

Fecha de recepción: diciembre 2023

Fecha de aceptación: enero 2024

Versión final: febrero 2024

Complejidad e interdisciplinariedad como factor clave para el emprendimiento y desarrollo del diseñador

Arodi Morales-Holguín ⁽¹⁾

Resumen: En este trabajo se aborda el momento que vive el diseño como actividad relevante; dinámica en la que el diseñador y su trabajo paralelamente suelen ser mal valorados. Este es un ejercicio que demanda diversas habilidades que obedecen a un mundo caracterizado por los rápidos cambios, donde el diseñador parece tener dificultades en su adaptación, así como para lograr emprender. El objetivo es identificar los obstáculos que se deben sortear para que el diseñador logre trascender profesionalmente. Los resultados apuntan a que es necesario robustecer las competencias y habilidades desde un enfoque interdisciplinar, apoyado en la complejidad como andamiaje transversal, proponiéndose seis acciones específicas. Esto se presenta como posible ruta para la transición hacia el diseñador emprendedor, capaz de abordar los problemas y delinear propuestas de solución novedosas, generando valor a través de sus ideas innovadoras, clave para desenvolverse como agente de cambio.

Palabras clave: diseño - interdisciplina - complejidad - emprendimiento - campo profesional

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 77-78]

⁽¹⁾ **Arodi Morales-Holguín.** Profesor Investigador de Tiempo Completo Departamento de Arquitectura y Diseño, Universidad de Sonora. Doctor en Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UAEM). Es reconocido por el SNII Nivel 1. Es Editor responsable de la Revista Mundo Arquitectura Diseño gráfico y Urbanismo (MADGU) de la Universidad de Sonora. Se desarrolla en la línea de Investigación: Estudios sobre diseño. <https://orcid.org/0000-0001-9241-032X>

Introducción

La actividad del diseño se encuentra en un momento importante, pues se destaca como ejercicio crucial para muchas de las actividades de comunicación tanto digitales como tradicionales al día de hoy, ya que, dentro de las industrias creativas, interviene en prácticamente todos los procesos. De acuerdo con Sarzosa Brazzera (2021), las industrias creativas son un área que presenta los mayores índices de crecimiento a nivel internacional. No obstante, en torno al diseñador, sigue prevaleciendo una imagen que limita su trascendencia, tanto en lo laboral como en lo que respecta a la retribución que percibe.

La práctica del diseño en Latinoamérica, como en diversas regiones del mundo, suele ser un trabajo mal valorado (Moreno y Rogel, 2021) y mal remunerado (Morales, 2022). En el caso de México, la remuneración de la mayor parte de los diseñadores asalariados se ubica en el rango de dos salarios mínimos (Samaniego, 2020). En dicho país durante 2023 los salarios fluctuaron entre los 3,000 y 25,000 pesos mensuales, en ello las principales plazas laborales se ubican en el Estado de México, Ciudad de México y Jalisco. (Data México, 2023). Las organizaciones en la actualidad se ven envueltas en un entorno que demanda constante transformación y el desarrollo continuo de nuevos productos y servicios, capaces de responder y permitir adelantarse al dinamismo de los mercados, las nuevas tendencias y los constantes cambios de paradigma; por lo tanto, aquellos que basen su desarrollo en herramientas tradicionales, que por lo general son obsoletas o se quedan cortas al momento de querer crear resultados innovadores, difícilmente llegarán a materializar propuestas que satisfagan las necesidades de una manera dinámica (Sarzosa Brazzera Brazzera, 2021). El ejercicio del diseño es relevante en dicho proceso innovador. Sin embargo, el desenvolvimiento del diseñador como verdadero agente de cambio pocas veces parece alcanzar el impacto esperado, esto parece obedecer a que la capacidad de este no logra estar al nivel de los retos propios que enfrentan las organizaciones hoy en día, donde la capacidad de emprender y ofertar soluciones realmente innovadoras se vuelve un obstáculo cada vez más difícil de superar. En este sentido, Londoño y Meza (2023) subrayan que, pese a la relevancia del perfil en el sector productivo del diseñador, su entorno se constituye como altamente cambiante y en constante transformación, especialmente a partir de la revolución digital. Entorno vehemente donde el diseñador requiere contar con diversas y cada vez mayores habilidades y capacidades. En este sentido, Sosa (2020) enfatiza que para enfrentar los retos presentes y futuros, la adaptabilidad resulta un rasgo esencial. Para ello es necesario contar con información que permita una retroalimentación acerca de las perspectivas, requerimientos y preferencias del campo laboral.

En referencia a la innovación, las industrias creativas, sector con una de las más altas tasas de desarrollo económico, demanda profesionales cada vez más calificados. En dicho contexto, el diseñador debe contar –además de destacadas habilidades creativas–, con la capacidad de generar estrategias que conduzcan a ideas o productos que promuevan la innovación en las organizaciones. No obstante, dichas capacidades trascienden los conocimientos propios de la formación universitaria, por lo que el diseñador tiene frente a él importantes retos, crucial de cara a alcanzar la competitividad dentro de un mercado altamente competido.

En dicha coyuntura, el emprendimiento emerge como una significativa vía para lograr trascender en lo profesional, no obstante, para ello el diseñador debe contar con nuevas competencias y habilidades. En consecuencia, este requiere expandir permanentemente sus conocimientos en sintonía con las necesidades que dicta la realidad profesional, esto último incluye tanto a emprendedores como asalariados. Sin embargo, uno de los principales obstáculos para lograr superar dicha tesitura parece estribar en la falta de claridad sobre dichas competencias y habilidades, y la manera de superarlas.

Al respecto, se indagan algunas investigaciones que abordan este fenómeno, de las cuales se rescatan los aportes de Jaime y Salas (2019), Sosa-Compeán (2020), Morales-Holguín (2021), Valdovinos y Rogel (2021), Morales-Holguín (2022) y Londoño y Meza (2023), cuyas conclusiones llevan a que es necesario contar con capacidades heterogéneas que requieren actuar de forma integrada para potenciar el ejercicio del diseñador. Lo anterior se puede asimilar diligentemente desde un andamiaje complejo; es decir, que dicho conjunto sea asumido, integrado y dinamizado de forma interconexa, como sistema complejo. Estructura desde la cual el diseñador puede erigirse como verdadero agente de cambio e innovación.

Complejidad y sistemas

Se debe partir de la premisa, siguiendo a Fragoso (2009), de que el mundo tiene una naturaleza compleja, en otras palabras, innumerables fenómenos que interactúan e interconectan con múltiples acontecimientos de manera simultánea en diversas órdenes de la realidad.

Al hablar de complejidad es necesario destacar que el conocimiento científico durante buena parte de la historia se ha dedicado a despejar o clarificar la complejidad en busca de simplificarla, así como el orden que compone los fenómenos de la vida.

Para entender de mejor forma la complejidad es pertinente distinguirla como aquella visión múltiple para el estudio de los problemas o fenómenos, mientras por el otro lado está la aproximación convencional que ha predominado durante al menos los últimos doscientos cincuenta años, en los que la civilización se ha desarrollado desde la racionalidad (Vázquez, 2019).

El racionalismo es un enfoque científico altamente analítico y descriptivo cuya estructura se basa en un orden lineal causal que busca el control y certeza de las variables, o partes, que componen los problemas o fenómenos de la vida. Dentro de esta visión, la inestabilidad, desorden, desorganización o caos es inadmisibles, y en el caso que ello tuviera lugar, son susceptibles de ser desechados. Esto nos lleva a la segmentación de la realidad, limitando los alcances en el abordaje. En este escenario, Morin (2004) subraya que vivimos bajo el imperio de los principios de *disyunción*, *reducción* y *abstracción*, a lo que denomina paradigma de la simplificación o reduccionismo, formulado por Descartes en el siglo XVII.

El abordaje de los problemas en ese tiempo era limitado, momento donde la propuesta causal de Descartes emergió como un iluminado revulsivo que permitió encontrar la solución a muchos de los problemas que se vivían, dinámica que continuó siendo provechosa durante siglos. Este enfoque dividía los fenómenos en partes menores, estudiando de forma independiente e incluso aislada cada una de estas; en ello se consideraba sólo las partes, engranajes fundamentales o agentes más relevantes, desdeñando aquellos menos relevantes, en busca de la solución. En adición, cuando alguna de las partes mantenía un comportamiento cambiante, inestable o difícil de controlar, automáticamente era eliminado de la ecuación, incluso si su preponderancia era evidente.

Una vez terminado el proceso, los resultados obtenidos de cada una de las partes era sumado, siguiendo un orden lineal donde el resultado A se sumaba al B y así sucesivamente, siguiendo este orden a través del total de variables obteniéndose como resultado *el conocimiento*. En este sentido, Vázquez (2019, p. 29) subraya que:

Desde el pensamiento racionalista, múltiples factores de nuestras condiciones de vida fueron omitidos o restringidos por no tener una lectura factible bajo las condiciones del método científico. Así, el reduccionismo de los acontecimientos de la realidad y la idea mecanicista de separar todas las partes de la realidad tiende necesariamente a eliminar los resultados que emergen desde las coyunturas e interacciones que se dan entre las relaciones que establecen las partes formativas de un todo”.

En contraparte, el pensamiento complejo entiende los fenómenos como un tejido compuesto de variables heterogéneas inseparablemente asociadas; tejido que interconecta y enlaza acciones e interacciones apoyadas en un vasto intercambio de comunicación e información, sin desdeñar en su accionar ninguno de sus componentes.

Una vez llegado el siglo XX, donde se experimentaron las mayores transformaciones de toda la historia humana, los nuevos problemas que emergieron fueron claramente distintos, al ir estos adquiriendo cada vez mayor complejidad a los de los siglos anteriores. En dicha coyuntura las herramientas que permitieron enfrentar los fenómenos simples de forma satisfactoria fueron siendo superadas. En ello cabe el argumento de Morín (2004), cuando enfatiza que el pensamiento simple resuelve los problemas simples sin problemas de pensamiento, no así los problemas complejos.

El pensamiento complejo surge a mediados del siglo XX a partir de la insuficiencia manifiesta por el enfoque mecanicista cartesiano para enfrentar problemas, tales como el tránsito desde la ingeniería energética, la ingeniería de control, la dirección de procesos automatizados, así como el surgimiento de las primeras computadoras; en sí, máquinas con capacidad de autocontrol. Esto, siguiendo a Morín (2004), llevaba las reflexiones apoyadas en el enfoque de la simplificación, a un callejón sin salida, pues contrariamente el estudio de los fenómenos apuntaba a una entropía general, al desorden máximo, pero al mismo tiempo un desorden de las cosas poseedora de orden, equilibrio y organización. Esta encrucijada dejaba ver que los fenómenos no podían ser fragmentados en partes para su estudio, menos desdeñar aquellas variables que se caracterizaban por el desorden, así como la mutabilidad característica de los organismos vivos, siendo necesaria una visión

científica global y no lineal. Esto llevó a diversos científicos a buscar nuevas alternativas, emergiendo de forma paralela las denominadas teorías globales, destacando la Cibernética de Wiener en 1948, la Teoría de la información de Shannon y Weaver en 1949, la Teoría de los juegos de Von Neumann y Morgenstern en 1947, así como la Teoría General de los Sistemas de Bertalanffy en 1947; esta última, la que primero enunció el enfoque global (Bertalanffy, 1986).

Entender los fenómenos como estructuras rígidas, fáciles de controlar y medir, a partir del enfoque causal mecanicista resultaba insostenible, de este modo se transitó a una de *totalidad organizada* (García, 1986); una concepción orgánica basada en la biología que se centra en la consideración del organismo como un todo o sistema y viese el objetivo principal en el descubrimiento de los principios de organización a sus diversos niveles (Bertalanffy, 1986).

De esta manera, las propiedades de un sistema complejo comprenden dilucidar la estructura de un fenómeno a partir de un denso tejido en forma de red que interconecta componentes de naturaleza heterogénea que actúan de forma conjunta e inseparable, intercambiando diversos flujos, destacando a la información, pues es a partir de ella que los sistemas sostienen su funcionamiento y existencia; en ello, el conjunto de elementos no es la base que rige al sistema sino las relaciones entre sus componentes, es decir su estructura. A partir de esta visión fue posible abordar e ir resolviendo los diversos problemas del siglo XX, tales como el funcionamiento y erradicación de algunas enfermedades, el crecimiento desmedido y desordenado de las ciudades, la especialización tecnológica, hasta llegar hoy en día a la nanotecnología, entre otras.

A finales del siglo XX la visión compleja a partir de sistemas iría robusteciéndose y extendiéndose. El aporte de Holland (2004), la Teoría de los Sistemas Complejos Adaptativos, asimila al agente adaptable como aquel con capacidad de interactuar dentro de reglas; al ser estos sistemas abiertos van robusteciéndose y cambiando, resultado del aprendizaje acumulado a partir de la interacción con su entorno, mejorando la versión de sí mismos a medida que acumulan experiencia.

El diseño emerge desde la perspectiva del reduccionismo y el orden causal, prevaleciendo esto hasta el día de hoy, prueba de ello es el abordaje que los métodos de diseño siguen en la resolución de problemas, donde dominan posturas que apuestan por un orden lineal, alejando al diseñador del acercamiento interdisciplinar, el orden complejo y el razonamiento sistémico. Esto lo distancia de un andamiaje que facilite un razonamiento integral que conduzca a ideas innovadoras; en consecuencia, la transición del diseño del reduccionismo a la complejidad emerge como llave para la innovación.

Diseño desde la complejidad

Es necesario partir de la idea de que el diseño es un ejercicio interdisciplinar, es decir, aquel cuya estructura y dinámica se sostiene a partir de la relación con diversas disciplinas, pues la obtención del producto “diseño”, sea tangible o intangible, pasa por un proceso que comprende la intervención e integración de diferentes conocimientos.

El ejercicio de diseñar parte del análisis de la problemática, lo que implica, entre otras cosas, profundizar en el problema a resolver, el mercado, competencia, etc., desde lo social, emocional, psicológico, cultural, económico, legal, y otros ámbitos, con lo cual se obtiene una base donde se construye el diseño que actuará como solución.

Luego, habrá que delinear la estrategia metodológica a seguir, con la intervención de actores o agentes heterogéneos, a través de herramientas como el codiseño o diseño colaborativo (Sanders y Stappers, 2008), cuyo objetivo es el quehacer diseñístico con mayor creatividad, estimulada a partir de la relación sinérgica colaborativa entre diseñadores, no diseñadores (expertos de otras disciplinas) y partes involucradas (expertos en su experiencia), lo cual permite desarrollar ideas más creativas y precisas.

De acuerdo con Quintana, Vargas y Said (2017), la dinámica del codiseño estima relaciones diferentes entre los actores en comparación con un proceso clásico, ya que puede extender su tejido al diversificar las relaciones con otros actores en diferentes latitudes u organizaciones. En ello, el diseñador requiere además contar con habilidades de comunicación, gestión y trabajo en equipo, con la finalidad de alcanzar una dinámica diligente.

Los resultados alcanzados nos permiten construir el diseño y aplicarlo, lo cual requerirá el apoyo de tecnología, diversos procesos productivos y canales de comunicación, donde es necesaria la colaboración de otros expertos. De igual manera, gestionar todas estas facetas, recursos y capital humano requiere que el diseñador se relacione con conocimientos de administración, marketing, comunicación, entre otros.

Lo anterior permite reconocer que el diseño surge de una dinámica interdisciplinar cada vez más compleja, donde el diseñador requiere ineludiblemente interactuar con diversas disciplinas, profesionales de distintas áreas del conocimiento, así como apoyarse en herramientas heterogéneas, convirtiendo al individuo diseñador y a su labor en un ejercicio complejo. En este marco, Arámbula y Uribe (2016, p.193) subrayan que “el diseño es una disciplina fundamentada en los principios del pensamiento complejo: todo está relacionado, interconectado, cualquier factor puede ayudar para establecer una posible solución a un posible problema y aún así todas las soluciones dadas serán perfectibles”.

Los problemas a los que nos enfrentamos son cada vez más complejos, por lo que entre más robusta sea la estructura desde la cual los enfrentamos, en otras palabras, entre mayor sea nuestra capacidad de interrelacionarnos con otros, el tejido será más denso y, por ende, la capacidad de encontrar ideas más creativas y precisas se acrecienta. Así, desde un andamiaje complejo, el diseñador está más cerca de alcanzar soluciones innovadoras. Este andamiaje es necesario para el profesional del diseño que busca intervenir en la sociedad como agente de cambio, puesto que la diferencia entre el diseñador ejecutor y aquel emprendedor radica en la capacidad de asumir e integrar esta visión en su dinámica lógico-práctica, pues, a pesar de que esta existe, este creativo parece confiar más en las viejas posturas reduccionistas y el trabajo individual.

El emprendimiento y el diseñador emprendedor

El emprendimiento es el acto de crear un negocio con el cual se espera generar ganancias. En ello, el papel de los emprendedores es clave en cualquier economía, dado que, a partir de sus habilidades e iniciativas, pueden anticipar las necesidades de los individuos y aportar nuevas ideas al mercado (Borja, Carvajal y Vite, 2020). Desde la perspectiva de Jogaratnam (2017), la acción emprendedora es una postura estratégica que incluye la capacidad organizacional dada entre los actores que la conforman, sus procesos, prácticas y su quehacer en el contexto de negocios.

Irigoyen (2021, p.172) hace una aproximación del concepto, desde la óptica del diseño, definiéndolo como:

El conjunto de prácticas, métodos y habilidades de gestión ejercido por individuos cuya visión y perspectiva única son aplicadas para diseñar y lanzar cualquier tipo de iniciativa comercial o negocio, principalmente. Esta actividad busca satisfacer una necesidad sin cubrir, identificada en un nicho de mercado cualquiera. [...] Por lo general, los emprendimientos operan de forma independiente, bajo modelos de negocio menos rígidos y asumiendo más riesgo, con un uso óptimo del recurso y el talento, vinculados a procesos de mejora continua y a aspectos tecnológicos de avanzada.

Al hablar de emprendimiento desde el contexto del diseño, primero se debe definir de forma precisa el objetivo del diseño. Mose Biskjaer, Dalsgaard y Halskov (2017) lo identifican como aquella actividad creativa que, de manera incremental o disruptiva, apunta a remodelar y mejorar lo existente a través de generar e introducir algo novedoso.

Entonces, al hablar del emprendedor en el diseño, nos referimos a aquella persona capaz de ver lo que la mayoría no ve, llevando a accionar en la práctica la maquinaria (empresa) para aprovechar las oportunidades generando ideas innovadoras que, como consecuencia, produzcan dividendos económicos. Desafortunadamente, este tipo de conocimientos en general no son prioritarios en la formación del diseñador en Latinoamérica, como en muchas partes del mundo, pues se tiende a priorizar en contenidos de índole creativa, artística y tecnológica. No obstante, hay diseñadores que han logrado establecer su propia empresa y salir adelante.

Según datos del Observatorio Laboral (2023), en el área de artes y humanidades, donde se ubican las diversas ramas del diseño, el 72.1% de estos profesionales mexicanos trabajan como asalariados, el 22.9% por cuenta propia y sólo el 5% dirige una empresa. Esto permite identificar que son pocos quienes logran emprender.

El estudio desarrollado por Sierra y Melgar (2021) referente al desempeño organizacional en MIPYMES de diseño gráfico en Ciudad Juárez concluye que quienes fomentan en sus trabajadores una orientación al aprendizaje, un compromiso a aprender cosas nuevas y estimule una mentalidad abierta a cambios, promueve acciones en pro de la toma de riesgos, lo cual permite atraer y conservar clientes, así como una búsqueda constante de la innovación. En adición, subrayan que la orientación al emprendimiento es clave para estimular las capacidades personales a favor de mejores resultados.

El diseñador que busca evolucionar e incorporarse a la “clase creativa” (Florida, 2012), aquel que genera valor económico a través de sus ideas innovadoras, requiere dejar atrás las herramientas y visión tradicional, aquella que aleja al creativo de la visión compleja del mundo, del acercamiento con otras disciplinas y de contar con capacidades heterogéneas.

Para ello resulta necesario transitar a un proceder que priorice el principio de “desaprender” y “reaprender”, lo que implica dejar atrás conocimientos y procesos tradicionalmente considerados válidos e inamovibles y estar abierto a adoptar nuevos conocimientos y desplazar lo antes considerado difícil de desplazar.

Para el diseñador emprendedor es fundamental ver y entender al mundo de forma interrelacional, desde su naturaleza compleja, donde todo tiene, de una forma u otra, relación con el todo, donde nadie está aislado de los demás y donde lo que se mueve en un extremo tiene efectos hasta en los intersticios menos sospechados; por ello la apertura a la interdisciplinariedad, relacionarse con otros actores, adquirir nuevas capacidades y otros conocimientos es la manera que permite al diseñador evolucionar, conduciéndolo a delinear mejores estrategias creativas, acercándolo a soluciones más precisas; en sí, a la anhelada capacidad de innovar.

El diseño debe entenderse como un sistema complejo, en el cual el diseñador requiere actuar como participante activo, con alta capacidad de adaptación a los cambios, perfeccionando de manera constante la estructura o círculo que compone su accionar, su dinámica. En la medida en que esto sea asimilado, las posibilidades de consolidarse como emprendedor aumentan.

El accionar del diseñador emprendedor se debe regir a partir de principios; en este sentido, se proponen seis acciones específicas:

1. Toma de riesgos: una de las características fundamentales de todo emprendedor exitoso es el sentido al riesgo, asumiéndolo no como un obstáculo, sino más bien como una oportunidad.
2. Búsqueda constante de oportunidades: al tener en claro que las oportunidades siempre están ahí, en especial en entornos desfavorables. La capacidad de identificarlas y aprovecharlas es una característica diferenciadora del visionario.
3. Colaboración: implica trabajar desde diferentes enfoques, conocimientos y disciplinas de forma sinérgica, siendo necesarias habilidades como la comunicación efectiva entre colaboradores, la apertura a ideas y la toma de decisiones.
4. Espíritu innovador: innovación conlleva la capacidad de pensar de manera distinta, apegado a la creatividad, adaptándose a las condiciones cambiantes, apostando por el riesgo con el fin de buscar firmemente mejoras y avances.
5. Autonomía: la capacidad de control y toma de decisiones es necesaria para la diligente dirección de cualquier organización, lo que implica establecer objetivos, tomar decisiones estratégicas, entre otras, con responsabilidad y liderazgo.
6. Visión compleja: supone entender al mundo como un vasto tejido, una red viva que involucra actores de naturaleza heterogénea, flujos, intercambios, comunicación, entre otros, con capacidad de aprender y adaptarse. Esto facilita la capacidad de interconectarse con los diversos actores que conforman nuestra realidad bajo un enfoque colaborativo, lo que a su vez permite robustecer las capacidades, accediendo a soluciones y resultados innovadores.

Desafortunadamente, nos enfrentamos a diversos desafíos: por un lado, el déficit de herramientas que promuevan el emprendimiento entre diseñadores que se desenvuelven en el campo profesional, lo que dificulta su crecimiento y limita la transición de diseñador asalariado o freelance al diseñador empresario. Por otro lado, está la formación universitaria que le da poca atención al desarrollo emprendedor, donde en el currículo el emprendimiento no se ubica como área prioritaria. En este sentido, Rodríguez y Montiel (2020) sostienen que una academia transversal que permita fomentar la incorporación de habilidades empresariales y emprendedurismo, precisando contenidos y métodos de enseñanza para el emprendimiento, es favorable ante la evidente falta de una visión integral en el currículo. Además, identifican múltiples obstáculos que enfrenta la enseñanza de habilidades emprendedoras: la baja posibilidad de fomentar la colaboración interdisciplinar, la falta de incentivo e involucramiento del alumnado en labores colaborativas con estudiantes de otras áreas. Como resultado, se requiere pensar en un contexto más amplio que ofrezca competencias que busquen formar emprendedores.

Conclusiones

Los retos que enfrenta el diseño como disciplina y el diseñador como profesional en el contexto actual no son fáciles, pues nuestro mundo es cada vez más complejo, donde la competitividad es fuerte, las oportunidades pocas y los retos cada vez mayores; no obstante, la complejidad que se vive caracterizada por los cambios constantes manifiesta coyunturas que de forma inherente se acompañan de oportunidades.

El diseñador portador de la visión tradicional de la simplificación en su ejercicio, resultado de la formación heredada desde la Bauhaus, manifiesta un enfoque tanto de razonamiento como práctica insuficiente ante los problemas complejos de nuestro momento. El desarrollo del diseñador y la transición de su rol de creador al de emprendedor y agente de cambio social y cultural requiere en éste renovar tanto su visión como las herramientas a su disposición. Para ello, es necesario evolucionar de la visión tradicional, unidireccional e individual que hoy se manifiesta insuficiente para acceder a ideas innovadoras, a la comprensión compleja de los problemas, aquella compuesta por la participación interrelacional de múltiples actores y conocimientos caracterizados por la heterogeneidad, lo cual impulsa las capacidades del diseñador y potencia sus habilidades innovadoras, escenario favorable para el emprendimiento, donde la capacidad de liderazgo, de adaptación, actualización y apuesta por una dinámica interparticipativa emerge como andamiaje que posibilita la transición del diseñador creador al diseñador empresario y visionario capaz de identificar las oportunidades en las crisis y el caos, transformándolas en desarrollo a favor de la sociedad y crecimiento individual, llevándolo a actuar como verdadero agente de cambio, algo que es cada vez más necesario en nuestra sociedad.

Bibliografía

- Arámbula Ponte, P., y Uribe Becerra, M. (2016). Entendiendo el proceso de diseño desde la complejidad. *Kepes*, 13(13).
- Bertalanffy, Ludwig Bon. (1986). *Teoría general de los sistemas*. Fondo de cultura económica: Ciudad de México.
- Borja, A., Carvajal, H., y Vite, H. (2020). Modelo de emprendimiento y análisis de los factores determinantes para su sostenibilidad. *Revista Espacios*. ISSN, 798, 1015.
- Data México (2023). Diseñadores Gráficos Ocupación 2023. Disponible en <https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/occupation/disenadores-graficos>
- Florida, R. (2012). *The Rise of the Creative Class-Revisited: 10th Anniversary*. New York: Basic Books.
- Fragoso Susunaga, O. (2009). El giro del diseño: transdisciplina y complejidad. *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, 8(31), 97-107.
- García, Rolando; Leff, Enrique (coordinador). (1986). *Los problemas del conocimiento y la perspectiva ambiental del desarrollo*. México: Siglo XXI.
- Irigoyen, L. F. (2021). *Lexicón para el diseño gráfico: Conceptos fundamentales para su estudio*. Universidad de Sonora/Qartuppi.
- Jaime, M., y Salas, J. (2019). La formación de profesionales en el diseño gráfico. Estudio de las competencias y habilidades necesarias para el campo laboral. *Actas de Diseño*, 26(13), 133-139.
- Jogaratham, G. (2017). The effect of market orientation, entrepreneurial orientation and human capital on positional advantage: Evidence from the restaurant industry. *International Journal of Hospitality Management*, 60, 104-113.
- Londoño Muñoz, C. y Meza Rivera, B (2023). Perfil laboral del diseñador gráfico de hoy: un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (188), 33-42.
- Mose Biskjaer, M., Dalsgaard, P., y Halskov, K., Understanding creativity methods in design, En Proceedings of the 2017 conference on designing interactive systems, 839-851, ACM, (Junio 2017)
- Morales-Holguín, A. (2021). Impacto del COVID-19 en el campo profesional del diseñador gráfico, algunas reflexiones. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (137), 221-231.
- Morales-Holguín, A. (2022). Competencias y habilidades claves para el desarrollo del diseñador en la etapa poscovid y hacia el futuro. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (168).
- Moreno Toledano, L. A., y Rogel Villalba, E. A. (2021). *El diseño en la economía mexicana, un acercamiento hacia su potencial como motor económico*.
- Morin, Edgar. (2004). *Introducción al pensamiento complejo*. Editorial Gedisa: Barcelona.
- Quintana, M., Vargas, S., y Said, W. (2017). La creatividad en el diseño: componentes sistémicos. ¿ Más codiseño, menos enseñanza?. *Arte, individuo y sociedad*, 29(3), 445-462.
- Observatorio Laboral. (2023). Tendencias del Empleo Profesional 2023/ Carreras que poseen los porcentajes más elevados de trabajadores por cuenta propia. Recuperado de https://www.observatoriolaboral.gob.mx/static/estudios-publicaciones/Tendencias_empleo.html

- Rodríguez Lucio, C. I., y Montiel Méndez, O. J. (2020). Diseño y Emprendimiento: su enseñanza y complejidad en una universidad pública. *Actas de diseño*, 15(32).
- Samaniego, N. (2020). El Covid-19 y el desplome del empleo en México/The Covid-19 and the Collapse of Employment in Mexico. *Economía UNAM*, 17(51), 306-314.
- Sanders, E. B. N., y Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5-18.
- Sarzosa Brazzero, E. A. (2021). Emprendimiento e innovación desde el aula hasta la industria creativa. *Actas de Diseño*, (36).
- Sierra C. D. y Melgar B. J. (2021). Orientaciones estratégicas, compromiso y desempeño organizacional en MIPYMES de diseño gráfico: el caso de Ciudad Juárez, Chihuahua. *Economía Creativa*, (16), 44-74.
- Sosa-Compeán, L. B. (2020). Prospectivas, requerimientos y preferencias del campo laboral para diseño industrial. *Diseño Arte y Arquitectura*, (9), 77-97.
- Valdovinos-Rodríguez, S. E., y Rogel-Villalba, É. A. (2021). El Diseño Gráfico en la Industria: Competencias para la nueva realidad, después del COVID-19. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 15(28), 44-55.
- Vázquez, G. (2019). Posibilidades teóricas para el estudio de la complejidad y los sistemas adaptativos. *Labyrinthos Editores ISBN*, 978-607.

Abstract: This work addresses the moment that design is experiencing as a relevant activity; dynamic in which the designer and his parallel work tend to be poorly valued. This is an exercise that demands various skills that obey a world characterized by rapid changes, where the designer seems to have difficulties in adapting to it, as well as in being able to undertake. The objective is to identify the obstacles that must be overcome so that the designer can transcend professionally. The results indicate that it is necessary to strengthen competencies and skills from an interdisciplinary approach, supported by complexity as a transversal scaffolding, proposing six specific actions. This is presented as a possible route for the transition towards the entrepreneurial designer, capable of addressing problems and outlining innovative solution proposals, generating value through his innovative ideas, key to functioning as an agent of change.

Keywords: design - interdiscipline - complexity - entrepreneurship - professional field

Resumo: Este trabalho aborda o momento que o design vive como atividade relevante; dinâmica em que o designer e seu trabalho paralelo tendem a ser pouco valorizados. Este é um exercício que exige diversas competências que obedecem a um mundo caracterizado por mudanças rápidas, onde o designer parece ter dificuldades em se adaptar, bem como em conseguir empreender. O objetivo é identificar os obstáculos que devem ser superados para que o designer possa transcender profissionalmente. Os resultados indicam que é necessário fortalecer competências e habilidades a partir de uma abordagem interdisciplinar, apoiada na complexidade como andaime transversal, propondo seis ações específicas.

Este apresenta-se como um caminho possível para a transição para o designer empreendedor, capaz de enfrentar problemas e delinear propostas de soluções inovadoras, gerando valor através das suas ideias inovadoras, fundamentais para funcionar como agente de mudança.

Palavras-chave: design - interdisciplinaridade - complexidade - empreendedorismo - campo profissional

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
