

# El diseño que viene

The design to come



# Directorio.

---

## DECANO NACIONAL

Dr. Roberto Iñiguez Flores

## DECANOS REGIONALES

Diana Ramirez Jasso (*Región sur*)

Xochitl Arias Gonzalez (*Región centro*)

Mark Wood Caballero (*Región occidente*)

Ramiro Estrada Sainz (*Región Ciudad de México*)

Rodolfo Barragan Delgado (*Región norte*)

## DIRECTORES DE DEPARTAMENTO REGIONALES DE DISEÑO

Ruth León Morán (*Región occidente*)

Moises Hernández Rodríguez (*Región Ciudad de México*)

Gerardo Muñoz Rivera (*Región centro*)

Federico Hess Valdez (*Región sur*)

Mariano García Martínez (*Región centro*)

## DECANOS ASOCIADOS

Alfredo Hidalgo Rasmusen (*Decano Asociado de Investigación,  
Posgrados y Educación Continua*)

Laurence Bertoux (*Decano asociado académico*)

Diego Rodríguez Lozano (*Decano asociado de facultad*)

## LÍDER DE COMUNICACIÓN NACIONAL

Amador Guerrero Velazquez

## EDICIÓN Y PUBLICACIÓN

Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño.

## TRADUCCIÓN

Helen Carter

## DISEÑO EDITORIAL

Monumento Co.

Libro editado, diseñado, publicado y distribuido por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio sin previo y expreso consentimiento por escrito del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

## EDITORIAL

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Ave. Eugenio Garza Sada 2501 Sur

Col. Tecnológico C.P. 64849 – Monterrey, Nuevo León – México.

El diseño que viene

ISBN Obra Independiente: en proceso

Primera edición: Marzo 2021.





01.	Prólogo / PROLOGUE	9
02.	Invitados / GUESTS	13
03.	El aquí y ahora / THE HERE AND NOW	29
04.	Reflexión disciplinar / DISCIPLINARY REFLECTION	39
05.	El futuro / THE FUTURE	55
06.	Referencias / REFERENCES	75
07.	Agradecimientos / ACKNOWLEDGEMENTS	89



## Autores / AUTHORS

---



### **DR. ROBERTO IÑIGUEZ FLORES** (Autor)

Decano de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tecnológico de Monterrey. Doctor en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales por la Universidad Politécnica de Valencia, España. Con 20 años de experiencia en proyectos de mobiliario e iluminación, punto de venta, productos de consumo y movilidad; consultor en el desarrollo de estrategias de inserción del diseño para la industria y metodologías de innovación para las empresas. Su enfoque de estudio es el diseño avanzado.

### **PHD. ROBERTO IÑIGUEZ FLORES** (Author)

Dean of the School of Architecture, Art and Design of the Tecnológico de Monterrey. PhD in Design the Polytechnic University of Valencia, Spain. Has over 20 years experience in furniture and lighting projects, point of purchase, consumer products and mobility; consultant in the development of design strategies for the industry and innovation methodologies. His research interests are the advanced design cultures.



### **MDL. CLAUDIA P. KLEEMANN JARAMILLO** (Co-Autor / Co-Author)

Maestra en Diseño industrial e Innovación de Producto con enfoque en emprendimiento por el Tecnológico de Monterrey. Cuenta con certificación en Design Thinking por parte del Massachusetts Institute of Technology (MIT), ya que su área de interés es la innovación y actualmente colabora como Líder de Proyectos de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tec de Monterrey.

Master in Industrial Design and Product Innovation with a focus on entrepreneurship from Tecnológico de Monterrey. Her area of interest is innovation and design and she has certification in Design Thinking from the Massachusetts Institute of Technology (MIT). Currently, she collaborates as Project Leader at the School of Architecture, Art and Design of Tec de Monterrey



### **MDDP. ALEJANDRO DÍAZ BARRAGÁN** (Co-Autor / Co-Author)

Diseñador industrial por el Tecnológico de Monterrey con maestría en Diseño y Desarrollo de nuevos Productos de la Universidad de Guadalajara. Actualmente labora en la oficina nacional de proyectos de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tec de Monterrey. 6 años de experiencia docente en temas de Diseño de experiencias y diseño de producto, las cuales son sus áreas de enfoque.

Industrial designer from the Tecnológico de Monterrey with an MA. in Design and Development of New Products from the University of Guadalajara. Currently works in the national projects office of the School of Architecture, Art and Design at Tecnológico de Monterrey. Teacher with 6 years of experience in Experience Design and Product Design, which are his areas of focus.





## Prólogo / PROLOGUE.

---

Indudablemente la pandemia causada por el Coronavirus detonó un parateguas que se convirtió en el protagonista del 2020. Fiel a su misión, el Tecnológico de Monterrey ha emprendido diversas acciones para enfrentar los desafíos que se presentan a raíz de la contingencia. En este contexto, la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño, desde sus áreas de conocimiento, propone una serie de debates o conversatorios con la finalidad de reflexionar sobre el papel del diseño y la labor del diseñador ante la crisis y la incertidumbre. Dichos debates se llevan a cabo en el marco del programa de Creative Leaders, el cual busca generar diversas experiencias de aprendizaje en las disciplinas de Arquitectura, Arte, Diseño y Urbanismo, a través de invitados con perfil de alto nivel y líderes de opinión en las áreas respectivas.

Particularmente para las ediciones de los debates, se invitan a representantes del gremio de Diseño de diferentes perfiles; se convocan tanto a académicos como practicantes destacados en su disciplina. Todos cercanos al Tecnológico de Monterrey, ya sea por camaradería que por tener un rol dentro de la institución como profesor, colaborador, o bien, exalumno. Se ha buscado equidad de género entre los invitados.

Por otro lado, estos diálogos han tenido la intencionalidad de ser un ejercicio de de-colonización del diseño, con este principio es que se procura convocar a ponentes primordialmente latinos, siempre conectados de alguna manera a Latino-américa y en particular a México. Todos de habla hispana y residiendo en distintas partes del mundo, uno de los beneficios que nos brinda la condición actual ya que las sesiones se llevan a cabo en un formato remoto digital, a través de plataformas de video enlace y transmisión en tiempo real en redes sociales.

La dinámica en cada sesión consiste en dialogar y compartir reflexiones en torno a 3 preguntas detonantes. La primera relacionada con la emergencia, ¿cuál debería de ser la labor del diseñador en medio de esta contingencia?, la segunda pregunta se orienta a una reflexión sobre la disciplina del diseño como tal, y la tercera interrogante está enfocada hacia el futuro, ¿habría nuevos roles que debería enfrentar el diseñador o aspectos claves del cambio que deben tomarse en cuenta?

The pandemic caused by Coronavirus has become the single most important event of 2020. In accordance with its mission, the Tec de Monterrey has set in motion various courses of action with a view to confronting the challenges presented by the contingency. In this context, the School of Architecture, Art and Design, in accordance with its fields of expertise, has proposed a series of debates or conversations with a view to provoking reflection of the role of design and the work of the designer in the face of the crisis and its attendant uncertainty. These debates have taken place under the umbrella of the Creative Leaders program, which aims to generate diverse learning experiences in the disciplines of Architecture, Design and Urbanism, with the intention of seeking the opinions of high-level guests and commentators in these respective disciplines.

In order to garner a diverse range of opinions, guests were invited from distinct design fields, bringing together academics and those outstanding in their field of practice. All of the panelists had links to the Tecnológico de Monterrey, whether through industry or through having a role in the institution such as professor, partner or former student. We have attempted to ensure gender equity among the guests, the purpose of these dialogs remained the same: an exercise in the de-colonization of design. The panellists are primarily made up of Latinx people, all of whom have significant connections with Latin America, primarily Mexico, it has been very relevant for this dialogues the linkage with the territory. All of the guests were Spanish-speaking and are drawn from diverse parts of the world; one of the benefits which the current situation has brought is the facility to hold such discussions in a virtual format, through employing video links and real-time transmissions on social media.

The dynamic of each session consists of a discussion and the sharing of reflections on three key questions. The first is related to the emergency: What should the designer's role be in the face of this health emergency? The second question is rooted in a reflection on the discipline of design as it currently is. The third enquiry focuses on the future: Are there new roles that the designer should face or key aspects of change that they should take into account? At the end of the discussion the audience will be invited to participate by putting forward their own questions. In

En el cierre del diálogo se involucra a la audiencia y se invita a participar con preguntas de autoría propia. En todas las ediciones, el Decano Nacional de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño, Roberto Íñiguez Flores funge como moderador y suma al diálogo con sus propias aportaciones.

Se augura un período de retorno paulatino y por etapas a diversas actividades sociales y económicas, hacia lo que conocíamos como “la normalidad”. Resulta primordial mantener y fomentar las reflexiones y el análisis sobre la evolución inevitable y rol que debe asumirse desde las diferentes profesiones y particularmente para los diseñadores, anticipar “El Diseño que viene”.

each of the three activities the National Dean of the School of Architecture, Art and Design, Roberto Íñiguez Flores, will act as moderator and will summarize the dialog, as well as adding his own observations.

A period of gradual return to diverse social and economic activities is predicted, previously known as “normality”. It is essential to maintain and encourage reflections and analysis on the inevitable evolution of the field and the role that the different professions should take on, particularly designers, anticipating “The Design to come”.

Entender,  
Resolver, Generar,  
Contexto, Sistema,  
Cultura, Escuchar,  
Innovación, Planeta,  
Tiempo, Crisis, Impacto,  
Futuro, Persona, Oportunidad,  
Reflexión, Investigación, Visión, Reto, Proceso,  
Experiencia, Escenario, Tecnología, Proyecto, Emergencia, Espacio,  
Problema, Historia, Hacer, Hoy.

Semantic analysis of the debates.

---

Understand,  
Resolve, Generate,  
Context, System,  
Culture, Listen,  
Innovation, Planet, Time,  
Crisis, Impact, Future, Person,  
Opportunity, Reflection,  
Research, Vision, Challenge, Process,  
Experience, Scenario, Technology, Project, Emergency, Space,  
Problem, History, Today.

02.

---

# Invitados

---

02. Guests

1ª Edición / 1<sup>ST</sup> EDITION.

---



### ANA ELENA MALLET

Curadora independiente mexicana especializada en el diseño moderno y contemporáneo; actualmente es maestra nacional del Tecnológico de Monterrey en la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño.

Independent Mexican curator specialized in modern and contemporary design; currently professor at the Tecnológico de Monterrey School of Architecture, Art and Design.



### JIMENA ACOSTA

Curadora de la edición 2020 del Abierto Mexicano de Diseño “Diseño y Utopía: acciones inmediatas para un mejor presente.” Maestra del Tecnológico de Monterrey. Fundadora de Toronja Ediciones.

Curator of the 2020 edition of Open Mexican Design “Design and Utopia: immediate actions for a better present.” and professor at the Tecnológico de Monterrey. Founder of Toronja Ediciones.



### MARIO BALLESTEROS

Director editorial de Travesías. Ha sido curador invitado del Abierto Mexicano de Diseño, así como director y curador en Archivo Diseño y Arquitectura y director de la edición mexicana de la revista Domus.

Editorial Director of Travesías. Has been guest curator of Open Mexican Design, as well as director and curator in the Design and Architecture Archive and the director of the Mexican edition of Domus magazine.

## 2ª Edición / 2<sup>ND</sup> EDITION.

---



### EMILIANO GODOY

Diseñador industrial Mexicano, Maestro en diseño industrial por el Pratt Institute de Nueva York. Dirige el estudio de diseño que lleva su nombre y es miembro de Tuux, además de consejero en el Abierto Mexicano de Diseño, es profesor en el Tecnológico de Monterrey.

A Mexican industrial designer and graduate of the Pratt Institute of Nueva York. He is director of the Godoy Design Studio and is a member of Tuux, in addition to being an advisor to Open Mexican Design and professor at Tecnológico de Monterrey.



### RENATA FENTON

Diseñadora industrial con maestría en Innovación en Diseño e Ingeniería por el Royal College of Art & Imperial College de Londres. Directora de Diseño y co-fundadora del proyecto Isla Urbana.

Industrial designer with MA's in Design Innovation and Design and Engineering from the Royal College of Art & Imperial College in London. Design Director and co-founder of the Urban Island project.



### DAVID SÁNCHEZ RUANO

Doctor en Diseño por la Universidad de Dundee en Escocia. Profesor investigador en Diseño Industrial en el Tecnológico de Monterrey y miembro de la red internacional de Biomímesis y Biomimicry México.

David Sanchez has a PhD in design from the University of Dundee in Scotland. He is a research professor in industrial design at the Tecnológico de Monterrey and a member of the Mexican chapter of the International Biomimetics and Biomimicry Organization.

## 3ª Edición / 3<sup>RD</sup> EDITION.

---



### CATERINA MORETTI

Diseñadora mexicana nacida en Viena, Austria, fundadora del estudio de diseño Peca. Graduada de la maestría en Crítica y Proyectos, por la Universidad Politécnica de Cataluña en Barcelona. Ha expuesto su trabajo en algunos de los más importantes eventos de diseño tanto en México como en el mundo.

A Mexican designer born in Vienna, Austria and founder of the Peca design studio. Holder of a Master's degree in Projects and Assessment from the Universidad Politécnica de Cataluña in Barcelona. Her work has been shown at some of the most important design events in Mexico and worldwide.



### MOISÉS HERNÁNDEZ

Graduado del Master de Product Design en Ecal, (Ecole Cantonale d'Art de Lausanne) en Suiza. Director de su estudio de Diseño que lleva su nombre ha trabajado con empresas nacionales e internacionales. Su trabajo ha sido exhibido y premiado a nivel internacional. Actualmente es Director Regional de Diseño en la Ciudad de México en Tec de Monterrey.

Holder of an MA in Product Design from Ecal, (Ecole Cantonale d'Art in Lausanne) Switzerland. He is director of the design studio that bears his name and has worked with both national and international businesses. His work has been exhibited at international level where it has won various prizes. Currently Regional Design Director for the Tecnológico de Monterrey, based in Mexico City.



### JORGE DIEGO ETIENNE

Diseñador industrial por el Tec de Monterrey. Fundador y director del estudio de diseño Jorge Diego Etienne con sede en Monterrey, México, un estudio que trabaja más allá del diseño para generar valor en la sociedad, la cultura y la industria. Es co-fundador de DECODE y Designaholic. Profesor en el Tec de Monterrey y en el MBT de Collective Academy. Su trabajo ha sido exhibido y premiado a nivel internacional.

Industrial designer at the Tec de Monterrey and founder and director of the Monterrey, Mexico-based Jorge Diego Etienne design studio, a company which works beyond design in order to generate value in society, culture and industry. Co-founder of DECODE and Designaholic and professor at both Tecnológico de Monterrey and the MBT Collective Academy. His work has been exhibited and won several prizes at international level.



4ª Edición / 4<sup>TH</sup> EDITION.**MARIANA AMATULLO**

Doctora en administración, con estudios en historia del arte y letras. Es Vicerrectora de Iniciativa Estratégica Global en Parsons, The New School. Multipremiada en temas de diseño e innovación social, consejera en organizaciones dedicadas a las artes, la educación del diseño y la innovación social. Es presidente de la Asociación Internacional de Universidades y Facultades de Arte, Diseño y Medios Cumulus. Fue Vicepresidenta de Designmatters en ArtCenter College of Design.

Ph.D in Administration, with studies in art history and literature. Vice Rector of Global Strategic Initiative in The New School at Parsons. Dr. Amatullo has won multiple awards in the fields of design and social innovation, and advises organizations dedicated to design education, the arts and social innovation. Current president of the International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Cloud Media. Former Vice President of Design at the Art Center College of Design.

**HERNANDO BARRAGÁN**

Artista y diseñador Colombiano con maestría en Artes en Diseño de Interacción del Interaction Design Institute Ivrea (Italia). Actualmente Decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes en Colombia. Director de Estrategia de Diseño en ARDUINO. Multipremiado y reconocimientos a nivel internacional.

Colombian artist and designer with an MA in Arts in Interaction Design from the Ivrea Interaction Design Institute (Italy). Current Dean of the Faculty of Architecture and Design at the Universidad de los Andes in Colombia. Director of Design Strategy at ARDUINO. Winner of multiple awards and recognitions at international level.

**MARIO UBILLA**

Arquitecto por la Pontificia Universidad Católica de Chile y Diseñador por la Universidad Católica de Valparaíso. Es Decano de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Es miembro del Directorio del Centro de Innovación y Desarrollo de la Madera CIDM UC&CORMA, centro de investigación I+D con sede en la FADEU, que incorpora a las empresas más importantes del rubro forestal maderero y a las Escuelas de Ingeniería, Construcción, Arquitectura y Diseño de la UC.

Graduate in Architecture from the Pontificia Universidad Católica in Chile, and in Design from the Universidad Católica in Valparaíso. Current Dean of the Faculty of Architecture, Design and Urban Studies. Member of the board of directors at the Centro de Innovación y Desarrollo de la Madera CIDM UC&CORMA and the FADEU Research Center which incorporates the most important businesses in the forestry sector as well as the School of Engineering, Construction and Design of the UC.

5ª Edición / 5<sup>TH</sup> EDITION.**MARIANA SALGADO**

Diseñadora de servicios en Inland design, un laboratorio de innovación y diseño desde el Ministerio del Interior, en Finlandia. Doctora en diseño de interacción por el Media Lab, en la Universidad de Aalto, con estudios de arte, producto y Diseño Estratégico.

Service Designer at Inland Design, the innovation and design laboratory of the Finnish Interior Ministry. Ph.D in Design Interaction from Media Lab, Universidad de Aalto, and studies in art, production and strategic design.

**GLORIA ESCRIBANO**

Licenciada en Filología, es gestora cultural y periodista especializada en temas de cultura, arquitectura y diseño. Desde 2007 coordina la Bienal Iberoamericana de Diseño y desde 2009 el Encuentro BID de Enseñanza y Diseño, ambos organizados por DIMAD, Fundación Diseño Madrid, en la Central de Diseño de Matadero en Madrid, España. Actualmente es colaboradora de ROOM Diseño (España), revista de diseño, arquitectura y arte contemporáneo.

Degree in philology, and a manager and journalist specializing in culture, architecture and design. Co-ordinator at the Bienal Iberoamericana de Diseño since 2007 and the Encuentro BID de Enseñanza y Diseño since 2009. Both exhibitions are organized and promoted by DIMAD, the Madrid Design Center, in the Central de Diseño de Matadero in Madrid, Spain. Currently working at ROOM Diseño (Spain), a design, architecture and contemporary design magazine.

**JULIO FRÍAS**

Presidente del Premio Nacional de Diseño: Diseña México. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, SNI, y de la Red Iberoamericana de Investigadores del Diseño, con sede en Madrid, España. Ha sido miembro de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Japón, JAGDA; y Coordinador del Programa de Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM, además de miembro invitado del Comité Intersectorial para la Innovación del gobierno de México; Fue líder de las cátedras de Emprendimiento e Innovación en el Tec de Monterrey. Es Doctor en el área de innovación por la Nottingham University en Inglaterra y posteriormente fue becado por la Sloan School del MIT. Tiene una Maestría por la Tama, Bijutsu Daigaku en Tokio, Japón.

President of the Premio Nacional de Diseño (National Design Prize): Diseña México. Current member of the Sistema Nacional de Investigadores, (SNI: National Design System), and the Red Iberoamericana de Investigadores del Diseño (IberoAmerican Design Research Network), based in Madrid, Spain. Former member of JAGDA (Asociación de Diseñadores Gráficos de Japón), the Japanese Graphic Designers Association, and coordinator of the postgraduate program in art and design at UNAM. Special guest of the Comité Intersectorial para la Innovación del gobierno de México (Inter-sector Innovation Committee of the Mexican government) and Chair of Innovation and Entrepreneurship at the Tec de Monterrey. Holder of a Ph.D. in innovation from Nottingham University in the United Kingdom and recipient of a scholarship from the MIT Sloan School. Holds a Master's degree from Tama Bijutsu Daigaku (Tama Art University) in Tokyo, Japan.

6ª Edición / 6<sup>TH</sup> EDITION.**JORGE MORENO ARÓZQUETA**

Diseñador industrial por el Centro de Investigación en Diseño Industrial de la UNAM Socio fundador de La Jabonera Estudio, fue Director de la carrera del Tec de Monterrey Campus Querétaro y está certificado como Business Coach Ontológico por Newfield Consulting Group. Actualmente es Director Global de Diseño en el Corporativo Global de Whirlpool en Michigan en Estados Unidos.

Industrial designer at UNAM Research Center. Founding partner of La Jabonera Estudio and previous director of major at Tec de Monterrey Campus Querétaro. Certified Ontological Business Coach at Newfield Consulting Group. Currently Global Design Director at the Whirlpool Global Group in Michigan in the United States.

**MANUEL ALVAREZ FUENTES**

Máster en Diseño por el Royal College of Art. Tiene 47 años de experiencia en la docencia y como consultor en diseño: productos, mobiliario, interiores, packaging, rotulación y comunicación visual. Fundador de CODIGRAM. Miembro de la Junta Directiva del CIADI. Jurado de concursos y premios de diseño, a nivel nacional e internacional; como Premio Quorum y Red Dot Product Design Award en Essen, Alemania. Ha sido Asesor de ALFHER Porcewol SA de CV por más de 35 años.

Holder of an MA in Design from the Royal College of Art. Has 47 years of teaching and design consultancy experience, producing designed objects, furniture, interiors, packaging, lettering and visual communication. Founder of CODIGRAM and steering committee member of CIADI. Judge of design competitions and awards at national and international level, such as the Quorum Prize and Red Dot Product Design Award in Essen, Germany. Has been an Assessor at ALFHER Porcewol SA de CV for over 35 years.

**FEDERICO HESS VALDÉS**

Diseñador, Profesor y Consultor en: Innovación, Design Thinking, Diseño estratégico, Creatividad y Value Design. Master of Design del Royal College of Art. Sócio fundador de “HOK INOVAÇÃO” en Río de Janeiro y “SAFE Innovation”-México. Consultor de promoción del diseño en empresas a nivel internacional. Fundador y Director Ejecutivo “Instituto de promoción de Diseño-Curitiba” y Director de Diseño de nuevos productos de DUOMO. Desde 2012 colabora en el ITESM Tecnológico de Monterrey.

Designer, professor and consultant in: Innovation, Design Thinking, Strategic Design and Creativity and Value Design. Holds an MA in Design from the Royal College of Art. Founding partner of “HOK INOVAÇÃO” in Río de Janeiro and “SAFE Innovation”, Mexico. Design promotion consultant for international businesses, founder and executive director of the “Instituto de Promoción de Diseño-Curitiba” (Curitiba Design Promotion Institute) and Design Director for new products at DUOMO. Has worked at the Tecnológico de Monterrey since 2012.

Mapa / MAP

1<sup>a</sup> Edición / 1<sup>ST</sup> EDITION

2<sup>a</sup> Edición / 2<sup>ND</sup> EDITION

3<sup>a</sup> Edición / 3<sup>RD</sup> EDITION

4<sup>a</sup> Edición / 4<sup>TH</sup> EDITION

5<sup>a</sup> Edición / 5<sup>TH</sup> EDITION

6<sup>a</sup> Edición / 6<sup>TH</sup> EDITION

David Sánchez Ruano  
Caterina Moretti

Jimena Acosta  
Ana Elena Mallet  
Mario Ballesteros  
Renata Fentón  
Emiliano Godoy  
Moisés Hernández  
Manuel Álvarez Fuentes  
Julio Frías

Jorge Diego Etienne

Federico Hess





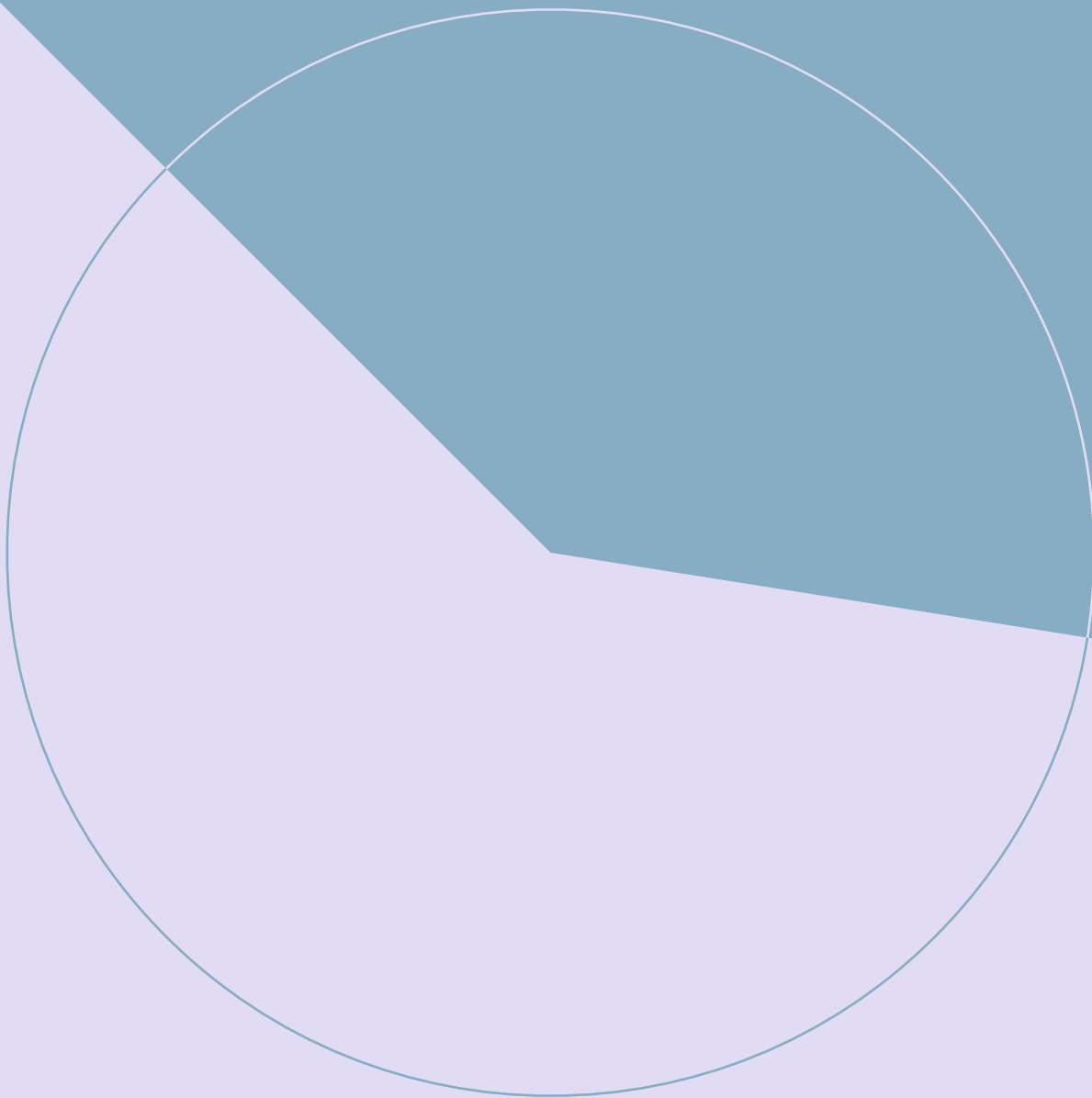
## Género

---

60% Hombres  
40% Mujeres

---

Gender  
60% Men  
40% Women



---

Género  
60% Hombres  
40% Mujeres

Gender  
60% Men  
40% Women

## Gráfica de Edades / AGE RANGE CHART

---

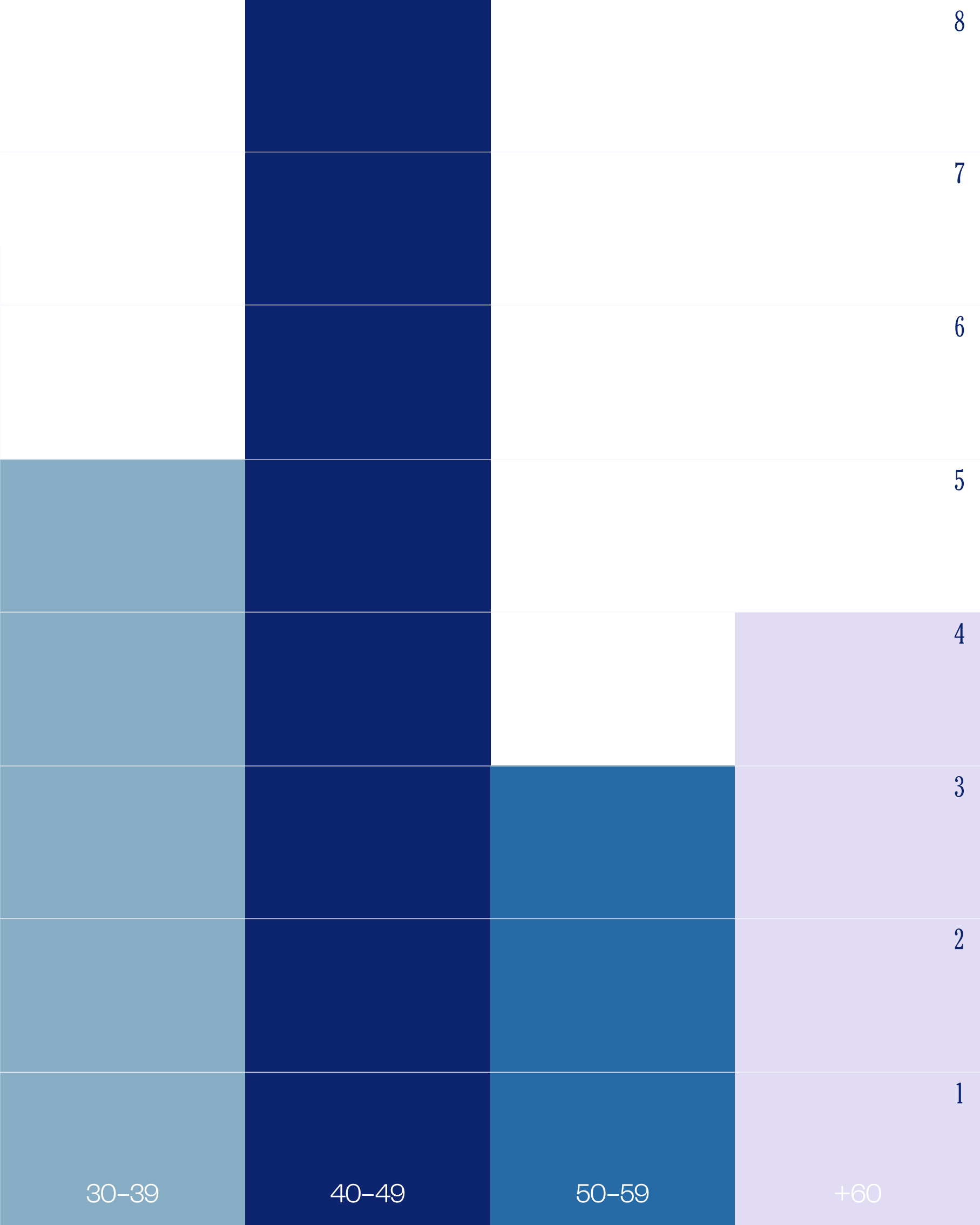
30-39 (5)

40-49 (8)

50-59 (3)

60+ (4)





## Perfiles

---

55% Académicos  
45% Profesionales

---

Profiles  
55% Researchers  
45% Practitioners



---

Perfiles  
55% Académicos  
45% Profesionales

Profiles  
55% Researchers  
45% Practitioners



03.

---

# El aquí y ahora

---

03. The here and now

# Entre el llamado a la acción y la ventana reflexiva

La pregunta sobre qué hace el diseño en el hoy (y estando situados todos los diálogos en medio de la pandemia global) puso a la mesa dos extremos en cuanto a las posibilidades sobre el rol del diseño, sobre lo que deberían los diseñadores estar haciendo. El primero, y con comentarios como *“es nuestro momento”* pronuncia un llamado a la acción, un sentido de urgencia a responder desde la nuestra responsabilidad como disciplina, a actuar a diferentes niveles para auxiliar, facilitar y dar sentido a la condición social dentro de esta emergencia sanitaria. Con ejemplos como la activación de las comunidades de makers diseñando y liberando en plataformas abiertas y, hasta produciendo en los laboratorios de fabricación rápida productos como mascarillas, trajes de seguridad, instrumentos de higiene y respiradores para hospitales (que después se enterarían que los procesos de certificación de algunos de estos productos no son tan rápidos como hubiésemos pensado), la comunidad de diseño pone manos a la obra, literalmente, buscando maneras de diseñar y crear nuevos productos y servicios para la emergencia. Otros ejemplos como diseño de campañas de comunicación, elementos de señalética urbana, intentando dar claridad en la información con que deben contar las personas, ayudando a dar sentido (sí, uno de los muy importantes mantras del diseño el *“dar sentido a las cosas”*) como una respuesta a la gran confusión generada por la sobre-información que ha ocurrido alrededor de esta pandemia. Empleando el diseño de comunicación para elevar el debate y la conciencia social sobre lo sucedido, incluso para poblaciones específicas como los niños, la gráfica se hace relevante, diseñando desde editoriales y juegos para que los infantes entiendan y asimilen lo que están viviendo. Otro ejemplo citado es el del hábitat, con una preocupación grande por el estrés social de permanecer dentro de casa y el cómo habitar las ciudades; diseñar para ayudar a las personas a sobrellevar una cuarentena en el hogar. La frase de *“necesitamos muchos más productos, y diseñar-los”* apuntando a que podemos ser capaces de contribuir a la sociedad mejorando la calidad de vida en el hogar, con mobiliario y accesorios podemos hacer *“vivable”* el trabajo en casa, la higienización, y mejorar la salud mental que empezó a ser un tema de primera importancia. También la re-valorización del espacio público como un espacio que nos permite estar fuera de casa en espacios abiertos de menor riesgo, pero que trae consigo el cuestionamiento sobre la proximidad y cómo la podemos gestionar, por ejemplo, en el transporte público. El COVID-19 trajo consigo

## BETWEEN THE CALL TO ACTION AND THE WINDOW OF REFLECTION

The question of the relevance of design today, in 2020 in the midst of a global pandemic, puts on the table two possible extremes about exactly what role design plays, and, above all, exactly what designers should be doing. The first quotation: *“It’s our time”*, can be seen as a call to action. It is a statement which brings a sense of urgency to our response as a discipline to the pandemic, and what our responsibility is. It encourages us to act on different levels in order to assist, facilitate and give meaning to the social condition within the public health emergency. With examples such as communities of makers stepping in to create designs on open-source platforms, all the way through to quickly and efficiently manufacturing products such as masks, hazmat suits, hygiene instruments and respirators for hospitals (with some certification processes proving to be more challenging than was initially anticipated), the design community stepped up in order to find ways of designing and creating new products and services in response to the pandemic. Other examples are the design of publicity campaigns and elements of urban signage which help clarify vital information, and help individuals navigate the vast amount of often confusing information which bombards them about the current health situation. This is particularly important, as one of the mantras of design is *‘making sense of things’*. The use of graphic design to create effective communication, elevate the debate and raise social consciousness about what is going on, particularly for specific demographics such as children and young people, is extremely important. For example, age-appropriate texts and games can help children understand and process what they are going through. Another example of how design can help confront the pandemic is related to living spaces, something particularly important due to the stress of urban living and being confined at home. These are areas where effective design can help individuals overcome the challenges of life indoors. The phrase *‘We need to have many more products and design them’* emphasizes that design can make a significant contribution to improving society in terms of the quality of life within the home, for example, with furniture and accessories designed to facilitate home working, improve hygiene and contribute to mental well-being, something which is becoming recognized as increasingly important.

*“No debemos desaprovechar  
una buena crisis.”*

(Winston Churchill)

*“Never let a good crisis  
go to waste.”*

(Winston Churchill)



la aceleración del cambio y con ello la urgencia, muchas preguntas por responder, y el sentimiento de “debemos hacerlo rápido, no hay tiempo que perder”, y desde los diseñadores una de las primeras respuestas ha sido usar nuestras capacidades para generar nuevos productos que solucionen la inmediatez.

El segundo extremo de las opiniones y representado de manera provocadora por la frase *“no diseñemos nada, no se necesita una máscara más”*, invita a la reflexión, el aprovechar el espacio de cambio (y hasta de confusión) para hacer algo que los procesos de diseño requieren: la indagación y la observación, además de algo comentado por muchos: la búsqueda de *“las preguntas relevantes”*. En esa búsqueda de cuestionamientos se incluyen algunos muy cotidianos como ¿cómo habitamos? o ¿cómo cuidarnos y prevenir contagios? pero también algunos de mayor profundidad tales como preguntarnos ¿qué hemos hecho mal como humanidad? ¿qué es lo realmente importante en el mundo y en la vida? ¿seremos capaces de cambiar el rumbo que llevamos? Se propone en suma, una meditación sobre el no responder en lo inmediato (con más productos), sino el cómo podemos desde el diseño generar las reflexiones importantes. El dedicar tiempo fuera de la emergencia para habilitar diálogos, incluye varias aspiraciones, la de las reflexiones desde el gremio del diseño, la de facilitar la reflexión social e incluso la de generar estrategias para influir en los ámbitos de decisión, ésta última mencionada de manera recurrente. Parte de este extremo, apunta a la conclusión de que el diseño debe colocarse en un nivel más estratégico, y que en su actuar facilite (y se sume) a gestionar junto con las organizaciones (públicas y privadas) los debates sobre lo que estamos viviendo y las transformaciones que vendrán, ¿cuál será la “nueva normalidad”?

La mención del espacio reflexivo incluye el trazar los conceptos iniciales que luego pudieran traer proyectos puntuales. Una cierta idea de construir el meta-proyecto del COVID, es decir, entender el conocimiento existente, identificar el cambio, incluso las señales débiles y construir las primeras hipótesis. Muchos de estos cambios fueron descritos a diferentes niveles; por ejemplo, cómo la industria de los electrodomésticos recupera un valor mucho más central dado el tiempo transcurrido en casa, contra la caída de industrias del entretenimiento o el turismo y el cambio social en las prioridades de consumo que sucede dramáticamente.

Estos dos extremos de la conversación aparecen casi dividiendo el ciclo de acción-reflexión expresado por Schön (1983) para explicar cómo nuestras disciplinas actúan y aprenden en el hacer y el pensar, lo que hace interesante el identificar cómo desde la opinión de los participantes ven una y otra de las posibilidades en medio de una crisis como la que vivimos.

Conviene añadir que no todas las posiciones tuvieron esta polaridad, tam-

In addition, public space is being re-evaluated as somewhere where it is possible to be outside in the open air with minimum risk, although there still remains the question of social distancing and how one moves around, particularly with the risks presented by public transport. COVID-19 has accelerated the pace of change, and, in addition, emphasized the need to find answers swiftly, as well as highlighting the feeling that *“we need to do something quickly, there’s no time to lose”*. Designers have been quick to offer solutions and use their skills to generate new products within extremely limited time frames.

The other side of the coin is the opinion expressed by the phrase *“don’t design anything, we don’t need another face mask”* which both invites reflection and takes advantage of the rapid pace of change (even to the point of causing confusion) in order to do something required by design processes: enquire and observe. Not only this, but the necessity to “search for the relevant questions” has become increasingly obvious. As part of this search seemingly very mundane questions keep being raised, questions such as “How do we live?” or “How do we take care of ourselves and prevent contagion?”, in addition to much more profound enquiries such as *“Where has humanity gone wrong?”*, *“What is truly important in life and in the world?”* *“Will we be capable of changing course?”* In sum, these questions force us to consider not only how the current crisis may be addressed without the need for more products, but how it can become an agent of change. We need to ask how we can dedicate time outside of the current emergency to opening dialogs and addressing the aspirations of design, as well as enabling social reflection and generating strategies which consistently influence the decision-making process. We need to reach a conclusion about how design can become part of a strategy, enabling the development of organizations both public and private, and contributing to the debate about both how we are living and the transformations to come, regardless of what the “new normal” may be.

The mention of a reflective space includes following concepts from their inception to whatever outcomes they might bring. The idea is to construct a COVID meta-project which goes hand in hand with awareness of current understanding, as well as identifying weaknesses and making effective changes based on initial hypotheses. Many of these changes have previously been described, for example how the household appliance industry could manufacture much longer-lasting products in the face of the declining popularity of the entertainment and tourism industries and the dramatic social changes behind consumption priorities.

These two extremes of the conversation appear to effectively divide the action-reflection cycle devised by Schön (1983) to explain how our disciplines perform and learn in the processes of doing and thinking, which makes it interesting to identify how the opinion of diverse actors views different possibilities in the middle of a crisis such as that which we are currently experiencing.

bién existe una escala de grises con opiniones que concilian la urgencia de actuar en el *“aquí y ahora”* pero teniendo a la vista la reflexión y la posibilidad del diseño de también contribuir desde el pensamiento. La opinión desde este punto medio suma siempre a un optimismo sobre la relevancia del diseño en estos tiempos, pero al mismo tiempo manifiesta una autocrítica sobre el rol del liderazgo que la disciplina debiera tener. Dicha crítica mencionada como el gran reto de que el diseñador deje un poco su rol operacional solucionando productos y se mueva más a ser un actor de cambio, la mención sobre “la crisis de liderazgo en los diseñadores” señala la necesidad de asumir un rol más político, movilizando colectivos, llevando los temas importantes al debate y también tomando acción para impulsar las iniciativas que puedan crear cambio positivo. Con una mención que subraya *“debemos de desarrollar más las competencias de liderazgo”* pero también menciona el *“desde la humildad”*, porque la figura del diseñador con gran ego no nos ha ayudado como gremio para ser una voz que sume y que tenga eco fuera de nuestro entorno disciplinar.

It would be convenient to add at this point that not all positions feature this polarization: there is also a gray area, featuring opinions which reconcile the urgency to act in the *“here and now”* with a more reflective stance about how the thought processes inherent in design might contribute to the conversation. Opinions located in this middle ground highlight an optimism about the relevance of design today, while simultaneously critiquing the leadership role that the discipline should take. This criticism is mentioned as the great challenge to the designer, of leaving aside their problem-solving role and increasingly assuming the mantle of agent of change. The idea of a *“leadership crisis among designers”* signals the need for them to take on a more political role, mobilizing collectives and bringing important arguments to the debate, as well as taking action to promote initiatives which can create positive change. It should be emphasized that as designers *we need to develop greater leadership skills*, but to do so *from the standpoint of humility*: the stereotype of the designer with a massive ego has not helped our collective voice to be heard, and that has resonance outside our field.

# El tamaño de la oportunidad: una crisis que pone a la vista otras crisis existentes.

En las opiniones, en mucho se dibuja que la crisis sanitaria y las medidas de confinamiento que vinieron con el COVID-19 hacen surgir o incluso han exacerbado otras problemáticas que han estado presentes previo a la pandemia; de varias maneras la contingencia sanitaria y las dificultades que ha traído consigo, ponen al descubierto temas con los que venimos lidiando desde tiempo atrás. En el diálogo más local se mencionan varias, por ejemplo, el desempleo que trae consigo la recesión económica posterior a las medidas de confinamiento, y el gran porcentaje de economía informal del país. Alguno de los debatientes menciona con énfasis que *“vivimos otra pandemia que precede al COVID-19 y se llama la pandemia de la pobreza”*. Se suman menciones a otras problemáticas sociales como la inequidad, la violencia a las mujeres, la migración, y repetidamente, se señalan temas medioambientales como la escasez de recursos y la contaminación. Aparece el reclamo: *“la normalidad en que vivíamos no era sostenible”* como una manera de hacer evidente la necesidad de un cambio importante cuando intentamos hablar sobre la nueva realidad que tendremos que crear, y la preocupación de que como sociedad normalizamos estas problemáticas y ya las vemos como cotidianas. Algunas de ellas incluyen el aliciente de ser problemáticas que nos han acompañado por muchos años, incluso décadas; para muestra de ello la definición de uno de nuestros debatientes calificando esta categoría de retos como problemas “fósiles” de México.

Desde la perspectiva menos local, en que a los diálogos se incluyen actores internacionales, hay una coincidencia en que, dentro del punto de vista global, la pandemia acentúa y pone a la luz temas de gran preocupación. En esta óptica, se mencionan por ejemplo la destrucción de los ecosistemas y se hace cita a estudios recientes que concluyen que el COVID-19 es producto de dicha destrucción y sugiere que de seguir a este ritmo estaremos viviendo otras pandemias provocadas por la misma razón. El reto global del cambio climático y la percepción de que a pesar de que como humanidad cada vez tenemos más conocimiento y herramientas para mitigarlo, no está aún en la agenda central de las naciones. Preocupa, que desde la perspectiva de algunos, tampoco en el diseño es parte del enfoque primario; al parecer, desde la educación hasta el ejercicio profesional existe el diálogo, pero no es aún un asunto central. Otros temas mencionados desde los diálogos más globales

## THE SCOPE OF THE OPPORTUNITY: A CRISIS THAT EXPOSES PRE-EXISTING ISSUES.

Current thinking suggests that the health crisis and lockdown measures imposed by COVID-19 have impeded the emergence of new problems as well as exacerbating those which existed prior to the pandemic. The public health emergency and the attendant difficulties have exposed issues that we have been dealing with for a long time. In our immediate environment unemployment is a very visible example, one which is inextricably linked to the economic recession and lockdown, and which is particularly acute given that the informal economy forms such a large part of economic activity in Mexico. Some commentators have observed that even prior to COVID-19 there existed a *“pandemic of poverty”*. To this must be added other social problems such as inequality, gender-based violence, migration, and, increasingly, environmental factors such as contamination and lack of access to water. The phrase: *“The normality in which we were previously living was not sustainable”* makes clear the need for significant change in the way we view the “new” normality which should be created, and the preoccupation with how society *“normalizes these issues and sees them as unremarkable”*. Some of these challenges have been with us in Mexico for so long that one commentator defines them as “fossil” issues.

From a more global perspective, one which includes international actors, the pandemic has also both revealed and exacerbated pre-existing problems. One example of this would be the destruction of ecosystems, which recent studies suggest is behind the COVID-19 pandemic, and which will continue to happen if attitudes towards environmental degradation and destruction do not change. The global climate challenge and increasing awareness among people in general, coupled with the increasing number of measures at our disposal to mitigate the rate of environmental degradation is still not being foregrounded at national level. Worryingly, some countries still do not see the environment as their primary concern, and although it does form part of the conversation, in reality little importance is given to the issue either in education or in the exercise of the professions. Other central issues highlighted by the pandemic are social justice, racial inequality (for example,

son la justicia social, la inequidad racial (recordar que durante la pandemia aparece el movimiento *Black lives matters*) sobre las grandes brechas sociales que aquejan a los países.

Este panorama de problemáticas que tienen la sensación de no estar siendo atendidas, está presente como una invitación a que el COVID-19 provoque un profundo cambio en la sensibilidad (y llamado a la priorización) de la sociedad en general. Algunos lo han llamado el *Big Reset*, para decir que como humanidad lo que estamos viviendo debe de movernos, o inclusive obligarnos a cambiar de rumbo y dar camino a una agenda más sostenible. La frase de ***“si no aprovechamos esta crisis, será una oportunidad perdida”*** enuncia la esperanza de usar la dificultad y hasta el dolor que se vive producto de la pandemia para sacudir la conciencia social. ***“Aprovechemos para ser escuchados”***, no solo como diseñadores sino como personas, como ciudadanos.

Las variadas menciones sobre problemáticas pudieran hacer parecer que los diálogos fueron pesimistas, pero todo lo contrario, la perspectiva mayoritariamente fue esperanzadora, invitando a tomar ventaja de lo ocurrido como una oportunidad. Algunos panelistas conectan esta orientación a las oportunidades con una de las transiciones importantes que ha estado viviendo el diseño, de una mentalidad de resolución de problemas a una mentalidad de búsqueda de oportunidades (Iñiguez, R. y Arias, X. 2019), usando el diseño como nuestra herramienta más poderosa para identificar las oportunidades que esta crisis representa, capturarlas como posibilidades, y luego diseñar las conversaciones que se requieran, trabajar hacia la resiliencia y que el rumbo de la sociedad y del planeta sea más positivos. La invitación recurrente es a ver en esta crisis las posibilidades: ***“los momentos de gran complejidad son una oportunidad para la innovación”***.

the Black Lives Matter movement appeared during the pandemic), and the widening gulf between rich and poor which many countries are experiencing.

There has previously been little apparent appetite for dealing with this range of issues, meaning that the COVID-19 pandemic has given us the opportunity to effect major structural change as a priority throughout the whole of society. Some have referred to this as the Big Reset, meaning that as humans all of us need to prioritize sustainability and rethink how we live. The phrase ***“If we fail to take advantage of this crisis, it will be a lost opportunity”*** stresses the importance of using the difficulties and pain we are currently experiencing as a result of the pandemic to create a heightened social awareness. We need to “seize the opportunity to be heard”, not only as designers but as people and as citizens.

While it is true to say that the epidemic has given rise to significant issues, the outlook is not entirely pessimistic. Conversely, the perspective is actually better than what might be supposed, and allows us to take advantage of the crisis and instead see it as an opportunity. Some commentators connect these potential opportunities to the changes seen in the design sector, which has been transitioning from a focus on problem-solving to the identification of opportunities: from problem-solving to opportunity-finding (Iñiguez, R. y Arias, X. 2019). Design as a discipline is a powerful tool for identifying those opportunities presented by the crisis, seeing their potential, and then having the conversations required in order to improve resilience and make both society and the planet more positive spaces. The recurring invitation is to see this crisis as a great opportunity: ***“Moments of great complexity are an opportunity for innovation”***.



*“The spirit of man is the  
destiny of man.”*

(Alfred W. Adler)

04.

---

# La reflexión disciplinar

---

04. Disciplinary reflection

# El diseño extendido:

## 01. La ampliación de nuestra visión.

Diferentes autores han abordado el tema de la diversidad en las prácticas (y definición) del diseño. Esta diversidad es parte de la naturaleza del diseño afirmaba Heskett (2002), y precisamente los diálogos son una muestra de ello; con coincidencias sobre la necesidad de reflexionar sobre nuestro quehacer (y nuestro reflexionar también) pero con una pluralidad amplia en las maneras y opciones en que el diseño debería re-pensarse a sí mismo.

Dentro de dicha diversidad, existe una coincidencia importante sobre cómo nuestras prácticas y ámbitos de acción debieran verse ampliados o incrementados. Algunas menciones a esta “ampliación” del rol del diseño pudieran resumirse alrededor de la visión en nuestra práctica. Frecuentemente en los diálogos apareció el comentario de *“tener una visión más sistémica”* como una crítica a que, a pesar de que el pensamiento sistémico tiene una trayectoria ya histórica en su relación con el diseño, en la práctica el proyecto mayoritariamente mantiene una perspectiva acotada. La resolución del problema inmediato guía de manera aislada los procesos de diseño, hábito que tiende a dejar de lado variables importantes de impacto, quizá posterior (como las medio-ambientales). La expresión de *“debemos entender que somos parte de un sistema más grande”* resume esta aparente miopía en la actividad cotidiana del diseño. La visión “más sistémica” incluye la incorporación de la complejidad como un tema a tratar, incorporar más variables en las problemáticas que aborda el diseño parece ser un llamado urgente en estos momentos: por un lado, porque hace necesario que nuestra actividad no provoque más daño al medio ambiente. Pero también, por la ambición de

### THE EXTENDED DESIGN:

#### 01. The broadening of our vision.

Different authors have approached the topic of the diversity of design practices, as well as attempting to define them. According to Heskett (2002), the plethora of dialogs in the field of design is part of its diverse nature: these dialogs agree that we need to reflect as both individual designers and as a discipline about what design actually does, while simultaneously taking into account the diversity of ways and means in which design needs to rethink itself.

Within this diversity there is an important overlap between ideas of how our practice and fields of action should both be developed. Some of these ideas involve how the role of design centers around how we view our practice. Although it is common to encounter the criticism that as designers we need to have a *“more systemic vision”*, in fact systemic thinking has a long history within the discipline, albeit in rather a limited form. The resolution of the immediate problem guides the design processes in isolation from variables such as impact, with environmental impact being one such example. The expression *“We need to understand that we are part of a much larger system”* encapsulates this apparent short-sightedness in the daily activities of design, and the requirement for a more systemic vision includes realizing the importance of incorporating complexity. Now, more than ever, there is an urgent need to take a greater selection of variables into account when confronting the issues that design hopes to address. On one hand, we must ensure that our activities do not further damage the environment, but at the same time, we must ensure that we employ our energies and capacities to resolve the problems that we face as consumers and as a human race by changing both systems and paradigms in a way that motivates everyone.

The problems of scale (cities, mobility, ageing, inequality) make it urgent that we move towards a culture of advanced design, meaning a design style where we incorporate a greater number of variables within our processes. One of these variables is the anticipatory gaze, which gives design projects a longer-term per-



*“El diseño es una disciplina diversa... y precisamente la multiplicidad diversa de prácticas es parte de su definición.”*

(Jhon Heskett)

*“Design is a diverse discipline...  
and precisely the diverse  
multiplicity of practices is  
part of its definition.”*

(Jhon Heskett)

que tenemos la capacidad de resolver los problemas complejos que enfrentamos como humanidad; movernos (o conectar) del diseño de productos para el consumo, a usar nuestra energía y capacidades para abordar el cambio a nivel “sistemas y paradigmas”, entusiasma a todos.

Los problemas de escala masiva (la ciudad, la movilidad, la tercera edad, la brecha de riqueza, etc) hacen urgente que transitemos hacia una cultura del diseño avanzado; entendido el diseño avanzado como la incorporación de mayores variables dentro de nuestros procesos, incluida la mirada anticipatoria, sumar a los proyectos de diseño una perspectiva de más largo plazo que la urgencia del mercado competitivo, y que incorporen y extiendan (Celi, 2015) sus horizontes de conocimiento aplicado. La visión de largo plazo dentro del proyecto se vuelve fundamental para incorporar la sostenibilidad y la justicia social, como menciona Krznaric (2020), el corto-placismo nos impide construir un mundo sostenible y con ello estamos colonizando el futuro.

Algunas de las menciones sobre hacer del diseño una práctica más sistémica y guiarla hacia horizontes más avanzados se describieron como transiciones que la disciplina debiera hacer, transiciones que deben guiar la reflexión disciplinar. A continuación se describen algunos tránsitos mencionados en los debates:

- + De una cultura del *Design Thinking* a culturas del Diseño Avanzado.
- + De Diseño de Productos a Diseño de Procesos.
- + De un enfoque en los Contenidos a un enfoque en las Estrategias.
- + Del Diseño Centrado en el Usuario al Diseño Centrado en la Humanidad (también se menciona como Diseño Centrado en la Vida, o Diseño Centrado en el Planeta).
- + De resolver problemas, a capturar oportunidades, ser propositivos.
- + De un enfoque en el corto plazo a la vista del largo plazo.
- + De la lógica del mercado (corporativa) a la lógica de lo colectivo (sociedad).
- + De la vista a lo Global, a la acción Local.

Estas transiciones son advertidas como roles que el diseño ya es capaz de hacer pero que no ocupan su actividad predominante, así como enfoques que quizá en algunos ámbitos de acción no son claramente reconocidos, ya sea por otras disciplinas o por las mismas organizaciones y sociedad.

spective, as opposed to the urgency of the competitive market. The anticipatory gaze also incorporates a greater breadth of knowledge and number of variables (Celi, 2015) as part of its operation. The long-term vision of the project is invaluable in terms of incorporating sustainability and social justice: as Krznaric (2020) mentions, short-termism makes it more difficult for us to construct a sustainable world and to colonize the future.

Some of the stages involved in the process of making design more systemic and reaching more advanced horizons are described as transitions which guide reflection on the discipline and through which design needs to pass. Some of the most frequently mentioned transitions are listed below:

- + From a culture of Design Thinking tools to a culture of Advanced Design.
- + From Product Design to Process Design.
- + From a focus on content to a focus on strategy.
- + From User-Centered Design to Humanity-Centered Design (also referred to as Life-Centered Design or Planet-Centered Design).
- + From solving problems to being proactive and taking advantage of opportunities.
- + From focusing on the short term to focusing on the long term.
- + From being market-driven to being community-driven.
- + From a global perspective to a local action.

These transitions are seen as areas of action in which design is already capable of operating but which do not form part of its core activities. In addition, some of these areas are not recognized, either by other disciplines or by society.

*“El Diseñador experto... rompe la continuidad de los eventos e imagina un cambio en el estado de las cosas, además de cómo lograrlo.”*

(Ezio Manzini)

*“Expert design(ers)... break the continuity of events and imagine a change in the state of things and how to bring it about.”*

(Ezio Manzini)

## 02. La ampliación de los límites disciplinares.

La discusión sobre los horizontes del diseño también incluye el debate sobre el lugar que ocupa la disciplina en sí misma, con comentarios como que el diseño debiera *“vincularse radicalmente con otras disciplinas o hasta transgredir nuestros límites como profesión”* que enuncia la urgencia de ser y actuar de manera más multidisciplinaria, en todos los sentidos. Pensar más holísticamente, fuera de nuestros límites disciplinares o desde el cruce de estos, permitirá *“disolver los compartimentos”* que hemos creado para encasillar al diseño como territorio de conocimiento, pero también como ámbito de acción. Pareciera que existe cierto consenso en que lo que entendemos como ámbito disciplinar (y los límites que esto representa) comienzan a estorbar. Ya sea por percibir cierto ensimismamiento en la comunidad del diseño, mencionado como *“nos hablamos a nosotros mismos”*, o bien, por la sensación de que el diseño tiene mucho mayor potencial y se encuentra contenido por los límites en que se ejercita la disciplina.

El “ampliar” las fronteras disciplinares lleva implícita la afirmación de que ello nos permitirá ciertamente generar algunos de los tránsitos mencionados para cambiar nuestra visión. También porque se entiende como nuestra responsabilidad que el valor del diseño no solo sea para los diseñadores, sino que se entienda el diseño como un vehículo de ampliación de la cultura para la comunidad en general. Por ejemplo, ante la preocupación por el crecimiento de las intolerancias, la radicalización en la sociedad y hasta los fanatismos, se propone el diseño como un combatiente frontal a la falta de cultura que aqueja a la sociedad. El diseño es una disciplina que suma a incrementar los horizontes culturales de las personas, y con ello, puede contribuir a hacer una mejor sociedad, menos vulnerable a los males mencionados.

Además del ámbito cultural general, uno de los puentes disciplinarios urgentes mencionados con bastante énfasis, es el de el *“matrimonio entre diseño y ciencia”*, con una autocrítica a que el diseño conserva aún mucha de la herencia histórica de los oficios. El devenir de una disciplina que en su construcción recibe de las artes y oficios un saber-hacer basado en la búsqueda esté-

### 02. The expansion of disciplinary limits.

The conversation about design horizons also includes debate about the space occupied by the discipline itself, and comments such as *“Create radical links with other disciplines”* or even “Push our boundaries as a profession” are reasonably frequent. These stress the urgency of multidisciplinary in both how we are and how we act. We need to think more holistically, outside the limits of our discipline or from where our discipline intersects with others, in order to *“Dissolve compartments”* that we have created to pigeonhole design as an area of knowledge, but also as a field of action. There seems to be a certain consensus that what we currently understand as our disciplinary field (and the limits that this represents) is beginning to get in the way. This could be said to manifest itself as the design community *‘talking to ourselves’*, or through the feeling that design actually has a much wider potential, and is restricted by limits in the way that it is currently exercised.

The “widening” of the disciplinary frontiers implies that some of the transition stages mentioned previously will help to change our vision. In addition, we need to take responsibility for ensuring that the value of design is not only obvious to designers, but is also seen and understood as a vehicle for expanding the culture of the community in general. For example, given the concern about the growth of intolerance, the radicalization of society, and even fanaticism, design can be viewed as a first line of defence against the lack of culture which currently afflicts society. Design is a discipline which has the capacity to broaden the cultural horizons of people, and, by so doing, it can contribute to the creation of a better society, one less vulnerable to those aforementioned ills.

In addition to the general cultural environment, one of the most frequently-mentioned and pressing disciplinary overlaps is referred to as the *“marriage of design and science”*. This marriage however does acknowledge that for many years design has continued to trade off its historical heritage in both practice and field of knowledge. The evolution of a discipline based on arts and crafts, with a know-how based on aesthetic search and individual process, still maintains that: *“We continue to be a creativity-based discipline”*. Nevertheless, during the second half of the 20th Century design experienced a significant shift towards the incorporation of a more science-based methodology, and was greatly enriched by the assimilation of knowledge from other fields (e.g. ergonomics, material sciences, methods, etc.). This phase was characterized in the approaches of Simon (1969) as part of a third science, one oriented in the creation of the artificial. The scale of the challenges which humanity faces, and the ambition of design as a discipline to play a significant role in confronting these challenges, necessitates an urgent push towards rethinking design practice. It also requires the construction

*“Esta es la era de la tiranía  
del ahora.”*

(Roman Krznaric)

*“This is the age of the  
tyranny of the now.”*

(Roman Krznaric)



tica y el proceso individual, recibe la voz crítica de *“seguimos siendo una disciplina basada en la creatividad”*. No obstante, durante la segunda mitad del siglo XX el diseño vivió una evolución importante incorporando el método científico, y se enriqueció asimilando saberes de otros territorios del conocimiento (ej. la ergonomía, la ciencia de materiales, los métodos, etc.); se caracterizó dentro de los planeamientos de Simon (1969) como parte de una 3er Ciencia orientada a la creación de lo artificial. La escala de los retos que tenemos como humanidad, y la ambición disciplinar de poner al diseño como un actor relevante en estos retos, urge a avanzar a un nuevo estadio de la disciplina, a la construcción de diálogos con otras disciplinas, en particular, el formalizar las prácticas que incorporen a la ciencia como parte de los procesos de diseño. Pareciera que la apuesta por el binomio creatividad y ciencia (o hasta creatividad-basada en ciencia) pueda ser una fórmula para el futuro del diseño, en este sentido.

Otra de las discusiones importantes sobre la ampliación disciplinar, tiene que ver con el reconocimiento de la diversidad; el dar vista a maneras de entender, describir y actuar del diseño desde la pluralidad global. Dejar atrás la idea de centralidad y periferia que planteaba Bonsiepe (1985) en que el discurso del diseño se ve monopolizado principalmente por culturas europeas y norteamericanas, dando poca lectura a las manifestaciones del diseño desde otras regiones; a finales del siglo pasado Fry (1995) llamaba a este fenómeno la dominación cultural del diseño. Dentro de los debates (mismos que son realizados en desde un país y con un lengua “no central”) se hace evidente la reflexión disciplinar sobre la de-colonización del diseño, y como en regiones como latinoamérica (incluido México) la disciplina cuenta ya con décadas de desarrollo y en ello tiene características, experiencias y discursos muy propios y locales que debieran tener el reconocimiento por propios y ajenos; ello pudiera aportar a la independencia cultural del diseño en las diferentes regiones del mundo.

of dialogs with other disciplines, in particular the formalization of those practices which incorporate science as part of design systems. It seems that the commitment to the combination of creativity and science (or even creativity based on science) could be a formula for the future of design.

Another important discussion about the opening-up of the field relates to the recognition of diversity: this means including different ways of understanding, describing and acting on design from a position of inclusivity. The idea of centrality and periphery put forward by Bonsiepe (1985), where design discourse was monopolized principally by the United States and Europe and little attention was given to discourses from other nations, has been superseded. At the end of the last century Fry (1995) referred to this phenomenon as the cultural domination of design. Within the debates (themselves taking place in countries and languages regarded as “non-central”) it has become evident that disciplinary reflection on the decolonization of design in regions such as Latin America (and Mexico in particular) has been developing for decades. These debates highlight distinct characteristics, experiences and discourses which are worthy of recognition and which have the capacity to bring cultural independence to design in diverse regions of the world.

## 03. La ampliación de las herramientas y prácticas.

La ampliación de la visión y límites de la disciplina incluyen también lo procedimental, ya sea por la contaminación con otras disciplinas (como ya se mencionaba), que por la condición de aceleración tecnológica de los tiempos.

La primera es mencionada sobre todo desde la perspectiva de *“hacer del diseño una práctica más colectiva”*, donde aparece el cuestionamiento sobre el diseño de autor, o mejor dicho el proceso de diseño individual; la tradición del diseñador singular que lleva todo el proceso de principio a fin y en lo unitario es capaz de gestionar el conocimiento, administrar los procesos y llegar a resultados. Algunos mencionan este tipo de procesos como una limitante para los grandes retos que enfrentamos, y se proponen, consistentemente el cómo pudiéramos tener prácticas colectivas más establecidas donde claramente se entienda y ejercite el diseño desde una escala de colaboración más amplia; las prácticas de co-diseño ya no como una alternativa de proceso, sino como una estrategia cotidiana. Se menciona la gran oportunidad de prácticas más extensas en la colaboración y como la aceleración digital que estamos viviendo es una ventaja para ellas; como ejemplo, se citan las prácticas distribuidas, que en la década anterior han sido habituales en el mundo corporativo, pero ahora parecieran de acceso generalizado. Actualmente permitirán que los diseñadores y la sociedad en general creen nuevas maneras de colaborar y conectarse, en la proximidad y en la distancia, trabajando no solo de manera distribuida y des-localizada, sino también descentralizadas de las organizaciones formales (públicas o privadas). Estas prácticas mucho más democráticas, pudieran por ejemplo *“unirnos, tener voces en conjunto”*, formular una especie de diseño des-centralizado.

Como ya se mencionaba, el cambio tecnológico exponencial (llamado por algunos Revolución Industrial 4.0) es otro factor que algunos de los panelistas consideran, tendrá profundo impacto sobre las prácticas del diseño; en particular se hace énfasis en la aceleración digital. Las herramientas digitales para la colaboración y para la gestión de información hacen ya posible mucha mayor participación, más ágil, y a distancia. La virtualización de los laboratorios aceleran también los ciclos del proyecto y desarrollo de productos, permiten y provocan (al mismo tiempo) que los procesos distribuidos transcurran 24/7. Equipos de diseño conectados globalmente aprovechan los husos horarios para hacer un continuo en el proceso donde no hay pausas para el mismo.

### 03. Expanding tools and practices.

Within the widening vision and limits of the discipline we should also include design procedures, because these are gradually changing due to disciplinary crossover (as has been mentioned), or the accelerated rate of technological change.

The first thing which should be mentioned is the importance of *“making design a more collective practice”*. This is where the designer begins to question themselves, or more accurately, question the design process where one person is responsible for the entire sequence of events. This includes generating knowledge, administering the processes and arriving at the end result. Some believe this way of working limits our capacity to respond to the significant challenges which we face, and instead propose ways of establishing more collective practices in which the exercise of design is more inclusive and collaborative, and the practices of co-design are not seen as an alternative but a general strategy. The great opportunity presented by expanding collaborative practices in the accelerated digitalization environment in which we are currently working needs to be recognized. An example could be how these practices are becoming more widely disseminated, with systems once seen mainly in the corporate world now being more commonplace outside it. These structures permit designers and society in general to devise new ways of connecting and collaborating whatever the geographical distance. They can work not only in a de-localized and more equitable way, but enjoy increased independence from formal organizations, whether public or private. These practices are much more democratic and have the capacity to *“unify and bring together diverse voices”*, creating a species of more decentralized design.

As has been previously mentioned, the rapid pace of technological change (referred to by some as Industrial Revolution 4.0), particularly digital acceleration, is one more factor that observers believe will have a profound impact on design practices. Digital tools enabling collaboration and information management make greater participation easier and more possible despite geographical distance. Virtual laboratories also accelerate the project and product development cycles, meaning that distribution processes need to work 24/7, as well as creating mechanisms for this to take place. Globally-connected design teams are able to take advantage of diverse time-zones, meaning that processes are not subject to delays.

# Los irrenunciables: el valor del diseño

La reflexión disciplinar además de orientarse a profundizar en los límites y ampliación del diseño (y hasta hacer una crítica a aquello que la disciplina ha dejado pendiente) también incluye el reconocimiento a lo logrado y la reivindicación de lo que para la disciplina es irrenunciable: lo que forma parte de ella y debiera más que nunca estar al centro, reconocido, e inclusive potencializado. Este reconocimiento está acompañado de la idea de valor del diseño, por lo que aporta y pudiera aportar a las organizaciones y a las sociedad en medio de una crisis como la que vivimos. Los irrenunciables serían entendidos entonces, desde dos perspectivas, por un lado la reafirmación del diseño como disciplina, y por otro el potencial para añadir valor en su ejercicio y práctica.

Uno de los valores del diseño más mencionados es la capacidad que tiene para gestionar la incertidumbre y lidiar con la ambigüedad; los procesos de diseño son capaces de ir adelante en territorios con alta incertidumbre y a su paso (e iteraciones) construir el mapa de ruta, en su devenir (aun en medio de carencias de información) construyen conocimiento. Estos dos conceptos, incertidumbre y ambigüedad, definidos por Zack (2001) como falta de claridad o información y falta de marcos de referencia para el abordaje (respectivamente), son una condición de las problemáticas importantes que tenemos que enfrentar como sociedad. En una condición de crisis sanitaria por el COVID-19, la carencia de referencias sobre cómo abordar el rápido cambio que ha producido en nuestra manera de vivir, y la falta de claridad en cómo transcurrirá el devenir de la pandemia, pueden ser el escenario para que los procesos de diseño creen los recorridos necesarios, éste valor se menciona como *“procesos no-lineales, procesos que ayudan a gestionar a falta de un playbook”*, y por ello son necesarios durante un escenario como el que estamos viviendo.

Parte de lo mencionado en este apartado es también el diseño y su diálogo con la complejidad; el como la disciplina y su quehacer es capaz de sumar variables y con ello desagregar y enriquecer el conocimiento que atiende a una problemática. Dicha gestión de la complejidad ha sido mencionada por diferentes autores en las últimas décadas como uno de los valores del diseño: el determinismo que dialoga con la probabilidad, el volver a encontrar la ciencia y las humanidades como

## THE INALIENABLE: THE VALUE OF DESIGN.

Reflection on the discipline, in addition to broadening and deepening the limits of design, also focuses on what has been omitted. Not only does this include recognition of what has been achieved but also revindicates design fundamentals, those elements that form part of design but which need to be centred, recognized and empowered. This recognition goes hand in hand with the understanding of the value of design, what it brings and what it could bring to organizations specifically and society as a whole in the middle of a crisis such as the current pandemic. The inalienable aspect of design would therefore be understood from two perspectives: one side reaffirming design as a discipline, the other highlighting the potential for added value in its exercise and practice.

One of the most frequently mentioned values of design is its capacity to manage uncertainty and deal with ambiguity: design processes are capable of entering highly uncertain terrain and constructing knowledge by creating a road map for future approaches. These two concepts, uncertainty and ambiguity, defined by Zack (2001) as a lack of clarity and information and the absence of a frame of reference governing how a particular problem should be approached, appear to be defining features of the important problems we need to face as a society. In a health emergency such as COVID-19, the lack of references for how to approach the rapid lifestyle change which we are experiencing and the shortfall in awareness about how to stop it happening again offer a potential opportunity for design processes. These processes are often referred to in debates as *“non-linear processes, processes which help when there is no playbook”*, and they are particularly significant in scenarios such as the current pandemic.

Design and its relationship with complexity also form part of this section, i.e. how the discipline and its work is capable of adding variables, examining in detail and enriching the knowledge brought to bear on a specific problem. Managing complexity in this way has been mentioned by different authors in recent decades, particularly in the '90's, as one of the values of design. For example, Prigogine (1997)

afirmaba en los años 90's Prigogine (1997), nos permitirá abordar la complejidad de nuestra realidad que incluye al hombre y su creatividad como una parte de una nueva manera acercarnos al conocimiento.

Otro de los muy importantes irrenunciables es el diseño como generador de impacto positivo, *“somos una disciplina dedicada a imaginar lo que no existe”* se afirmaba; al mismo tiempo se mencionaba *“pero no solo imaginarlo, sino planear los pasos para que ocurra, para provocar el cambio”*. El diseño como facilitador del cambio es un tema ampliamente abordado, y referido por algunos como liderazgo del diseño, explicado en los diálogos como una disciplina que no solo imagina y comunica futuros preferidos, sino que es capaz de trazar la ruta y sumar las voluntades para llegar a ellos. Manzini (2014) subrayaba este ámbito del diseño como muy relevante, definiéndolo con la frase de *“hacer que las cosas sucedan”*; en los diálogos, mencionado también como *“crear el impacto positivo”*. Hacer que las cosas sucedan y crear el impacto positivo es el dar sentido a lo que estamos viviendo, es la capacidad de que mediante los productos del diseño, ya sean las imágenes, objetos, servicios o sistemas, además de procurar el beneficio y el bienestar, ayudar a construir entendimiento sobre las circunstancias y dificultades en un contexto específico; alguno de los debatientes lo mencionaba como *“el dar sentido a las cosas, llevando optimismo”* afirmando como el diseño puede ser un vehículo de optimismo responsable para la sociedad.

Con ejemplos como un cartel que puede ser una pieza simple y un esfuerzo relativamente sencillo, se mencionaba la campaña para apoyar el uso de cubrebocas o el distanciamiento social y con ello puedan ser comunicados y asimilados los cambios de comportamiento que debiera asumir la sociedad en medio de una crisis. Y en un sentido más transformador, el crear los procesos y plataformas para la innovación social.

showed how determinism relates to probability and the sciences and humanities, and helps us to approach the complexity of our reality, including how human beings and their creativity has a new trend of approaching knowledge.

Another intrinsic value of design is its capacity to create positive change: *“we are a discipline dedicated to imagining that which doesn't exist”* while simultaneously affirming: *“not only imagining, but planning the steps which need to take place in order for transformation to take place”*. A topic which has been widely addressed is the designer as change-maker- and is referred to by some as design leadership, explains how the discipline not only imagines and communicates preferred futures but is capable of showing how these futures might be reached and creating the focus and enthusiasm necessary for change to take place. Manzini (2014) places particular emphasis on this leadership aspect of the discipline, defining it with the phrase *“Making things happen”*; or *“Creating positive impact”*. One example would be the relatively simple task of creating an easily-accessible poster encouraging the wearing of face masks or stressing the importance of social distancing, thereby communicating and assimilating a message throughout a society in the middle of a crisis. An important part of *“Making things happen and creating a positive impact”* is making sense of what we are living through. The ability to produce benefit and well-being by way of well-designed images, objects, services or systems helps develop understanding of the circumstances and difficulties involved in a specific context. Some of the commentators refer to this as *“Making things make sense and creating optimism”*, firmly establishing design as a vehicle for informed optimism in a social context.

Creating a positive impact is something that can be relatively easily achieved through something as simple as making a poster, or creating materials to help promote mask wearing or social distancing, and thus helping to communicate and assimilate those behavioral changes required by society in the middle of a crisis. In a more transformative sense, creating processes and platforms for social innovation.



*“The design opportunity is the confusion of a society plunged into a status quo.”*

(Gui Bonsiepe)

05.

---

# El futuro

---

05. The Future

# Repensar los paradigmas

En los diálogos aparece como persistente la afirmación de que los paradigmas bajo los cuales vivimos debieran cambiar, la presunción de caducidad del modelo bajo el cual la economía, la política y en último y mayor sentido, la sociedad funcionan. Proyectar desde los límites planetarios y entender las nuevas maneras de habitar son un común acuerdo acerca del diseño en el futuro.

## 01. El Diseño (y consumo) desde los Límites.

Uno de los paradigmas de nuestros tiempos es el del crecimiento, el modelo dominante está basado en la creencia de que el crecimiento económico continuo significa progreso y se traduce en bienestar social. Este paradigma ha sido ya cuestionado en el pasado, por ejemplo en los años 70's el Club de Roma y su reporte "*The Limits of Growth*" (Meadows et al, 1972) alertaban como el crecimiento sin límites pone presión a los recursos limitados del planeta y además crea un impacto negativo en la ecología del mismo. Dicho reporte presagiaba el momento en que el crecimiento lineal llevaría a un punto de quiebre en los ecosistemas. Otra referencia importante más contemporánea, es la de la llamada *Doughnut Economy* (Raworth, K. 2017) que describe claramente como existen dos límites, el límite mínimo (*Social Foundation*) que debiera cuidarse para procurar el bienestar básico de las personas, y el límite máximo (*Ecological Ceiling*) que representa la capacidad de nuestro planeta para soportar un espacio justo y seguro para la humanidad. Con esta lógica de límites mínimos y máximos el diseño debiera ser consecuente, será el marco de referencia constante para nuestra práctica futura, las dos fronteras

### RETHINKING PARADIGMS

The current global situation has brought home the stark reality of the unsustainability of modern lifestyles. It is becoming increasingly clear that the paradigms which have previously governed our relationship with the environment need to change in terms of both politics and the economy, and we need to work towards a more sustainable and equitable model. The design of the future needs to propose and reach a consensus on an alternative way for humans to continue inhabiting the planet.

#### 01. Design (and consumption) from the limits.

A paradigm certain to come under the spotlight is growth, as the dominant model is based on the belief that the only arbiter of progress and social wellbeing is continual economic expansion. This belief refers back to the report published in the '70's by the Club of Rome: "*The Limits of Growth*" (Meadows et al, 1972), which was the first to sound the alarm about how unchecked growth put the limited resources of the planet under stress and caused ecological and environmental degradation. The report predicted a moment at which linear growth will create an ecological tipping point from which planetary ecosystems will be unable to recover. Another significant and more contemporary reference is referred to as the *Doughnut Economy* (Raworth, K. 2017) which makes clear reference to two specific limits: the minimum limit (*Social Foundation*) which is concerned with ensuring the basic well-being of human beings, and the maximum limit (*Ecological Ceiling*), which represents the capacity of our planet to be a just and fair space for humanity. Using this logic of maximum and minimum limits, design must provide a constant and consistent frame of reference for our future practice. Contemporary thinking stresses that "*Design has, by its very nature, always acted at the limits, and we recognize this as the location from which the majority of proposals emanate*". Now we must incorporate planetary limits as a frame of reference for design activity.

In the aforementioned dialogs can be seen the various tensions surrounding



*“La única forma de predecir el futuro es creándolo.”*

(Peter Drucker)

*“The only way of predicting  
the future is to create it.”*

(Peter Drucker)

a gestionar en todo proyecto de diseño. Alguno de los debatientes afirmaba, *“el diseño siempre ha actuado desde los límites, es su naturaleza, reconocerlos y proponer desde allí”*; ahora toca incorporar los límites planetarios como marcos de referencia de la actividad del diseño.

En los diálogos se ponen en evidencia varias tensiones alrededor de la idea del crecimiento, por ejemplo, la de la producción masiva de productos (una de las principales actividades en que el diseño participa). Se menciona como esta producción masiva ha sido central para procurar bienestar a las personas, pero al mismo tiempo pone presión a los recursos finitos del planeta, una tensión claramente descrita por Papanek (1995) en los años 90's. La perspectiva sobre los productos como vehículos de bienestar abre la discusión acerca de la lógica de consumo y la disparidad entre nuestras sociedades. Un ejemplo mencionado que lo deja claro es el refrigerador: para algunos países la introducción de este producto representa un cambio significativo en la higiene y conservación de alimentos (y por lo tanto en calidad de vida); pero en algunos otros, como los países desarrollados deja de ser un producto de necesidad básica y entonces se genera una dinámica de sobre-estímulo del consumo, creando nuevas líneas de producto de manera acelerada (incluso de lujo) y con ello un producto que pudiera permanecer por años en una familia, ahora se cambia en ciclos más acelerados; el ejemplo mencionado que lo dramatiza es como para el 78% de la población en la India el refrigerador es una adquisición de primera vez, mientras que en Estados Unidos incrementa el número de familias que cambia cada año de refrigerador.

Dentro de esta discusión se propone la idea de una dupla que pudiera ser muy positiva, la del diseño consciente - consumo responsable; este binomio sugiere que el diseño puede ser uno de los cuidadores y vigilantes de una nueva cultura del cuidado de los límites, pero debiera forzosamente ir acompañado de un profundo cambio cultural en nuestra lógica de consumo. Algunas pistas para ello se mencionan como nuevas culturas de consumo emergentes, más orientadas a lo local por ejemplo, y con ello disminuir la huella de carbono que significa el traslado masivo de productos alrededor del mundo; o la auto-suficiencia, el cómo podemos procurar la producción de (algunos) de nuestros beneficios, ya sea como individuos o como comunidades. La economía circular, que propone cambiar la linealidad de nuestras maneras de producir que toman recursos de la naturaleza para transformarlos, consumirlos y eventualmente desecharlos a ciclos que se retroalimentan en una recuperación virtuosa de aquello que transformamos (y diseñamos) y se re-incorpora al círculo de consumo, donde los productos usados son continuamente transformados en otros nuevos, intentando minimizar desperdicios. En general la propuesta hacia culturas de diseño regenerativo, entendido como un diseño holístico que vigila nuestros límites biofísicos y participa con los sistemas ecológicos del planeta.

the idea of growth. An example of this would be the mass-production of consumer goods (one of the principal activities in which design is involved). Mass-production has been mentioned as a central pillar of creating well-being, although at the same time this activity puts the finite resources of the planet under pressure. This tension was clearly described by Papanek (1995) in the 90's. The perspective of products as vehicles of well-being opens up the discussion surrounding the logic of consumption and inequality in our societies. One example of this could be the refrigerator: for some countries the introduction of the product represented a significant change in the hygiene and conservation of food products, in addition to improving the quality of life. However, in developed countries the refrigerator stopped being a basic need and instead generated a dynamic of over-stimulation of consumption, rapidly creating new product lines (including luxury lines), and, with this, a product that previously would last a significant number of years is now changed with increasing rapidity. This is demonstrated for example in India, where the acquisition of a refrigerator is, for many, a first-time purchase, and in the United States, where an increasing number of families change their refrigerator every year.

Within this scenario is the concept of a duality which can be regarded as positive: conscious design versus responsible consumption. This changing paradigm suggests that design has the capacity to be one of the curators and overseers of a new culture of recognizing and respecting boundaries, but it must be accompanied by a deep cultural change in our logic of consumption..

Some signs of this are the new emerging consumer cultures, for example, those more oriented towards local consumption, motivated by the desire to lower the carbon footprint inherent in the mass transportation of products around the globe, or self-sufficiency, which focuses on how we ourselves produce (some) of the items we use, whether as individuals or communities. The circular economy proposes changing the linearity of our current production methods, which rely on the transformation, consumption and eventual discarding of natural resources, for a circular model. This model relies on a virtuous circle where what we transform (and design) is reincorporated into the cycle of consumption, where products are used and continually transformed into new ones, minimizing waste. In general, the proposed move towards sustainable design cultures can be understood as a holistic design which cares for our biophysical limits and the ecological systems of the planet.

*“El cambio nunca se logra luchando contra la realidad existente ... construye un nuevo modelo que haga que el modelo existente sea obsoleto.”*

(Richard Buckminster Fuller)

*“You never change by fighting the existing reality... build a new model that makes the existing model obsolete.”*

(Richard Buckminster Fuller)

## 02. Nuevas maneras de habitar.

En las discusiones se ahonda y se pone en evidencia como nuestras maneras de habitar debieran ser re-pensadas a diferentes escalas; en la gran escala el replantear nuestras ciudades y en la escala doméstica el cómo habitar. En medio de una pandemia donde una de las principales armas que tenemos para combatirla es el distanciamiento social, se pone en entredicho nuestro paradigma de la proximidad como dinámica social para el bienestar. En las últimas décadas diversos autores han expuesto las ciudades como el invento más importante de la civilización por la manera en como posibilita la prosperidad, y como, en palabras de Glaeser (2011), las ciudades nos hacen más ricos, más listos, más verdes, más saludables y más felices; todo esto a partir del principio de proximidad de las personas, del principio de densidad social, que dicho sea de paso se incrementa rápidamente. De acuerdo a las Naciones Unidas para el 2030 tendremos 43 megaciudades en el mundo que representaran dos tercios de la población mundial. El vivir en un mundo cada vez más urbano, (más denso y con mayor proximidad) plantea cuestionamientos sobre nuestra resiliencia a pandemias como la actual, y en países como el nuestro la urgencia de atender el grave problema de la inequidad espacial, personas en condición de calle, viviendas hacinadas, etc.

La ciudad poli-céntrica que acerca a las personas y sus necesidades en distancia y permite vivir una *“ciudad de 15 minutos”* parece ser una de las pistas hacia el futuro. El contar con escuelas, centros médicos, tiendas y ocio compartidos entre *“pequeñas tribus”* dentro de la ciudad, crea además de una calidad de vida por la disminución de traslados, un menor impacto en huella de carbono y también trae consigo otro segundo impacto positivo, construye comunidad, ya que estrecha los lazos entre las personas y su conexión con el territorio.

Se enfatiza en el diseño para la creación de nuevas dinámicas (y políticas) sociales mucho más comunitarias, el diseño está llamado a crear las plataformas colaborativas y participativas que saquen mucho mayor provecho de la proximidad. Se requiere al mismo tiempo que nos hagan más resilientes, y sobre todo con mayor justicia social, ya sea por la equidad espacial, que por el acceso y la diversidad con que construyamos una nueva sociedad post-COVID.

### 02. New ways of living.

The discussion deepens and highlights how our ways of living must be re-imagined on a different scale: on the grand scale of rethinking our cities and on the domestic scale at which we live. In the middle of a pandemic where it seems that one of the principal weapons in our armour is social distancing, this could bring us into conflict with the paradigm of closeness as the social dynamic related to well-being. In the last few decades diverse authors have highlighted cities as the most significant invention of civilization for the way in which they promote prosperity, and how, in the words of Glaeser (2011), they enrich us, make us smarter, more green, more healthy and more happy. All of this is due to our proximity to other people, known as the principle of social density, which has been increasing particularly rapidly. According to the United Nations, by 2030 two thirds of the global population will live in one of 43 megacities. With global lifestyles increasingly becoming more urbanized (in terms of increasing population density), this raises the question of our resilience to global pandemics such as that which we are currently experiencing. In countries such as Mexico the urgency to confront the severe problem of inequalities of space, homelessness and overcrowding is pressing.

On both the urban and domestic scales there are profound reflections about how future new ways of living (and co-existing) in poly-centric cities that bring people closer together, where amenities are never further than 15 minutes distance away (*15 minutes cities*), may be achieved. Having schools, medical centers, stores and leisure facilities distributed in small localities (*tribes*) within the city will also improve quality of life by reducing travel time, leaving a smaller carbon footprint, and having a much greater but extremely important secondary impact: constructing a community, deepening the bonds between people, and improving their connection to their environment.

Design emphasizes the creation of new social dynamics and policies which are much more community-focused. It is called upon to create collaborative and participative platforms which are able to take much greater advantage of proximity. At the same time this new dynamic requires us to be much more resilient, and, above all, pay much closer attention to social justice in terms of both equal access to space and the diversity which needs to form part of the new post-COVID society.

On the domestic scale, the need for home confinement has given rise to important reflections, particularly in terms of the need to reevaluate our domestic environment, as well as the requirement to acknowledge *“the importance of home furnishings and domestic products”* previously touched upon. Now that we are spending extended periods at home, patterns of family consumption such as travel or entertainment outside take a back seat to the importance of

*“Lo que necesitamos es transitar, aprovechar este punto de quiebre para transitar hacia algo más sustentable.”*

(José Sarukhán Kermez)

*“What we need is to move on,  
to take advantage of this  
breaking point to move  
towards something more  
sustainable.”*

(José Sarukhán Kermez)



En la escala doméstica el confinamiento en casa también nos ha traído reflexiones importantes, estamos revalorizando nuestro entorno doméstico, *“vuelven a ser importante el mobiliario y productos del hogar”* se menciona. Ahora que pasamos periodos tan prolongados de tiempo en casa, los hábitos de consumo que quizá en las prioridades de las familias colocaban en primera lista el viaje familiar o el entretenimiento fuera de casa, ahora se invierten y se vuelcan en el interior del hogar y cómo habitarlo de mejor manera. No solo es un enfoque en el entorno doméstico como espacio físico sino también la calidad de vida que trae consigo pasar tiempo en casa; algunos de los debatientes ponían en duda el volver en un futuro próximo a la dinámica de pasar el día completo fuera del hogar y como se hace necesaria una reflexión sobre crear nuevos comportamientos o hábitos que comulguen más con el *“pasar tiempo en casa”*.

developing the interior of the home and improving the ways we inhabit our indoor space. It is not just a focus on the domestic sphere as an environment but also a focus on the quality of life implied by spending extended periods indoors. Some commentators cast doubt in the feasibility of a return to the previous lifestyle dynamic of spending complete days outside the home environment, and believe it is necessary to reflect on the creation of new habits and behaviours more in keeping with *“spending time at home”*.

# Crear narrativas y transiciones

A principios de siglo Campbell (2008) afirmaba que las narrativas han permitido a la humanidad organizarse y construir sistemas de convivencia a gran escala, ya que se convierten en creencias comunes que auto-regulan sociedades y ayudan al sentido de comunidad y pertenencia. Las narrativas compartidas han permitido, en pocas palabras, la creación de nuestra civilización. Durante los debates, a la pregunta sobre cuál es el potencial del diseño para construir el futuro que queremos, la creación de narrativas se menciona como una de las grandes oportunidades; dada la carencia actual de contratos sociales que nos unan (basta observar la polarización creciente en nuestras sociedades) y que además nos inspiren a un futuro común. Ante un presente tan lleno de complejidad e incertidumbre, el futuro es nuestro único punto de encuentro, y pareciera que el diseño es capaz de comunicar ese territorio de unión e inspiración para la sociedad.

El diseño siempre ha sido una disciplina orientada hacia el futuro, una disciplina que es capaz de imaginar, proponer y materializar las posibilidades, ya sea desde el ámbito de la creación de visiones, o bien, desde la prefiguración de productos. En los debates se subraya constantemente como la actividad anticipatoria del diseño será (o debiera ser) mucho más explotada, hacer que las narrativas del futuro lleguen a más personas se deja claro con expresiones como *“colectivizar las ideas”* y *“darle cara a ese futuro para las personas”*. Prácticas como el diseño de escenarios futuros, el diseño especulativo, las ficciones del diseño y hasta las *design utopías*, debieran ser mucho más utilizadas como una plataforma para articular y dar sentido a nuevas maneras de construir el debate, y en esos debates crear los puntos de encuentro que nos sumen. Una consideración de gran importancia en el llamado a aprovechar el diseño en la colectivización de las narrativas, es que no solo incluya a la sociedad actual, sino también el “diálogo” o conexión con las siguientes generaciones; en su vista hacia el futuro, las narrativas debieran crear los puentes para con los que están por nacer, el diseño en un campo de acción no sólo mucho más colectivo en el presente sino también de mayor alcance su vista hacia el futuro, conectando y garantizando la sostenibilidad para las generaciones que están por venir, una especie de diseño inter-generacional.

Además de la construcción de narrativas que nos unan e inspiren hará falta

## CREATE NARRATIVES AND TRANSITIONS

At the turn of the century Campbell (2008) theorized that those narratives which have permitted humanity to organize and construct large community systems will morph into common beliefs which will self-regulate societies and foment a sense of community and relevance: it is shared narratives which have permitted the creation of our civilization. As part of these debates the question has arisen of the potential of design to build the future that we want and to create the narratives of grand opportunity, given the current lack of uniting social contracts. The latter is important because, given the growing polarization in our societies, there is an ever more pressing need for us to dream of a common future. When faced with a present of such complexity and uncertainty, the future is the one thing we have in common, and it seems that design is capable of navigating this common ground and inspiring society.

Design has always been a discipline focused on the future, a discipline which is capable of imagining, proposing and bringing possibilities to life, whether it be creating visions or creating products which don't yet exist. In the debates we constantly see the underlining of the anticipatory element of design, and whether this is (or should be) exploited to a much greater degree, creating visions of a future where expressions such as the *“Collectivization of ideas”* and *“Focusing on a people-based future”* are understood by all. Practices such as the design of future scenarios, speculative design, design fiction and even design utopias, should be employed much more widely as platforms for articulating and making sense of the debate over how to construct the future and create common meeting-points. One extremely important consideration is how design takes advantage of the collectivization of narratives, because these frame not only society as it is today, but also the dialog or connection with those not yet born; in this vision of the future, these narratives need to create bridges between the coming generations. Design as a field of action needs to be not only much more collective in the present but also have a wider vision of the future, connecting and guaranteeing a sustainability for those to come and widening its vision of the future; a kind of intergenerational design.



*“Different parts of humanity  
have different futures.”*

(Yuval Noah Harari)

construir los caminos que nos lleven a ellas, allí aparece la mención de otra práctica emergente del diseño, el diseño de transiciones, un rol del diseño destinado a sembrar y catalizar el cambio a nivel sistemas (Irwin, 2021) que propone cambios radicales en los paradigmas socio-culturales, usa los procesos de diseño y les suma herramientas multidisciplinares (como la gestión del cambio, la prospectiva estratégica, la sistémica y otras) para mapear y describir las trayectorias de cambio hacia el futuro.

El diseño del futuro está llamado a crear las nuevas narrativas sobre nuestro futuro como sociedad, colectivizar las ideas y crear los recorridos que nos lleven a ese futuro preferido.

In addition to the construction of narratives which unite and inspire us, we should not forget to build those roads which will take us there, and it is here where the mention of another emerging design practice appears; the Transition Design. This refers to the sowing and catalyzing of change at the systems level (Irwin, 2021), and proposes radical changes in socio-cultural paradigms, employing multidisciplinary tools in design processes (such as change management, systemic and strategic perspectives, amongst others) to describe and map out the trajectories of future change.

The design of the future is called to create new narratives of our destiny as a society, collectivize ideas and create the routes that will lead us to a better tomorrow.

# El imperativo ético:

Diversos panelistas mencionan como fundamental el reflexionar más profundamente acerca de la función social del diseño en el mundo contemporáneo. Una reflexión que intente discernir sobre cuáles son los valores que deben regir nuestra profesión, planteada desde dos posiciones: la del ejercicio del diseño y las decisiones que se toman en los proyectos en que el diseño participa, la del llamado a la acción; el uso del diseño como una plataforma de cambio para el impacto positivo.

Las menciones sobre como en el ejercicio del diseño deberíamos ser conscientes del impacto de nuestras decisiones es un consenso común, en la práctica contamos con un albedrío que toma resoluciones en el día a día, *“contar con un código axiológico”* se menciona como una manera de gestionar esa toma de decisiones y con ello actuar en consecuencia para no crear más daño, medioambiental o social. Ya sea que el proyecto sea una silla o un nuevo servicio en internet, tener claridad de que las decisiones sobre el origen del material con que se construya o qué se hará con los datos personales de la nueva plataforma a diseñar, son decisiones que tendrán implicaciones en las personas y el medio ambiente, y somos responsables por ello. Es urgente reivindicar el diseño; en los diálogos se subraya al diseño como una disciplina que en las últimas décadas ha demostrado su potencia en el entorno corporativo como un vehículo que acelera la innovación y que con ello ha estado mayoritariamente orientado a propiciar el consumo. Debemos aprovechar esa capacidad de innovación y volver a una visión más amplia y responsable del diseño como una disciplina orientada (además de al consumo) al bienestar. Podemos tener mucha mayor determinación en las transformaciones de las organizaciones para conectarlas con un propósito mayor; en palabras de Monteiro (2019) los diseñadores no somos manos contratadas, no somos pixel-pushers, no somos tomadores de órdenes, somos porteros; nuestro rol como guardianes de entrada exige una profunda reflexividad puesta en práctica... y recordar que decir “no” también es una habilidad del diseño.

Otra perspectiva acerca del compromiso del diseño es la del llamado a la acción, el futuro requiere de grandes transformaciones y el diseño deberá participar de ellas; durante los debates (y ante la complejidad de la pandemia) la capacidad

## THE ETHICAL IMPERATIVE:

Diverse commentators mention the importance of reflecting much more deeply on the social function of design in the world of today. Our reflections should attempt to discern the fundamental values that need to define our profession. These values are based in two positions: the exercise of design and the decisions which are taken in the projects in which design participates, and the call to action; the use of design as a platform for change and positive impact.

There is a common consensus about how, in the exercise of design, we should be conscious of the impact of our decisions. In our practice we have the agency to take decisions daily, as well as the benefit of an *“Axiological code”* which helps to manage the decision-making process and ensure that our proposed course of action does not create more environmental or social damage. Whether the project be a chair or a new internet service, we need to be clear that the origin of material used in construction or the management of personal data upon which the new platform is based is a design decision which has implications for both people and the environment, and that we are responsible for this. We need an urgent reinvigoration of design: some highlight the field as a discipline which, in the last few decades, has shown its power in the corporate environment and is primarily focused on driving consumption. We need to take advantage of this capacity for innovation and return to a wider and more responsible vision of design as a discipline oriented towards wellbeing. In addition, we can have a much more significant role in the transformation of organizations in order to connect them with greater purpose. For example, referring to Monteiro (2019), designers are not just hired hands, not just pixel-pushers, not just those who take orders, but gatekeepers: this role requires profound reflection put into practice, and also the understanding that saying “no” is also a design skill.

Another perspective on the commitment of design is the call to action; the future requires grand transformations and design needs to participate and be a part of this. In the midst of the current debate (and faced with the complexity of the pandemic) the capacity of design for social innovation is particularly important.

*“El gran Diseño es un  
derecho humano.”*

(Michael Murphy)

*“Great design is  
a human right.”*

(Michael Murphy)



del diseño para la innovación social es altamente citada. Tener un rol más protagónico en el liderazgo que requieren las transformaciones sociales es algo que deberíamos tomar por responsabilidad, *“en el compromiso con los valores de nuestra disciplina deberíamos participar mucho más”* es la frase mencionada; poner nuestras capacidades a favor del cambio social, o como cita Manzini (2015) poner el *“diseño experto”* a activar, mantener y orientar procesos de cambio social hacia la sostenibilidad. Algunas de las citas en esta dirección hablan de cómo las visiones y herramientas del diseño pueden ayudar a crear plataformas de co-diseño donde los interesados contactan y producen la transformación; otras de cómo el diseño puede tomar un rol más emprendedor y fundacional en crear iniciativas por sí mismo, que luego sumen intereses a nuevas organizaciones guiadas por el diseño, con una profunda misión y compromiso social. En el llamado a la acción y transformación social también se pone en la mesa el activismo, el diseño que en su capacidad creativa y de hacer que las cosas sucedan, planea y activa plataformas y comunicación para la desobediencia civil.

El diseño siempre ha tenido una dimensión política, ya que los procesos, decisiones y productos que crea incidirán en la sociedad y ello convierte nuestra disciplina, en una que interviene en los asuntos públicos; *“hay que tomar una decisión más abiertamente política”* mencionaba uno de los panelistas, al tiempo que otro de ellos mencionaba *“al menos, ser más consciente de la dimensión política del diseño”*. La propuesta dentro de algunas de las discusiones sobre éste imperativo ético para el futuro del diseño hace eco, y se entiende como una oportunidad para definir claramente los valores de nuestra disciplina en el siglo XXI y contar con una ética que facilite los criterios para la toma de decisiones, y de esa manera influir de manera positiva a crear un mundo más justo y sostenible.

Taking more of the leadership role that social transformation requires is a responsibility that we should assume; *“Design should contribute much more in committing to the values of our discipline”* is the phrase most widely mentioned. We need to put our capabilities at the service of social change, or, to quote Manzini (2015) make the *“expert design”* responsible for activating, maintaining and orienting processes of social change geared towards sustainability. Some of the quotes mentioning this direction refer to how the visions and tools of design can help create co-design platforms where those interested can work together to produce the social change needed. Others mention how the discipline can take a more entrepreneurial and functional role in creating initiatives with a deep mission and social commitment, which then go on to add interest to new design-guided organizations. Also on the table in the call to action and social transformation is activism, and how design in its creative capacity and with its ability to make things happen highlights this; for example, planning and activating communication and platforms for civil disobedience.

Design has always had a political dimension, given that the processes, decisions and products that it creates will affect society, and this converts our discipline into one which plays a part in public affairs. *“We need to take a decision which is more politically open”* mentioned one commentator, while others mentioned *“at the very least we need to be more conscious of the political dimension of design”*. The need for us to consider this ethical imperative of design reverberates, and is understood as an opportunity to clearly define the values of our discipline in the twenty-first century. These values will help us to construct an ethic which facilitates decision-making criteria, and in this way positively influence the creation of a more just and sustainable world.



06.

---

# Referencias

---

06. References



## Referencias / REFERENCES

---

- Bonsiepe, G. (1985) *El diseño de la periferia: debates y experiencias*. México: Gustavo Gili.
- Campbell, J. (2008) *The Hero with a Thousand Faces*. Third Edition. Novato CA: New World Library.
- Celi, M. (2015) *Advanced Design Cultures. Long-Term Perspective and Continuous Innovation*. Cham, Switzerland: Springer.
- Fry, A. 1995. *A geography of power: Design History and Marginality*. In: Buchanan, R., Margolin, V., *The idea of design: a design issues reader*. Cambridge, The MIT Press, pp. 204-218.
- Glaeser, E. (2011) *Triumph of the city*. New York, NY: Penguin Group.
- Heskett, J. (2002). *Design, A Very Short Introduction*. Oxford, US: Oxford University Press.
- Irwin, T. (2021, January 30) *About Transition Design*. Transition Design Seminar 2021. <https://transitiondesignseminarcmu.net>
- Iñiguez, R. and Arias, X. (2019) Identifier, rechercher et démultiplier. In Bihanic, D. (Eds.), *Design en Regards* (pp 201-209). Paris/Saint-Étienne, France: Art Book Magazine
- Krznicar, R. (2020) *The Good Ancestor*. New York, NY: The Experiment.
- Manzini, E. (2014) Making things Happen: Social Innovation and Design, *Design Issues* 30, no. 1.
- Manzini, E. (2015) *Design, When Everybody Designs*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J. & Behrens, W. W. III. (1972). *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*. New York, NY: Universe Book.
- Monteiro, M. (2019) *Ruined by Design*. Fresno, CA: Mule design.
- Papanek, V. (1995) *The Green Imperative: ecology and ethics in design and architecture*. London UK: Thames and Hudson.
- Raworth, K. (2017) *Doughnut Economics: Seven ways to think like a 21st-Century Economist*, White River Junction VT: Chelsea Green Publishing.
- Schön, D. A. (1983) *The Reflective Practitioner*. Cambridge, MA: Basic Books Inc.
- Simon, A. A. (1969) *The Sciences of the Artificial*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Zack, M. H. (2001). If Managing Knowledge is the Solution, then What's the Problem? In Malhotra, Y., *Knowledge Management and Business Innovation*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.

## Autores e instituciones referenciadas / AUTHORS AND INSTITUTIONS REFERENCED

---

### SLOW FACTORY

Impacto social y ambiental mediante la educación y la acción. Organización de servicio público que trabaja en el área de Ambiente y Cultura, construyendo comunidades antirracistas e incentivando los movimientos globales medioambientales.

<https://slowfactory.foundation/>

### DESIGN EMERGENCY

Proyecto elaborado por la curadora Paola Antonelli y la diseñadora Alice Rawsthorn; que explora el rol y el impacto del diseño en la crisis actual de COVID-19. Desde el inicio de la pandemia, diseñadores y colaboradores se han unido con ingeniosas soluciones para ayudar y proteger a la sociedad de la enfermedad, mejorando tratamientos y métodos para prepararnos para el futuro. <https://www.designboom.com/design/paola-antonelli-alice-rawsthorn-design-emergency-covid-19-05-08-2020/>

<https://www.instagram.com/design.emergency/>

### PAOLA ANTONELLI

Senior Curator de Arquitectura y Diseño en el Museum of Modern Art (MoMA). Su área de trabajo investiga el impacto del diseño en la experiencia diaria, a menudo incluyendo objetos y prácticas obvias, combinando diseño, arquitectura, arte, ciencia y tecnología. <https://www.instagram.com/paolantonelli?hl=es-la>

<https://barcelonadesignweek.com/es/ponentes/paola-antonelli/>

### ALICE RAWSTHORN

Reconocida y premiada Crítica de Diseño, influyente oradora y comentarista en redes sociales sobre diseño, además de ser autora de reconocidos libros como: "Hello World: Where design meets life" and "Design as an attitude".

<http://alicerawsthorn.com/about.php>

### MICHAEL MURPHY

Fundador y director de la firma MASS Design Group, colectivo de arquitectura y diseño que aprovecha los edificios, así como el proceso de diseño y construcción, para convertirse en catalizadores del crecimiento económico, cambio social y justicia.

Su portafolio se ha expandido alrededor del mundo y se enfoca en las áreas de educación, salud, desarrollo urbano y vivienda.

<https://massdesigngroup.org/team/michael-murphy>

### WORLD DESIGN ORGANIZATION

Es una organización internacional no gubernamental que aboga por el diseño para un mundo mejor promoviendo y compartiendo conocimiento para la innovación impulsada por el diseño industrial para mejorar la calidad de vida en el ámbito económico, social, cultural y ambiental. <https://wdo.org/>

### JOHN MAEDA

Científico informático formado en el MIT y líder en experiencias de productos que unen los negocios, la ingeniería y el diseño trabajando inclusivamente. SVP en Experiencia al Cliente en Everbridge.

<https://maedastudio.com/>

**SLOW FACTORY**

Social and environmental impact through education and action. Public service organization working in the field of Environment and Culture, building anti-racist communities and incentivizing global environmental movements.

<https://slowfactory.foundation/>

**DESIGN EMERGENCY**

A project set up by the curator Paola Antonelli and the designer Alice Rawsthorn with the intention of exploring the impact and role of design in the current COVID-19 crisis. From the beginning of the pandemic, designers and partners have united to create ingenious solutions to help society and protect populations from the sickness, improving treatments and methods to prepare for the future.. <https://www.designboom.com/design/paola-antonelli-alice-rawsthorn-design-emergency-covid-19-05-08-2020/>

<https://www.instagram.com/design.emergency/>

**PAOLA ANTONELLI**

Senior Curator of Architecture and Design at MoMA (Museum of Modern Art). Her field of specialism is researching the impact of design on daily life, often including common objects and practices and combining architecture, art, science and technology.

<https://www.instagram.com/paolantonelli/?hl=es-la>

<https://barcelonadesignweek.com/es/ponentes/paola-antonelli/>

**ALICE RAWSTHORN**

Recognized art critic and recipient of several awards, influential speaker and social network commentator on design, in addition to authoring several well-known works such as “Hello World: Where design meets life” and “Design as an attitude”.

<http://alicerawsthorn.com/about.php>

**MICHAEL MURPHY**

Founder and director of the MASS Design Group, a design and architecture collective focusing on buildings, as well as the design and construction process. MASS Design is focused on being a catalyst for economic growth, social change and justice. Their portfolio has grown worldwide and focuses on areas such as education, health, homes and urban design.

<https://massdesigngroup.org/team/michael-murphy>

**WORLD DESIGN ORGANIZATION**

An international NGO which lobbies for the design of a better world, promoting and sharing knowledge for innovation based on industrial design in order to improve the quality of life in the spheres of economics, society, culture and environment.

<https://wdo.org/>

**JOHN MAEDA**

Information scientist trained at MIT and a specialist in product experiences that specifically unite business, engineering and design. Currently SVP in Client Experience at Everbridge.

<https://maedastudio.com/>

**HELSINKI DESIGN LAB**

Es una iniciativa de la Fundación de Innovación Finlandesa, para avanzar en el diseño estratégico, establecerlo como la disciplina central y apoyo para la toma de decisiones gubernamentales. Para re-examinar, re-pensar y re-diseñar los sistemas preestablecidos en el pasado.

<http://www.helsinkidesignlab.org/>

**99% INVISIBLE**

Es un podcast que semanalmente explora los procesos y el poder invisible de la arquitectura y el diseño. “El diseño está en cualquier lugar en nuestras vidas, incluso más frecuentemente en lugares donde dejamos de notarlo”

<https://99percentinvisible.org/>

**REVISTA CÓDIGO**

Revista líder en su segmento, es un imprescindible en la cultura mexicana. Archivo Código preserva 20 años de reflexión sobre arte, arquitectura, diseño y cine. <https://revistacodigo.com/>

**EZIO MANZINI**

Probablemente el principal experto del diseño sostenible, y presta especial atención a la construcción de escenarios hacia soluciones que abarquen calidad ambiental y social. Es director del CIRIS en el Politecnico di Milano y fundó DESIS, una red internacional sobre el diseño para la innovación social y la sostenibilidad. <https://www.elisava.net/es/profesores/ezio-manzini>

**DUNNE AND RABY**

Es un estudio donde usan el diseño como estímulo para la discusión y el debate entre diseñadores, la industria y el público sobre las implicaciones éticas, culturales y sociales de tecnologías emergentes existentes.

<http://dunneandraby.co.uk/content/projects>

**JOHN HESKETT**

Pionero escritor y profesor inglés sobre el valor económico, político, cultural y humano del diseño industrial. Hizo una gran contribución en el incremento de debates intelectuales y sofisticados sobre el diseño industrial, que hasta hace menos de medio siglo era superficialmente entendido. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/mar/12/john-heskett>

**GUI BONSIEPE**

Estudió Diseño de Información en la HfG Ulm, Alemania. Comprometido con el diseño como parte fundamental para el desarrollo y aspiración de modernización de Latinoamérica, a través del desarrollo industrial y tecnológico, como claves posibilitadoras de la independencia y el bienestar social de los países latinoamericanos. <http://www.guibonsiepe.com/>

**LONG NOW FOUNDATION**

Fundada en 1996, es una fundación sin ánimo de lucro que espera generar un contraste a la cultura acelerada que se vive hoy y ayudar a hacer del pensamiento a largo plazo más común en la sociedad. <https://longnow.org/>

**CUMULUS**

(International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media) Es una asociación global que sirve a la educación en arte, diseño e investigación. Es un foro para la asociación y transferencia de conocimiento y mejores prácticas. Actualmente Cumulus consiste en 340 miembros de 61 países.

<https://www.cumulusassociation.org/>



**HELSINKI DESIGN LAB**

An initiative of the Finnish Innovation Foundation aimed at advancing strategic design, establishing it as a central discipline and supporting the government in taking decisions to re-examine, rethink and redesign existing systems.

<http://www.helsinkidesignlab.org/>

**99% INVISIBLE**

A weekly podcast exploring processes and the invisible power of art and design. "Design is in every part of our lives, including most frequently in places where we have stopped noticing it".

<https://99percentinvisible.org/>

**CÓDIGO MAGAZINE**

A leading magazine in its field and a must for Mexican culture. Its files contain 20 years of reflection on art, architecture, design and cinema. <https://revistacodigo.com/>

**EZIO MANZINI**

Probably the leading expert in sustainable design, with a particular focus on the construction of scenarios offering solutions for environmental and social improvement. Director of CIRIS at Milan Polytechnic and founder of DESIS, an international network focused on design for social innovation and sustainability. <https://www.elisava.net/es/profesores/ezio-manzini>

**DUNNE AND RABY**

A studio focused on using design as a stimulus for discussion and debate between designers, industry and the public on the ethical, cultural and social implications of existing and emergent technologies.

<http://dunneandraby.co.uk/content/projects>

**JOHN HESKETT**

Pioneering English writer and professor on the economic, political, cultural and human value of industrial design. Has made a significant contribution to intellectual and sophisticated debates on industrial design, which up until at least fifty years ago was an only superficially-understood field. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/mar/12/john-heskett>

**GUI BONSIEPE**

Studied Information Design at HfG Ulm, Germany. Committed to design as a fundamental element of development and modernization in Latin America, envisioning industrial and technological design as key to independence and well-being in Latin American countries. <http://www.guibonsiepe.com/>

**LONG NOW FOUNDATION**

Founded in 1996, Long Now Foundation is a non-profit which aims to generate a contrast between today's fast-paced culture and help make long term thinking more common in society. <https://longnow.org/>

**CUMULUS**

(International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media) A global association which focuses on art, design and research education. A forum for the association and transference of knowledge and best practice. Cumulus currently has 340 members in over 61 countries.

<https://www.cumulusassociation.org/>

**MARIO MOLINA**

Ingeniero químico, pionero y uno de los principales investigadores a nivel mundial de la química atmosférica. Coautor, junto con F.S. Rowland en 1974, del artículo original prediciendo el adelgazamiento de la capa de ozono como consecuencia de la emisión de ciertos gases industriales, los clorofluorocarburos (CFC), que les mereció el Premio Nobel de Química.

<https://centromariomolina.org/>

**ONU**

Las Naciones Unidas son una organización internacional fundada en 1945 tras la Segunda Guerra Mundial por 51 países que se comprometieron a mantener la paz y la seguridad internacionales, fomentar entre las naciones relaciones de amistad y promover el progreso social, la mejora del nivel de vida y los derechos humanos. <https://www.un.org/es/>

**JOSÉ SARUKHÁN KERMEZ**

Biólogo por la Facultad de Ciencias de la UNAM. Su trabajo se ha enfocado en la demografía y ecología de poblaciones de plantas, los estudios sobre la biodiversidad de México y los problemas ambientales globales y de desarrollo sustentable, así como en la educación superior y su relación con el desarrollo científico. <https://colnal.mx/integrantes/jose-sarukhan/>

**ISLA URBANA**

Proyecto dedicado a contribuir al desarrollo sustentable de México por medio de la captación de lluvia. Busca impulsar y difundir esta estrategia con el fin de construir una nueva cultura del agua que ponga en el centro la sustentabilidad y la autonomía.

<https://islaurbana.org/>

**YUVAL HARARI**

Historiador, filósofo y autor de best sellers como Homo Sapiens, Homo Deus, etc. Su investigación actual se centra en preguntas macro históricas como la relación entre historia y biología; si la historia conoce algún rumbo; la felicidad de la gente en relación con el desarrollo del tiempo histórico; o las cuestiones éticas que plantean los desarrollos científicos y tecnológicos en pleno siglo XXI. <https://www.ynharari.com/es/>

**ROMÁN KRZNAVIC**

Es un filósofo que escribe acerca del poder de las ideas para cambiar a la sociedad. Su último libro El buen ancestro: cómo pensar a largo plazo en un mundo de corto plazo fue descrito por U2's como "el libro que nuestros hijos nos agradecerán por haber leído". <https://www.romankrznaric.com/>

**RICHARD BUCHANAN**

Filósofo y profesor de Diseño, Gestión y Sistemas de Información. Es reconocido por sus aportes a la ampliación de la aplicación del diseño a nuevas áreas de la teoría y la práctica, la escritura y la enseñanza, así como en la práctica, los conceptos y métodos del diseño de interacción. <https://proyectoidis.org/richard-buchanan/>

**TERRY IRWIN**

Directora del Instituto de Diseño de Transición en la Carnegie Mellon University (2009-2019). Su investigación en el Diseño de Transición, una nueva área de estudio, práctica e investigación del diseño que ve por la transición de la sociedad hacia un futuro más sustentable. <https://design.cmu.edu/people/faculty/terry-irwin>

**OLAFUR ELIASSON**

Artista visual danés que impulsa su trabajo en sus intereses por la percepción, el movimiento, la experiencia incorporada y los sentimientos de sí mismo. Se esfuerza por hacer que las preocupaciones del arte sean relevantes para la sociedad y el planeta.

<https://olafureliasson.net/>

**MARIO MOLINA**

Chemical engineer, pioneer and one of the principal international researchers in atmospheric chemistry. Coauthor, together with F.S. Rowland in 1974, of the first article on the thinning of the ozone layer as a consequence of greenhouse gas emissions (CFC's), and winner of the Nobel Chemistry Prize.

<https://centromariomolina.org/>

**ONU**

The United Nations is an international organization founded in 1945 at the end of the Second World War by 51 countries committed to maintaining international peace and security, encouraging friendship between countries and promoting social progress, better quality of life and human rights. <https://www.un.org/es/>

**JOSÉ SARUKHÁN KERMEZ**

Biologist at the Faculty of Science in UNAM. His work has focused at the higher education and scientific development level on the demographics and ecology of plant populations, and studies of biodiversity in Mexico, as well as global environmental and sustainable development issues. <https://colnal.mx/integrantes/jose-sarukhan/>

**ISLA URBANA**

A project focused on contributing to the sustainable development of Mexico by way of rain harvesting. Seeks to promote and disseminate this strategy with the objective of constructing a new kind of water culture centered on autonomy and sustainability. <https://islaurbana.org/>

**YUVAL HARARI**

Historian, philosopher and author of best sellers such as Homo Sapiens, Homo Deus, etc. His current research centers on macro-historical questions such as the relationship between history and biology; if history is directed; people's happiness in relation to the unfolding of historical time; or the ethical questions raised by the scientific and technical developments of the twenty-first century. <https://www.ynharari.com/es/>

**ROMÁN KRZNAVIC**

A philosopher who writes on themes related to the power of ideas to change society. His latest work, El buen ancestro: cómo pensar a largo plazo en un mundo de corto plazo (The good ancestor: how to think long-term in a short-term world), was described by U2 as "The book our children will thank us for having read". <https://www.romankrznaric.com/>

**RICHARD BUCHANAN**

Philosopher and professor of design, management and information systems. Recognized for his contributions to widening the application of design to new areas of theory and practice, writing and teaching, in addition to the practice, concepts and methods of interactional design. <https://proyectoidis.org/richard-buchanan/>

**TERRY IRWIN**

Director of the Transition Design course at Carnegie Mellon University (2009-2019). Research includes transition design, a new field of study, practice and design research into social transition for a more sustainable future. <https://design.cmu.edu/people/faculty/terry-irwin>

**OLAFUR ELIASSON**

Danish visual artist who creates work based on his interests surrounding perception, movement, embodied experience and feelings. He strives to make the concerns of art relevant to society and the planet.

<https://olafureliasson.net/>

**CONACYT**

Es el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología en México, apoya a la ciencia pública comprometida con el pueblo y con la protección del patrimonio ambiental y biocultural del país. Con el propósito de solucionar problemas en el ámbito de: salud, energía, movilidad, seguridad, violencias estructurales, sustentabilidad, cambio climático, agua y soberanía alimentaria, entre otros. <https://www.conacyt.gob.mx/>

**ERNST. F. SCHUMACHER - ECONOMISTA ALEMÁN**

<https://centerforneweconomics.org/>

**VICTOR MARGOLIN**

Historiador de diseño conocido por su libro “Las políticas de lo artificial” (2002). Auténtico precursor de la historia del diseño, siendo a continuación uno de los primeros profesores a tiempo completo de esta materia en Estados Unidos. Intelectual progresista y comprometido, auténtico activista de la historia, cofundador de la revista Design Issues.

<http://www.historiadeldisseny.org/es/2019/12/obituario-victor-margolin/>

**PETER GREENAWAY**

Uno de los más grandes directores de cine de nuestros tiempos, pintor, autor teatral, director de ópera, curador innovador y un filósofo desafiante del cine. Considerado un vanguardista que ha hecho incursiones en el cine convencional.

<https://egs.edu/biography/peter-greenaway/>

**HASHIM SARKIS**

Arquitecto libanés, curador, autor de diferentes obras literarias, director de la Escuela de Arquitectura del MIT. Arquitecto principal de su firma Hashim Sarkis Studios, sus proyectos arquitectónicos y de planificación incluyen vivienda asequible, edificios institucionales y planificación urbana en todo el mundo.

<http://www.hashimsarkis.com/>

**CLUB DE ROMA**

No-organización no-gubernamental y no lucrativa (ONG), la cual reconcilia a científicos, economistas, hombres de negocio, funcionarios internacionales y jefes de estado de los cinco continentes quienes están convencidos que el futuro de género humano está aún por determinar y que cada ser humano puede contribuir a la mejora de nuestras sociedades.

<http://www.clubderoma.net/>

**VICTOR PAPANEK**

Diseñador, escritor y activista, fue el primero en abordar temas de sustentabilidad y diseño social en los 60s. Su libro más importante “Diseño para el mundo real” sigue siendo uno de los libros de diseño más leídos en todo el mundo, en él Papanek apela a la inclusión, justicia social y sustentabilidad.

<https://www.lifegate.com/victor-papanek-design-real-world>

**MIKE MONTEIRO**

Co-fundador y director del estudio de diseño Mule Design. Escritor y orador sobre la artesanía, la ética y los negocios en el diseño; autor de dos libros “Design is a job” y “You’re my favourite client”, además ganó el premio Conference Talk of the year por su polémica plática titulada “How designers destroyed the world”.

<https://muledesign.com/speaking/mike-monteiro>

**FORO ECONÓMICO MUNDIAL**

Organización Internacional para la Cooperación Público-Privada. El Foro involucra a los líderes políticos, empresariales, culturales y otros líderes de la sociedad para dar forma a las agendas globales, regionales y de la industria. <https://es.weforum.org/>

**CONACYT**

The Mexican National Science and Technology Council supports public science committed to the people and protection of the nation's environmental and biocultural heritage. Its purpose is to solve problems in the areas of health, energy, security, structural violence, sustainability, climate change, water and food security, among others.

<https://www.conacyt.gob.mx/>

**ERNST. F. SCHUMACHER - GERMAN ECONOMIST**

<https://centerforneweconomics.org/>

**VICTOR MARGOLIN**

Design historian known for his work "The Politics of the Artificial" (2002). A true forerunner in the history of design, he was one of the first full-time professors of this subject in the US. Progressive and committed intellectual, history activist and founder of the magazine Design Issues.

<http://www.historiadeldisseny.org/es/2019/12/obituario-victor-margolin/>

**PETER GREENAWAY**

One of the great cinema directors of our time, as well as a painter, playwright, opera director, groundbreaking curator and challenging film philosopher. Considered an avante.garde who has made forays into mainstream cinema.

<https://egs.edu/biography/peter-greenaway/>

**HASHIM SARKIS**

Lebanese architect, author of several different literary works, director of the School of Architecture at MIT. Principal Architect at Hashim Sarkis Studios, his architectural and planning include accessible housing, institutional buildings and urban planning worldwide.

<http://www.hashimsarkis.com/>

**CLUB DE ROMA**

Non-governmental and non-profit organization (NGO) which brings together scientists, economists, businesspeople, international functionaries and heads of state from five continents who share the belief that the future of the human race is yet to be determined and that each human being can contribute to improving our societies.

<http://www.clubderoma.net/>

**VICTOR PAPANEK**

Designer, writer and activist and the first to approach the theme of sustainability and social design in the 60s. His most important work: "Design for the real world", which continues to be one of the most widely-read works on the subject world-wide, argues for inclusion, social justice and sustainability.

<https://www.lifegate.com/victor-papanek-design-real-world>

**MIKE MONTEIRO**

Co-founder and director of the Mule Design studio. Writer and speaker on crafts, ethics and business in design; author of the books "Design is a job" and "You're my favourite client", in addition to winning the Conference Talk of the year prize for his polemic talk entitled: "How designers destroyed the world".

<https://muledesign.com/speaking/mike-monteiro>

**WORLD ECONOMIC FORUM**

International organization for public-private cooperation. The Forum brings together political leaders, businesspeople, cultural leaders and other leaders of society to shape global, regional and industrial agendas.

<https://es.weforum.org/>

## Conceptos.

---

Pensamiento de Diseño, Diseño Estratégico, Meta-Proyecto, Diseño Avanzado, Diseño para la transición, Localismo cosmopolita, Diseño especulativo, La ficción de diseño, Diseño Sistémico, Diseño centrado en el usuario, Diseño centrado en la vida, Diseño de futuros, La economía del Donut, Los límites al crecimiento, Diseño vital, Diseño para la democracia, Diseño para la innovación social, Movimiento Maker, Habilidades “en forma de T”, Pensamiento sistémico, Complejidad, Co-diseño, Diseño distribuido, Teoría de sistemas, El liderazgo de diseño, Diseño experto.

Concepts.

---

Design Thinking, Strategic Design, Meta-Project, Advanced Design, Transition Design, Cosmopolitan Localism, Speculative Design, Design Fiction, Systemic Design, User Centered Design, Life Centered Design, Future Thinking, Doughnut Economy, The limits of Growth, Vital Design, Design for Democracy, Design for Social Innovation, Maker Movement, T-shape competencies, Systemic Thinking, Complexity, Co-design, Distributed Design, Systems theory, Design Leadership, Expert Design.





07.

---

# Agradecimientos

---

07. Acknowledgements



## Agradecimientos / ACKNOWLEDGEMENTS.

---

La suma del conocimiento compartido busca generar soluciones, detona nuevas interrogantes y motiva a la profundización de temas para comprender cuál es la labor de nuestra disciplina ante los nuevos retos que se presentan.

Un agradecimiento especial a todos los líderes invitados a formar parte de esta serie de debates, por su apertura al diálogo y por compartir esas reflexiones tan personales y ricas, que sin duda generan un impacto positivo en toda nuestra comunidad. Agradecemos a las universidades y organizaciones por la complicidad en generar una red de conocimiento y aportar ante la situación tan compleja que se enfrenta actualmente, International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media - Cumulus, la Bienal Iberoamericana de Diseño, Premio Nacional del Diseño, La empresa Tuux e Isla Urbana, Diseño y diáspora, y a las universidades, Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad de los Andes, Parsons School of Design, The New School y la Universidad Nacional Autónoma de México.

A nuestros Decanos Regionales, Diana Ramirez Jasso, Xochitl Arias González, Mark Wood Caballero, Ramiro Estrada Sainz y Rodolfo Barragan Delgado. A los Directores de Departamento Regionales de Diseño, Ruth León Morán, Moises Hernández Rodríguez, Gerardo Muñoz Rivera, Federico Hess Valdez y Mariano García Martínez.

A Amador Guerrero Velázquez, Líder de Comunicación de nuestra Escuela y a las plataformas de comunicación externas por ayudar a difundir estos mensajes, a Ana Paula Espinoza Hinojosa, por su apoyo en la documentación y desarrollo de este proyecto, a nuestros colegas, a nuestra facultad y a todo el alumnado por formar parte activa de este ciclo de debates. Seguiremos en la construcción de análisis y reflexión impulsando futuras ediciones de esta iniciativa que seguramente continuará creando aprendizajes sobre EL DISEÑO QUE VIENE.

The sum of shared knowledge seeks to generate solutions, trigger new questions and motivate in-depth reflection in order to understand the work of our discipline in the face of new challenges.

Special thanks to all the invited guests who took part in this series of debates, for their openness to dialog and for sharing such rich and personal reflections, that without doubt will generate a positive impact on our community. We would like to thank the universities and organizations involved in setting up a knowledge network and contributing to the understanding of the complex situation we are currently facing: Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media- Cumulus, the Ibero-American Design Biennial, the National Design Prize, the Tuux company and Urban Island, Design and Diaspora, the Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad de los Andes, Parsons School of Design, The New School and the Universidad Nacional Autónoma de México.

We also wish to thank our Regional Deans: Diana Ramirez Jasso, Xochitl Arias Gonzalez, Mark Wood Caballero, Ramiro Estrada Sainz and Rodolfo Barragan Delgado, and the following directors from the Regional Design Department: Ruth León Morán, Moises Hernandez Rodriguez, Gerardo Muñoz Rivera, Federico Hess Valdez and Mariano García Martínez.

We also wish to extend our thanks to Amador Guerrero Velazquez, communication leader of our School and external communication platforms for assisting in the diffusion of these messages, to Ana Paula Espinoza Hinojosa, for her support in the documentation and development of this project, our colleagues, our faculty and students for being part of this cycle of debates. We will continue the work of construction and reflection in order to promote further editions of this initiative that will undoubtedly continue to construct learning about THE DESIGN TO COME.

