultado de los nuevos condiciones laborales, económicas y sociales que las dinámicas contextuales y el comportamiento global establecen. A este respecto, Valderrama “define el liderazgo como la influencia interpersonal ejercida en una situación, dirigida a través del proceso de comunicación humana a la consecución de uno o diversos objetivos específicos”, Chiavenato (como se citó en Valderrama, 2021).

Así, el liderazgo de un empleado se caracteriza por estar abierto a los cambios, estar presente, estar cómodo estando incómodo y escuchar siempre. De la misma manera y en torno a los procesos que se presentan en un aprendizaje continuo como trabajador, señala que debe ser capaz de manejar la interrupción frecuente, tener curiosidad, operar desde un nivel más alto de capacidad de desarrollo, crear equipos inclusivos y empoderados y liderar con el ejemplo (Valderrama, 2021, p. 21).

Lo anterior permite el señalamiento relativo a las escasas universidades mexicanas que ofrecen una preparación, cuyo enfoque esté centrado en el liderazgo profesional y en las que se estudien temáticas relacionadas a *liderar desde un propósito, tomar perspectiva y cultivar una mentalidad positiva, desarrollar la autoconsciencia y mantener una higiene emocional*, como refiere la autora. Por todo esto, los planes y programas que las universidades plantean para los estudios profesionales deben de estar asociados con las demandas del campo laboral y partir de estudios y propuestas fundamentadas en las zonas

geográficas, los mercados, la infraestructura con que se cuenta, la formulación de directrices y el capital humano.

### El diseñador gráfico y la Administración Pública

Pérez (2019) indica que la Administración Pública se encarga de conducir las políticas públicas. Su solidez con la sociedad debe prestar atención a ciertos requisitos como: 1. El que estas deben ser pragmáticas, es decir, saber guiar las problemáticas sociales; 2. Deben ser valorativas, por lo que siempre deben tomar en cuenta al ser humano como fin último; 3. Deben ser interdisciplinarias, al hacer uso de distintas técnicas, disciplinas y enfoques científicos; 4. Deben ser contextuales al considerar plenamente factores políticos, económicos, culturales y sociales para investigar acerca de las soluciones más viables y efectivas. Enríquez y Ramírez (como se citó en Pérez, 2019).

Estos requisitos permiten ver objetivos que están presentes en la Administración Pública y su relación con el contexto social. Para ello, esta requiere de la participación de un conjunto de profesionistas en distintas áreas que apliquen sus conocimientos para el desarrollo de actividades que la vinculan con las personas, sus necesidades y sus problemáticas. Los diseñadores gráficos forman parte de este grupo de colaboradores a través de propuestas de naturaleza visual. Su desempeño en el área de la comunicación se asocia con los cuatro requisitos señalados por Enríquez y Ramírez por su pragmatismo, es decir, por conceder prioridad al valor práctico del quehacer; enseguida la valoración, la cual implica el cumplimiento y respeto de la disciplina, de los valores éticos, de la misión y visión del organismo público y de lo que este representa ante la sociedad; de la interdisciplina, en la que el diseñador realiza aportaciones valiosas a través de la aplicación de sus conocimientos, destrezas o habilidades para llevar a cabo las encomiendas, también su conocimiento de las herramientas y utensilios de trabajo, de las técnicas, los procesos, los materiales, la red informática y todas sus aplicaciones, así como el trabajo digital para el diseño, etc., presentes en el accionar del diseñador gráfico actual; y la contextualización de los productos de diseño para la cual investiga y propone: el diseñador gráfico responde a lo exigido desde las problemáticas y las necesidades.

De acuerdo con Aveytua (1999), existen diversas definiciones del concepto que se tiene acerca de lo que es el *servidor público*; en Alemania, por ejemplo, se les reconoce como *funcionarios*, es decir, son quienes ejecutan

capacidades de mando y coerción, así como de protección ciudadana y civil, previsión social o educación. De esta manera, el funcionario público es la persona física cuyo cargo y competencias están comprendidos en la ley o en el reglamento (generalmente interno y orgánico) de la dependencia u órgano, lo cual le otorga un carácter de representación y cumplimiento de la voluntad estatal, que alcanza al actuar bajo acuerdo del gobernante con la finalidad de hacer cumplir sus decisiones, las cuales tienen que estar encaminadas al bien común. Otro de los significados que establece el autor en referencia al realizado por De Santo (1999) es el que refiere al término *burócrata* definido como “persona que pertenece a la burocracia. Empleado de la Administración Pública que por su inoperancia y lentitud entorpece la administración del Estado” (De Santo, 1999).

Por un lado, dos definiciones que complementan los términos utilizados en el ámbito de la Administración Pública son el de *empleado público*, considerado como “aquel que presta un servicio determinado de carácter permanente a un órgano público, mediante salario, caracterizado por un vínculo laboral que tiene su origen en la ley”; por otro lado, el término que refiere al *cargo público*, que se define como “el lugar instituido en la organización pública, con denominación propia, atribuciones específicas y presupuesto propio, para ser provisto y ejercido por un titular en la forma establecida por la ley” Acosta Romero (como se citó en Aveytua, 1999).

Además, la Ley 2027 de 1999, Estatuto del funcionario Público, establece en su Título II del Servidor Público, Capítulo I, Disposiciones Generales, Artículo 6° (Otras personas que prestan servicios al Estado) dice:

No están sometidos al presente Estatuto ni a la Ley General del Trabajo, aquellas personas que, con carácter eventual o para la prestación de servicios específicos o especializados, se vinculen contractualmente con una entidad pública, estando sus derechos y obligaciones regulados en el respectivo contrato y ordenamiento legal aplicable y cuyos procedimientos, requisitos, condiciones y formas de contratación se regulan por las Normas Básicas del Sistema de Administración de Bienes y Servicios.

Asimismo, el Instituto de Investigaciones Jurídicas de la Universidad Nacional Autónoma de México señala acerca del tema del servidor público en uno de sus textos en su capítulo III. Ética Pública. Artículo 12° (Principios) que

la actividad pública deberá estar inspirada en principios y valores éticos de integridad, imparcialidad, probidad, transparencia, responsabilidad y eficiencia funcionaria que garanticen un adecuado servicio a la colectividad. Los contenidos de ambos artículos permiten insertar al diseñador gráfico desde la figura que representa, es decir, como un trabajador al servicio del Estado; por otra parte, un empleado que asume el rol que desempeña bajo la observancia de los principios y los valores propios de las instituciones públicas.

Freidson (2003) enfatiza el uso del conocimiento y habilidades disciplinarias para el bien público como parte de la ideología del profesionalismo. La relación de ello estriba en el hecho de que el bien común emanado desde la profesionalización de quienes se preparan para proporcionar un bien específico a personas, grupos e instituciones, se asocia con la obligación de valorar lo que se hace bajo esa perspectiva. Para ello, se requiere de la competencia profesional de carácter teórico y práctico, es decir, para saber qué hacer y cómo hacerlo. Freidson, (como se citó en Tadeo, 2007). Para el diseñador gráfico es una propuesta aplicable a la totalidad de sus actividades y su quehacer dentro del sector público; en este hace muestra de sus competencias como profesionista.

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2019) realiza señalamientos puntuales en torno a las habilidades y competencias necesarias para los profesionales en un contexto que se encuentra en un desarrollo constante y en búsqueda de productos inminentes. Asimismo, la Cepal (2018) establece que la Industria 4.0 llamada cuarta revolución, se caracteriza por una “transición hacia nuevos sistemas construidos sobre la infraestructura de la revolución digital” (Pailhé, 2021-2022). Sin embargo, la pandemia del Covid-19 ha interferido en los procesos que tanto las empresas como las industrias desarrollaban hasta antes de este suceso global, el cual detuvo las dinámicas sociales en todos los órdenes. Las nuevas tecnologías se hacen presentes en los diferentes contextos de la vida del ser humano al influir en el aprendizaje, en la elaboración de objetos y productos, en la enseñanza o en la interrelación humana.

Las nuevas tecnologías han dado paso a procesos caracterizados por cambios constantes en el campo laboral, en el que la actualización profesional incesante forma parte ya de las políticas públicas y educativas sobre todo en los países desarrollados. A este respecto, en el sector público —por ejemplo— se

han buscado soluciones digitales para proseguir con la prestación de servicios a la población. Para el caso de la pandemia en América Latina y el Caribe, los gobiernos han empleado diversas soluciones digitales para controlarla, tanto en términos de entrega de información y medición de la propagación del virus, como de la implementación de iniciativas de teleeducación, telesalud y teletrabajo (Cepal/CAF, 2020). Asimismo, el sector privado también ha acelerado la implementación de soluciones digitales e inversión en infraestructuras digitales que le permitan adaptarse a las nuevas necesidades, para aumentar significativamente la proporción de personas que realizan teletrabajo, Marr (como se citó en Cepal, 2019)

La influencia que este cambio ya presenta y tendrá a futuro en el campo laboral y todo el sector productivo será inaplazable, por lo que las teorías planteadas, las metodologías implementadas, la sistematización y los procesos cambiarán para dar paso a nuevos planteamientos en el ámbito mundial. Será importante —para el caso del diseñador gráfico—, analizar el desarrollo de las tareas laborales en relación con las nuevas competencias y habilidades, el conocimiento tecnológico certero y la completa digitalización de las propuestas de Diseño Gráfico; sin duda alguna, la pandemia ha dejado cambios permanentes en el contexto social a los cuales el ser humano tendrá que adaptarse desde sus propias dinámicas. Sin embargo, por un lado la automatización se relaciona también con un riesgo latente de generar un desempleo tecnológico, caracterizado por pérdidas de plazas laborales a causa de la introducción de las nuevas tecnologías que pudieran reemplazar sobre todo a empleados en tareas rutinarias, Novick (como se citó en Cepal, 2019).

Por otro lado, las tareas no rutinarias permanecen —si acaso— como un desafío para la automatización en la medida en que todavía no han podido ser “codificadas”, ya que son desempeñadas sobre la base de una comprensión que se encuentra implícita y es difícil de traducir a otros procedimientos, ¿qué implica?, el descifrar habilidades como la flexibilidad, juicio y razonamiento, sentido común, intuición y creatividad, entre otras, que a diferencia de las tareas rutinarias, todavía no pueden ser realizadas por máquinas, Autor (como se citó en Cepal, 2019).

La labor no rutinaria realizada por el diseñador gráfico a partir de la aplicación de los conocimientos y el trabajo desarrollado con las manos pide solucionar problemáticas desde aspectos como la perseverancia, así como su adaptación

a las interacciones personales, entre otras, lo que le confieren la categoría de empleado requerido en el campo laboral (Autor, como se citó en Cepal, 2019).

A este respecto, Mondragón y Villar (2018) recalcan que el Diseño Gráfico enfrenta también nuevos retos tecnológicos, lo cual implica que los diseñadores establezcan un nuevo rol de trabajo, que se ajuste a la nueva realidad y en la que la innovación sea —asimismo— una constante prevista desde la Administración Pública; por lo tanto, se requiere un diseñador polifacético e integral que cubra las demandas actuales (Mondragón y Villar, 2021, p. 38).

A partir de los anteriores señalamientos, el diseño gráfico ha sido objeto de procesos interdisciplinarios, multidisciplinarios y transdisciplinarios actualmente consolidados por las demandas del contexto social. Rodríguez, Trejo y Hernández (2020) muestran la relación propuesta entre la *neurociencia cognitiva enfocada*, la cual es utilizada como instrumento en el desarrollo de investigación en el campo de la publicidad y el *branding*, por ejemplo. Para este caso las autoras definen a la neurociencia como “la disciplina que busca entender cómo la función cerebral da lugar a las actividades mentales, tales como la percepción, la memoria, el lenguaje e incluso la conciencia” (Escera, 2004, p. 2).

En este tenor, la interrelación del Diseño Gráfico con esta disciplina potencia la efectividad del diseño en el grupo receptor de los productos propuestos (mensajes visuales) por parte del diseñador, asimismo, da paso a la generación de conocimientos nuevos que amplían las bases teóricas de ambas disciplinas. Para la Administración Pública, este tipo de procesos se presentan como oportunidades efectivas para la obtención de elementos integrantes de un lenguaje visual asertivo para los usuarios del diseño.

Por lo anterior, los investigadores establecen lo siguiente ante un análisis del Diseño Gráfico aplicado al contexto actual:

La inclusión del diseñador en el trabajo multidisciplinario como lo es la ingeniería de software llevará a romper límites de la comunicación en los entornos virtuales. Por otro lado, la divulgación de la ciencia en función de socializar el conocimiento a partir del uso de infografías es realmente indispensable en un contexto de deterioro social y ambiental. El trabajo del diseñador gráfico puede trascender incluso en la divulgación que desarrolla por iniciativa propia y sin un propósito económico, de manera colectiva o individual. En suma, esta coyuntura mundial abre nuevas

posibilidades de participación a los profesionistas de una disciplina en la que se afronta el gran reto de no perder la esencia de comunicar (p. 117).

Así, Ayala (2021) señala que para 2024 los diseñadores deberán tener competencias que serán aplicadas bajo el trabajo de grupos multidisciplinarios, quienes trabajarán en proyectos en los que las especialidades no serán percibidas como entidades independientes, sino como más bien complementarias. Para ello, establecen siete competencias básicas para la intervención asertiva del diseñador gráfico en el campo laboral:

1. **Creatividad.** La habilidad creativa es fundamental para la correcta práctica del diseñador gráfico. Tener la capacidad de desarrollar e innovar con conceptos que tienen su raíz en las corrientes artísticas y del diseño para luego convertir esos conceptos en una imagen distintiva, producto o mensaje que se contextualice de una manera significativa.
2. **Capacidad de reflexión crítica.** La capacidad de considerar, analizar, interpretar y asesorar el trabajo propio y el de otros se vuelve en una habilidad clave que debe desarrollarse de manera curricular.
3. **Capacidad de crecimiento.** En la sociedad del conocimiento, el ritmo de evolución de la comunicación se ha incrementado. Mantener un nivel de conocimiento cristalizado resulta inviable. Se necesita una actitud de aprendizaje, investigación y actualización constante.
4. **Habilidad organizacional.** El perfil del egresado tiene un amplio rango de oportunidades laborales; sin embargo, independientemente del modo de inserción, sea crear un negocio propio o sumarse a un equipo integrado por profesionales de la comunicación, la capacidad de establecer o mantener un espacio de trabajo funcional es crítica.
5. **Habilidad de comunicación.** Ser capaces de transmitir de manera efectiva las ideas propias de investigación o trabajo, hacia los colaboradores, así como poder entablar un diálogo eficiente con los clientes y terceros interesados. Comunicar una idea o un concepto a través de palabra o bocetos es clave para cualquier diseñador gráfico como parte de un equipo de trabajo.
6. **Consciencia social.** La habilidad de entender, empatizar y relacionar el trabajo con el contexto social. El diseñador gráfico ideal no debe ser

una persona cerrada, debe salir de esa burbuja, relacionarse con su entorno, conocer de tendencias y cultura general, estar al tanto de las noticias, de lo que ocurre a su alrededor, en los ámbitos local, regional y global.

- 7. Capacidad colaborativa.** La más importante de todas las capacidades en el entorno profesional actual, es tener la capacidad de contribuir de manera independiente en procesos de trabajo colaborativos. No es suficiente asignarles trabajos en equipo. Es necesario crear el contexto adecuado y la guía necesaria para que el trabajo se distribuya en los grupos de manera eficaz; evitando el “cada uno hace lo suyo y al final lo juntamos”.

En México, las especialidades aplicadas de Diseño Editorial, Identidad Gráfica, Diseño de Empaque, entre otras se alejan de las demandas por parte de los usuarios del Diseño Gráfico, entre estos las instituciones del sector público, en su lugar la *gráfica digital* cobra cada año más importancia. Quizá también las redes sociales, el *marketing* digital, el diseño de interfaces, la experiencia de usuario, la industria del desarrollo de software, por ejemplo.

Finalmente, el World Economic Forum en su Informe sobre el Futuro del Empleo 2020, señala que

los gobiernos deberán acompañar dichos esfuerzos con políticas y prácticas que aseguren que los trabajadores puedan prosperar sobre la base del mérito en lugar de la mala asignación de talento debido a estratos sociales o características tales como raza o género, fortaleciendo la conexión entre el ingreso personal y la productividad, y expandiendo las redes de seguridad para aliviar la tensión económica durante los períodos de transición (p. 40).

La anterior observación del World Economic Forum permite evidenciar la urgente necesidad de modificar las políticas públicas y las prácticas, dándose con ello el lugar que le corresponde a sus trabajadores (diseñadores gráficos) y elevar así la productividad y la calidad de vida de estos.

## Metodología

### Tipo de estudio

La decisión de indagar acerca del trabajo realizado por los diseñadores gráficos en el contexto de la Administración Pública generó la necesidad de implementar un estudio con enfoque cualitativo de tipo exploratorio transversal, en donde a partir de una entrevista en profundidad en una muestra por conveniencia, se obtuvieron datos que reflejan el ser y hacer del diseñador gráfico en el ámbito laboral de la Administración Pública. Esta investigación se dividió en dos fases que se describen en la figura 1.

**FIGURA 1**

Fases de la investigación exploratoria para identificar la posición del Diseño Gráfico dentro de la Administración Pública



Elaboración propia.

Esta investigación permitió determinar de qué forma el diseñador interactúa con las instituciones públicas al prestar sus servicios como ente reflexivo ante las diversas situaciones que se generan, para formular propuestas encaminadas a identificar a cada organismo con sus usuarios y con los mismos servidores públicos, que son quienes dan respuesta y solucionan las diferentes problemáticas de las personas integrantes de un contexto social.

La investigación permitió dilucidar particularidades y aspectos característicos de las personas dedicadas a la profesión del Diseño Gráfico dentro de

la Administración Pública. De esta forma, se detalló la manera en cómo “viven” esta actividad, la cual es parte integral de su quehacer diario a partir de “constructos” preestablecidos por aquellos que les anteceden en estas tareas, así como de los imaginarios colectivos instaurados por el mismo contexto social. El análisis de los datos se interrelacionó con temas relativos a la actividad del diseño en la iniciativa pública, es decir, desde las prácticas y la sistematización del trabajo en las áreas y los espacios destinados a ello.

Cabe hacer mención de la importancia que tiene la investigación de carácter exploratorio, para Coronel (2006), este tipo de investigación se implementa como un modelo más funcional y acorde al contexto real con el siguiente señalamiento:

En cuanto al estudio de tipo exploratorio señala que “parece adecuado considerarlo como una etapa inicial de un proceso continuo de investigación”. En otras palabras, este tipo de estudios abre las puertas, es el primer peldaño para continuar con investigaciones más avanzadas como son las descriptivas, las correlacionales y las explicativas (p. 14).

A partir de lo anterior, el planteamiento de la investigación estuvo enfocado —como ya se indicó— en la exploración y fue como un preámbulo para ingresar a este campo de estudio del diseñador gráfico, el cual es aún incipiente, pero que puede dar pautas para diferentes líneas de investigación. Con la investigación exploratoria no se pretende solucionar en correspondencia de un elemento de estudio, sino más bien, compilar una serie de datos que son de suma importancia, también se buscan los precedentes, las cuestiones más sobresalientes, detectar las interrelaciones entre las partes (variables) involucradas en determinados fenómenos que están presentes en el contexto que se aborda y examina, y con todo ello realizar un análisis que permita una aproximación al estudio, así como para establecer nuevas líneas de investigación.

Por sus características, la investigación exploratoria es considerada como una propuesta de indagación de tipo básico y es precedente de proposiciones más complejas y de mayor amplitud. Para Ronald (1986), una investigación exploratoria se define como:

[...] aquella que ayuda a que el investigador se familiarice con la situación problema, identifique las variables más importantes, reconozca otros cursos de acción, proponga pistas idóneas para trabajos posteriores y puntualice cuál de esas posibilidades tiene la máxima prioridad en la asignación de los escasos recursos presupuestarios de la empresa. En pocas palabras, la finalidad de los estudios exploratorios es ayudar a obtener, con relativa rapidez, ideas y conocimientos en una situación. Es un tipo de investigación extremadamente útil como paso inicial en los procesos de Investigación.

Para Esteban (s/a), la investigación exploratoria forma parte de la investigación básica, pura o fundamental. De esta manera y de acuerdo con este investigador, los estudios exploratorios funcionan para conocer los fenómenos que se presentan en parte como desconocidos, asimismo, permiten desarrollar investigaciones más íntegras “respecto de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras o sugerir afirmaciones y postulados” (p. 2).

De acuerdo con este autor, los estudios identifican áreas de oportunidad, ambientes, contextos, situaciones, tendencias, interrelación de variables y se marca un “tono” para el investigador, en procesos posteriores más rigurosos. Asimismo, por sus características dan más flexibilidad en la aplicación metodológica, ofreciéndose amplitud de posibilidades a este respecto. Por parte del investigador son requeridas la receptibilidad, la sensibilidad y la paciencia, con las que analiza los objetos de estudio.

Este tipo de investigación posibilita comprender “vínculos anímicos” de los diseñadores para con sus centros de trabajo; permite también identificar las problemáticas que están presentes en estos lugares, es decir, en sus espacios, sus tiempos y sus interacciones; faculta para conocer el estado actual de los centros laborales desde sus prestaciones, su infraestructura y apoyos al profesional del Diseño Gráfico; y no menos importante, facilita el entendimiento de las interrelaciones entre patrones y empleados así como de las que se dan entre los grupos de trabajo y los titulares de cargos establecidos dentro de “dinámicas” propias y representativas del burócrata mexicano o funcionario público administrativo.

Asimismo, esta investigación permite el acopio de datos significativos desde muestras pequeñas a partir de las cuales se interpretan o se entienden diversas posturas y puntos de vista que están presentes en el ámbito seleccionado, para ello se hace uso de un conjunto de preguntas que serán valiosas por la cercanía con los participantes, lo que permite la interpretación con relación al contexto elegido.

Esta investigación se caracteriza por la aplicación de procesos que no se encuentran normalizados, es decir, que no están tipificados para todas las investigaciones de este tipo, lo que da la libertad al investigador de establecer planteamientos que se ajustan a las particularidades o hechos del contexto y de los sujetos con quienes se trabaja; de igual manera, el procedimiento planteado puede ser sujeto de cambios o modificaciones en el trabajo de campo en la consideración de eventos que se presentan y que no estaban considerados en el planteamiento inicial de la investigación.

A partir de lo anterior, Stake (2007) señala que la “investigación cualitativa destaca las diferencias sutiles, la secuencia de los acontecimientos en contexto y la globalidad de las situaciones personales”, ideas —todas ellas— correlacionadas con lo anteriormente planteado y que permite pensar en la obtención de datos más fidedignos y de mucha valía para la propuesta de investigación. Lo anterior da pauta a poder detallar las características de los hechos o sucesos presentes en el contexto específico de la Administración Pública y el Diseño Gráfico desde su interacción y sus procesos para la obtención de resultados. Por su parte, Ruiz (2003) hace el siguiente señalamiento acerca de la investigación cualitativa:

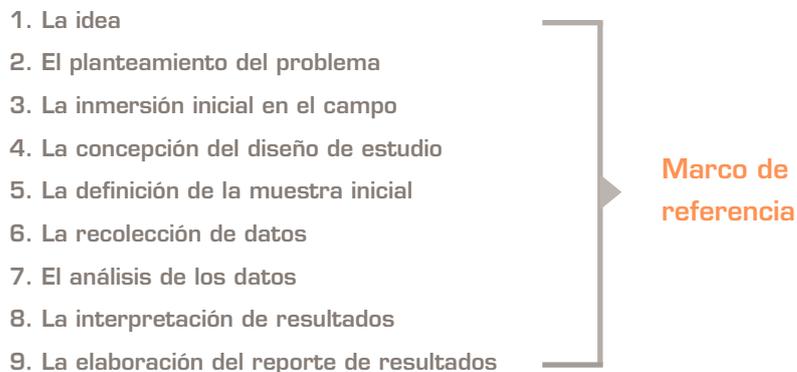
La metodología cualitativa representa la concreción metodológica de la perspectiva *émica*, al paso que la cuantitativa representaría la perspectiva *ética*. Los métodos cualitativos son los que enfatizan conocer la realidad desde una perspectiva de *insider*, de captar el significado particular que a cada hecho atribuye su propio protagonista, y de contemplar estos elementos como piezas de un conjunto sistemático (p. 17).

De esta manera, la investigación cualitativa tiene el propósito de averiguar acerca de las relaciones de las agrupaciones sociales y, a partir de ello, detallar la realidad como es observada y experimentada por los diferentes grupos

humanos. Asimismo, y dentro del trabajo cualitativo, los relatos personales son un medio de información que aportan precisiones de cada individuo cuyo valor determina la toma de decisiones posteriores para quien o quienes realizan la investigación en el análisis de los datos obtenidos, por lo que su valía es importante en el área de las ciencias sociales.

Por una parte, la investigación cualitativa opta por lo constitutivo del mundo real a través de las experiencias de las personas (participantes) que se toman en cuenta para la investigación. Dichas experiencias están asimismo sujetas a aspectos como las conductas, los comportamientos o los niveles de conocimientos generales (o educativos) de las personas.

A este respecto debe señalarse que el enfoque cualitativo es caracterizado también porque se conduce a partir de contenidos significativos, asimismo, en este tipo de análisis se puede proceder al establecimiento de interrogantes e hipótesis en cierto momento del acopio y el análisis de los datos recabados; por otra parte, entre los hechos y su interpretación se puede desplazar la investigación (Collado y Baptista, 2014, p. 7).



De esta manera, Collado y Baptista (2014) establecen también nueve fases representativas para el proceso cualitativo:

Así, la idea parte desde la visualización de la práctica profesional y de la intención de indagar acerca de las condiciones imperantes en el contexto laboral del Diseño Gráfico dentro del sector público, es decir, al interior de las instituciones que lo implementan como parte de las actividades de comunicación y generación de productos gráficos, en este caso específico: la Administración Pública. Esta propuesta fue establecida por la importancia que representa la

búsqueda de información referentes a este tema, en los que los diseñadores gráficos fungen como los actores de esta.

La consideración del universo como el conjunto de sujetos o participantes en los que se presentan particularidades aptas para su estudio en el instrumento de investigación se conformó por adultos del género femenino y masculino, cuya práctica profesional fue la del Diseño Gráfico, desde sus conocimientos y como empleados de la Administración Pública en intervalos de tiempo y bajo ciertas características particulares. Para ello se seleccionó como instrumento de investigación a la entrevista, a este respecto Muñoz (2011) precisa lo siguiente: “Este sistema se emplea para la recopilación de información, cara a cara, para captar tanto las opiniones como los criterios personales, formas de pensar y emociones de los entrevistados. Mediante las entrevistas, se profundiza sobre los juicios emitidos para que el investigador realice más adelante las interpretaciones pertinentes” (p. 119).

Galindo (1998) señala que la entrevista como instrumento de investigación permite como ningún otro procedimiento aproximarse a la intimidad de los sujetos entrevistados. A decir de Galindo, la entrevista permite entonces indagar muy de cerca las conductas sociales, es decir, los modos en que una persona se conduce o reacciona ante determinadas circunstancias ocurridas en su entorno. De esta manera, Fages (1990) diferencia varios tipos de entrevistas, una de estas es la entrevista estructurada con la que se precisan respuestas puntuales que ofrecen datos más organizados; de esta manera, cada encuestado brinda distintas respuestas en un formato estructurado de preguntas para poder ser analizadas posteriormente.

Sin duda, la entrevista se posiciona como un medio a través del cual se distinguen características y detalles del destinatario, es decir, de aquella persona con quien se establece un diálogo en la discusión de diferentes puntos de vista y posturas de acuerdo con alguna temática, y en la que están presentes elementos como los referentes, los códigos y los mensajes de cada interlocutor (Galindo, 1998, p. 282). No menos importante es el medio a través del cual se lleva a cabo la entrevista, destacándose la que se desarrolla directamente con el entrevistado aprovechándose al máximo la calidad de la información obtenida; la que emplea a los medios electrónicos (las videoconferencias), a través de la transmisión momentánea de imágenes de video; y las que hacen uso de

los cuestionarios a distancia, es decir, por medio de encuestas *on line*, que proporcionan variedad de alternativas. A este respecto:

El sistema de comunicación en una entrevista tiene las propiedades de un sistema abierto, más que de uno cerrado. La situación de la entrevista no es estática, sino dinámica y puede llegar a resultados variados. Así como el que responde y el entrevistador reaccionan a las preguntas y respuestas de cada uno, ocurren cambios en las estructuras cognoscitivas, en motivación, en actitudes y en relaciones afectivas (Keats, 1992, p. 12).

Lo anterior permite al investigador inclinarse —si lo permite la investigación— por esta técnica, la cual abre un canal comunicativo efectivo para la interlocución. Como proceso activo, la entrevista (ya mencionada) ofrece el intercambio de experiencias propuestas en un diálogo franco en el que entrevistador y entrevistado se “corresponden”, llegando a resultados significativos que benefician principalmente al primero. Otra de las características de la entrevista es la posibilidad fehaciente de establecer posibles cambios repentinos o de “último momento” en los que el entrevistador puede variar el contenido de las preguntas, de las que, si bien ya se tiene una estructura establecida, se puede generar un cambio.

Lo anterior posibilita al entrevistador a dar seguimiento al conocimiento de las cosas, las situaciones, los juicios, las percepciones, las concepciones, los pensamientos, los planteamientos, las decisiones, las creencias, las reflexiones, los conocimientos, las intenciones, los propósitos, los planes, las resoluciones, las doctrinas, las ideologías, las imágenes o los temas entre otros y, en general, el sentir del entrevistado; por ello esta técnica se incorpora como un instrumento importante en ese acto de humanización, es decir, desde un incesante aprendizaje en lo que reside la vida del ser humano. Sin embargo, deben considerarse tres factores que podrían funcionar como barreras comunicativas:

1. Las diferencias semánticas, dadas a partir de distinciones en el ámbito sociocultural de los interlocutores, lo que deriva en interpretaciones distintas desde la oralidad y la gestualidad.
2. Las barreras originadas por determinado clima psicológico. A este respecto las adecuadas “situaciones” van a ser determinantes para lograr las expectativas, las actitudes, los comportamientos,

las resistencias y la agenda establecida, sin que queden bloqueados los objetivos principales de la entrevista (Rodríguez, del Campo y Treviño, 1991, p. 64).

3. Las barreras del contexto, que para ser eliminadas el entrevistador tendrá que planear la entrevista en el espacio idóneo y buscar que sea cómodo, acogedor, tranquilo, familiar, silencioso (quizá) y que no rompa con la concentración que el entrevistado y el entrevistador requieren.

Las anteriores características son aplicables tanto en una modalidad presencial como en una virtual o en línea a través del Internet. Claro que esta última modalidad deja de lado la interacción directa, es decir, en la que los interlocutores pueden “convivir” en el mismo espacio-tiempo sin que existan factores que limiten el proceso comunicativo, entre los que destacan —para la modalidad en línea—, la mala señal de Internet, el inadecuado funcionamiento del micrófono, de los auriculares, de la energía eléctrica del lugar, la influencia y distracción de los sonidos ambientales circundantes, o sea, de *barreras contextuales* que en general ya han sido mencionadas.

Desde esta modalidad se llevaron a cabo las diferentes entrevistas que fueron programadas, lo que prioriza las respuestas de los entrevistados, asimismo, permitió —en algunos casos— redireccionar la secuencia de las preguntas bajo la idea de hacer más significativa la entrevista en la obtención de datos valiosos. Su aplicación en línea a través de celulares, computadoras de escritorio o laptops principalmente, dieron la posibilidad de aplicarlas e interactuar con los participantes.

La entrevista en profundidad fue el instrumento que diseñó para recolectar información de los diseñadores que se desempeñan dentro del ámbito público, siendo la muestra diseñada por conveniencia, la cual tiene como característica fundamental que “todas las mediciones se hacen en una sola ocasión, por lo que no existen periodos de seguimiento [...] este diseño se efectúa en un momento determinado” (Manterola *et al.*, 2019, p. 43). Con esta técnica se logró obtener datos de valía a partir de las entrevistas realizadas a los distintos participantes, los que pueden ser considerados como un conjunto preliminar para la enunciación de hipótesis en el desarrollo de posteriores estudios. El logro de nuevos puntos de vista se contempla como parte del progreso de la

propuesta, entendiéndose como una posibilidad para lograr identificar y desarrollar procesos que coadyuven a la obtención de información y generación de conocimientos relativos al tema tratado en esta propuesta.

De esta manera, el cúmulo de conceptos, ideas y puntos de vista de los colaboradores en este proceso de investigación han establecido pautas a partir de las cuales se pueden puntualizar aspectos en el área del diseño que habían pasado desapercibidos dentro de las actividades realizadas desde el Diseño Gráfico para con la Administración Pública; estas permiten discernir acerca de la labor del diseño en un conjunto de procesos de comunicación llevados a cabo entre el Gobierno Público de un núcleo urbano, y en los que se destacan las entidades oficiales, las que con la gestión del Estado desarrollan funciones administrativas y con personalidad jurídica en diversos ámbitos del contexto social.

### Identificación del problema

La identificación del problema se puede expresar a partir de los cuestionamientos: ¿Cuál ha sido el origen y elementos considerador para la realización de las identidades gráficas de las diferentes instituciones públicas? ¿Cuál es el posicionamiento que tiene el diseñador gráfico dentro de la Administración Pública?

### Contextualización del problema

Los escasos estudios previos que relacionan el Diseño Gráfico y la Administración Pública en México constituyen estudios muy generales, que además adolecen del contexto histórico mexicano, el énfasis de la formación, el desempeño e interacción profesional y los rasgos prominentes de la profesión. Como preocupación vigente, la Administración Pública necesita generar cambios sustanciales en la imagen que proyecta a la ciudadanía y en la conceptualización que en esta se genera por parte de dichos organismos, por lo tanto, es apremiante la participación supeditada del diseñador gráfico como un gestor de productos representacionales y de comunicación de la Administración Pública, por lo que resulta de interés revisar cuál es el posicionamiento del diseñador gráfico, sus condiciones de trabajo y su valoración dentro la administración pública.

En el conocimiento de la Administración Pública, por una parte Camp (1981) publicó el libro *La formación de un gobernante, la socialización de los líderes políticos en el México posrevolucionario*. La obra constituyó un testimonio sobre los líderes políticos de nuestro país en el periodo aludido, cuya formación

estuvo a cargo de profesores que coincidieron en ciertas características: 1) tuvieron carreras públicas de éxito; 2) fueron miembros sobresalientes de una élite que, por su comportamiento, se constituyeron como ejemplos individuales de civilidad; 3) influyeron a través de clases y escritos de carácter único; 4) fueron propagadores de valores, cultura y habilidades políticas y económicas; y 5) seleccionaron individuos con ideas, valores y opiniones afines.

Por otra parte, Guerrero (1995) a través de su libro *La formación profesional de administradores públicos en México* estableció una primera relación entre la Administración Pública práctica y la formación/desempeño de una profesión específica, en este caso, la licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública. En el texto, Guerrero abundó sobre ambas etapas: la formación del administrador público a través de los currículos que ofrecen las escuelas profesionales, así como los campos laborales que constituían las alternativas del egresado.

Guerrero (2015), mediante el libro *El abogado en el bufete, el foro y la Administración Pública*, continuó relacionando la Administración Pública práctica y la formación/desempeño de una profesión específica, que ahora fue la licenciatura en Derecho. Además de los rasgos descritos en el párrafo anterior, este nuevo libro destacó lo que Guerrero llamó *los rasgos prominentes de la profesión*. Por su parte, Gómez (2016) señala que el “lenguaje administrativo ha sido objeto de múltiples consideraciones empíricas con el propósito de analizar identidades, simbologías, imágenes y representaciones que ocurren en los grupos dentro de la Administración a partir de este”. De la misma manera establece de qué forma ha evolucionado y cuáles son las perspectivas de la función de los recursos humanos dentro de la Administración Pública, de la que destaca lo siguiente: “Finalmente, en la cuarta etapa, se ha impulsado la contratación de terceros para las funciones de apoyo. Con ello la función de Recursos Humanos es considerada como un instrumento que ayuda a mejorar la calidad, la productividad y el servicio, dotando a la organización de ventajas competitivas” (p. 196).

A partir de lo anterior, es evidente la preocupación por parte de la Administración Pública por un mejor y más adecuado desarrollo interno por medio de la promoción y selección de recursos humanos más especializados en áreas estratégicas que puedan desempeñar las tareas que demanda la actividad interior en beneficio del sector social. En este sentido, Gómez establece la importancia de la “función de recursos humanos” consistente en el ingreso

o desarrollo del capital humano que de paso a que la Institución sea más competitiva y que funcione con la mayor eficacia posible desde su misión y estrategias planteadas (Gómez, 2016, p. 198).

Significativo es también el señalamiento que establece Aranes (s/a) al respecto de la comunicación institucional:

La materialización del principio comunicativo vendría de la puesta en marcha de un sistema de información global, encargado de impulsar y concretar la política de comunicación de una organización, más cuando se trata de una Institución como la Administración Pública. En esta la función de comunicar es un constituyente esencial de su propia actividad: la de prestar servicios a la sociedad. Por esta razón resulta aún más necesario el que se trabaje con una perspectiva global. Sus ejes primeros pasan por una estrategia general y compartida por la organización, así como por la coherencia de los sentidos transmitidos desde la Institución (cultura corporativa). Más allá de la vaguedad del concepto de comunicación global, que comprende de forma integral la comunicación interna y externa, para P. Weil es meridiana al entender lo que caracteriza a este concepto, es decir: la existencia de una política de comunicación, de un proyecto de organización que recorra e impulse el conjunto de sus acciones y de sus actos de habla. Por aquí llega Weil a definir lo esencial de la comunicación global: su finalidad consiste en armonizar el decir y el hacer, lo que se enuncia y lo que se practica (objetos o servicios) p (3).

Desde hace tiempo la tendencia de los organismos públicos es la de integrar —por un lado—, procesos con los cuales se consoliden elementos comunicativos desarrollados a través de medios audiovisuales y gráficos, por ejemplo, que permitan el conocimiento de la estructura, la sistematización y el funcionamiento de la institución pública tanto interna como externamente, en donde esta última representa un reto para la organización, ya que son los usuarios quienes deben de recibir información clara, acertada, comprensible y de fácil acceso. A este respecto, el diseñador gráfico es visto como un recurso con el que se cuenta para poder desarrollar propuestas que cubran estos requisitos planteados desde el ámbito de la comunicación; de esta manera, la Administración Pública ha considerado implementar la *gráfica institucional* desde los años sesenta como un elemento sobresaliente e identificador para los trabajadores

y para las personas que hacen uso de los servicios prestados por la institución.

Asimismo, Valerio (2021) señala acerca del Diseño Gráfico en el sector público lo siguiente:

Las campañas políticas exitosas son el resultado de la suma de muchos factores; como por ejemplo la maquinaria electoral, el mensaje atinado del candidato, la buena o mala gestión del Gobierno de turno, el debate oportuno y claro, quizá lo más importante, *la innovación y claridad de su propaganda. Esto último no tiene porque significar millones*. Con respecto a lo anterior, es difícil de entender cómo justo después de que un candidato concluya victorioso su campaña electoral y, posteriormente se convierta en presidente, este asume y olvida la importancia de lo visual, lo gráfico y lo digital a la hora de comunicar. Es una tarea que, al día siguiente de anunciados los resultados electorales, se tiene que comenzar a planificar (s/p).

Valerio establece una perspectiva en la que rescata lo sobresaliente de la participación del Diseño Gráfico dentro del sector público, hace ver la influencia que dicha actividad aporta a las dinámicas gubernamentales o administrativas y que son objeto de una comunicación significativa a partir de diversas dimensiones y expresiones en el entendimiento de las personas que “construyen” al organismo público tanto individualmente como colectivamente, interrelacionados con propuestas que desde la subjetividad generan una reciprocidad de constructos sociales en una realidad de espacio-tiempo propia del contexto.

De esta manera el Diseño Gráfico se presenta como un elemento integrador del entramado social de manera general y del gubernamental de forma más específica; como actividad, es capaz de crear impresiones a partir de la “personalidad” que confiere a los conceptos representados congruentemente por medio del manejo de los elementos constitutivos de dichos conceptos. Así, se hacen manifiestos mensajes que vinculan a la organización con las personas; en este sentido, el diseñador gráfico propone composiciones que son capaces de aportar una utilidad a la institución pública al destacar sus particularidades por medio de textos e imágenes.

### Participantes

El tipo de muestreo fue por conveniencia, no probabilístico. Para una primera fase se estableció comunicación con entidades federales, estableciendo contacto con

los departamentos de comunicación, que dieron la pauta, la identificación de la información referente a la identidad gráfica y sus creadores. En una segunda fase se estableció contacto con diseñadores que laboran en entidades públicas estatales (Estado de México) y federales. El criterio de inclusión fue que los entrevistados hubieran cursado estudios de Diseño Gráfico (licenciatura), al momento de trabajar en una institución pública, inscritos en una nómina y que tuvieran más de seis meses en el puesto. Bajo las condiciones de pandemia (SARS-COV-2) la forma de comunicarse fue de manera síncrona a través de la plataforma Microsoft Teams. El universo con el que se implementó el instrumento fue de un total de 29 participantes entrevistados.

### Instrumentos

A partir de la técnica cualitativa de la entrevista en profundidad, la cual “la construcción de datos se va edificando poco a poco, es un proceso largo y continuo; por lo que la paciencia es un factor significativo que debemos rescatar durante cada encuentro” (Robles, 2011, p. 41), se elaboraron dos guías de entrevistas de acuerdo con la inquietud de los cuestionamientos formulados que dieron pauta a esta investigación, las cuales tuvieron como propósito diagnosticar la situación del diseño y del diseñador gráfico en la Administración Pública. La primera guía de entrevista se centra en las características morfológicas, semánticas y compositivas de la identidad gráfica dentro de una institución pública, así como la autoría de esta; la segunda se define a partir de: 1. Las condiciones del contexto laboral del diseñador dentro de la Administración Pública; 2. El proceso de diseño; y 3. La evaluación de la situación del diseño dentro de una entidad pública.

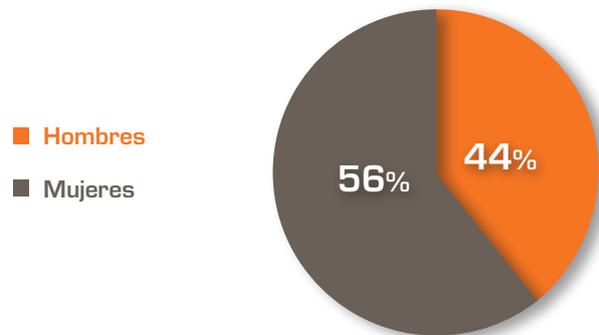
### Resultados de la información

El análisis se realizó para cada una de las variables contempladas, para buscar determinar el origen y construcción de la identidad gráfica de las entidades públicas, la cual se describe en el capítulo VII, de esta publicación. Es de mencionar que a partir de entrevistas que se llevaron a cabo inicialmente con varios diseñadores que trabajan en el sector público, sumaron al proyecto datos destacados que permitieron tener una opinión general acerca del diseño y la implementación de la imagen institucional, así como sus características y que de manera general ofrecieron la siguiente información:

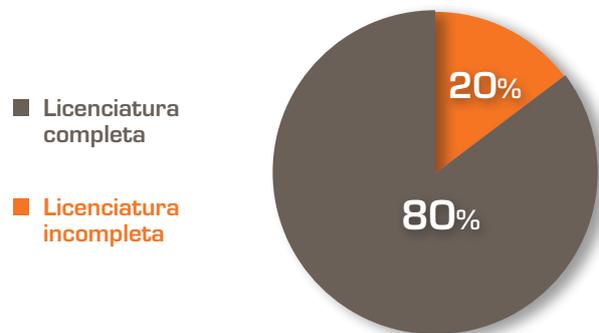
La muestra factible para esta primera fase sobre el diseño de la identidad gráfica se redujo a 18 instituciones e incluyó 66.7% de imagotipos (12/18), 16.7% de logosímbolos (3/18), 11.1% de isotipos (2/18) y 5.6% de logotipos (1/18). No obstante, al evadir la información específica de los departamentos de diseño gráfico, en ese aspecto la muestra se redujo hasta 16 instituciones. Desde una perspectiva histórica, la muestra se integró por dos instituciones con antecedentes coloniales, cinco de la etapa fundacional del Estado Mexicano moderno, dos de la fase del desarrollo estabilizador y nueve de la época contemporánea.

Para la segunda fase, que tuvo como propósito identificar el posicionamiento laboral que tiene el diseñador gráfico dentro de la Administración Pública, fue indispensable formular preguntas que respondían a la relación que tiene el diseñador gráfico con su contexto de trabajo, el proceso que se sigue para diseñar, así como su punto de vista con relación al Diseño Gráfico dentro de la Administración Pública. Con relación a las variables, se muestran a continuación las más significativas que dan paso a determinar el ser y hacer del diseñador gráfico dentro de la Administración Pública.

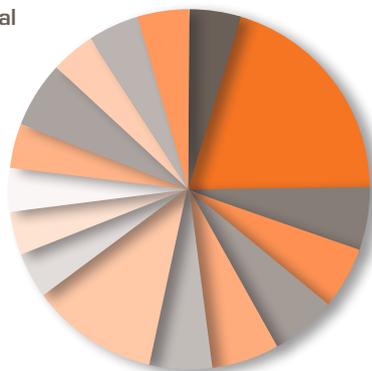
#### 1. Género de los entrevistados



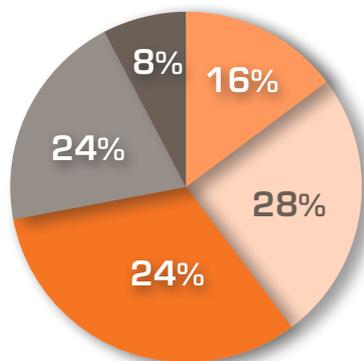
#### 2. Formación



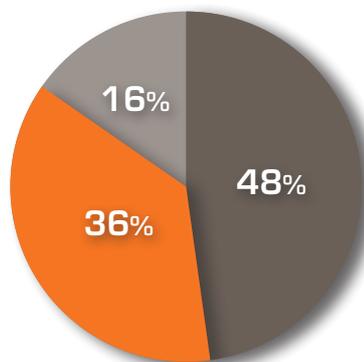
### 3. Contexto laboral: área de adscripción



### 4. Ingresos

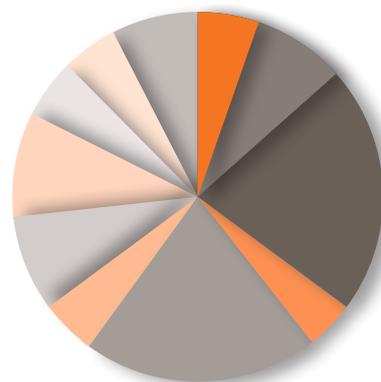


### 5. El trabajo del diseñador gráfico forma parte de una estrategia integral de comunicación



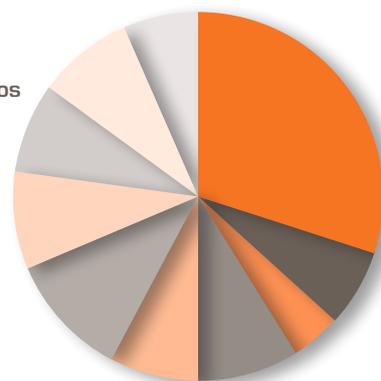
6. Limitantes que observa el diseñador gráfico en su trabajo cotidiano/seguridad laboral

- 4% Cambio de la Administración Pública
- 8% Ninguna
- 28% Recursos tecnológicos y equipos
- 4% Bloqueo de propuestas
- 16% Manuales de identidad
- 4% Diferencias en el lenguaje del usuario
- 8% Tipo de administración
- 8% Recursos monetarios
- 4% Personas ajenas al departamento
- 4% La cromática
- 12% No contestó



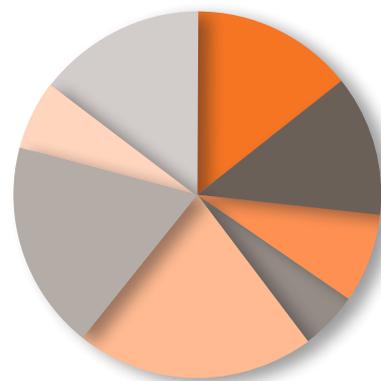
7. Logros de diseñador gráfico en la Administración Pública

- 32% Estabilidad laboral (sueldo seguro)
- 7% Facilidad de adquirir conocimientos nuevos
- 4% Facilidad de seguir instrucciones
- 7% Generar productos de calidad
- 7% La adaptabilidad
- 11% Libera la creatividad
- 11% Mejora las relaciones interpersonales
- 7% No lidiar con clientes
- 7% Trabajo colaborativo
- 7% Trabajo visto con facilidad



8. Expectativas laborales en la Administración Pública

- 20% Ser líderes de proyecto (coordinadores)
- 12% Crear áreas de diseño en las AP
- 8% Mejorar procesos
- 4% Mejorar ingresos
- 20% Crecimiento profesional
- 16% Dotar de personal en el área de diseño
- 4% Ninguna
- 16% No contestó



## Conclusiones

La investigación estuvo circunscrita por los términos de las variables consideradas y establecidas bajo una propuesta, cuyo enfoque giró en torno a la formalización documental, al nacionalismo del Estado, a la comunicación y la vida institucional indicándose escuelas de formación, rasgos prominentes de la profesión, rol del Diseño Gráfico en el proceso de institucionalización y sus exponentes (diseñadores gráficos). Los datos se derivan de la aplicación de la entrevista como instrumento técnico para indagar con los participantes, quienes proporcionaron información detallada.

Se examinó y sopesó la correspondencia entre el diseñador gráfico y la Administración Pública, a través del análisis de los conceptos de diseño adheridos a este sector, de la persistencia de una investigación disciplinar que determine el peso o la importancia en la vigencia o transformación del Diseño Gráfico en las instituciones públicas mexicanas, así como involucrar el trabajo del diseñador gráfico en diferentes modelos administrativos; la finalidad es la de acotar puntualmente el nivel de participación entre “la subordinación político-administrativa y la creatividad socialmente trascendente”.

Por un lado, el instrumento desarrollado permitió realizar una búsqueda de datos a través de las respuestas generadas por los participantes, quienes fueron objeto de la investigación en cuestión. Por otro lado, permitió reunir referencias importantes en torno al tema de investigación desde la subjetividad individual relacionada con el universo en el cual se encuentra inmerso cada participante entrevistado. De esta manera, se hicieron patentes hechos que se encuentran presentes en el contexto de la Administración Pública. Por último, el instrumento posibilitó el acopio de opiniones de cierto número de individuos que forman parte de esta actividad y laboran en las instituciones sociales, por lo que se obtuvieron testimonios alusivos al tema.

Los datos proporcionan información puntual y valiosa relativa al quehacer del diseñador en torno al desarrollo de la imagen gráfica y su representatividad; la optimización de los recursos gráficos va relacionada con las maneras de desarrollar los gráficos que interactúan con los usuarios, su tipología, características y usabilidad contextual.

En una segunda oportunidad, se tomaron en cuenta variables determinadas por las características personales de los participantes, el perfil de egreso de las universidades y el perfil de ingreso al campo laboral, el desarrollo del

diseñador en el área de trabajo y las opiniones propias de los sujetos (diseñadores gráficos) con respecto a tópicos distintos. Para recabar la información respectiva, la entrevista fue también la técnica implementada, lo que permitió el acopio de datos dados por los participantes en el conocimiento de sus actividades al interior de cada una de las instituciones públicas para las cuales laboran o trabajaron en cierto momento, involucrándose con la identidad gráfica, los procesos comunicativos y los progresos técnicos.

Por ello se estableció un formato con el que se generó un instrumento de investigación conformado por 45 preguntas para obtener datos referidos a información personal de cada participante; la institución educativa de formación y el perfil de ingreso al campo laboral en el organismo público respectivo; el desarrollo del diseñador en el área de trabajo correspondiente y opiniones referentes al Diseño Gráfico aplicado en el contexto de la Administración Pública en México.

Con relación a los resultados obtenidos se destaca que la formación en Diseño Gráfico es una carrera incluyente en donde se observa una tendencia al género femenino. La formación habla de que por parte del diseñador gráfico existe la necesidad por obtener el grado de licenciatura, por obedecer a la exigencia que plantea estar inscrito en una nómina bajo un puesto determinado por la Administración Pública, la cual reconoce el título universitario, aún cuando por su naturaleza, el ejercer el Diseño Gráfico no implica el tener un título universitario. Sin embargo, se identificaron casos en los que no se ha obtenido el título y en estos casos, coincide con la descripción del puesto y el ingreso por concepto de salarios.

Se reconoce que la Administración Pública ha generado dentro del organigrama institucional el área relacionada a la comunicación. En donde se ha destacado el papel del diseñador gráfico, en conjunto con otros perfiles profesionales, como mercadólogo, comunicólogo, pero en mayoría de los casos, se integra a un perfil ajeno a la actividad de ese departamento. A pesar de determinar un área para la comunicación, la estructura de esta no considera en términos salariales, el papel que tiene el diseñador gráfico para la emisión de la comunicación, es así que ocupa plazas de empleado secretarial, asesor o apoyo administrativo, lo que redundaría en su percepción laboral, aun cuando su jornada laboral se ubica más allá del horario establecido, sin el reconocimiento de las horas extraordinarias.

La principal ventaja y limitante que expresó el diseñador gráfico fue la de estar asignado a un área relacionada con su perfil profesional, pero la limitante era precisamente estar bajo el mando de una persona ajena al diseño, lo que en la mayoría de las veces provoca limitar también los mensajes y piezas de comunicación, así como el equipo de cómputo y *software*, lo cual no era prioritario precisamente por la visión de la autoridad inmediata superior. De la misma manera, desde el ámbito de la Administración Pública, el diseñador gráfico no se salva de los cambios de administración, lo cual redundaba en la discontinuidad del trabajo realizado, que por un lado favorece mejorarlo, pero por otro, es iniciar la relación de sensibilización con respecto al diseño, con la persona en turno que funge como autoridad inmediata. O bien ese cambio de administración implica un cambio de área para el diseñador, lo que se traduce en que puede realizar funciones administrativas, alejándose de lleno del Diseño Gráfico. Sin embargo, la Administración Pública en la mayoría de los casos, para el diseñador gráfico que cuenta con una plaza tiene la ventaja de dar seguridad laboral y asistencia médica, motivos que hacen que el diseñador no busque otro centro de trabajo, sobre todo cuando tiene una responsabilidad familiar.

El diseñador gráfico se mostró complacido al saber que su trabajo muchas veces es reconocido por la ciudadanía, de la misma manera que trascienda el lugar de trabajo y sirva para comunicar los servicios que presta la Administración Pública. Es así como reconocen la visibilidad de su trabajo como un logro. Por último, de manera general, una de las expectativas que se reiteró con casi todos los entrevistados es que el Diseño Gráfico sea reconocido como una profesión y ejercicio profesional dentro de las entidades públicas, generando plazas de acuerdo con este perfil y las áreas en las que laboran puedan estar dirigidas por diseñadores gráficos experimentados en la comunicación hacia la ciudadanía y entre los mismos servidores públicos. La inquietud que se expresó fue que el diseñador gráfico se le considera una persona operativa, no así un estratega y gestor de la comunicación, esto sería lo deseable para este profesional.

Con esta investigación, se pretendió enfocar en las condiciones imperantes al interior de la Administración Pública, de la importancia que tiene el diseño para esta, y su dependencia, cuestiones que en su mayoría son asumidas por los profesionales del Diseño Gráfico, caracterizándolas para ser detectadas inicialmente y poder ser revaloradas en un primer momento por los encargados de las instituciones públicas.

Los resultados emanados de este estudio establecen que el Diseño Gráfico ha evolucionado, existe la tendencia de contratar a diseñadores gráficos para la realización de una identidad institucional o, en el mejor de los casos, para una estrategia gubernamental, no así como una oportunidad de desarrollo laboral. Aún queda mucho por hacer para el reconocimiento de esta profesión, la cual debe, a través de su hacer, generar una cultura del diseño, así como prepararse para las contingencias político-sociales y tecnológicas que se encuentran en el mercado laboral de la Administración Pública.

### Referencias

- Acosta, M. (1995). *Derecho burocrático mexicano*. Ciudad de México: Porrúa.
- Aicher, O., y M. Krampen (2002). *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Aranes, U. J. (s/a). *La comunicación institucional de la administración pública: entre la lógica autista-instrumental y la democrática*, recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/326227926.pdf>, consultado el 13 de mayo de 2021.
- Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Autor, D. (2015). “Why are there still so many jobs? The history and future of workplace automation” en *Journal of Economic Perspectives*, vol. 29, núm. 3, pp. 3-30.
- Fages, J. B. (1990). *Communiquer entre personnes en groupe*. Toulouse: Privat
- Avaria, S. A. (2001). “Discapacidad: exclusión/inclusión” en *Mad*, vol. 12, núm. 5, pp. 01-12. doi:10.5354/0718-0527.2011.14826
- Aveytua, E. (1999.) *Servicio civil de carrera en México*. Ciudad de México: UNAM.
- Ayala, M. (2021). “Qué necesitará saber el diseñador gráfico en 2024” [Mensaje en Foro], recuperado de <https://foroalfa.org/articulos/que-necesitara-saber-el-dise-nador-grafico-en-2024>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Baptista, V. (2015). “Los estudios sobre interdisciplina: construcción de un ámbito en el campo de la ciencia, tecnología y sociedad” en *Redes*, vol. 21, núm. 41, pp. 141-175.
- Bernal, C. et al. (2014). “Fundamentos de investigación”, recuperado de <https://abaco-enred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Camp, A. (1981), *La formación de un gobernante, la socialización de los líderes políticos en el México posrevolucionario*, Ciudad de México: FCE.

- Centro de Evaluación Cepal/OIT (2020). *El trabajo en tiempos de pandemia: desafíos frente a la enfermedad por coronavirus (Covid-19)*, recuperado de [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45557/4/S2000307\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45557/4/S2000307_es.pdf), consultado el 23 de mayo de 2021,
- Cepal (2019). *Educación, juventud y trabajo. Habilidades y competencias necesarias en un contexto cambiante*. Cepal: ONU.
- Coelho, F. (2021). “Significados”, recuperado de <https://www.significados.com/planteamiento-del-problema/>, consultado el 20 de mayo de 2021.
- Chaves, N. (1996). *La imagen corporativa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- \_\_\_\_\_ (2002). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Chiavenato, I. (2002) *Gestión del talento humano*. Ciudad de México: McGraw Hill.
- De Santo, V. (1999). *Diccionario de ciencias jurídicas, políticas, sociales y de economía*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires.
- Enríquez, G. y J. Ramírez (1999). “La gobernabilidad mexicana en una transición federalista” en J. Pineda, (s/a). *Enfoques de políticas públicas y gobernabilidad*. Ciudad de México: Colegio Nacional de Ciencias Políticas y Administración Pública, Instituto Tecnológico Autónomo de México, Universidad Anáhuac, pp. 88-10.
- Escera, C. (2004). “Aproximación histórica y conceptual a la neurociencia cognitiva” en *Cognitiva*, vol. 16, núm. 2, pp. 141-162.
- Fernández, C., y P. Baptista (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: McGraw Hill.
- Flores, D. (2019). *Competencias técnicas y conceptuales del diseñador gráfico en el proceso de pasantía en la operación Alsea Colombia*, tesis para obtener el grado de licenciatura, Universidad Santo Tomás, Colombia.
- Freidson, E. (2003). “El alma del profesionalismo” en M. Sánchez, J. Sáez y L. Svensson, (s/a) *Sociología de las profesiones. Pasado, presente y futuro*. Murcia: Diego Marín Librero, pp. 67-91.
- Galindo, J. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Ciudad de México: Pearson-Addison Wesley.
- Gestal, Oficina de Gestión de Talentos y Empleabilidad, Universidad Técnica Federico Santa María (2021). *Entrevista por competencias. Listado de competencias laborales*. Universidad Técnica Federico Santa María.

- Gómez, D. C. (2016). “Origen y evolución del estudio de la Administración Pública”, recuperado de <http://eprints.uanl.mx/10271/1/Revisado%20Administraci%C3%B3n%20final3.pdf>, consultado el 2 de abril de 2021.
- Goutmn, A. (2003). “Sema, semántica, semiótica, semiología, cultura” en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, vol. 46, núm. 187.
- Guerrero, O. (2015), *El abogado en el bufete, el foro y la Administración Pública*. Ciudad de México: UNAM.
- IJJ, Instituto de Investigaciones Jurídicas (2013). *El servidor público*, recuperado de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/7/3370/5.pdf>, consultado el 11 de octubre de 2021.
- Keats, D. (1992). *La entrevista perfecta*. Ciudad de México: Pax.
- Kerlinger, F. (2002). *Investigación del comportamiento: técnicas y metodología*. Ciudad de México: McGraw Hill.
- Ley 207 de 1999. Estatuto del funcionario público, 27 de octubre de 1999.
- Lotman, L. (2019). *La semiósfera*. Lima: Universidad de Lima.
- Manterola, C. et al. (2019). “Metodología de los tipos y diseños de estudio más frecuentemente utilizados en investigación clínica” en *Revista Médica Clínica Las Condes*, vol. 30, núm. 1, pp. 36-49, recuperado de <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-pdf-S0716864019300057>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Marr, Bernard (2020) “How The COVID-19 Pandemic Is Fast-Tracking Digital Transformation In Companies” en *Forbes*, recuperado de <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2020/03/17/how-the-covid-19-pandemic-is-fast-tracking-digital-transformation-in-companies/?sh=521790c3a8ee>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Merton, R. (1977). *La sociología de la ciencia: investigaciones teóricas y empíricas*, vols. 1 y 2. Madrid, España: Alianza.
- Merton, R. K. (1942). “Science and Technology in a Democratic Order. *Journal of Legal and Political Sociology*”, pp. 115-126.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional (2021). *Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales # FP*. Instituto Nacional de Cualificaciones. Madrid, España: Incual.
- Mondragón Valdés, A. y M. Villar García, (2018). *Cuadernos de arquitectura*, año 08, núm.1, p. 35, recuperado de <http://cuadernos.uanl.mx/edicionespecial/tomo%201/fulltomo1.pdf>, consultado el 20 de mayo de 2021.

- Moreno, C. (2016). “Sobre las competencias en diseño gráfico”, recuperado de [https://www.academia.edu/8272778/Sobre\\_las\\_competencias\\_en\\_dise%C3%B1o\\_gr%C3%A1fico](https://www.academia.edu/8272778/Sobre_las_competencias_en_dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Munari, B. (1985). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Muñoz, C. (2011). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. Ciudad de México, México: Pearson.
- Novick, M. (2018). “El mundo del trabajo. Cambios y desafíos en materia de inclusión”, recuperado de <https://www.cepal.org/es/publicaciones/43221-mundo-trabajo-cambios-desafios-materia-inclusion>, consultado el 20 de mayo de 2021.
- ONU, Cepal, OIT, Organización de Naciones Unidas, Comisión Económica para América Latina y el Caribe y Organización Internacional del Trabajo (2018). “Coyuntura Laboral en América Latina y el Caribe. Sostenibilidad medioambiental con empleo en América Latina y el Caribe. ”, núm. 19, recuperado de [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/--americas/--ro-lima/--sro-santiago/documents/publication/wcms\\_647780.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/--americas/--ro-lima/--sro-santiago/documents/publication/wcms_647780.pdf), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Pailhé, J. (2021-2022). “Tijuanotas”. Tijuana, México: Sociedad civil, recuperado de <https://tijuanotas.com/el-desempleo-y-la-educacion-las-principales-deudas-con-los-jovenes-del-mundo/>, consultado el 23 de febrero de 2021.
- Pasquali, M. (2020). “Los países latinoamericanos con mayor digitalización gubernamental”, recuperado de <https://es.statista.com/grafico/23086/gobiernos-latinoamericanos-con-la-mayor-digitalizacion/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Pérez Hernández, D. A. (2016). “7 motivos por los cuales el diseño gráfico es importante para una Embajada”, recuperado de <http://www.exteriores.gob.es/Portal/es/SalaDePrensa/RedesSociales/desdecerca/Paginas/20171121.aspx>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Pérez, I. y J. Sevilla, (2019). “El éthos de la ciencia” [mensaje en un blog], recuperado de <https://www.jakiunde.eus/blog/2019/08/el-ethos-de-la-ciencia/>, consultado el 20 de mayo de 2021.
- Pérez Ramírez, R. (2019). *Administración pública y gobernanza en México. Análisis del cambio institucional en la agenda de buen gobierno*. Ciudad de México: Ecorfan.
- Porter, L. (2007). *La universidad de papel*. Ciudad de México, México: Colección Educación Superior
- Ricard, A. (1982). *Diseño. ¿Por qué?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Robles, B. (2011). “La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropológico” en *Cuicuilco*, vol. 18, núm. 52, pp. 39-49.

- Rodríguez Gutiérrez, S., C. Trejo Alba, C. y E. Hernández Torres (2020). “Análisis prospectivo del diseño gráfico” en *Zincografía. Revista de Comunicación y Diseño*, vol. 4, núm.8, pp. 109-120.
- Rodríguez, M.; L. del Campo y R. Treviño (1991). “La entrevista productiva y creativa” en J. Galindo (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Ciudad de México: Pearson-Addison Wesley.
- Rodríguez, G. S., A. C., Trejo, T. E., Hernández. (2020). “Análisis prospectivo del diseño gráfico” en *Zincografía. Revista de Comunicación y Diseño*. 4(8), 109-120.
- Ruiz, J. (2003). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao, España: Deusto
- Rus, A.E. (2020). “Investigación exploratoria” en Economipedia.com [Medio utilizado]. España: Universidad Complutense de Madrid, recuperado de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-exploratoria.html>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Santo De, V. (1999). *Diccionario de ciencias jurídicas, políticas, sociales y de economía*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires
- Sanz, A. M. (2019). “Mirada retrospectiva al carácter social del diseño gráfico en las organizaciones de la sociedad civil de México” en *Zincografía. Revista de Comunicación y Diseño*. 3(6), 19-39.
- Sanz, M. M. (2017). “La contribución del Diseño Gráfico para promover la participación ciudadana en las redes sociales digitales a través de las Organizaciones de la Sociedad Civil en México. Sanz, A. M. (2019), *La contribución del diseño gráfico*. Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro, recuperado de [http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesaber-tas/1313946\\_2017\\_completo.pdf](http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesaber-tas/1313946_2017_completo.pdf), , consultado el 23 de febrero de 2021.
- Soto, C. (2020). *Esto no es diseño. Cuaderno 80*. Palermo: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
- Stake, R. (2007). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.
- Tadeo, M. (2007). *Problemas y necesidades del licenciado en Diseño Gráfico en la profesión en Córdoba Capital*, tesis para obtener el grado de licenciatura, Universidad Empresarial Siglo 21, Argentina, recuperado de [https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/11107/Monica\\_Tadeo\\_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/11107/Monica_Tadeo_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Tapia, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*. Ciudad de México: Designio.

- Valerio, M. (s/a). “El Diseño desde la Administración Pública”, recuperado de <https://medium.com/mauriciovalerio/eldisenodesdelaadministracionpublica-17f570c-c18e5>, consultado el 13 de mayo de 2021.
- Valderrama, M. (2021). “El liderazgo ante el nuevo entorno laboral: reto para el 2021” en *Creando Valor RH*, vol. 1, núm. 10, pp. 20-21.
- Valls, J. (2018). *Visión y acción 2030. Propuesta de la ANUIES para renovar la educación superior en México*. Ciudad de México: ANUIES.
- Vienni, V. (2015). “Los estudios sobre interdisciplina: construcción de un ámbito en el campo de ciencia, tecnología y sociedad” en *Redes*, vol. 21, núm. 41, pp. 141-175.
- Weiers, R. M. (1986). *Investigación de mercados*. Ciudad de México: Prentice Hall.
- Zarur, J. (2018). *La ceguera. Entre los materiales hápticos y el conocimiento del arte*. Ciudad de México: UAM-X.
- Ziman, J. (1985). *An introduction to science studies. The philosophical and social aspects of science and technology*. Cambridge: Cambridge University Press. (2003a), *Real Science. What it is and what it means?* Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press. (2003b), *¿Qué es la ciencia?* Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press. En: Baptista, V. (2015). *Los estudios sobre interdisciplina: construcción de un ámbito en el campo de ciencia, tecnología y sociedad*. *Redes*. 21(41), 141-175.



# Reflexión en torno a las condicionantes y detonantes para la reinención del diseñador gráfico en la Administración Pública

Jorge Eduardo Zarur Cortés Flor de María Gómez Ordoñez

Si bien el Diseño Gráfico resulta ser un medio a través del cual la Administración Pública mexicana se comunica con los usuarios de las instituciones públicas, desde hace mucho tiempo se han hecho presentes inconsistencias diversas que versan en torno a procesos de corrupción y desatención de las dinámicas “públicas” en las que se pierden valores éticos que debieran ser de suma importancia en el trabajo y las actividades del sector público. Debe observarse, por un lado, también el desempeño de los funcionarios públicos, sobre todo de aquellos que se encuentran en los puestos de mando y que son quienes toman las decisiones frente a los diferentes escenarios sociales, sus problemáticas y sus necesidades.

Por otro lado, de los distintos partidos políticos, aquel que asume el mando establece procesos específicos para el funcionamiento de la Administración Pública que, sin duda, influyen directamente en la manera de actuar tanto al interior como al exterior de cada organismo y que ha determinado formas en como acontecen los desarrollos del Diseño Gráfico, quienes lo llevan a cabo y los productos obtenidos por estos. Las experiencias señalan condiciones que tienden, en parte, al desánimo de aquellos que trabajan y desarrollan propuestas de diseño para la Administración Pública, de la misma manera, se

generan limitantes relativas a la posibilidad de llevar a cabo proposiciones novedosas. A este respecto Pibernat (2018) señala que

el diseño está cambiando y lo está haciendo a altas velocidades. Me temo que lo que reconocimos como diseño hace tres décadas tiene poco o nada que ver con lo que es hoy el diseño y como funciona. No creo que nadie, ni los mismos profesionales y las propias escuelas lo tengan muy claro. *Menos aún las administraciones.* Por ello no tengo duda de que lo que debiera promocionarse es la investigación y la exploración de nuevos escenarios. La todavía reciente inscripción del diseño en el marco universitario ofrece posibilidades en este sentido (s/p).

Sin duda, también las currículos de las universidades que imparten la licenciatura en Diseño Gráfico, tendrían que estar continuamente con la actualización de sus planes de estudio de la carrera para abordar a través de las unidades de aprendizaje, las temáticas que son parte de las demandas del contexto social y, en particular, de la Administración Pública. Asimismo, preparar fehacientemente a los alumnos que forman parte de estas, con el objetivo de optar responsablemente por estrategias que giren en torno a un desempeño más apegado a las actividades públicas tanto al interior como hacia el exterior de cada organización, lo cual denota —entre otras cosas—, la importancia que tiene la comunicación en general, y la comunicación gráfica en particular en la acción y la gestión institucional. Tendría por lo tanto que “apostarse más” por el diseño, como una actividad cuya labor representa la posibilidad inequívoca de conjuntar al servicio y el servidor público con los integrantes de la sociedad, es decir, con aquellos que esperan recibir el apoyo inmediato ante diversas necesidades.

A este respecto, el Diseño Gráfico como una actividad práctica del ser humano que se produce para ofrecer soluciones, se ha ido consolidando al paso del tiempo apoyándose de múltiples conocimientos derivados de las ciencias, las artes y las artesanías, por lo que su teoría y práctica han evolucionado apoyadas con técnicas de trabajo, metodologías para los procesos, así como materiales y herramientas que funcionan como “elementos de enlace” para que los diseñadores puedan desarrollar propuestas funcionales y comunicativas. Estas características han sido bien vistas desde hace ya mucho tiempo por parte

del sector público y privado, que saben que el Diseño Gráfico es un instrumento necesario para crecer como institución y como empresa, dado que sus objetivos son muy claros.

Las expectativas en el diseño son grandes, ya que asumen la realidad del contexto de manera determinante, adaptándose a los movimientos sociales y económicos, así como a los impulsos o ímpetus del escenario colectivo. Por tal motivo, el diseño como actividad tendría que estar respaldada a partir del trabajo realizado en las investigaciones concernientes a las temáticas o áreas de oportunidad que se afrontan en el diseño dentro del contexto social y, en particular, en la administración pública en México. Con relación a ello, se ha hecho notar la escasa investigación sobre el Diseño Gráfico entre su práctica y su estudio (Ramírez, s/f, p. 3), así como la de la idea de una relación contraria entre un diseñador-investigador, ya que se le identifica principalmente como un profesional del orden práctico, “aunque no haya nada que indique que la acción es lo que sigue a la reflexión (investigación) o que es la reflexión lo que sigue a la práctica, o que una excluya a la otra” (Pontis, 2009, p.8).

Si bien existe un desarrollo de las investigaciones en México y en el ámbito internacional, muchas de ellas difieren en los contenidos, la información o los resultados, es decir, no llegan a concretar resultados que marquen parámetros para establecer condiciones de la labor del diseñador gráfico en el contexto social y el ámbito laboral. De esta manera, sería posible realizar también consideraciones relativas al desempeño del diseñador gráfico en su práctica profesional, en su interrelación con aquellos quienes hacen uso de sus conocimientos en vías de obtener productos que den solución a necesidades de acuerdo con requerimientos gráficos internos o personales, en sus expectativas de trabajo, en sus logros y metas tanto profesionales como individuales en pro de mejores condiciones de vida como las de cualquier otra persona que desarrolla una actividad laboral.

Por lo tanto, habría que dejar de concebir al Diseño Gráfico como una mera actividad práctica y relacionada con los trazos, las representaciones artísticas o dibujísticas y el quehacer manual, el Diseño Gráfico representa el desarrollo de un conjunto de propuestas gráficas relacionadas con requerimientos individuales y grupales para poder establecer una conexión entre las personas de una sociedad. Con estos planteamientos, existen instituciones del sector público que han logrado sobresalir de entre las demás por la efectividad de sus

servicios y por la pregnancia de su imagen gráfica, comunicándose de forma efectiva con los usuarios de los servicios públicos.

Sin embargo, muchas otras instituciones públicas en México no han comprendido la importancia de desarrollar propuestas de Diseño Gráfico al interior de estas, y aunque cuentan con departamentos de diseño, estos carecen de las condiciones elementales para poder desempeñarse adecuadamente, como por ejemplo con la adecuada disposición de materiales, herramientas, equipo o mobiliario necesario para aquellos que trabajan en estas áreas.

La capacidad que se tiene con el diseño bien aplicado puede ser muy efectiva, retomándose las funciones que este cumple para las empresas, entendidas no solo como sociedades, industrias o comercios, sino también como iniciativas, proyectos u obras desde una perspectiva innovadora, más crítica y con menos obstáculos como las inconsistencias que se dan dentro y fuera de la institución.

Por lo anterior, las instituciones de la Administración Pública tienen que estar a la vanguardia del desarrollo informático y, asimismo, adoptar una sistematización que les permita lograr una eficiencia en el desempeño de sus funciones como lo es —por ejemplo—, la comunicación institucional. Basándose en el cambio acelerado que se presenta en todo el mundo, se hace necesaria la práctica o puesta en marcha de planteamientos programados en los que los nuevos modelos, los diseños, planes, infraestructura y estándares de calidad sean factores para que dichas instituciones funcionen adecuadamente y reporten beneficios directos a la ciudadanía.

Asimismo, la manera en la que se conduce el contexto social ha planteado nuevos comportamientos, prácticas y hasta convicciones que han requerido cada vez más de interrelaciones más complejas por lo que las instituciones públicas no están exentas de estos cambios, al contrario, deben adoptar las medidas necesarias para poder abordar la multitud de problemáticas y desafíos derivados de estos haciéndose presentes tanto la interdisciplina como la transdisciplina.

Por una parte, debe observarse el cruce entre diversas disciplinas académicas o modos de pensar que surgen de las recientes exigencias de las interrelaciones de las “entidades”, así como del desarrollo de nuevas perspectivas teóricas o procedimientos, o bien, de los recursos de las ciencias, las artes o los oficios que forman parte de la actividad humana.

Por otra parte, la transdisciplinariedad sugiere —entre otras cosas—, discursos distintos en estrategias de investigación con un enfoque integral. Desde disciplinas múltiples y sin organización jerárquica, se trabajan problemas que se comparten en los que los participantes inclusive pueden estar fuera del ámbito académico, o bien, únicamente desde el lado académico. Desde el “todo”, la transdisciplina, metodológicamente postula el análisis conjunto de todos los sistemas físicos, sociales, económicos entre otros, y sus propiedades. Desde la parte holística, por ejemplo, se defiende la sinergia entre las diferentes partes y no las individualidades, al sumar el diálogo franco y honesto con las poblaciones de interés.

Los investigadores participantes en procesos transdisciplinarios requieren implementar competencias en las que además los acuerdos, la mediación, la asociación y la transferencia se hagan presentes. Surge de ello la ponderación de la importancia del tratamiento que se le da al problema en cuestión derivado de las acciones de la institución pública como representante central para con el público usuario desde los recursos aplicados y la gestión de los procedimientos en vías de solucionar los requerimientos de la gente.

De esta manera, la Administración Pública hace acopio principalmente de elementos tecnológicos y nuevos “comportamientos” —en el ámbito mundial y en ciertas partes de México—, los cuales les permiten ser más efectiva y mucho más exitosa ante la multitud de problemas y demandas sociales. La Administración Pública requiere entonces innovar y acrecentar sus niveles de calidad en el servicio, con los que el usuario se identifique con el servidor público. A partir de lo anterior, el Diseño Gráfico desempeña un papel fundamental al ser partícipe como mediador entre la institución pública y los usuarios desde la comunicación gráfica, es decir, desde los procesos sensorceptivos en los que la vista desempeña un papel preponderante para el entendimiento de los mensajes gráficos.

El Diseño Gráfico mediante diferentes metodologías de trabajo desarrolla propuestas visuales textuales y figurativas con las que se establece un contacto más directo y eficiente entre emisores y receptores, entendidos como la institución y los diseñadores, así como los usuarios de los servicios públicos. De estos, resulta importante la comprensión de sus comportamientos, cultura y costumbres con el fin de considerar a las instituciones como un eslabón más de la dinámica colectiva.

Para ello, cada área de especialización del diseño aborda las problemáticas a través de métodos y técnicas de trabajo fundamentados en procesos experienciales inicialmente, y en estudios pormenorizados que han derivado en una literatura conformada de teorías y conceptos varios con los que se establecen los anclajes o puntos de unión para los procedimientos diseñísticos.

De esta manera, la transdisciplina como esquema de investigación que toma en cuenta varias disciplinas observa estas metodologías de trabajo y las propuestas visuales generadas en el campo del diseño. Por un lado, la interrelación que el Diseño Gráfico formula con los agentes externos dentro del contexto social, y con los mismos usuarios de las propuestas generadas desde el diseño, es una correspondencia directa; así, al partir de una idea “concebida” como un primer momento en un proceso comunicativo, se debe establecer un entendimiento pleno de las partes icónicas del elemento o la representación gráfica, por lo que son los usuarios los principales beneficiarios de estos productos al compartir significados, signos y símbolos que les son comunes, por lo tanto será mucho más sencillo comprender los componentes gráficos, derivándose en el entendimiento de las ideas. Por otro lado, las organizaciones sociales o públicas se organizan como “entes” complejas que son también y, al mismo tiempo, concepciones polimorfas, es decir, que pueden presentar cambios sin alterar su estructura original.

De otro concepto conocido como *unicentrismo*, se derivan cuatro axiomas de los cuales se establece una unidad y un orden en cada parte y sus características pasando de lo macro a lo micro, en una idea o una conceptualización que se hace patente a un receptor posible; todos sus elementos contendrán un orden en sí mismos, un orden de estructura, de forma, en sus dimensiones y demás detalles que los caracterizan. A través del Diseño Gráfico, se organizan las formas y en este como disciplina, se puede implementar la transdisciplina por medio de la cual se establecen interconexiones e interrelaciones. Para ello, el ser humano requiere de un bagaje cultural amplio, el cual es determinado por su entorno natural y su entorno artificial o el creado por él mismo, con este cúmulo de conocimientos se genera un entendimiento de la realidad para un desarrollo más plausible. Es significativo centrarse en esta parte, dado que es una de las temáticas que mayor importancia revisten para el tema del diseño y la Administración Pública, ya que de ella se obtienen los productos que se integran al contexto social y con los usuarios del diseño.

A tan solo 53 años de la concepción del Diseño Gráfico en México (1968-2021), como una carrera estructurada y programada para educar a quienes la cursaron para integrarse al contexto laboral, se han desarrollado adecuaciones cada vez más apegadas a los cambios que la sociedad misma ha demandado tanto a en el ámbito mundial como en México que, bajo sus características socioeconómicas principalmente, han determinado en cuantía la transformación del diseño. En este tenor, su estudio se ha derivado de manera directa de los antecedentes que el diseño ha tenido en México y el mundo, sin embargo, y como cualquier otra área del conocimiento humano la investigación tiene que ser considerada como un proceso a partir del cual se obtienen datos valiosos para desarrollar propuestas que cubran los requisitos sociales.

Si bien habla del diseño como disciplina y su interrelación con aspectos interdisciplinarios y transdisciplinarios como trayectos de estudio, podría considerarse que la investigación del diseño en este campo aún no se ha consolidado —al menos en México—; podría considerarse que la enorme carga de propuestas disciplinares que han incidido en el diseño y que han abordado áreas disímolas como las que se derivan de lo social, lo tecnológico, lo artístico, lo humanístico o inclusive, los campos heterogéneos que han dado paso a variadas propuestas para el estudio y la concepción del diseño.

Diversos investigadores como Mauleón (2020), Appel y Kim (2018), Max-Neff (2004) y Jantsch (1972) han propuesto procesos metodológicos que conducen a un pensamiento claro y tácito para el diseño como actividad y que al mismo tiempo permeé en la misma práctica disenística. La aplicación de la transdisciplina en el diseño aún no ha quedado definida debido a la adopción de otros modelos y teorías transdisciplinarias que no terminan por ser correspondientes con la forma de proceder en México, en el entendido de que cada contexto y entorno es distinto a otros desde sus prácticas, valores, ideas, costumbres, tradiciones y cultura, los cuales confluyen en una *sistematización del conglomerado*, es decir, de todo aquello que se une en un todo: seres humanos y lo creado por ellos.

Resulta entonces importante que se generen una serie de políticas públicas que vean al “proceso de diseño” como un elemento importante en el desarrollo y acción de los organismos públicos, los cuales reaccionan a la influencia del contexto, sobre todo a la manera en cómo se conceptualizan por los usuarios ante la atención que estas ofrecen al beneficiario o usuario. A este

respecto, muchos profesionales del diseño conciben a las instituciones públicas y su actuar como de muy pobre y desafortunada. Así, estas apreciaciones van interrelacionadas a las ideas transdisciplinarias que darían mayor importancia al quehacer de esta actividad en el sector público, con el equilibrio de fuerzas de actuación por un lado y en las que exista correspondencia entre la labor gráfica y el reconocimiento de la propia organización y, por el otro, con el desarrollo de un proceso metodológico verdaderamente aplicable dentro de la misma. Se presenta el siguiente esquema:

Por lo tanto, es evidente que para obtener mayores estándares de efectividad de las propuestas de diseño a través de los diseñadores, se hace necesaria la “investigación” como un fuerte enlace entre las ideas creativas desarrolladas por ellos mismos a partir de las problemáticas o las necesidades de las entidades o las sociedades principalmente en el sector público que, al igual que el privado, requieren de la comunicación gráfica como un medio de contacto. Un ejemplo meritorio es la conformación y aplicación del gobierno electrónico o *e-government*, entendido como la “aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), al funcionamiento del sector público, con el objetivo de brindar mejores servicios al ciudadano e incrementar la eficiencia, la transparencia y la participación ciudadana”<sup>1</sup> en estas, la intervención del diseñador gráfico es de suma importancia dado que se enfatiza el interés de la organización para con los usuarios, colocándose a la vanguardia de los procedimientos institucionales o de la Administración Pública centralizada para atenuar las deficiencias de regulación entre la misma dependencia y la sociedad.

De esta manera, se establece una conexión del organismo con la ciudadanía a través de la identificación y el reconocimiento por medio de la imagen gráfica, cuyo tratamiento da paso a una correspondencia o intercambio de “acciones”, que vinculan en todo momento a ambas partes. Por lo tanto, no debe dejarse de lado al área o departamento de diseño dentro de la organización de la institución y la Administración Pública, quizá en ocasiones entendidas como una misma cosa o dentro de una misma representación, sin embargo, la institución se concibe como un organismo que desempeña una función con un interés público, mientras que “la Administración Pública comprende el conjunto

---

<sup>1</sup> Consúltese Organización de los Estados Americanos (2021).

de órganos del sector público conformados para realizar la tarea de administrar y gestionar organismos, instituciones y entes del Estado”.<sup>2</sup>

La desacertada idea de incorporar al diseñador gráfico de manera supe-  
ditada a la organización administrativa del Estado alcanza límites amplios del  
56.3 % y el 83.4 % observados en la primera parte de la investigación y que son  
señalados en el capítulo VI. Ante tal tendencia, se debe dar preeminencia a cin-  
co aspectos con el fin de restablecer dicha situación:

1) La programación de desarrollos continuos de investigación desde y  
para la disciplina con la finalidad de poder evaluar la vigencia de estrategias im-  
plementadas en el uso de las imágenes institucionales; 2) concientizar plena-  
mente acerca de que cada segmento poblacional debe ser considerado como  
un objetivo directo; 3) considerar la proyección adecuada de la imagen institu-  
cional valorándose el desarrollo de esta, la población objetivo y el contexto; 4)  
estimar e incorporar a partir de una organización de los equipos de trabajo a los  
diseñadores gráficos por áreas de especialidad para generar propuestas, cuyo  
objetivo sea la difusión de la temática institucional, y 5) construir la idea al in-  
terior del organismo público del “no retorno” al simbolismo nacionalista del  
pasado, evitándose con ello una involución del proyecto gráfico y comunicacio-  
nal de la institución gubernamental en torno a la población adepta, al sistema  
político, a la economía mundial y a la dinámica social imperante en México.

Al observar los anteriores aspectos, se prioriza la necesidad de llevar a  
cabo una exploración que se vincule con los principales receptores de las imá-  
genes desarrolladas desde el diseño gráfico para las instituciones públicas; para  
ello será necesaria la integración de los diseñadores a la organización, conside-  
rándolos en su totalidad como parte de esta, y no solo como un mero sector o  
área que provee de productos de comunicación gráfica que solventen las ne-  
cesidades de “elementos estéticos” (entendido el término de la estética como  
aquello que es bello o agradable), generalmente realizados a solicitud de las  
áreas directivas de los organismos.

La segunda parte de la investigación arroja una serie de datos que si  
bien establecen indirectamente señalamientos acerca de los acontecimientos  
relacionados con las tareas del diseño para con la Administración Pública,

---

<sup>2</sup> Consúltese Admnsitración Pública, en Economipedia.

también ofrecen información valiosa en torno a las condiciones de trabajo; el reconocimiento desde la Administración Pública hacia los diseñadores por su labor profesional; los apoyos *in situ* para desarrollar el diseño; la remuneración o salarios que ofrece este sector (público) a los profesionales del diseño, quienes optan quizá desde el egreso de las universidades, por laborar en los organismos públicos allegados al sector gubernativo; las demandas laborales, las prestaciones, la libertad creativa, la interacción laboral —grupala o por equipos de trabajo—, y la individual; el desarrollo de “productos de diseño” (impresos y digitales); los procesos metodológicos y la organización interna; la temporalidad de las cosas (las creadas y aquellas que versan con el individuo: sus derechos, sus obligaciones y su quehacer dentro del organismo público), como las principales ideas.

Uno de los aspectos sobresalientes ponderados por los diseñadores se vincula con la expectativa que se tiene para generar un *cambio en la mentalidad de la gente que conduce la Administración Pública*. A este respecto, resulta impensable que una sociedad pueda funcionar sin una serie de servicios que, de manera articulada, ofrezcan soluciones y un cimiento firme en el cual esta pueda dar salida a las principales problemáticas sociales. En México, este es un proceso que llevaría tiempo; los cambios tendrían que ser radicales desde la intensión política y el respeto de la misión y visión de cada organismo. Asimismo, desde la profesionalización de todas las partes involucradas en este sector, a lo anterior surge la pregunta de si ¿sería posible privatizar el sector público en beneficio del contexto social?, en México podría ser una panacea con la cual se obtendrían beneficios acertados, de tal manera que se acabe con entrometimientos políticos y partidistas que busquen en la empresa pública salidas de capital que dejan sin recursos a toda la organización menos a aquellos que dirigen a esta.

Lo anterior tiene injerencia en la remuneración del trabajo desempeñado por los diseñadores en el organismo público; *los montos asignados son insuficientes para generar los pagos correspondientes* para aquellos que laboran para la administración, provocándose problemáticas diversas tanto en la parte personal como en la familiar, lo que da lugar a cambios en la percepción de trabajadores hacia la institución, dado que es un espacio que ocupa el segundo lugar en la vida de las personas después de su casa y su familia. No queda entonces mayor vínculo, aclarado el hecho de no poderse asignar un monto mensual fijo

o invariable, tanto en fechas de pago como en cantidades asignadas para cada trabajador en el departamento de diseño por parte del gobierno; todo ello conduce —como ya se mencionó—, a un distanciamiento, en este caso del diseñador gráfico y su centro de trabajo.

Lo anterior está directamente relacionado con la infraestructura de las áreas o departamentos de diseño en las instituciones públicas. Concebida como el conjunto de componentes indispensables para que funcione la organización; la infraestructura es, sin duda, parte integral del espacio y la arquitectura desarrollada para albergar a aquellos que cohabitan en el lugar para desempeñar actividades emparentadas con fines comunes. De esta manera, los centros de trabajo se ven obligados para proveer a quienes son empleados, de una serie de herramientas o equipo que les permitan desarrollarse adecuadamente para cubrir los objetivos establecidos por el centro de trabajo al inicio de una propuesta.

La información recabada a este respecto no es favorable, entendiéndose que los organismos públicos en México, al no considerar al Diseño Gráfico como una actividad preponderante en los procesos internos, no destinan los recursos económicos suficientes que permitan el correcto desempeño de los diseñadores en las áreas correspondientes, recurriéndose a la improvisación con lo que se cuenta o, inclusive, acudir a hacer uso de equipos personales que les permitan cubrir con los “encargos” destinados a cada diseñador o grupo de ellos con *software* que permita llevar a cabo las actividades programadas.

Los espacios con los que se cuenta no son los mejor adaptados para ejercer los cometidos destinados al interior de las instituciones; aquí, las improvisaciones son también representativas en espacios disímiles en los que generalmente se establecen para el avance del diseño en todas sus variantes gráficas: descolocación de zonas o sectores que permitan la ubicación de los colaboradores, de los equipos de trabajo (*hardware*) y demás implementos, en general de la disposición de todas las cosas. A partir de “inventar” la distribución y el espacio en general, es como se ha trabajado como única alternativa para el ejercicio y la práctica del Diseño Gráfico.

A pesar de las contrariedades presentadas en el área de trabajo en la que colaboran los diseñadores, estos desarrollan las opciones más creativas para cada uno de los encargos solicitados con responsabilidad y bajo una producción detallada; para ello hacen uso de cualesquiera de los recursos de que

se disponen en los diferentes espacios de producción, que si bien es una labor loable (digna, importante y representativa de su trabajo así como de los conocimientos que aplican), también es un reflejo de la falta de interés y apoyo por parte de las autoridades del organismo, y de los apoyos generados desde el Gobierno federal. Sin embargo, los diseñadores hacen patente la libertad que se “vive” al interior de la institución para poder diseñar, permitiéndoseles producir propuestas innovadoras, sobresalientes y con posibilidades de vincularse con los usuarios de estas.

Asimismo, dichas propuestas están condicionadas, entendiéndose así, ya que se derivan de los manuales de identidad institucional, concebidos como un instrumento que forma parte de las empresas para establecer directrices en torno a la marca y a su representación gráfica, cuyos detalles están vinculados con los colores, tipos de letra, medidas, aplicaciones, limitaciones y usos; para Félix Beltrán “uno de los grandes errores está en obedecer el *manual de identidad*”, lo cual podría resultar contradictorio, dado que es el mismo diseñador gráfico quien diseña el manual de una empresa o, en este caso, de un organismo público. Por una parte este mismo cuestionamiento está presente en el ámbito privado, por lo que el manual de identidad es, sin duda, un requerimiento de las empresas y las instituciones al “guiar” sus necesidades y prioridades como entidades insertas al contexto social.

Por otra parte, los trabajos de diseño que se llevan a cabo en las instituciones públicas, no solo se desarrollan individualmente, son también producto de equipos de trabajo en los que los diseñadores junto con otros especialistas establecen las estrategias idóneas para resolver las demandas de otras áreas o bien de los directivos ante pedimentos externos, como eventos, actividades, publicidad para la institución y sus servicios, así como otro tipo de funciones. A este respecto, las relaciones de trabajo en el contexto de la Administración Pública se realizan bajo un clima laboral de cordialidad, respeto, confianza y amistad, convirtiéndose en uno de los aspectos más distinguibles en esta área de trabajo. Los especialistas más representativos son los comunicólogos, los administradores, licenciados en Derecho, mercadólogos, docentes, entre otros.

A decir de los diseñadores, muchas de las propuestas deben realizarse acorde con las necesidades o gustos de los jefes inmediatos o los directivos al mando, restándole la posibilidad al diseñador de desarrollar productos que deriven completamente de su creatividad. En múltiples actividades, por un lado,

se manifiesta una desorganización de estas tanto en el área de diseño como en su interrelación con otras más, lo que ha ido dificultando el adecuado desempeño de los diseñadores para tener listos los productos solicitados, o bien, ha generado en los ellos procesos de trabajo acelerados que no permiten dar los tiempos adecuados. Por otro lado, la temporalidad de las propuestas de diseño —una vez finalizadas y puestas en el contexto correspondiente—, es variable; para muchas de estas, la duración está relacionada con cierto número de días o semanas, mientras que, en otros casos, la temporalidad se asocia a periodos mucho más amplios, generalmente ligados a campañas publicitarias.

Afortunadamente, los resultados obtenidos en la realización de productos de Diseño Gráfico han podido ser reconocidos por los encargados, jefes inmediatos y compañeros de trabajo, si bien no a partir de algún incentivo o estímulo, si a través del reconocimiento que alienta la labor del diseñador y lo empodera en su trabajo. Para desarrollarlo, los diseñadores gráficos dentro de la institución siguen siete pasos como parte del flujo de un proyecto:

A) Materia de trabajo; B) con qué tipo de programa se desarrolla la propuesta; C) realización de una investigación o revisión del *brief* para ver a dónde se dirigiría la propuesta de diseño; D) se da una conducción por parte del director de arte con uno o varios diseñadores; E) se establecen tiempos de entrega; F) se desarrolla, y G) se hace entrega del proyecto al área o jefe correspondiente. Este flujo se modifica de acuerdo con la manera de trabajar de cada diseñador o de cada equipo de trabajo, pero de manera general se estipulan los pasos correspondientes al desarrollo gráfico.

Para el Instituto Vasco de Estadística, el *e-government* o gobierno electrónico se basa en la utilización de las tecnologías de la información y el conocimiento para los procesos internos del gobierno, así como en la entrega de los productos y servicios de las administraciones públicas tanto a la ciudadanía como a las empresas. Se apoya en la creación de herramientas como el Enterprise Resource Planning System (ERPs), (Sistema de Planificación de Recursos de la Empresa), que en caso de las administraciones públicas se conocen como General Packet Radio Service (GRPS) (Paquete General de Radio Servicio), y Customer Relationship Management (CRMs) (Gestión de la Relación con el Cliente), como redes sociales o comunidades virtuales y muchas otras, cuyo objetivo es mejorar

tanto la eficiencia como la eficacia de los procesos internos y la vinculación con la sociedad.<sup>3</sup>

A partir del anterior concepto, la Administración Pública en ciertos casos ha podido implementar el *e-government* para eficientar sus procesos internos y externos, es decir, para con sus empleados y para con la ciudadanía o usuarios de los servicios públicos. Por tal motivo, los diseñadores han tenido la posibilidad de participar activamente en el desarrollo de las páginas institucionales al desarrollar interfaces, aplicaciones, visualizaciones en redes sociales, procedimientos e información variada que cumplen con objetivos específicos que cubran necesidades de la institución pública.

Estas actividades están relacionadas con las dos sobresalientes que llevan a cabo por parte de los diseñadores en sus puestos de trabajo: las de tipo digital y las de tipo impreso. Para las primeras destacan productos como las animaciones, cápsulas, escenografías, cortinillas, logos, textos, ilustraciones de personajes, desarrollos de conceptos de ideas, *mailing*, *banners*, videos institucionales, carpetas, *storyboard*, invitaciones, reconocimientos, constancias, carteles, publicaciones en Facebook, publicaciones en redes sociales en general, tarjetas de felicitación, de conmemoración, monografías, kiosco digital, videos, *podcast*, *sliders web*, portadas de artículos, *banners*, páginas web, manejo de redes sociales, imágenes 360 grados, fotografías digitales, transmisiones en vivo, carteles, tv, entre otros; para las segundas, se diseñan trípticos, carteles, credenciales, informes anuales, reconocimientos, invitaciones, infografías, lonas, recetas, recibos, boletos, señalética, oficios, tarjetas de felicitación, tarjetas de presentación, trofeos de cristal, medallas, periódicos, revistas, espectaculares, volantes y *flyers*, carteles, mamparas y material didáctico, libros, convocatorias, folletos, planes de desarrollo, diplomas, nombramientos, entre otros más.

---

<sup>3</sup> Información tomada de Eustat. Instituto Vasco de Estadística. (7 de septiembre de 2021). E-Gobierno. [https://www.eustat.eus/documentos/opt\\_0/tema\\_423/elem\\_9076/definicion.html](https://www.eustat.eus/documentos/opt_0/tema_423/elem_9076/definicion.html)

## Conclusiones

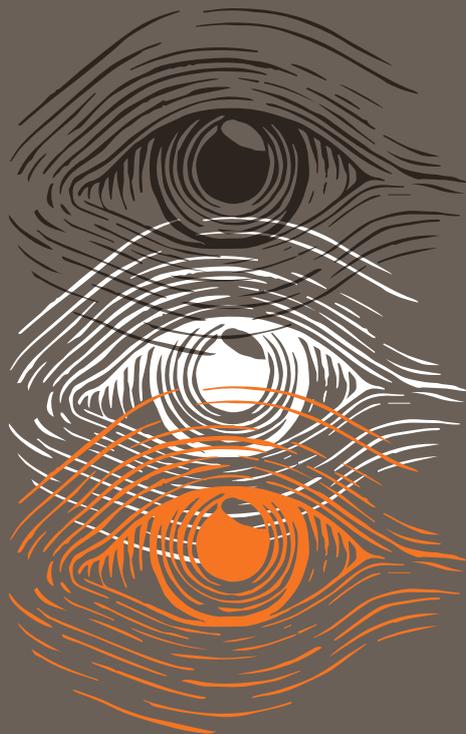
Por lo anterior, la suficiencia de conocimientos aprendidos por parte de los profesionales del Diseño Gráfico en las universidades ha dado como resultado la posibilidad de que estos puedan hacer frente a las demandas laborales en el ramo del diseño, es decir, el cúmulo de competencias y manejo de técnicas les ha permitido proponer creativamente para resolver requisitos y problemáticas que son demandadas como inmediatas. Sin embargo, los diseñadores expresan que hubiesen requerido la enseñanza de alguna especialidad relacionada con su trabajo, por ejemplo, la administración y gestión de proyectos, diseño web, contabilidad, museografía, trato con la gente y otras, con la cual podrían actualmente desenvolverse más eficaz y puntualmente.

Por último, “la recomendación” en general por parte de los diseñadores que laboran para los organismos públicos es la de trabajar para la Administración Pública para adquirir la experiencia relacionada con la interrelación con la gente que se desempeña dentro de este ámbito de trabajo, con todas sus implicaciones, pero a la vez, el poder conocer las circunstancias, tratos, dinámicas, procesos, planeación, vínculos, desarrollos, salarios, reconocimientos, recursos y demás aspectos que son manifiestos en el sector público o gubernamental; para los diseñadores en general, constituye una experiencia valiosa que provee de información y conocimientos que permitirán a los próximos candidatos a esta labor conocer el sistema de trabajo federal y adquirir nuevas competencias para su desempeño profesional.

## Referencias

- Appel, J. y D. Kim-Appel (2018). “Towards a Transdisciplinary View: Innovations in Higher Educat” en *International Journal of Teaching and Education*, vol. 6, núm. 2. pp. 61-74.
- Economipedia (2021). “Administración pública”, recuperado de <https://economipedia.com/definiciones/administracion-publica.html>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Eustat. Instituto Vasco de Estadística. (2021). “E-Gobierno”, recuperado de [https://www.eustat.eus/documentos/opt\\_0/tema\\_423/elem\\_9076/definicion.html](https://www.eustat.eus/documentos/opt_0/tema_423/elem_9076/definicion.html), consultado el 23 de mayo de 2021.
- Jantsch, E. (1972). “Towards interdisciplinarity and transdisciplinarity in education and innovation” en *Interdisciplinarity: Problems of teaching and research in universities*, OECD, pp. 97-121.

- Mauleón, R. (2020). “La práctica de la investigación transdisciplinar en el campo del diseño” en *Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital*, vol. 2, núm. 11, pp.1-29, recuperado de <https://entretejidos.iconos.edu.mx/thesite/la-practica-de-la-investigacion-transdisciplinar-en-el-campo-del-diseno/>, consultado el 13 de mayo de 2021.
- Max-Neef, M. (2004). *Fundamentos de la transdisciplinaridad*. Valdivia: Universidad Austral de Chile.
- OEA, Organización de los Estados Americanos (2021). “Mandatos y resoluciones de gobierno digital en las Américas” recuperado de <http://portal.oas.org/Portal/Sector/SAP/DepartamentoparalaGesti%C3%B3nPC3%BAblicaEfectiva/NPA/SobreProgramadeGobierno/tabid/811/Default.aspx>, consultado del 24 de febrero de 2021.
- Pibernat, O. (2018). “El diseño en el sector público” en *Gráfica*, 8(S/No.), pp. 1-157, recuperado de <https://graffica.info/revista-graffica-8-oriol-pibernat/>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Pontis, S. (2009). “Diseño gráfico: un novel objeto de investigación. Caso de estudio: el proceso de diseño” en *Iconofacto*. Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia. vol. 5, núm. 6, recuperado de <http://sheilapontis.files.wordpress.com/2010/02/novel-objeto-de-investigacion.pdf>, consultado el 23 de mayo de 2021.
- Ramírez, K. (s/f). *El impacto de la investigación científica en el diseñador gráfico y el desarrollo de su branding personal. Mesa: mercadotecnia*. Universidad Autónoma de Nuevo León, recuperado de <http://eprints.uanl.mx/11987/1/1269.pdf>, consultado el 14 de mayo de 2021.





### ANEXO 1

#### Homenaje a Laura Medina Mora.

#### La investigación y el concepto

Entrevistador: Joel Mendoza Ruiz

Fecha de la entrevista: 3 de marzo de 2020

Es licenciada en Diseño Gráfico, generación 1980, de la Universidad Iberoamericana, CDMX, título que obtuvo con mención honorífica. En forma subsecuente, su formación ha sido continua a través de diversos talleres temáticos de Diseño Gráfico y de Artes Plásticas. A la fecha, cursa la maestría en Arte Moderno y Contemporáneo en la Casa Lamm. Su desempeño profesional inició como diseñadora *junior* durante el periodo de 1980-1984 en dos firmas: Landor Associates, San Francisco, EE. UU. y CDMX, y Pushpin Lubalin Peckolick, Nueva York. Como diseñadora *senior* se inició en Design Center Asesores, S. C./Zimat en 1984, ascendiendo a directora creativa en 1987 y a directora general para el periodo 1989-1990. A partir de 1991 es socia principal y directora general de una empresa que hasta 2008 se denominó Estudio Graphik Consultores en Diseño, S. C., hoy Brandlab, S. C. Con esta razón social participa en diversas asociaciones internacionales y mexicanas.

Hacia 1986, como parte de Design Center Asesores, S. C./Zimat, Laura Medina Mora produjo el imagotipo de la Aseguradora Mexicana, S.A. (Asemex). Esta empresa constituyó en 1947 la intervención directa del Estado mexicano en materia de seguros: “tanto para procurar en forma técnica el autoseguro de los negocios oficiales, cuanto para impulsar algunos ramos de seguros que se estimó que no practicaban en la escala necesaria las empresas privadas”

(Minzoni, 2005, p. 81). Cabe señalar que Asemex se privatizó en 1993 para pasar a formar parte del Grupo Mexival-Banpaís (Minzoni, 2005, p. 157). Con tales antecedentes, el insumo para el diseño del nuevo imago tipo de Asemex era la imagen de imprenta de un águila con la leyenda completa “Aseguradora Mexicana S. A.”, en colores verde y gris, un símbolo horrendo a juicio de Laura Medina Mora. En contraste, el titular de Asemex, al que calificó como exigente, fue claro al consignar el pedido: “queremos una imagen competitiva”.

En la remembranza del proceso creativo del imago tipo de Asemex, Laura Medina Mora enfatizó las etapas de investigación y del concepto:

—El proceso de investigación (*research*) es importantísimo, se hizo la iconografía de águilas en México y en el mundo [...], no había aseguradoras que tuvieran el águila como imagen y decidieron conservarla.

En la etapa del concepto, la gran idea, la entrevistada aseguró que en las actividades creativas eres las 24 horas del día.

—Eso salió con unas amigas de vacaciones en un avión y en eso te inspiras.

El imago tipo de Asemex fue bocetado a mano, para su posterior definición con estilógrafos y regla paralela. Se presentaron al cliente tres propuestas del imago tipo y desde el principio destacó, en colores azul y gris, el que se muestra en la siguiente figura: “se veía divino en el edificio”.

### FIGURA 1

Imago tipo de Asemex

Fuente: Boceto de Laura Medina Mora recordando su insumo del imago tipo de Asemex, 3 de marzo de 2020.

Fuente: La ciudad en el tiempo, 2013.



Para Asemex, Laura Medina Mora trabajó también la adecuación de los formatos de trámite:

—Reducimos los formatos en un 60%, lo que mejoró la comunicación interna y las relaciones con los clientes.

Para Petróleos Mexicanos (Pemex) editó la revista *Octanaje*, de Pemex Refinación. Incidió también en la implementación de las marcas Pemex Magna y Pemex Premium, reconociendo que el diseño original fue ajeno. Otros encargos fueron el diseño de la tarjeta Pemex Plus, para concesionarios, y varios carteles.

## FIGURA 2

Portadas de la revista *Octanaje*, Pemex Refinación.



Fuente: Yumpu, 2020a

Fuente: Yumpu, 2020b



Fuente: Studylib, 2020.

Fuente: Scribd, 2020.

Pese a que recibió la invitación para trabajar en otros proyectos, como la imagen de las marinas del Pacífico, Laura Medina Mora aseguró que no siempre es fácil trabajar con Gobierno:

—La percepción de los gobiernos sobre el Diseño Gráfico es accesoria y cosmética, hay poco respeto por la profesión, [privilegian] al sobrino que hace bonitos dibujitos.

A manera de ejemplo alude la convocatoria para crear la imagen del nuevo aeropuerto de la Ciudad de México, que llegó a incluir mariachis sobre alas:

—Nunca entendieron que el sistema de imagen de un aeropuerto debe ser formal.

Por ello, propone la creación de un comité gubernamental que regule el Diseño Gráfico del sector público. Para el sector privado, en cambio, ha trabajado las imágenes de Aeroméxico, Hoteles Presidente, Palacio de Hierro, Pro-futuro GNP y Jumex Premium. Sobre esta última abunda:

—No existía el color negro en marcas de jugos, ahora hay una mancha clara en el anaquel.

En su ambiente familiar, Laura Medina Mora fue integrante de una familia de cuatro hermanas:

—No tenía un hermano a quien calentarle la sopa.

En cuestiones de género, afirma que les cuesta más trabajo a las diseñadoras gráficas acreditarse, pues tienen que trabajar el doble en el desarrollo del talento, la administración y las relaciones con los clientes. En muchas ocasiones estas relaciones tienen que ver con la “mordida, a mí nunca se atrevieron a pedirme dinero”. Como experiencia, refiere a un cliente de Bancomer:

—Me choca trabajar con mujeres.

Otra tendencia son las mujeres que les disgusta trabajar con mujeres, al establecerse relaciones más complejas. Existen también “despachos dirigidos por hombres, pero las mujeres hacen la chamba”.

## Referencias

La ciudad en el tiempo (2013). “El jardín Jesús Reyes Heróles”, recuperado de <https://www.facebook.com/laciudaddemexicoeneltiempo/photos/a.197702333585128/613103208711703/?type=3&theater>, consultado el 5 de marzo de 2020.

- Minzoni, A. (2005). *Crónica de dos siglos de seguro en México*. Comisión Nacional de Seguros y Fianzas, recuperado de [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/74253/Cronica\\_de\\_dos\\_siglos\\_del\\_seguro\\_en\\_Mexico.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/74253/Cronica_de_dos_siglos_del_seguro_en_Mexico.pdf), consultado el 5 de marzo de 2020.
- Scribd (2020). Imagen de la revista *Octanaje*, núm. 6, recuperado de <https://www.scribd.com/document/236760917/Octanaje06>, consultado el 5 de marzo de 2020.
- Studylib (2020), *Formato de negocio*, recuperado de <https://studylib.es/doc/7519876/formato-de-negocio>, consultado el 5 de marzo de 2020.
- Yumpu (2020a). Imagen de la revista *Octanaje*, núm. 2, recuperado de <https://www.yumpu.com/es/document/view/40744429/namero-02-refpemexcom>, consultado el 5 de marzo de 2020.
- Yumpu (2020b). Imagen de la revista *Octanaje*, núm. 3, recuperado de <https://www.yumpu.com/es/document/view/36838022/namero-03-refpemexcom> el 5 de marzo de 2020.

## ANEXO 2

### Homenaje a Inocente Peñaloza García.<sup>1</sup> Patria, Ciencia y Trabajo en la sucesión de heráldica, estandarte y escudo

Entrevistador: Joel Mendoza Ruiz

Fecha de la entrevista: 10 de marzo de 2020

El diseño del escudo de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM) se fundó en dos herencias culturales: la primera fue la ciencia de la heráldica, que en varias culturas distinguió a la nobleza, la asociación gremial, el reconocimiento social o institucional y la jerarquía militar. La segunda herencia se refiere a lábaros, banderas, distintivos o estandartes que representan poblaciones nacionales y confesionales, grupos explícitos o secretos y escuelas (Yurrieta, 2004, pp. 5-6).

El profesor Peñaloza señaló, como versión inicial del actual escudo universitario, el estandarte que entregó el director del Instituto Científico y Literario a los alumnos en la ceremonia del 15 de septiembre de 1887. Tal acontecimiento se dio al inicio de la llamada *Época de oro del Instituto Literario*, al tiempo que eran controladas las pugnas características del siglo XIX, por lo que presidió el acto el primer gobernador porfirista del Estado de México, José Zubieta, entre otros representantes de los poderes estatales (Yurrieta, 2004, p. 11). El estandarte, financiado por profesores, empleados y alumnos, tenía el nombre de la institución en la parte alta, el lema en la parte baja y su representación gráfica en la parte media: Patria, como marco basado en una guirnalda de olivo; la

---

<sup>1</sup> † Profesor normalista y ex cronista de la UAEM, falleció el lunes 29 de marzo de 2021, a los 82 años.

ciencia simbolizada por una estrella y el trabajo representado por una colmena. El director, ingeniero Joaquín Ramos, dio a la concurrencia una primera descripción de los símbolos institucionales. Fiel a los antecedentes, el director del Instituto exhortó a la escolta que recibió el estandarte como soldados de Minerva.

Sobre esto último, existía un símbolo de la Minerva utilizado en la papelería del Instituto Literario hacia 1854: “Minerva era uno de los símbolos clásicos de la masonería europea, ya que representaba, precisamente, a la Diosa Razón, como había sido entronizada en la época atea del reinado del terror en la Revolución francesa” (Yurrieta, 2004, p. 18). Se han preservado desde esa época los colores institucionales: “el color verde, que simboliza la naturaleza, la tierra, cuando esta está trabajada por el hombre y se encuentra en vías de producción; y el amarillo oro, que representa a la misma naturaleza, pero ya cosechada en otoño, cuando ya rindió sus frutos en beneficio del hombre” (Yurrieta, 2004, p. 21). El estandarte de 1887 destacó los colores institucionales al confeccionarse en seda verde e hilo oro.

### FIGURA 1

Estandartes históricos de la Universidad Autónoma del Estado de México



Fuente: UAEM, 2006, p. 21.

La evolución del estandarte obedeció a las incidencias de la historia nacional mexicana en el nombre del Instituto. Durante los últimos años del porfirismo la denominación se modificó: Instituto Científico y Literario Porfirio Díaz. Hacia

1915 cambió a Instituto Literario Ignacio Ramírez. Para el 5 de febrero de 1917 se devolvió el antiguo nombre: Instituto Científico y Literario del Estado de México. En 1944, al alcanzarse la autonomía institucional, pasó a llamarse Instituto Científico y Literario Autónomo del Estado de México, además, la estrella se dispuso de seis picos, salomónica, del saber, o bien de David; de la que emanaban rayos del saber (Yurrieta, 2004, pp. 24-25).

En 1945 los elementos emblemáticos del estandarte pasaron a constituir el primer escudo institucional. En la adaptación, “[los elementos] se encerraron en una circunferencia para recordar un escudo prehispánico, el chimal o chimalli famoso”. La circunferencia fue dotada de pliegues de pergamino en la parte superior. Las leyendas fueron dispuestas sobre nuevos elementos: un volante con vuelos para “Estados Unidos Mexicanos”, en semicírculo sobre la circunferencia fue grabado “Instituto Científico y Literario Autónomo”, y en listón con moño que anuda la guirnalda de olivo (del lado izquierdo, representando el honor) y encino (del lado derecho, simbolizando la abundancia) se lee “Estado de México”. La guirnalda de oliva tiene aceitunas. La estrella pasó a ser de cinco picos, pitagórica o de la ciencia. El panal se colocó sobre soporte de madera y fondo verde, abajo en semicírculo fue grabado el lema “Patria, Ciencia y Trabajo”. El 21 de marzo de 1954, por el tránsito de instituto a universidad, se sustituyó la leyenda respectiva para quedar en su versión vigente (Yurrieta, 2004, pp. 25-27).

## FIGURA 2

Escudos reglamentarios de la Universidad Autónoma del Estado de México



Fuente: UAEM, 2006, p. 13.

El escudo está normalizado por los artículos del 9 al 13 (capítulo tercero) del *Reglamento de los símbolos de la Universidad Autónoma del Estado de México*, se describe e ilustra concretamente en el artículo 10 del mismo ordenamiento (UAEM, 2006, pp. 12-13). No obstante, según el profesor Peñaloza, el modelo físico es aún la imagen primaria de un estandarte que permanece en el estrado del aula magna del Edificio de Rectoría. El mismo reglamento inscribe el escudo dentro de los símbolos vigentes, históricos e icónicos de la universidad. Los vigentes son cinco: el escudo, el estandarte, la bandera, el lema y el himno de la universidad. Los históricos son dos estandartes previos. Los icónicos son 10: el Árbol de la Mora, el Edificio de Rectoría, el Aula Magna, el mural *Síntesis*, el monumento a los Maestros, el cerro de Coatepec, el monumento de Adolfo López Mateos, el monumento a la Autonomía Universitaria, los colores verde y oro y otros elementos particulares que identifican a la administración y a las comunidades universitarias (UAEM, 2006, pp. 11-12).

A manera de ejemplo, según el profesor Peñaloza, el monumento a los Maestros comunica diversos símbolos. Inició su construcción en 1928, por la conmemoración del primer centenario de la fundación del Instituto, aunque fue concluido hasta 1933. El escultor designado fue Ignacio Asúnsolo y el constructor Vicente Mendiola. Las estatuas de la joven y la anciana destacan el contraste entre juventud y plenitud. La estrella de David simboliza la dualidad de la existencia y del universo: lo bueno y lo malo, lo alto y lo bajo, lo fuerte y lo débil. La serpiente que se devora a sí misma representa el devenir.

El profesor Inocente Peñaloza García (1938) fue reportero del diario *El Herald de Toluca* a partir de 1955, más adelante fue ascendido a jefe de redacción y, con ese cargo, pasó al periódico *El Noticiero* en 1959 para laborar ahí hasta 1977. En la Universidad Autónoma del Estado de México inició como profesor de lengua y literatura en 1966. Fue profesor fundador de cuatro preparatorias de la misma universidad: Nezahualcóyotl, Cuauhtémoc, Ignacio Ramírez y Ángel María Garibay.

En 1978 fungió como director de la Preparatoria Adolfo López Mateos y en 1978 de la Preparatoria Ángel María Garibay. Entre 1979 y 1989 fue coordinador general de preparatorias y de 1989 a 1993 fue asesor de la Rectoría de la universidad. A partir de 1988 ha sido editorialista y columnista del diario *El Sol de Toluca*. En 1993 fue designado como el primer cronista de la Universidad Autónoma del Estado de México. Es autor de 28 libros y 72 folletos. Como

periodista ha recibido tres distinciones: Medalla Manuel Buendía (1994) y 50 años de trayectoria periodística (2005) de la Asociación de Periodistas del Valle de México A. C., así como la Presea Estado de México José María Cos (1995) del Gobierno del Estado de México. Como profesor, la Universidad Autónoma del Estado de México le concedió el Premio Ignacio Manuel Altamirano (2005) por 40 años de docencia y un reconocimiento especial por su trayectoria (Peñaloza, 2010). Curiosamente, la entrevista para el presente texto fue concedida durante su última semana laboral, antes de pasar a disfrutar de su jubilación.

### Referencias

- Peñaloza, I. (2010). *Currículum*. Toluca, Estado de México, documento personal.
- UAEM, Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM, 2006). “Reglamento de los símbolos de la Universidad Autónoma del Estado de México”, en *Gaceta Universitaria*, número extraordinario (XXII).
- Yurrieta, J. (2004). “Los orígenes del escudo de la Universidad Autónoma del Estado de México” en *Cronos. Crónica informativa de la Facultad de Derecho*, 7 (4), pp. 5-32.

## ACERCA DE LOS AUTORES

Posdoctorado en Derechos Humanos y Democracia por parte del Cenid-Conacyt. Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño por parte de la UAM-Xochimilco. Profesor de tiempo completo en la UAEM. Integrante del Sistema Nacional de Investigadores nivel I. Publicación de libros, capítulos de libros, artículos de revistas; ponente y tallerista en foros nacionales e internacionales. “Nota Laudatoria” por la mayor productividad académica y de investigación en el Centro Universitario UAEM Zumpango. Medalla al Mérito Universitario como mejor estudiante del programa de doctorado cyAD, UAM-Xochimilco. Segundo lugar nacional en el Concurso de Investigación Científica de Discapacidad por la Comisión de los Derechos Humanos de la Ciudad de México y la UNAM. Segundo lugar nacional y mención honorífica en el Concurso de Mobiliario en Madera por Rústicos Segusino, el CIDI de la UNAM, Bancomext, revista *De Diseño*. Reconocimiento nacional a trayectoria y excelencia como modelista por Instituto de Investigaciones Históricas y Modelismo a Escala (ИИМЕ). Premio de Plastic Modellers’ Society Puebla, Ciudad de México, Xalapa y Cuernavaca. Autor de la propuesta de investigación de Materiales Hápticos para la discapacidad visual aplicada a museos de la Ciudad de México, Monterrey, Toluca y Guadalajara.

**Jorge Eduardo  
Zarur Cortés**

Máster en Diseño y Producción de Contenidos Multimedia. Línea de investigación: estudios de género y consumos culturales. Cuerpo académico: Contexto Sociocultural del Diseño (UAEM-CA-27). Productos desarrollados: Dirección de trabajos de investigación para la obtención del grado de la licenciatura en Diseño Gráfico y maestría en Diseño; artículos y capítulos de libro con el tema diseño y su contexto social. Su formación inicial es como diseñadora gráfica por la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM, por lo que se ha desarrollado en el ámbito profesional dentro del área de la comunicación gráfica publicitaria, compenetrándose en otras áreas afines con esta, como *marketing* y planificación de proyectos. Realizó el máster en Diseño y Producción de Contenidos Multimedia en la Escola d’Enginyeria La Salle/Ramón Llul. Tiene estudios de doctorado dentro del programa Multimedia Educativo de la Universidad de Barcelona, en España. Actualmente se desempeña en el ámbito académico

**Flor de María  
Gómez Ordoñez**

como profesora e investigadora de tiempo completo en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM, sus ámbitos de investigación se centran en el impacto de la tecnología y sustentabilidad dentro del desarrollo cultural, así como se interesa en la historiografía de expresiones gráficas y visuales; lo que le ha llevado a escribir artículos, dictado ponencias y ser coautora en diversas publicaciones, con el pleno convencimiento que el diseño es una disciplina, un arte, presente en cualquier ámbito y lugar, que debe apropiarse de las herramientas de comunicación e información que el mundo de hoy proporciona, sin dejar por ello de producir mensajes que estimulen a los sentidos y a las conciencias.

**Luz del Carmen  
Vilchis Esquivel**

Mexicana. Catedrática de la Facultad de Artes y Diseño-UNAM desde 1979. Perteneció al Sistema Nacional de Investigadores (Conacyt) nivel II. Licenciada en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; maestra en Comunicación, Diseño Gráfico y Neuropsicología; doctora en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia; Filosofía en la UNAM, Docencia en Artes y Diseño en la UNAM y *Honoris Causa* en Filosofía Educativa por el Consejo Iberoamericano de Uruguay. Autora de 45 libros originales, colaboradora en 44 libros y escritora de 152 artículos internacionales y manuales didácticos. Ha coordinado 28 proyectos de investigación y formado 105 investigadores para la Academia Mexicana de las Ciencias. Ha elaborado planes de estudio para siete universidades; dirigido 268 tesis de licenciatura, maestría y doctorado; impartido 93 cursos y dictado 225 conferencias internacionales en 43 países. Evaluadora de más de 300 proyectos en UNAM, INBA, Conacyt, SEP, MIT, Royal College of Art, University College of London y Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching (MERLOT); es miembro de prestigiosos colegios, asociaciones y comités editoriales arbitrando 205 artículos, libros, proyectos y programas. Diseñadora gráfica para más de 250 empresas y ONGs en cinco países, ha ganado premios en México, Grecia y Suiza. Artista visual, ha expuesto obra en 176 exposiciones individuales y colectivas en 58 países. Primera directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM (2002-2006), ha recibido 71 distinciones y premios internacionales.

**Raymundo Ocaña  
Delgado**

Obtiene el título de diseñador industrial por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM) en 1993. Es especialista en Diseño Estratégico de Productos Industriales, maestro y doctor en Educación. Ha laborado para la Secretaría de Educación Pública (SEP) y como diseñador de imágenes visuales para Triangel de México; diseñado proyectos enfocados a la producción de asientos deportivos y mobiliario para casa habitación, así como imágenes

corporativas y carteles promocionales para la Academia de Matemáticas de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) y el museo arqueológico de Azcapotzalco. En el rubro académico, ha impartido clases desde 1994 en la carrera de Diseño Industrial de la UAEM, campus Zumpango, y es profesor de tiempo completo desde 1996 a la fecha. Obtiene el reconocimiento como perfil Prodep desde 2005. Ha participado como vocal del Comité Institucional de la Calidad, integrante del Comité Curricular de la Facultad de Arquitectura y Diseño e integrante de la Red Institucional de Innovación Curricular de la UAEM; asesor de 35 trabajos de titulación, 45 artículos publicados, 60 ponencias y colaborador en cuatro proyectos de investigación. Acreedor al reconocimientos Nota Laudatoria UAEM (2000); decano de la licenciatura en Diseño Industrial del Centro Universitario UAEM Zumpango (2013); Cláusula 89 FAAPUAEM (2016) por su libro *El boceto, herramienta básica del diseño*. Ha ocupado los cargos de coordinador académico de la licenciatura en Diseño Industrial (1996-2005), responsable del Programa Institucional de Tutorías (2002-2003), subdirector académico (2005-2013) y director (2016-2020), todo ello al interior del Centro Universitario UAEM Zumpango.

Es licenciada en Derecho y maestra en Administración con énfasis en Gestión Organizacional, ambas por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), además de contar con doctorado en Derecho por la Universidad Abierta de Tlaxcala. Fue subdirectora académica del Centro Universitario UAEM Zumpango, secretaria de los HH. Consejos Académico y de Gobierno en la Administración 2016-2020. A la par, en dicho espacio, se desempeñó como coordinadora de Extensión y Vinculación y participó como consejera presidenta de área en el H. Consejo Académico de 2011 a 2013. Docente para la UAEM campus Zumpango desde 2007 y profesora civil en la Escuela Militar de Tropas Especialistas de la Fuerza Aérea (2008-2020). Ha sido ponente de 25 trabajos escritos en congresos nacionales e internacionales; participante en 35 cursos de actualización disciplinar; posee el aval del SECME en 14 materiales didácticos; organizadora de 20 eventos académicos y de difusión; integrante del claustro de tutores del Proinsta en la UAEM; asesora/revisora de 12 trabajos para titulación; instructora certificada y evaluadora de curso por Conocer.

Actualmente es técnica académica de tiempo completo adscrita a la licenciatura en Derecho de la UAEM campus Zumpango, en donde ha elaborado los lineamientos internos para el uso del Laboratorio de la Sala de Juicios Orales, además de realizar trabajos de investigación en materia laboral y de derechos humanos.

**Argelia Monserrat  
Rodríguez Leonel**

**Brenda González  
Bureos**

Actualmente estudia el doctorado en Dirección de Organizaciones de la Universidad Popular Autónoma de Puebla (UPAEP). Maestra en Administración de Negocios por la Universidad CUGS. Licenciada en Economía por el Instituto Politécnico Nacional (IPN). Actualmente es coordinadora académica de la licenciatura en Contaduría y profesora tiempo completo, además de consejera de Gobierno, 2019-2021, y también se desempeñó como consejera académica en los programas educativos de Administración y Contaduría en el Centro Universitario UAEM Zumpango de la UAEM. Pertenece al cuerpo académico en formación Diseño, Academia e Investigación para la Vida Cotidiana (UAEM). Ha participado como conferencista en diversos eventos académico-científicos en México, Cuba, Colombia y Perú. Cuenta con diversas publicaciones en temas financieros, fiscales, sostenibilidad y de educación. Miembro colegiado permanente de la Federación de Colegios de Economistas, A. C. y miembro invitado del Colegio de Contadores Públicos de México, A. C. Ha laborado en la Administración Pública y en asociaciones de profesionistas. Se desempeña como consultora independiente. Su experiencia docente se ha desarrollado en la Universidad del Valle de México, Centro Escolar Alom, Universidad Privada del Estado de México y la Universidad CUGS.

**Isaac Castillo  
Vilchis**

Originario de la Ciudad de México, es diseñador de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana, maestro en Ciencias con especialidad en Administración de Negocios por el Instituto Politécnico Nacional (IPN). Cuenta en su haber con más de 30 años de experiencia profesional, participando en diferentes empresas como: consultor empresarial, director de operaciones, gerente de capacitación, director de arte en las áreas de comunicación, imagen corporativa, publicidad, envase y embalaje, gestión, administración y planeación estratégica. Como docente, ha tenido la oportunidad de laborar en diversas instituciones educativas en México y en el extranjero tanto en licenciatura y maestría: Universidad Tecnológica de México, Universidad del Valle de México, Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes, Universidad Chapultepec, Universidad de las Tres Culturas, Universidad del Istmo (Guatemala) como docente internacional invitado al programa de maestría en Diseño. Durante cinco años fungió como coordinador del Centro de Diseño e Impresión de UVM, campus San Rafael y Lead Teacher NABA (Nuova Accademia di Belle Arti, Italia)/UVM desde 2016. Certificado como agente capacitador externo por la Secretaría del Trabajo y Previsión Social. En proceso de certificación como capacitador e instructor certificado ante el Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales de la Secretaría de Educación Pública. Actualmente socio fundador/director de Comuna Diseño.

Profesora investigadora titular C de tiempo completo en el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD) en Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco, Ciudad de México, en la carrera de Diseño para la Comunicación Gráfica. Doctora en Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco, actualmente cursa el doctorado en Crítica de la Cultura y la Creación Artística en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Ha sido docente en las licenciaturas de Comunicación y Diseño Gráfico en instituciones públicas y privadas. Ha participado en diversos congresos, seminarios y coloquios tanto nacionales como internacionales y ha realizado publicaciones en diversos medios de temas relacionados con la imagen, la ciudad, el discurso, el diseño y la significación. Entre sus publicaciones más recientes se encuentran: “La resistencia desde el arte como práctica cultural en la ciudad” (2020) en *El Ornitorrinco Tachado*, núm. 11. Revista de Artes Visuales. Editada por la Universidad Autónoma del Estado de México; “El discurso estético de la Ciudad, signo texto y discurso en la frontera del sentido” (2019) en revista *Un año de Diseñarte Mm1*, núm. 21, editada por la Universidad Autónoma Metropolitana; “La semiótica de la imagen desde el discurso y el pensamiento complejo” (2017) en *Revista Chilena de Semiótica*, núm. 7.

**Olivia Fragoso  
Susunaga**

Estudió la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco, donde se ha desempeñado como docente en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, por más de 40 años en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica y el posgrado en Diseño. En los últimos años dentro su trabajo como docente se ha dedicado a la creación de aulas virtuales para la docencia *b-learning* y a la elaboración de materiales didácticos de apoyo a varios cursos de la licenciatura. Obtuvo el grado de maestría en Comunicación y Tecnologías Educativas, en el Instituto Latinoamericano de Comunicación y Educación (ILCE), en 2009 y el grado de doctora en Diseño y Visualización de la Información, en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco, en 2018. Tiene reconocimiento académico de perfil Prodep, desde 2010 a la fecha. Por más de 35 años trabajó profesionalmente como diseñadora gráfica, en diferentes proyectos, lo cual le permitió incursionar en el mundo del diseño digital. Recientemente su trabajo se ha enfocado en el uso y manejo de ambientes virtuales para la educación y materiales *e-learning*. Su investigación es en el área de semiótica del diseño, alfabetidad visual para diseñadores, la composición visual en el aprendizaje virtual y nuevas tendencias y propuestas de la semiótica de la imagen. Se ha presentado en conferencias y eventos nacionales e internacionales, ha publicado capítulos de libros y artículos en memorias y revistas especializadas de investigación.

**María Teresa  
Olalde Ramos**

**José Rafael Mauleón  
Rodríguez**

Es diseñador gráfico y maestro en Artes Visuales; doctor en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y la Comunicación; además es doctor en Diseño con orientación en Estudios Urbanos; tiene una especialidad en Educación. Fue director y fundador del Centro de Investigación, de la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico, A. C. (Encuadre), de 1995 a 1999. En ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, dirige la línea de investigación: transdisciplinaria sostenible y sus trabajos tratan sobre semiótica y retórica del lenguaje visual, comunicación y cultura digital, educación, técnicas de investigación cualitativas, estética, diseño y arte. Es líder del proyecto editorial *Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital*, medio que obtuvo una beca Fonca de 2020-2021. También es docente en la FAD de la UNAM. Ha dirigido más de 20 investigaciones doctorales, alrededor de 80 investigaciones de maestría, un número mayor de investigaciones de licenciatura. Tiene capítulos escritos en libros y revistas, es conferencista y asesor de organizaciones públicas y privadas.

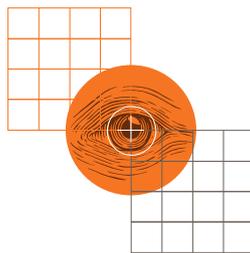
**Joel Mendoza  
Ruiz**

Es profesor investigador de tiempo completo (UAEM) e investigador nacional nivel I del Sistema Nacional de Investigadores (Conacyt). Es doctor en Ciencias Políticas y Sociales (UNAM, mención honorífica, 2009), maestro en Planificación (IPN, 2000) e Ingeniero Arquitecto (IPN, 1990). Actualmente está adscrito al Centro UAEM Zumpango. Su línea de investigación es federalismo y relaciones intergubernamentales. Sus últimos tres libros son: *Federaciones de las Américas: descentralización, relaciones intergubernamentales y recentralización* (INAP, 2020), *500 años de la fundación del primer ayuntamiento de las Américas* (INAP, 2020), así como *Federalismo y relaciones intergubernamentales en México y Brasil* (Fontamara, 2017). Correo electrónico: jmendoza66@ymail.com. Redes sociales: Google Scholar: Joel Mendoza Ruiz, Orcid: 0000-0002-8741-5895, Research Gate: Joel Mendoza Ruiz.

**Fermin Leonel  
Reyes**

Doctor en Ciencias Económicas. Profesor de tiempo completo en la Unidad Académica Profesional Cuautitlán Izcalli de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM). Trabajo en el Centro Universitario UAEM Zumpango, se desempeñó como coordinador de Planeación, jefe de Control Escolar, responsable de seguimiento de egresados, coordinador del Diplomado Superior en Administración Municipal, responsable del programa Universitario, benefactor y líder del proyecto académico Turismo y Gestión Sustentable.





# DISEÑO GRÁFICO

Enfoques de formación y campo  
laboral en la Administración Pública,  
coordinado por **Jorge Eduardo Zarur Cortés** y  
**Flor de María Gómez Ordoñez**, se terminó de  
editar el 18 de febrero de 2022.

## **Nahualito Estudio**

Corrección de estilo,  
diseño de forros e interiores

## **Iván Pérez González**

Cuidado editorial

## **Patricia Vega Villavicencio**

Coordinación editorial

Por disposición del Reglamento de Acceso Abierto de la Universidad Autónoma del Estado de México se publica la versión PDF de este libro en el Repositorio Institucional de la UAEM.

# DISEÑO GRÁFICO

Enfoques de formación y campo  
laboral en la Administración Pública

¿Qué correspondencia ha tenido la Administración Pública de nuestro país con el Diseño Gráfico? Para ofrecer una posible respuesta, un grupo de investigadores propuso una serie de instrumentos que permitieron examinar problemas y fenómenos propios de la actividad diseñística; asimismo, analizó cómo influye el contexto en la disciplina del diseño. En este estudio, encontró que desde el Gobierno existe un condicionamiento, el cual se arraiga en intereses político-administrativos, mientras que en la Administración Pública, el diseñador gráfico encuentra un horizonte más amplio. De acuerdo con las opiniones de profesionales, registradas en el libro, el contexto de la Administración Pública es adecuado para el desempeño laboral, pues les permite desarrollar propuestas gráficas.

Los autores de esta investigación disciplinar estimulan el debate de la valoración del diseño en los organismos públicos, así como la empleabilidad del diseñador gráfico en la organización de los modelos administrativos, quizá para contestar la pregunta ¿cuál es la relación entre la supeditación político-administrativa y la propuesta creativa socialmente trascendente?