

Competencias y habilidades claves para el desarrollo del diseñador en la etapa poscovid y hacia el futuro

Arodi Morales-Holguín (*)

Resumen: En este trabajo se aborda la realidad de las áreas de diseño en la etapa poscovid, contexto en el que los desafíos y problemas son cada vez más complejos. Dicho escenario de adversidades y retos, muchos de estos aún desconocidos, exige nuevas habilidades y roles en los diseñadores, ya que emerge la capacidad adaptativa como clave para pervivir y, más aun, sobresalir. El objetivo es identificar, de acuerdo con posturas teóricas y de emprendedores que laboran dentro del giro del diseño, aquellas competencias y habilidades que aumenten la capacidad de los equipos, requeridas en la etapa pos-covid. Los resultados identifican diez categorías que incluyen la colaboración, auto-organización, investigación, liderazgo y resiliencia; también capacidades como el pensamiento complejo, el co-diseño y el aprovechamiento estratégico de los métodos de diseño. Estas tendencias pueden contribuir al desarrollo de los diseñadores, así como al mejoramiento de su formación.

Palabras clave: diseño - competencias y habilidades – poscovid - campo laboral - formación universitaria – pospandemia - complejidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 181]

(*) Doctor en Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UAEM). Maestro en Administración, Master en Publicidad y Marketing, Licenciado en Diseño Gráfico. Es Profesor Investigador en la Universidad de Sonora (México). Es distinguido como miembro del Sistema Nacional de Investigadores de México. Dirige la Revista de Investigación “Madgu” de la Unison.

Introducción

El COVID-19 se presenta como un parteaguas en la vida moderna de la sociedad global. La pandemia anunciada oficialmente en el mes de marzo de 2020 por la Organización Mundial de la Salud, (OMS, 2020), y fue acarreado consigo diversas afectaciones, siendo su principal consecuencia el deterioro económico en todos rincones del planeta.

Esta pandemia ha obligado a las sociedades a reevaluar el significado de normalidad, dando paso a otra forma de vivir llamada ahora “nueva normalidad”; esta afectación ha traído consecuencias, muchas de estas aún desconocidas. Al respecto Zakaria (2020) subraya que algunos han sugerido que demostrará ser el evento bisagra de la historia moderna, un momento que alterará para siempre su curso; otros creen que después de la vacunación volveremos rápidamente a la normalidad, mientras otro sector argumenta que la pandemia no cambiará la historia, sino que la acelerará. Ese último escenario parece el más probable. De este modo, el mundo posterior a la pandemia parece que será, en muchas maneras, una versión acelerada del mundo que conocíamos. Para Farok (2021), la etapa poscovid se caracteriza por mayores riesgos globales, desacoplamiento de las economías, reorganización de las cadenas de valor globales y el retroceso de la globalización. Esto obliga a los profesionales a adquirir nuevas competencias y habilidades que permitan ampliar sus capacidades y, por ende, la competitividad de los equipos de trabajo.

La emergencia del COVID-19 es un fenómeno global que ha permitido evaluar la resiliencia organizacional de sociedades e individuos: las alteraciones abruptas como la que vivimos traen consigo, más allá de crisis y dificultades, un escenario que brinda la oportunidad de crecer y el estímulo para transformarse. Estamos en una coyuntura donde, en el aprovechamiento de las nuevas oportunidades que siempre son inherentes a toda crisis, es posible deconstruir y reconstruir nuevos individuos y nuevas sociedades, más fuertes y competentes, para lo cual es una necesidad ineludible adaptarse a los nuevos paradigmas. En concordancia con Marín y Fuentes (2021), esta etapa pospandemia es la coyuntura ineludible para desaprender y volver aprender, donde se crean nuevos paradigmas, se promueve la reflexión, el aprendizaje y el entendimiento más que nunca del aquí y el ahora, pues el mundo ya cambió, ya no volverá a ser el mismo. Nos encontramos en un momento histórico de transición a una nueva era, donde el protagonista de este cambio son las tecnologías, las redes sociales, la inteligencia artificial: los cambios del ser humano.

El presente trabajo tiene como objetivo analizar el escenario poscovid para los diseñadores, sus problemas y necesidades, con lo cual se permite identificar aquellas competencias, habilidades y capacidades requeridas para su diligente desenvolvimiento en dicha etapa y hacia el futuro. El análisis desarrollado se apoya en resultados de investigaciones que analizan la problemática, los cuales a su vez se contrastan con datos derivados de entrevistas aplicadas a especialistas que se desenvuelven como directivos o emprendedores independientes en una región de México, particularmente en tres áreas del diseño (gráfico, industrial y arquitectónico).

Como resultado, es posible hacer un acercamiento a aquellos requisitos significativos que el diseñador precisa para desenvolverse satisfactoriamente en el escenario poscovid y hacia el futuro. En otras palabras, se contribuye a delinear el perfil del diseñador que las industrias creativas demandan en el nuevo contexto, coadyuvando a una mejor adaptación de este. También se busca aportar información para las instituciones de educación superior que contribuya al desarrollo de posibles estrategias para el mejoramiento de los contenidos curriculares en beneficio de la formación universitaria en las áreas de diseño.

Diseño y práctica profesional en la pospandemia

La práctica profesional en la pospandemia se presenta como un escenario altamente complejo, donde los profesionales se enfrentan a un sinnúmero de cambios, retos y problemas, muchos de estos nuevos, lo que demanda una preparación más allá de la oferta tradicional. En concreto, disponer de competencias y habilidades heterogéneas, hasta hace unos años poco estimadas, se ha vuelto una necesidad para desempeñarse de forma competente.

Hasta antes de la llegada de la pandemia del COVID-19, las empresas contrataban personal que contara con ciertas habilidades. En el caso de los diseñadores, contar con un título universitario y en ocasiones con ser sólo egresado, además de tener conocimientos y habilidades para utilizar ciertos paquetes de software propios de la actividad, era suficiente para obtener un empleo; sin embargo, en la etapa poscovid, los requerimientos y necesidades han aumentado, y muchas de estas condiciones son distintas. Al respecto, Marín y Fuentes (2021, p.2) subrayan que “las exigencias de contratación apuntan cada vez con mayor exigencia en un perfil de conocimiento tecnológico con competencias conductuales relevantes, como son la confianza, la empatía, la resiliencia, la paciencia, la tolerancia, flexibilidad, la toma de decisiones, el emprendimiento, por citar sólo algunas”. Ello obliga a este grupo de profesionales, como está sucediendo con muchas otras actividades, a robustecer sus conocimientos y habilidades para tener mayor posibilidad de integrarse con éxito al campo laboral, así como de emprender y ser competitivos.

Uno de los primeros retos una vez llegada la pandemia, fue la necesidad inmediata de adaptarse a los entornos virtuales, tanto para trabajadores como estudiantes, así también para las demás personas, pues con la interacción social y de ocio, tras las restricciones impuestas por los gobiernos, la actividad del día a día transitó del entorno real a otro más bien virtual. Esta transfiguración, incluso hoy en día, sigue siendo difícil de asumir para millones de individuos y empresas, cuyas repercusiones están a la vista de todos. En lo que respecta al sector formal mexicano, la pérdida de empleos se ubicó principalmente entre quienes reciben un ingreso menor a dos salarios mínimos (Samaniego, 2020), segmento poblacional que incluye a la mayoría de los diseñadores asalariados y a quienes trabajan como independientes.

A pesar de que las industrias creativas han ido adquiriendo mayor relevancia a nivel regional y global, por ejemplo, en México representan cerca del 7% del PIB en los últimos 10 años, consolidándose como un segmento sólido en constante crecimiento (Rivera y Bello, 2017), la situación laboral es difícil. Frecuentemente la oferta de empleo resulta ser poco atractiva, tendencia que igualmente se identifica en las principales economías de Sudamérica (Morales, 2021). Ante ello emerge la pregunta ¿Qué debe hacer el diseñador para enfrentar satisfactoriamente esta coyuntura? Primeramente, conviene discernir qué es el diseño y sus necesidades hoy en día.

Desde la perspectiva clásica de Ricard (1982), el diseño interpreta y sirve a aquellas necesidades humanas que pueden ser cubiertas dando formas a productos, mensajes o servicios: su objetivo es ayudar al disfrute del hombre. En la actual sociedad de la información,

posturas como la de Mose Biskjaer, Dalsgaard y Halskov (2017) dilucidan el diseño como una actividad inherentemente creativa, que de manera incremental o disruptiva apunta a remodelar y mejorar lo existente a través de la introducción de algo novedoso. La anterior definición devela la preponderancia que la innovación tiene el diseño como disciplina en el escenario de alta complejidad actual, donde el diseñador asume un rol protagonista como agente de cambio, rol que ha trascendido al de estratega.

En el contexto actual, la creatividad no debe ser asumida como aquella que tradicionalmente ha dilucidado la sociedad y que se reduce a la capacidad creativa de un individuo. Sí debemos considerarla, en cambio, como aquella que envuelve al pensamiento creativo enfocado a la resolución de problemas complejos e innovación. Entendida por Casakin & Kreitler (2014) como la habilidad de producir resultados originales que trasciende el empleo y transformación de la información propia del problema, enfatizando en el valor que el resultado produce para la sociedad. Frente a esto, debemos preguntarnos si el diseñador hoy realmente se desenvuelve a través del pensamiento creativo actuando como verdadero agente de cambio e innovación social, pues las características y necesidades que hoy demanda el mundo en esta etapa poscovid parecen apuntar a un diseñador disruptivo. Se trata de un escenario de rápidas transformaciones, donde los cambios tecnológicos, nuevas necesidades y demandas del campo profesional se encuentran sumidas en una dinámica donde el desorden se sigue imponiendo. En este contexto, quien tenga la capacidad de adaptarse, crecer e identificar tendencias, tendrá grandes ventajas frente a los demás. A pesar de ello, la investigación de Rivera y Bello (2017) encuentra que muchos de los diseñadores no saben en realidad qué son las industrias creativas; no definen claramente qué es creatividad, tal como sucede en la teoría, y tampoco reconocen si lo que producen impacta en la economía nacional. Ello nos da pistas de la poca información que los creativos tienen sobre su actividad, lo cual los limita de identificar las tendencias y nuevos requerimientos que marca la industria, circunscribiendo las posibilidades de desarrollo de personas y equipos.

Prospectiva sobre requerimientos del campo laboral para el diseño

El contexto poscovid y hacia el futuro, donde la inter y la multidisciplinariedad son cada vez más evidentes y necesarias en la dinámica del diseño. Knop y García de la Cárcova (2021) dan cuenta de una práctica en permanente metamorfosis que permanece atenta a las tendencias, como así también a los (no) materiales y tecnologías, que corren permanentemente los límites. A su vez, las ramificaciones de posibilidades que el diseño permite –partiendo de su endogamia, pero siempre en relación con lo exogámico– demuestran cómo la práctica profesional del diseño puede ser inabarcable, desde una perspectiva prospectiva de múltiples posibilidades.

Apoyado en lo anterior y de acuerdo con el escudriño de investigaciones que indagan sobre requerimientos y preferencias del campo laboral para las áreas del diseño en el ámbito

mexicano e internacional, se seleccionaron aquellas desarrolladas en la etapa pandémica y pospandémica, destacando estudios como el de Cepeda y Carrillo (2019), llevado a cabo en una región de México sobre las competencias y habilidades necesarias para el campo laboral, identifica habilidades que se le exigen al diseñador desde el momento que se integra al mundo laboral. En el conjunto de esos requerimientos no necesariamente se cuenta el rango de edad pero sí se encuentra: el dominio de otros idiomas; manejo de programas de cómputo; pensamiento crítico; habilidades financieras; comunicación; organización; inteligencia emocional; flexibilidad; empatía; autoconfianza; manejo del estrés, así como toma de decisiones, entre otras. Este conjunto emerge como exigencias que, tanto para el diseñador joven como para el maduro, demanda cambios para los cuales muchas veces no se está preparado, al no haber contado con dicha formación dentro de las aulas. Este nuevo escenario lo lleva a experimentar una maduración acelerada, la cual es frustrante y conlleva el riesgo de desmotivarlo.

Por otro lado, la investigación de Sosa-Compeán (2020), desarrollada mayormente en la región Noreste de México, indaga desde el escenario del diseño industrial el perfil demandado para dichos profesionales por el mercado. Los resultados sugieren que los cambios constantes en lo social y económico han transformado las demandas del campo laboral para la disciplina. Sobre las razones por las cuales se consideraría obtener los servicios o contratar a un diseñador industrial, a grandes rasgos se reducen a: la aportación de valor en cuanto a la detección de problemas; soluciones creativas e innovadoras; conocimiento para la detección de necesidades del mercado, usuarios, áreas de oportunidad y de mejora para el desarrollo organizacional. Además, se desea personal con perfil de liderazgo, con ideas innovadoras y con capacidad de renovar proyectos.

Desde una perspectiva internacional, Villamar (2020) al identificar la innovación como la respuesta más viable a la crisis económica y sanitaria. En su estudio realiza una investigación documental apoyada en publicaciones mayormente de fuentes europeas, del período 2000-2017, con el objetivo de identificar las habilidades que el diseñador debe tener para desempeñar un nuevo rol que ha transitado del campo estético al estratégico como facilitador de innovación. En medio de este proceso destacan competencias como: *gestión de la complejidad*, donde se incluye la gestión de proyectos, competencias estratégicas, el trabajo colaborativo y otras. A su vez, también está el *pensamiento holístico*, como la capacidad de flexibilizar el pensamiento. Además, contamos con el proceso de *conceptualizar ideas*, donde destacan la empatía a distintos contextos y realidades, junto a la gestión de las divergencias para la formulación de nuevos estereotipos. Por último, Villamar también identifica habilidades como: la creatividad, comunicación, responsabilidad y el trabajo en equipo.

Finalmente, se analiza el estudio de Xie, Mejía y Zheng (2021) sobre aplicación del codiseño y los requerimientos de este para el mercado laboral de Estados Unidos. En ello identifican que hoy en día, las prácticas de diseño se han vuelto cada vez más complejas e interconectadas, por lo que los profesionistas se enfrentan a problemas que ninguna disciplina individual o experto puede resolver por sí solo; entonces las habilidades de codiseño se convierten en una competitividad esencial para los diseñadores. Aquí se entiende por codiseño la actividad que surge del diseño participativo, donde los diseñadores colaboran

con otros profesionales, no diseñadores y partes interesadas, generalmente clientes o consumidores -expertos en la experiencia-, a lo largo del proceso de diseño -participativo-. En el codiseño los diseñadores desempeñan roles “híbridos” como investigadores en la mayoría de las situaciones. Esto promueve habilidades más allá de aquellas clásicas en estética, abducción y creatividad, las cuales se organizan en cinco categorías: habilidades de investigación, habilidades de transformación del conocimiento, habilidades de colaboración, habilidades de síntesis y habilidades de visualización. Las conclusiones arrojan que la industria del diseño actualmente exige habilidades que aumenten la capacidad de los equipos para implementar actividades de codiseño.

Los resultados obtenidos desde los referentes teóricos anteriores aportan información relevante para los fines de la presente investigación. No obstante, buscando ampliar dichos resultados, se aplicó una entrevista a directivos y líderes de empresas que se desenvuelven activamente dentro de las industrias creativas en una región de México. Los datos obtenidos, durante los meses de enero y febrero de 2022, fueron analizados por medio de la técnica de saturación, la cual permitió identificar principales hallazgos.

Metodología

Para identificar las expectativas, requerimientos y preferencias del campo laboral del diseño, se llevó a cabo un estudio cualitativo de tipo descriptivo considerando como instrumento la entrevista semiestructurada aplicada, según el caso, de forma presencial o a distancia (a través de plataformas como Teams y Zoom), a una muestra de diez profesionales. El criterio de inclusión considerado fue que se desarrollaran como directivos de empresa o líderes de despacho de diseño con al menos 10 años de experiencia en las industrias creativas. También, para este proceso, se consideraron tres perfiles de diseño: diseñadores gráficos, diseñadores industriales y arquitectos, ubicados en la región del norte de México. Los datos fueron recopilados durante los meses de febrero y marzo de 2022.

Resultados y discusión

La información obtenida producto de las entrevistas se agrupa de acuerdo con las tres áreas de diseño abordadas: gráfico, industrial y arquitectónico. Los datos son analizados junto con los arrojados por la investigación documental, con el objetivo de encontrar posibles coincidencias o discrepancias entre ambos resultados.

1. Diseño Gráfico:

Los líderes identifican que el trabajo híbrido, parte del ejercicio del diseño gráfico antes de la pandemia, hoy se ha instituido. Hoy el ejercicio del diseño ha transfigurado a un entorno de trabajo colaborativo en línea, donde los trabajadores, quienes pueden ubicarse en ciudades o países distintos, interactúan en una dinámica circular como colaboradores digitales. En esta dinámica particular, cada uno realiza tareas específicas, las cuales se concatenan de forma sincrónica en busca de un mismo objetivo: solucionar problemas. En consecuencia, la precisión del trabajo de cada uno es vital para mantener el equilibrio; se exige que cada colaborador cuente con capacidad para el trabajar en equipo y con capacidad para la autoorganización, lo que incluye organizar tiempos, actividades, responsabilidades y recursos bajo un cronograma propio. Esto, aunque hoy algo imprescindible, ha resultado en un dolor de cabeza para muchas organizaciones, pues es una situación para la cual los diseñadores no están preparados; se trata a fin de cuentas de uno de los principales retos a vencer.

Desde este nuevo paradigma, al indagar sobre los requerimientos que se consideran y exigen para contratar u obtener los servicios del diseñador gráfico, las opiniones coinciden en destacar: la autoorganización; comunicación e interacción productiva en grupos de trabajo; enfoque hacia el cliente y el usuario como el centro de la actividad profesional; capacidad para la solución de problemas; habilidades para la investigación, y el conocimiento y utilización de métodos de diseño y del pensamiento creativo prospectivo. Finalmente, los consultados identifican el autoaprendizaje, autogestión y sentido de urgencia como pilares fundamentales del perfil del diseñador gráfico contemporáneo.

2- Diseño Industrial:

El diseño industrial, según estudios, se coloca como el área de diseño con mayor proactividad y visión prospectiva. Es un área que igualmente se ha caracterizado por mudar a las formas de trabajo híbrida o totalmente remota.

El diseño industrial es hoy, por esencia, transdisciplinar: en los proyectos intervienen diversos especialistas calificados de distintas áreas, quienes deben integrarse activamente para la resolución de problemas concretos. No obstante, los entrevistados coinciden en que no todos estos diseñadores poseen un pensamiento complejo que les permita trabajar desde diferentes perspectivas, conocimientos y disciplinas. También detectan carencias significativas en competencias como el diagnóstico y la planeación metodológica, lo cual es un obstáculo en la apuesta por integrarse a grupos de trabajo inter y transdisciplinares. Además, otro problema que se identifica es la debilidad en habilidades financieras y de gestión de recursos, trascendental en la aspiración a cualquier puesto directivo, así como para aquellos que buscan emprender.

Respecto a las demandas y requisitos concretos para el diseñador industrial en el contexto profesional, los entrevistados identifican: el poseer visión transdisciplinar y compleja de

los problemas de diseño como promotor de la investigación; capacidad de incidir en soluciones vanguardistas; habilidad para la comunicación y colaboración con profesionales de otras disciplinas en distintos sistema de trabajo; conocimiento, utilización y conjunción de métodos para el diligente ejercicio del diseño, así como competencias para el correcto diagnóstico, planeación y gestión de recursos.

3. Diseño Arquitectónico:

Esta área del diseño igualmente ha mudado a los entornos virtuales, donde las capacidades tecnológicas para el trabajo en equipo y la presentación realista de proyectos apoyados en imágenes y animaciones 2D y 3D, se han convertido en un ejercicio común. Mas allá de esto, las opiniones concuerdan en que el diseñador que hoy se integra al campo laboral, en lo actitudinal, manifiesta una relativa falta de entusiasmo y espíritu proactivo, lo que merma en la calidad de su trabajo. En ese sentido, el mercado es más exigente: las demandas judiciales resultantes son un instrumento más frecuente en respuesta a las deficiencias y mal servicio de estos profesionistas. Ante ello, se debe estar bien preparado asumiendo la calidad como eje rector del ejercicio y desarrollo profesional, pues hoy se opta por perfiles que apuesten por la máxima calidad, poseedores de un espíritu de empuje y visión prospectiva como motor que estimule el crecimiento organizacional. Además, la colaboración y el compromiso se vuelven un elemento clave para la competitividad en un escenario cargado de nuevas necesidades, que ahora exige más y mejores capacidades en el diseñador. Sobre los requerimientos que deben cumplir estos diseñadores para desenvolverse en el campo profesional, las opiniones destacan: disponer de visión interdisciplinar; colaboración y trabajo en equipo interdisciplinar; coordinar procesos, recursos y personas; habilidades para investigar en la búsqueda de respuestas a los problemas que se enfrentan; dominio pleno del lenguaje técnico del total de las áreas que intervienen en la dinámica arquitectónica; calidad en el servicio al cliente, lo que conlleva cumplir con los compromisos adquiridos; habilidades financieras, de liderazgo y trato personal.

Tomando en cuenta los referentes teóricos expuestos y los datos obtenidos desde las entrevistas, es posible realizar un análisis integral. Esto permite identificar y delinear diez criterios claves para el diligente desarrollo profesional del diseñador en la etapa poscovid y hacia el futuro:

1. Colaboración y comunicación. Hoy en día, el trabajo del diseñador demanda capacidad de colaboración, lo que significa trabajar desde diferentes perspectivas, conocimientos y disciplinas. Para desarrollar esta competencia, es importante mantener un alto nivel de coordinación dentro de un ambiente laboral favorable, lo que motiva a individuos y promueve la expresión colaborativa e inventiva; este proceso es posible a través de la comunicación efectiva entre colaboradores. Al facilitar un entorno que promueve las opiniones y una mejor toma de decisiones, se abre paso al objetivo central del trabajo en equipo, elemento clave para que las organizaciones logren sus objetivos.

2. Liderazgo. Es un proceso que busca motivar y conducir individuos y grupos de trabajo con la finalidad de alcanzar objetivos concretos, promoviendo entornos que favorezcan la propuesta de estrategias creativas que impulsen la resolución de problemas. El líder se caracteriza por su habilidad para la planeación y la toma de decisiones, para lo cual requiere evaluar y analizar situaciones, comunicarse con otros, sumar capacidades, reconocer consecuencias y delinear estrategias precisas. Este elemento resulta terminante para el éxito organizacional.

3. Autoorganización. Es la capacidad de establecer objetivos y prioridades y, con base en ello, gestionar de forma autónoma tiempo, recursos, tareas y otras actividades. Este rasgo exige responsabilidad, orden y disciplina; en relación con el punto anterior, la autoorganización es un rasgo esencial de todo líder.

4. Resiliencia. Es la capacidad de lidiar con la frustración y aspectos negativos de la vida y el trabajo, pero sobre todo es la habilidad de adaptarse a dichas situaciones difíciles con resultados positivos. En otras palabras, la resiliencia implica continuar funcionando y actuando de forma competente y positiva, a pesar de los problemas y sentimientos negativos propios de la vida.

5. Enfoque hacia el cliente. En la práctica del diseño convencional, los diseñadores trabajan principalmente pensando en sus intereses. Sin embargo, priorizar las necesidades del usuario y del cliente, anteponiendo la calidad y servicio como ejes rectores de la actividad profesional, siempre actuando con responsabilidad y anticipándose a sus necesidades, es clave para alcanzar la satisfacción del cliente y mantener relaciones comerciales y de confianza a largo plazo. En la actualidad este enfoque resulta esencial en un entorno altamente competitivo.

6. Habilidades para la investigación. La investigación involucra un conjunto de acciones que potencian la capacidad de incidir en la resolución efectiva de cualquier problema de diseño. Este ejercicio se apoya en etapas que incluyen la recolección de información, comprensión empática del problema, contexto y usuarios involucrados, lo que a su vez permite la generación de ideas o conceptos que puedan incidir como soluciones útiles.

7. Conocimiento y empleo de métodos de diseño. El método de diseño involucra procedimientos y actividades a través de las cuales es posible conseguir o erigir diseños capaces de cumplir funciones determinadas (Morales y González, 2020). Este es un ejercicio cognitivo-creativo elemental para la producción de diseños en todas sus manifestaciones. Por extensión, el diagnóstico y la planeación metodológica, que incluyen la elección y combinación correcta de métodos, es esencial para el diligente ejercicio del diseño e innovación.

8. Pensamiento complejo. La base de este criterio está en comprender los problemas, fenómenos y el mundo en sí como un denso tejido interconectado y entrelazado; es entender que todo tiene relación con todo a través de finas y robustas conexiones: lo que

se hace en un extremo repercute de alguna forma en otro. Todo lo anterior demanda la adhesión de diversas habilidades mentales y conocimientos que accionan mecanismos lógicos avanzados, promotores de ideas y acciones originales que nos acercan a verdaderas soluciones innovadoras.

9. Pensamiento crítico-creativo. El pensamiento crítico constituye un proceso cognitivo que reconoce el predominio de la razón sobre las otras dimensiones de pensamiento (López Aymes, 2013). Es un proceso de análisis reflexivo complejo que involucra capacidades como identificar variables, determinar sus relaciones, realizar inferencias, evaluar, y deducir conclusiones lógicas. El objetivo de este tipo de comprensión es la toma de decisiones integradas para la resolución de problemas.

Por su parte, el pensamiento creativo es aquella habilidad generadora de resultados efectivos en ambientes desafiantes, además de ocuparse productivamente en la generación, evaluación y mejoramiento de ideas promotoras de soluciones efectivas, así como avances en el conocimiento (OCDE, 2020).

Por lo tanto, desde ambas perspectivas, se propone el *pensamiento crítico-creativo* como aquel proceso reflexivo generador de ideas lógico-creativas que actúan, a través del pensamiento complejo y la habilidad de síntesis, como generador de soluciones innovadoras a los problemas de diseño.

10. Codiseño pensamiento-acción. Las prácticas de diseño son cada vez más complejas; por ello la industria actualmente presenta una mayor demanda de personas cuyo pensamiento-acción aumente la capacidad de los equipos de trabajo. El codiseño, según (Xie, Mejía y Zheng, 2021), permite enfrentar problemas complejos, al ser una actividad participativa promotora de procesos de diseño democráticos, donde estos colaboran con otros profesionales diseñadores, no diseñadores y partes interesadas, empoderando y valorando la creatividad colectiva generada por un equipo completo. En ello el diseñador debe desempeñar roles híbridos habilidades que van más de las tradicionales, donde destaca la gestión del tiempo y la capacidad de investigar durante todo el proceso de codiseño y otras. Proceso que denominamos: codiseño pensamiento-acción.

Conclusión

La sociedad previa a la emergencia del COVID-19 experimentaba un ritmo acelerado de rápidos cambios. La llegada de la pandemia ha sido paradigmática en muchos sentidos, pues ha propiciado que nos redefinamos como individuos y como sociedad. Una vez superado este período crítico, el mundo se presenta distinto, lleno de incertidumbre y nuevos retos, caracterizado por una complejidad creciente que exige más capacidades para obtener un puesto de trabajo o contratar los servicios del profesional del diseño.

En esta coyuntura para la cual se debe estar preparado, es necesaria una nueva manera de ver y hacer respecto a las prácticas convencionales que nos obliga a identificar y aprove-

char las oportunidades que siempre acompañan a toda crisis. Se vuelve necesario adoptar nuevas conductas, reconstruyéndonos como individuos y profesionales.

En torno a esto, el análisis realizado encuentra que los diseñadores en general no están preparados para los requerimientos que exige el campo laboral en la etapa poscovid y hacia el futuro. Al contar con un bagaje incompleto y en ocasiones obsoleto, el potencial de los futuros diseñadores se está limitando. Para contrarrestar lo anterior, es necesario adoptar un cambio de mentalidad que asimile de forma responsable la realidad compleja del mundo, asumiendo que el ejercicio del diseño ha migrado del campo estético al estratégico, colocando al diseñador como agente de innovación. En otras palabras, se requiere deconstruir el paradigma que circunscribe al diseñador y construir otro nuevo.

Finalmente, siguiendo el sentido de lo anterior, los resultados de este trabajo buscan contribuir de manera concreta a la discusión, al identificar diez competencias y habilidades necesarias para el eficiente desenvolvimiento profesional del diseñador. Se trata de capacidades que incrementan la eficiencia de los equipos de trabajo y los resultados innovadores. En ello, las instituciones universitarias juegan un rol preponderante si garantizan una formación que promueva las habilidades de pensamiento crítico y racional, apostando por las prácticas emergentes. Con esta tendencia se puede contribuir al mejoramiento social, pues el diseño es una poderosa herramienta de innovación que transforma tanto sociedades como su propia realidad.

Referencias Bibliográficas

- Casakin, H., Kreitler, S. (2014). El significado de los referentes en la enseñanza del diseño. *Actas de Diseño*, (16), 165-171.
- Cepeda, M. J., & Carrillo, J. C. S. (2019). La formación de profesionales en el diseño gráfico. Estudio de las competencias y habilidades necesarias para el campo laboral. *Actas de Diseño* (13)26, pp. 133-139.
- Farok J. (2021). The world economy will need even more globalization in the post-pandemic 2021 decade. *Journal of International Business Studies*, 1-16.
- Knop, F., & García de la Cárcova, A. (2021). Profesionalización Difusa: Prácticas de Diseño y Tendencias. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (144).
- López Aymes, G. (2013). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e Investigación*, 22, 41-60.
- Marín Álvarez, M. A., & Fuentes Villasante, M. (2021). *Reflexiones en la línea de gestión ante el COVID-19 y sus transformaciones*. Disponible en: <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/8130>
- 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).
- Morales-Holguín, A. & González-Bello, E. (2020). Enseñanza y uso de métodos de diseño en México. Percepciones del profesorado. *Formación universitaria*, 13(1), 35-42. doi: <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100035>

- Mose Biskjaer, M., Dalsgaard, P., & Halskov, K., Understanding creativity methods in design, En Proceedings of the 2017 conference on designing interactive systems, 839-851, ACM, (Junio 2017)
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Coronavirus disease 2019 (COVID-19) situation report 52*. Retrieved from https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200312-sitrep-52-covid-19.pdf?sfvrsn=e2bfc9c0_4
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2020). Marco para la evaluación de pensamiento creativo en PISA 2021: tercera versión. Colombia: OCDE. Recuperado de <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1711898/>
- Ricard, A. (1982). *Diseño. ¿Por qué?*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rivera, E. C., & Bello, B. G. (2017). Mapa de las industrias creativas en México. Proyección para CENTRO. *Economía creativa*, (7), 116-167.
- Samaniego, N. (2020). El Covid-19 y el desplome del empleo en México/The Covid-19 and the Collapse of Employment in Mexico. *EconomíaUNAM*, 17(51), 306-314.
- Sosa-Compeán, L. B. (2020). Prospectivas, requerimientos y preferencias del campo laboral para diseño industrial. *Diseño Arte y Arquitectura*, (9), 77-97.
- Villamar, R. G. M. (2020). Diseñar en un ambiente complejo y disruptivo: una visión desde la academia. *Estudios sobre Arte Actual*, (8), 83-91.
- Xie, Y., Mejía, G. M., & Zheng, W. (2021). *An exploratory study of co-design skills in the US job postings*. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/358368447_An_exploratory_study_of_co-design_skills_in_the_US_job_postings
- Zakaria, F. (2020). *Ten lessons for a post-pandemic world*. Penguin UK.

Abstract: This work addresses the reality of design areas in the post-covid stage, a context in which the challenges and problems are increasingly complex. This scenario of adversities and challenges, many of which are still unknown, requires new skills and roles in designers, since adaptive capacity emerges as the key to surviving and, even more, to excel. The objective is to identify, according to theoretical positions and those of entrepreneurs who work within the design business, those skills and abilities that increase the capacity of the teams, required in the post-Covid stage. The results identify ten categories that include collaboration, self-organization, research, leadership, and resilience; also skills such as complex thinking, co-design and the strategic use of design methods. These trends can contribute to the development of designers, as well as to the improvement of their training.

Keywords: Design - skills and abilities – postcovid - labor field - university education - post-pandemic - complexity.

Resumo: Este trabalho aborda a realidade das áreas do design na fase pós-covid, um contexto em que os desafios e problemas são cada vez mais complexos. Este cenário de adversidades e desafios, muitos dos quais ainda desconhecidos, exige dos designers novas

competências e papéis, pois a capacidade adaptativa surge como a chave para sobreviver e, mais ainda, para se sobressair. O objetivo é identificar, de acordo com posições teóricas e de empreendedores que atuam no ramo do design, aquelas competências e habilidades que aumentam a capacidade das equipes, exigidas na fase pós-Covid. Os resultados identificam dez categorias que incluem colaboração, auto-organização, pesquisa, liderança e resiliência; também habilidades como pensamento complexo, co-design e o uso estratégico de métodos de design. Estas tendências podem contribuir para o desenvolvimento dos designers, bem como para a melhoria da sua formação.

Palavras-chave: Design - competências e habilidades - pós-covid - campo de trabalho - formação universitária - pós-pandemia - complexidade

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
