

# De la responsabilidad social del diseño al diseño de la Respons(h)abilidad Imbricaciones entre estereotipos y prejuicios

Leobardo Armando Ceja Bravo <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Las disciplinas proyectuales, como lo son las ingenierías, la arquitectura, el diseño arquitectónico, el urbanismo, el diseño industrial, el diseño gráfico, el diseño de modas, las artes, etc., comparten la idea central de buscar resolver problemas proyectuales concretos, pero que no se pueden establecer o predecir los resultados desde el principio del proceso.

El no contar con una respuesta clara desde el comienzo genera una gran incertidumbre, misma que puede ser acrecentada ante lo difuso y poco claro de los requerimientos que se desprenden del problema.

Las respuestas a los problemas de diseño planteados desde el inicio del proceso, estarán dados no por la habilidad en el manejo y ejecución de *software* o programas informáticos o especializados en diseño, sino por la capacidad y habilidad que el diseñador presenta para generar procesos compartidos de visualización, clarificación e ideación los cuales se orientan a una solución. Para conseguirlo, requieren hacer uno de los signos imperantes dentro de un contexto determinado. Conocerlos a profundidad les permite su apropiación, reinterpretación y conformación de nuevos códigos que las personas puedan interpretar. Este ejercicio, ya implica en sí mismo un problema importante de interpretación. La elaboración de juicios, la categorización de los mismos y su representación visual, constituyen parte del reto y de la tarea que deben cumplir.

Los problemas de diseño son problemas complejos porque requieren por parte del diseñador la integración de saberes y conocimientos diversos, variables y cambiantes de una situación a otra. Requiere la realización de un ejercicio de visualización y análisis de dichas problemáticas que impliquen la integración de diversos ángulos o puntos de vista.

Un mejor entendimiento a un problema de diseño tendrá como característica la posibilidad de entender la emergencia de una cada vez mayor cantidad de relaciones existentes. Estas relaciones podrán ser entendidas como cadenas de significantes también entendidas como relaciones “asociativas” (Saussure, 2012).

En el presente trabajo se busca reflexionar sobre la importancia de las imágenes mentales y cómo éstas son el síntoma de un proceso social más profundo y arraigado, y que habitualmente es conocido como estereotipo.

Por tanto, el estereotipo puede entenderse como una imagen mental configurada a partir de la interrelación de procesos que los diversos grupos sociales se han encargado a través del tiempo de validar, preservar y aquilatar.

Uno de los aspectos relevantes a desarrollar en este trabajo lo constituye el tema de la responsabilidad social de las y los diseñadores y cómo es que este procesos de carácter social se encuentra inserto dentro de un pensamiento igualmente estereotipado, ello es de esta

forma porque el estereotipo puede manifestarse a partir de ideas, rasgos o características, cualidades atribuidas y reconocidas por parte de un grupo social determinado. Este proceso de socialización secundario (Berger y Luckman, 2006) se imbrica cotidianamente en la conformación, reconocimiento y preservación de símbolos los cuales adquieren formas de creencias, prejuicios, actitudes.

Se espera que con este trabajo se contribuya a la reflexión sobre las diversas implicaciones sociales del diseño en la que los propios diseñadores dimensionen el efecto social de su actividad a través de los productos resultantes de este proceso, al tiempo de actuar en beneficio de la sociedad y los diversos grupos que la integran.

**Palabras clave:** Responsabilidad - Diseño - Estereotipos - Prejuicios - Interpretación - Contexto.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 156-158]

---

<sup>(1)</sup> Doctor en Desarrollo y Docencia del Diseño por parte de la Universidad Madero en Puebla, México. Actualmente es miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII) Nivel I. Pertenece a la Red de Investigadores en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina (2021-2025); miembro del Laboratorio de Investigación de la Comunicación (LINC), espacio de trabajo multidisciplinario que integra docentes de Arte y Producción Cinematográfica, Ciencias de la Comunicación y Diseño Gráfico, y al Padrón de Investigadoras e Investigadores de Michoacán (2023-2026). Actualmente es Director de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga. Ha participado como evaluador y dictaminador en eventos académicos y de investigación. Cuenta con cinco libros, artículos y capítulos de libros. Cuenta con experiencia como conferencista y ponente a nivel nacional e internacional en diseño, pensamiento complejo y semiótica. *Espacios Facilitadores y Experiencias en contextos humanos* es la línea de investigación que ha trabajado desde el 2016, cuyo objetivo es indagar sobre las distintas formas de interacción de las personas con lo configurado, considerando las acciones, actitudes, emociones y vivencias humanas, buscando con ello contribuir con el buen vivir.

## Introducción

Todo contexto configurado por el ser humano de inicio busca la resolución de una necesidad. Para lograrlo, los propios diseñadores se han encargado de conformar el mundo material y comunicación que identificamos en la actualidad.

Esta dimensión comunicativa es un elemento importante a ser considerado por el diseñador y con ello debe ser que:

La información sobre cualquier asunto se acumula a nuestro alrededor a un ritmo exponencial gracias a la contribución de millones de individuos que infatigablemente aportan desde simples fotografías digitales a profundas reflexiones en cualquier campo del saber (Brey, 2009, p. 24-25).

Los esquemas predominantes del diseño están centrados en una lógica establecida y que pertenece a una tradición en la que fundamentalmente quedan implicados sistemas de producción, circulación y consumo.

Ante las problemáticas que actualmente estamos viviendo a nivel global es escenario reflexionar sobre estos marcos de referencia arraigados de una u otra forma en el contexto social.

Por ello es importante que las y los diseñadores sean capaces identificar, por un lado los marcos de acción desde donde se fundamenta su quehacer profesional y por otro el efecto que su propio trabajo tiene e impacta a las personas a las cuales se dirige.

Para lograr dimensionar estas implicaciones se precisa profundizar en conocimientos provenientes de diversas disciplinas como pueden ser la psicología, la sociología, la antropología, la pedagogía o el ámbito jurídico. Al mismo tiempo, debería de revisar, fortalecer y sistematizar procesos como la observación, la interacción y relación social, la experimentación. La finalidad primera y última de esta búsqueda de sentido es la de contar con un mayor conocimiento de la complejidad humana. Esta aproximación es fundamental para poder interactuar y mostrarse receptivo e interesado en los demás.

Las y los diseñadores deben ser capaces de establecer vínculo comunicativos y empáticos hacia los demás y ello le ayudará a fortalecer todas aquellas formas de entendimiento, socialización y comprensión del mundo simbólico en el que viven cotidianamente las personas. El trabajo de diseñar la comunicación lo implica y para dar cuenta de ello se precisa conocer más sobre las creencias, tanto propias como de diversos grupos humanos.

Para lograr la pertinencia en el tipo de mensajes producidos, el diseñador gráfico ha de aproximarse a un mejor entendimiento de los imaginarios en los que se articula la práctica del diseño y que sus productos resultantes contengan la carga comunicativa y simbólica necesarias para considerar su eficacia.

Está claro que la agenda de necesidades e interés de los diversos actores que integran el ecosistema del diseño es distinto, por lo que lograr empatarlos para poder contar con puntos comunes para fortalecer el diálogo. Se torna igualmente difícil, pero, al mismo tiempo estas diferencias pueden considerarse una oportunidad de descubrimiento y encuentro, para ello se precisa de analizar los juicios que subyacen a esta interrelación y que constituye una posibilidad para, en una primera instancia entenderlo y construir puentes de comunicación sólidos.

Algunas de las reflexiones que se presentan en el presente trabajo, tienen su origen en la revisión de los resultados emitidos por estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico, a quienes por otras razones de investigación se les aplicó un cuestionario y las respuestas obtenidas dan cuenta de sus creencias en torno a diversos tópicos relacionados con el diseño. La investigación como tal, así como sus resultados, constituyen una evidencia de los aspectos éticos, morales y políticos subyacentes sobre los juicios, prejuicios y estereotipos los cuales se identificaron a partir de las respuestas escritas.

Los juicios expresados de manera escrita por los estudiantes se pueden entender como “actos lingüísticos básicos” (Echeverría, 1998, p. 110) porque ponen de manifiesto tanto los pensamientos como las declaraciones a través de la escritura.

La explicitación de estos juicios por parte de los estudiantes de diseño contribuyen a evidenciar un tipo de razonamiento imperante.

La conjunción de juicios y conceptos son producto del lenguaje y éste contribuye en hacer explícitos los imaginarios existentes, en este caso, corresponden a tópicos con los que se asocia al diseño a nivel formativo, con el quehacer laboral o con las implicaciones del diseño en el contexto social.

### **El reconocimiento de imaginarios imperantes en el diseño y un ejemplo existente a nivel del aprendizaje**

Reflexionar sobre los juicios implica entender la conformación de imágenes acústicas (Saussure, 2012, p. 142) de cada uno de los actores implicados en este proceso, por tanto, es menester no perder de vista que la interpretación nunca es la misma para todas las personas. Cada persona desarrolla en mayor o menor medida la representación de los juicios en cuestión, determinando la orientación o sentido que éstos tienen, ante esta situación, la importancia del contexto es fundamental, ya que es gracias a éste que es posible esperar ciertas respuestas, afirmaciones, ideas o conductas que estén acordes a lo que determina dicho contexto. Por tanto, los juicios son producto del reconocimiento que hacen las personas ante cierta situación y circunstancia, siendo al mismo tiempo una expresión interna de cada persona, expresan, determinan y tienen un lugar en el imaginario de las personas, por lo que no es exagerado afirmar que todo juicio “siempre vive en la persona que lo formula” (Echeverría, 1998, p. 11) y tiene el potencial de perpetuarse en la medida en que se ejerce su enunciación.

Si la experiencia del lenguaje guía el pensamiento y su posterior accionar, será fundamental profundizar en la serie de improntas que se manifiestan a partir de las implicaciones que ello tiene en términos de la significación resultante.

Si aceptamos que la articulación de significados en un artificio se genera con la composición de los elementos portadores de significación de acuerdo con una regla lingüística, hemos de cuestionarnos la relación entre diseño y significación y debemos cuestionarnos esta regla lingüística para lograr comprender cómo, en nuestra labor cotidiana, se establece la significación. (Zimmermann, 1998, p. 28).

Las implicaciones verbales y visuales dan muestra de una relación de complejidad que se entretene cotidianamente y que en el caso de los diseñadores implica el traslado de un lenguaje a otro, es decir, del lenguaje lingüístico al lenguaje visual (Esqueda, 2003).

Los imaginarios dan muestra de aspectos sociales más profundos que se encuentran arraigados entre las personas y su aproximación requiere que sean entendidos en términos de

signos para su interpretación, de tal manera que se puedan identificar las dimensiones de significado y el significante (Saussure, 2012) o los tropos narrativos (Andueza, 2008) que la integran.

Desde una visión ligada al diseño, las posibilidades comunicativas de manera gráfica o visual comportan las complejidades del acontecer humano. Comunicarse es un hecho que requiere la integración de experiencias, vivencias, así como la organización de signos que en conjunto permitan su interpretación. Este hecho no podría darse sin la aplicación de los juicios.

La configuración de mensajes implica el reconocimiento y la conjunción de visiones, saberes e imaginarios. El tipo de signos que lo integran dan una pauta y reconocimiento para el grupo al que se dirigen y a partir de ello se anclan diversas ideas, creencias e imaginarios, por lo que su perpetuación se da en la medida en que su efecto se transforma en acción.

El prejuicio es una forma de ser y estar en el mundo y de actuar cotidianamente. Tiene su origen en las ideas, rasgos o cualidades atribuidas a cada situación por lo que se ven activadas gracias a las creencias imperantes. Los estereotipos al ser imágenes mentales sustentan y motivan el comportamiento expresado

Los prejuicios son necesarios para poder descifrar los diversos signos que conforman el entorno social y en todas las situaciones se les podrá identificar.

### ***Ejemplo a nivel del aprendizaje***

Un ejemplo que puede contribuir en la valoración de la importancia de los juicios puede ser una expresión recurrente que se da dentro del ámbito del diseño, puede ser el hecho de que la disciplina es considerada sólo como un hacer, es decir, la experiencia únicamente recae en el perfeccionamiento de la técnica a partir de la práctica, olvidando la existencia de una dimensión teórica.

Al momento que éstas expresiones se repiten al interior de una comunidad de practicantes de esta disciplina, este hecho contribuye a separar, fragmentar y anular la relación existente entre la dimensión teórica y la práctica, arraigando la idea de que la formación en diseño solamente requiere la acción práctica para contar con su conocimiento. De acuerdo con la anterior afirmación solo se afirmará que no existe práctica sin teoría y viceversa.

Dentro del proceso de formación académica, existen fases de acoplamiento de ideas, visiones e intereses la cual es enunciada por todas las partes involucradas en el proceso de aprendizaje.

Reconocer la existencia de una historia personal imperante entre todos los actores es fundamental. Entablar procesos de diálogo en muchas ocasiones sustenta su pertinencia en el reconocimiento de diversos puntos de vista. Estos puntos de vista constituyen un conjunto de referencias que muestran las ideas preconcebidas que se tienen en relación a diversos temas, no solo con lo que concierne al ámbito del diseño sino de la vida misma.

Por ello no es posible perder de vista que: “La educación es de forma inherente e inevitable una cuestión de metas y valores humanos” (Gardner, 2008, p. 30) por ello, lo que subyace en los procesos de formativos y de interacción entre las personas son los múltiples imaginarios imperante.

En esta búsqueda de puesta en común de juicios no debe de olvidarse que de inicio existe una considerable diferencia entre formadores y estudiantes, lo cual pone de manifiesto la existencia de diversos juicios en relación a diversos tópicos. Su reconocimiento constituye un punto de partida para la conformación de “situaciones de aprendizaje” (Farfán y Romero, 2016) organizadas por unos y significativas para los otros.

Para que el proceso de aprendizaje se de se requiere establecer conceptos base que sirven puntos de referencia y de esta manera establecer un diálogo inicial. En este proceso de diálogo lo que subyace son los imaginarios imperantes los cuales comportan su condición simbólica.

### **Entre estereotipos y prejuicios. Otra aproximación**

De cierta manera, los juicios expresados por parte de los estudiantes en relación a diversos tópicos o categorías atañen a aspectos propios del diseño y determinarán en gran medida un tipo particular de compromiso social en el que ellos se encuentran insertos. Sus juicios, evidenciarán un cierto orden mental imperante en el que por medio de las palabras se aproximan a la realidad que los circundan.

En este apartado se busca reflexionar sobre algunos de los juicios referidos por estudiantes de diseño y la forma en cómo esos juicios se tornan reales para ellos en tanto declaraciones que orientan sus futuras acciones.

Pensar por ejemplo en la forma en la que definen el diseño socialmente responsable, permite identificar tópicos orientados hacia los efectos que el quehacer profesional tiene en el contexto social; también se asocia con las intencionalidades del propio diseñador; muestra los valores tanto éticos como morales relacionados con objeto diseñado.

Se aplicó un cuestionario a los estudiantes que integran la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, dicho cuestionario estuvo integrado por 17 preguntas las cuales tenían la finalidad de identificar mediante la escritura de sus respuestas el impacto que el diseño y sus productos tiene en el contexto social, así mismo la propia responsabilidad social de las y los diseñadores y cuáles podrían ser algunas de las características de un diseñador-ciudadano (Glaser, 2014; Margolin, 2017). Es importante referir que para los fines reflexivos del presente se retoman algunos de los resultados obtenidos en dicha aplicación y ello sirve de telón de fondo más que de reporte de resultados.

A través de los resultados del cuestionario aplicado a estudiantes se pudo identificar una serie de tópicos que se vinculan con el tipo de proyectos de diseño que no estarían dispuestos a realizar por el tipo de características e implicaciones éticas imperantes, por lo que es posible identificar tópicos como el diseño de contenidos comunicativos discriminatorios; orientados al daño a la salud y el daño moral hacia la imagen de las personas; también se pudieron identificar tópicos que van en contra de sus propios valores éticos y morales, que afectan sus ideales o principios personales. Un tercer tipo de juicio identificado fue lo referente a un tipo de acciones y prácticas que contravengan sus creencias.

Particularmente significativo resultan los juicios orientados hacia las características que deben cumplir los objetos diseñados, dichos objetos de diseño deben contener informa-

ción interesante, de utilidad y que oriente a las personas, pudiendo ser a través de sellos de precaución y explicitación clara de su uso, cuando ello se requiere; también se identificaron juicios relacionados con la mejor forma de representación visual de los objetos para ello predominaron expresiones como: que lo diseñado esté bien hecho; que sea funcional; bien pensado o que se diseñen bajo el seguimiento de parámetros.

En este sentido habrá que considerar que la forma resultante de los objetos diseñados constituyen una evidencia de la forma en cómo se entiende el entramado de relaciones existentes dentro de un contexto determinado, por lo que se puede hablar de la existencia de un “diseño ontológico” (Escobar, 2016). Por lo que todo objeto diseñado muestra la manera en que entendemos el mundo circundante y nos relacionamos. El objeto de diseño en su dimensión formal y comunicativa da cuenta de ello.

Honestidad, capacidad de ayuda y aporte social del diseño son otros tópicos expresados por estudiantes de diseño. También utilizaron expresiones orientadas a la vida duradera de los objetos diseñados; a la armonía con el entorno y su funcionalidad e innovación como parte de los propósitos del diseñador.

También expresaron juicios sobre la vinculación del objeto diseñado con las personas y su actividad de consumo; la resolución de necesidades y la satisfacción del usuario, estas últimas afirmaciones están orientadas hacia acciones arraigadas dentro de la disciplina, Toda idea arraigada implica la puesta en marcha de un discurso, No hay que perder de vista que todo discurso “muestra y oculta” (Foucault, 2021), es decir, al no poder enunciar todo lo que se quiere decir a través del discurso, inevitablemente algo queda fuera de él, lo que implica esta idea de ocultar aspectos relativos al mismo discurso, quedando fuera otras narrativas que pueden estar contenidas en el mismo discurso que se enuncia.

La última pregunta del cuestionario aplicado se orientó a que los participantes identificaran cuáles deberían ser las características que debe poseer un diseñador-ciudadano. De las respuestas de los participantes se identificaron tres tópicos, el primero de ellos se orientó hacia el reconocimiento de las otras personas hacia las que se dirige el objeto de diseño. El segundo tópico se orientó hacia las características que debe poseer este tipo de diseñador. El tercer tópico se orientó hacia el objeto diseñado.

En síntesis se puede establecer que mediante la escritura los participantes conforman la realidad presentando diversas características. El cuestionario aplicado sirvió para identificar las características que el diseñador debe poseer en su quehacer profesional, a través de la expresión de juicios éticos y morales como lo son la integridad, la responsabilidad personal y el ser socialmente responsables.

Otros juicios que secundan a los anteriores, se orientan hacia las acciones propias de diseño y sus efectos por lo que refirieron pensar y trabajar en beneficio de la sociedad.

Como se ha podido identificar en los ejemplos anteriores, toda palabra o expresión emitida y registrada hacen explícitos un cierto tipo de “organización cognitiva” (Vera, Pimentel y Batista de Albuquerque, 2015, p. 442) su reconocimiento es fundamental para poder entretejer acciones comunicativas pertinentes.

## Respons(h)abilidad y diseño. Acciones desde la academia

Pensar en la responsabilidad social del diseño no constituye en si misma una preocupación nueva, históricamente se ha intentado reflexionar sobre el tema, para ello bastaría retomar a autores como Victor Papanek (1973), Alejandro Tapia (2004), John Thackara (2013), David B. Berman (2015), Enzo Manzini (2015), Victor Margolin (2017), Aile Rawsthorn (2021) o Kelly Small (2023) por mencionar solo algunos autores.

Recientemente Benjamin Bratton (2021) propuso el término compuesto de respons(h)abilidad mismo que es retomado en el título del presente trabajo. El incorporar entre paréntesis la letra “h” implica el realizar un doble juego interpretativo. No es posible leer en un solo sentido la palabra responsabilidad y ello abre la posibilidad interpretativa de vincular la responsabilidad con la habilidad en la ejecución o acción próxima a llevar a cabo. Hace explícita la necesidad de reflexionar sobre lo que se hace y la manera en que hace responsable sobre la acción llevada a cabo.

De lo anterior es posible entender la importan que todo talento y habilidad tiene sobre lo hecho o representado. Esta responsabilidad cobrará sentido en la medida en que la persona haga conciencia sobre las implicaciones que su actividad tiene dentro del contexto social en el que se lleva a cabo.

En el caso particular del diseño, esta responsabilidad es propiedad debe ser ejercida por los propios diseñadores, ya que son ellos los que primero deben reflexionar sobre su propio quehacer, por lo que reconocer las implicaciones que sus diseños tienen es fundamental. Considerar al diseño como una actividad de proyección, de creación, de configuración y de estrategia, sin duda alguna, requiere del reconocimiento de las implicaciones éticas, políticas y sociales imperantes.

El diseño en tanto actividad proyectual está “...dirigida a producir objetos y/o comportamientos” (Nani, 2019, p. 121), ello implica considerar una intencionalidad, la cual repercute en la vida de las personas, pudiendo llegar a regularlas, organizarlas, condicionarlas o llegando al grado de afectar, modificar o condicionar la forma en la que perciben, entienden y actúan en la realidad.

Aproximarse a problemáticas del diseño en el contexto social, debería ser una invitación a la reflexión continua sobre el quehacer del diseño y sus artífices ya que se hace explícita la dimensión ética de los diseñadores, por ello es difícil poder separar la idea de diseñador-ciudadano ya que cada persona debe comprender “...el papel que desempeña como trabajador y también su papel como ciudadano de una región, de una nación y del planeta” (Gardner, 2008, p. 23), solo de esta forma estará siendo consciente de sus actos implicados profesionalmente y de las consecuencias que éstos tienen en el día a día.

Toda generalización es una oportunidad manifiesta de caer en imprecisiones, por ello, lo más importante desde el punto de vista del diseño, es identificar cada una de las problemáticas a las cuales se busca hacerle frente, partiendo del hecho de que es un problema único e irrepetible.

Pensar en la existe de problemas de diseño únicos e irrepetibles implica el reconocimiento de las características propias de un contexto en la que sus variables determinan y condicionan las posibles respuestas de diseño.

La educación y la formación profesional deben contribuir a la resolución de problemas y también para que la toma de decisión sea más justa, consciente y que contribuya en la reducción de las brechas existentes entre diseñadores y no diseñadores.

Por ello, velar por que las cosas se sucedan de otra manera, implica realizar un ejercicio personal y colectivo que permita, tanto en lo individual como en lo colectivo entender que "...la vida cotidiana, la cultura, los valores, las humanidades, las pasiones políticas, en suma todo lo que les interesa de verdad" (Latour, 2012, pp. 18-19) sea proyectada, planificada y orientada hacia la búsqueda de un bien común.

Desde el ámbito formativo de los futuros profesionales del diseño, es muy importante establecer espacios de diálogo los cuales constituyen una oportunidad inmejorable para escuchar y escucharse. También puede ser una excelente forma de compartir, comunicar e incentivar la toma de conciencia en relación a las múltiples implicaciones que el quehacer del diseño tiene.



**Figura 1.** Serie de imágenes relacionadas con el proceso de firma por parte de la comunidad de Diseño Gráfico. Fuente: Archivo personal, 2023.

Desarrollar la capacidad de reflexión, la conceptualización, el desarrollo técnico y la creatividad constituyen algunas de las capacidades que los estudiantes de diseño gráfico desarrollan durante su proceso formativo. Pensar sobre el efecto que ello tiene, es muy importante y adquiere sentido distinto cuando se piensa en términos de la responsabilidad (Bratton, 2021) puesto que se imbrican las nociones de responsabilidad y de habilidad y de esta forma el término invita a pensar en la responsabilidad implicadas a través de la ejecución y afinación de las habilidades.



**Figura 2.** Carteles firmados en muro informativo y detalle de los mismos. Fuente: Archivo personal, 2023.

Con el propósito de motivar a la acción consciente, se buscó reunir a la comunidad que integra la Facultad de Diseño Gráfico para refrendar el compromiso de actuar conforme la responsabilidad en los términos anteriormente descritos.

Se hizo énfasis en la necesidad de pasar a la acción y para ello se realizó la firma de compromiso por un actuar con responsabilidad y de integridad, para lo cual, se firmaron unos carteles a manera de documento compromiso, este proceso de firma fue realizado tanto por estudiantes como de profesores (*ver Figuras 1 y 2*).

Actualmente todos los espacios en los que se imparten las asignaturas de diseño se encuentra con estos carteles pegados para que sirvan de recordatorio simbólico del compromiso personal realizado.

Un segundo ejemplo orientado hacia la responsabilidad social, puede darse a través de la participación de estudiantes dentro del Primer Congreso Internacional “Prevención del delito y participación ciudadana: Retos y perspectivas”. En esta oportunidad atendieron a la convocatoria de participación en el concurso de cartel 22 estudiantes, quienes mediante un proceso de conceptualización, argumentación y justificación escrita de sus propuestas, reflexionaron sobre la importancia de alentar a la ciudadanía a que actúen denunciando actividades delictivas.

Este proceso fue posible llevarlo a cabo, gracias al seguimiento y revisión por parte de profesores quienes más allá de la orientación sobre aspectos técnicos propios del diseño y particularmente de las implicaciones del cartel, alentaron la reflexión sobre la forma de entender, verbalizar e interpretar visualmente sus intenciones comunicativas. En la *Figura 3* se muestran diversas vistas generales de estudiantes participantes dentro del evento.



**Figura 3.** Vista general de estudiantes participantes seleccionados. Fuente: Archivo personal, 2023.

El ejercicio de enunciación realizado por los estudiantes en el contexto de esta participación es de gran importancia, ya que a través del lenguaje oral, se pusieron de manifiesto conceptos personales de los cuales pueden entenderse como juicios.

Dichos juicios se articulan a un contexto general, por lo que los elementos que integran cada propuesta gráfica, buscan interpelar a su auditorio fomentando a la ciudadanía a realizar denuncias ante un ilícito del cual se logren percatar.

Por tanto, la importancia de este segundo ejemplo busca ejemplificar las diversas formas en las que los estudiantes han expresado diversos juicios en beneficio de la sociedad, y la manera en cómo éstos se han socializado dentro diversos grupos y contextos sociales distintos.

Como se ha podido poner de manifiesto, la puesta en marcha del talento en la búsqueda de solución de diversas problemáticas de comunicación, muestra la manera en la que las y los diseñadores comprenden, integran y propician a través de los tópicos los juicios que conlleven a la acción interpretativa por parte de las personas a las que se les dirige el mensaje. Por lo que este ejercicio comunicativo da cuenta de algunas de las formas de implicación personal y social expresadas mediante el quehacer del diseño y que reviste de una especial importancia cuando los futuros profesionistas se encuentran en su etapa formativa, por ello:

La educación constituye el punto de partida de todo el desarrollo personal y profesional posterior del alumno. A partir de ahí el individuo arrastra un bagaje conceptual, sensitivo, intelectual y formal que informa su relación con el ejercicio de la profesión. Este bagaje determina asimismo la valoración de su trabajo –de su profesión– por parte de la sociedad a la cual sirve (Zimmermann, 1998, p. 33).

## Reflexiones finales

“...en lugar de enunciar nuestros preceptos de forma explícita, seguimos suponiendo que los fines y valores educativos son evidentes para sí mismos.”  
Howard Gardner (2008, p. 35).

Mediante el presente trabajo se ha buscado poner de manifiesto la importancia que tienen los juicios en la conformación de nuevos saberes. Ello constituye el desarrollo de diversos procesos cognitivos que van desde el reconocimiento e identificación del tipo de juicios y pensamientos que las personas poseen en relación a un tema en particular.

También se ha mostrado el papel relevante que posee el lenguaje a nivel escrito y oral y del cual se desprenden procesos cognitivos en complejo (Vygotsky, 2015) que contribuyen a evidenciar los juicios y tópicos imperantes en las personas.

Las posibilidades de aproximación a los juicios a través del lenguaje, constituye una herramienta de suma importancia, ya que posibilita aproximarse al pensamiento de las personas reconocimiento el potencia de las palabras, ya que éstas “...son la ventana más precisa que tenemos a nuestra vida mental” (Sigman y Bilinkis, 2023, p. 150) por lo que pensamiento y lenguaje (Vygotsky, 2015) constituyen un complejo constitutivo cuyo desarrollo no se da a la par, pero que no se pueden analizar por separado.

Desde el punto de vista de la formación académica de los nuevos diseñadores no es posible dejar de lado el tipo de pensamientos que ellos tienen en relación a diversos juicios imperantes. La conjunción de juicios contribuyen a la identificación de tópicos que abarcan tanto aspectos disciplinares como de la forma en la que entienden el mundo circundante. Entender esta implicación constituye a su vez una de las responsabilidades de quienes se encuentran guiando procesos de aprendizaje en el diseño, y en la que “cada una de las facultades del ser humano se deben justificar también sobre unos fundamentos que no sean sólo instrumentales” (Gardner, 2008, p. 38).

Mediante la enunciación se puede poner de manifiesto la realidad compleja imperante en cada persona, al tiempo que constituye una de “...las modalidades de articulación del *continuum* del pensamiento, precisamente en conceptos” (Nani, 2019, p. 189) y ello puede mostrar la forma en la que se implican con sus acciones y cómo estas se orientan en mayor o menor medida a un ejercicio responsable y de responsabilidad social.

Generar los espacios de diálogo, reflexión y acción enmarcados en esta idea de responsabilidad requiere de un ejercicio de todos los involucrados, ya que, con el paso del tiempo, lo que será recordado será “la conciencia de quienes trabajamos en este campo [siendo estas acciones] la que determina el marco moral que orienta nuestras decisiones” (Small, 2023, p. 17).

## Agradecimientos especiales

Sirva el presente trabajo como una forma simbólica de gratitud para todos los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, que de una manera u otra han estado participando dentro de estos procesos de reflexión-acción.

Gracias para Valeria Guzmán Sánchez, Ana Lucía Hernández Torres, Ricardo Arturo Hurtado Jasso, Regina Andrea Leyva Uriarte, Juan Pablo Mercado Guiza, Morelia Tzetzangari Páramo Álvarez, Monserrat Rosario Pérez Díaz, Andrés Emiliano Suárez Vega, Andrea Valeria Tzintzun Robles y Diana Valle. Marco Antonio Aguirre Díaz, Lisette Churape Barrera, Rebeca Sofía Espinal Cortés, Jennifer Herrera Pedraza, Josué Olvera González, Teresa Yaeri Peralta Vidales, Mónica Michelle Ruíz Madrigal, Luis Aldo Saldívar Galván y María Fernanda Sánchez Cruz.

Así como para Josué Olvera González, Mónica Michelle Ruiz Madrigal y Ana Lucía Hernández Torres y Adriana Valeria Tzintzun Robles y todas y todos los estudiantes que participaron en el Concurso de Cartel.

De igual forma expreso mi más profundo agradecimiento a todas y todos mis compañeros profesores que integran el claustro docente, quienes asumieron el reto conjunto y la responsabilidad de gestionar y dar seguimiento directo a los estudiantes participantes. Sin el entusiasmo, compromiso, seguimiento y colaboración de todas y todos quienes conforman esta comunidad, muchas de las acciones de responsabilidad no estarían contribuyendo en orientar hacia un transitar responsable y comprometido como lo supone el entendimiento de las diversas formas, modos y maneras imperantes en distintos contextos.

## Referencias

- Andueza, M. (2008). *Figuras y Tropos*, México: Ed. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Berman, D. (2015). *Haz el bien diseñando. Cómo el diseño puede cambiar al mundo*. México: Ed. Designio.
- Berger, P. y Luckmann, Th. (2006). *La construcción social de la realidad*, Argentina: Ed. Amorrortu.
- Brey, A. (2009). La Sociedad de la Ignorancia. En *La Sociedad de la Ignorancia y otros textos*. España: Ed. Infonomía.
- Bratton, B. (2021). *La terraformación. Programa para el diseño de una planetariedad viable*. Argentina: Ed. Caja Negra.
- Echeverría, R. (1998). *Ontología del Lenguaje*, México: Ed. Dolmen y Granica.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*, Popayán: Ed. Universidad del Cauca. Sello Editorial.
- Esqueda, R. (2003). *Los juegos del diseño*, México: Ed. Designio.
- Foucault, M. (2021). *El orden del discurso*, España: Ed. Planeta.

- Farfán, R., y Romero, F. (2016). El diseño de situaciones de aprendizaje como elemento para el enriquecimiento de la profesionalización docente. En *Perfiles Educativos*, Vol. XXXVIII, México: UNAM.
- Gardner, H. (2008). *Las cinco mentes del futuro*, España: Ed. Paidós.
- Glaser, M. (2014). *Diseñador/Ciudadano. Cuatro lecciones breves (más o menos sobre diseño)*, Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Latour, B. (2012). *Cogitamus. Seis cartas sobre las humanidades científicas*, Buenos Aires, Argentina: Ed. Paidós.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*, España: Ed. Experimenta editorial.
- Margolin, V. (2017). *Construir un mundo mejor. Diseño y Responsabilidad Social*, México: Ed. Designio.
- Nani, L. (2021). *El silencio de Hermes. Estética, arte y comunicación*, México: Ed. UMSNH y Silla Vacía Editorial.
- Papanek, V. (1973). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*, Madrid: Ed. Blume.
- Rawsthorn, A. (2021). *El diseño como actitud*, Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Saussure, F. (2012). *Curso de lingüística general*, Argentina: Ed. Losada.
- Sigman, M., y Bilinkis, S. (2023). *Artificial. La nueva inteligencia y el contorno de lo humano*, Uruguay: Ed. Debate.
- Small, K. (2023). *Crear con conciencia. Ética práctica para el trabajo creativo contemporáneo*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Tapia, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*. México: Ed. Designio.
- Thackara, J. (2013). *Diseñado para una mundo complejo. Acciones para lograr la sustentabilidad*. México: Ed. Designio.
- Vera, J., Pimentel, C., y Batista de Albuquerque, F. (2015). Redes semánticas: aspectos teóricos, técnicos, metodológicos y analíticos. En *Ra Ximhai*, vol. 1, número 3, septiembre-diciembre, México: Universidad Autónoma Indígena de México. El Fuerte.
- Vygotsky, L. (2015). *Pensamiento y lenguaje*, México: Ed. Booket.
- Zimmermann, Y. (1998). *Del diseño*, Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

---

**Abstract:** Project disciplines, such as engineering, architecture, architectural design, urban planning, industrial design, graphic design, fashion design, arts, etc., share the central idea of seeking to solve specific project problems, but that the results cannot be established or predicted from the beginning of the process.

Not having a clear answer from the beginning generates great uncertainty, which can be increased by the diffuse and unclear requirements that arise from the problem.

The answers to the design problems posed from the beginning of the process will be given not by the skill in the management and execution of software or computer programs or specialized in design, but by the capacity and ability that the designers present to generate shared processes of visualization, clarification and ideation which are solution oriented.

To achieve this they require making one of the prevailing signs within a certain context. Knowing them in depth allows them to be appropriated, reinterpreted and formed into new codes that people can interpret.

This exercise already implies in itself an important problem of interpretation. The elaboration of judgments, their categorization and their visual representation constitute part of the challenge and the task they must fulfill.

Design problems are complex problems because they require the designer to integrate diverse, variable and changing knowledge and knowledge from one situation to another. It requires carrying out a visualization and analysis exercise of these problems that involve the integration of various angles or points of view.

A better understanding of a design problem will be characterized by the possibility of understanding the emergence of an increasing number of existing relationships. These relationships can be understood as chains of signifiers also understood as “associative” relationships (Saussure, 2012).

This work seeks to reflect on the importance of mental images and how these are the symptom of a deeper and more rooted social process, which is usually known as stereotype.

Therefore, the stereotype can be understood as a mental image configured from the interrelation of processes that the various social groups have been responsible for validating, preserving and evaluating over time.

One of the relevant aspects to be developed in this work is the topic of social responsibility of designers and how this social process is inserted within an equally stereotyped thought, this is because the stereotype. It can manifest itself from ideas, traits or characteristics, qualities attributed are recognized by a specific social group. This secondary socialization process (Berger and Luckman, 2026) is embedded daily in the formation, recognition and preservation of symbols which acquire forms of beliefs, prejudices, and attitudes.

It is expected that this work will contribute to the reflection on the various social implications of design in which the designers themselves measure the social effect of their activity through the products resulting from this process, while acting for the benefit of society and the various groups that comprise it.

**Keywords:** Responsibility - Design - Stereotypes - Prejudices - Interpretation - Context.

**Resumo:** Disciplinas de projetos, como engenharia, arquitetura, projeto arquitetônico, planejamento urbano, desenho industrial, design gráfico, design de moda, artes, etc., compartilham a ideia central de buscar resolver problemas específicos do projeto, mas que os resultados não podem ser estabelecidos ou previstos desde o início do processo.

Não ter uma resposta clara desde o início gera uma grande incerteza, que pode ser aumentada pelas exigências difusas e pouco clara que surgem do problema.

As respostas aos problemas de design colocados desde o início do processo serão dadas não pela habilidade no gerenciamento e execução de software ou programas de computador ou especializado em design, mas pela capacidade e habilidade que o designer apresenta para gerar processos compartilhados de visualização, esclarecimento e ideação orientado para soluções.

Para conseguir isso, é necessário fazer um dos sinais predominantes dentro de um determinado contexto. Conhecerlos profundamente permite que sejam apropriados, reinterpretados e transformados em novos códigos que as pessoas possam interpretar.

Este exercício já implica em si um importante problema de interpretação. A elaboração de julgamentos, a sua categorização e a sua representação visual constituem parte do desafio e da tarefa que devem cumprir.

Problemas de design são problemas complexos porque exigem que o designer integre conhecimentos e conhecimentos diversos, variáveis e mutáveis de uma situação para outra. Requer a realização de um exercício de visualização e análise destes problemas que envolvem a intergração de varios ângulos ou pontos de vista.

Uma melhor compreensão de um problema de design será caracterizada pela possibilidade de compreender o surgimento de um número crescente de relações existentes. Essas relações podem ser entendidas como cadeias de significantes também entendidas como relações “associativas” (Saussure, 2012).

Este trabalho procura refletir sobre a importância das imagens mentais e como estas são sintoma de um processo social mais profundo e enraizado, que normalmente é conhecido como estereótipo.

Portanto, o estereótipo pode ser entendido como uma imagem mental configurada a partir da interrelação de processos que os diversos grupos sociais têm sido responsáveis por validar, preservar e avaliar ao longo do tempo.

Um dos aspectos relevantes a ser desenvolvido neste trabalho é o tema da responsabilidade social dos designers e como esse processo social está inserido dentro de um pensamento igualmente estereotipado, isso porque o estereótipo pode se manifestar a partir de ideias, traços ou características, qualidades atribuídas e reconhecido por um grupo social específico. Este proceso de socialização secundária (Berger e Luckman, 2006) está inserido diariamente na formação, reconhecimento e preservação de símbolos que adquirem formas de crenças, preconceitos e atitudes.

Espera-se que este trabalho contribua para a reflexão sobre as diversas implicações sociais do design em que os próprios designers medem o efeito social da sua atividade através dos produtos resultantes desde processo, agindo em benefício da sociedade e dos diversos grupos, que o compõem.

**Palavras chave:** Responsabilidade - Design, Esterótipos - Preconceitos - Interpretação - Contexto.

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

---