

Contexto profesional del diseño en México en el Siglo XXI

Tiburcio García, Carmen

2015-03-12

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/424>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



Contexto Profesional del Diseño en México en el Siglo XXI

Carmen Tiburcio

Mexicali, Baja California, octubre de 2014



Contexto Profesional del Diseño en México en el Siglo XXI

Carmen Tiburcio

Mexicali, Baja California, octubre de 2014

- **Universidad**
- **Diseñadores gráficos formados en la Universidad**
- **Campo de trabajo**



Contexto Profesional del Diseño en México en el Siglo XXI

Carmen Tiburcio

Mexicali, Baja California, octubre de 2014

- **Universidad**
- **Diseñadores gráficos formados en la Universidad**
- **Campo de trabajo**
- **Frente al impacto de las NTIC**



Contexto Profesional del Diseño en México en el Siglo XXI

Carmen Tiburcio

Mexicali, Baja California, octubre de 2014

- 1. Contextualización (antecedentes).**
- 2. Investigación.**

1. Contextualización (antecedentes).

Un poco de mi historia 1979/1983

Un poco de mi historia 1979/1983





Un poco de mi historia 1979/1983



Un poco de mi historia 1979/1983

Egreso



Egreso



Egreso

primer empleo

Diseño gráfico

ARTES DE MÉXICO



Diseño gráfico

ARTES DE MÉXICO



Diseño gráfico · Graficación · Artes Gráficas

1983 docencia • formación universitaria de diseñadores gráficos



1983 docencia • formación universitaria de diseñadores gráficos

mientras tanto...

mientras tanto...



Silicon Valley • revolución tecnológica digital

mientras tanto...



Silicon Valley • revolución tecnológica digital

composición tipográfica · originales mecánicos · placas de impresión

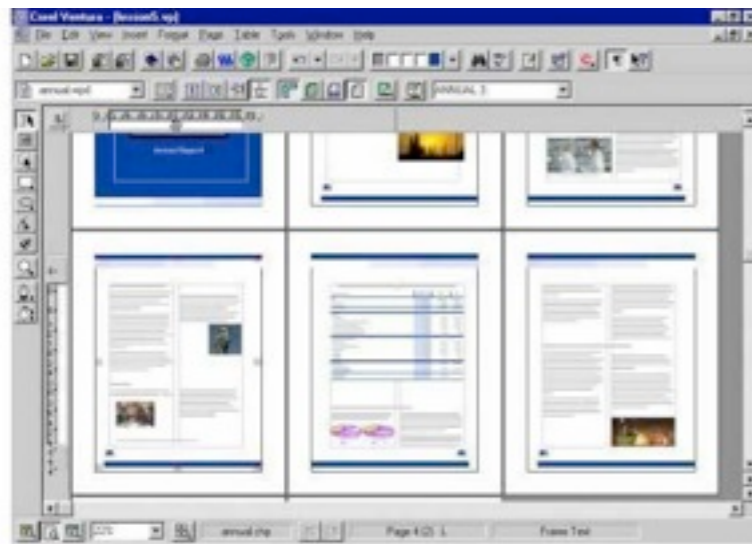


composición tipográfica • originales mecánicos • placas de impresión



pre prensa digital

producción digital para pre prensa



producción digital para pre prensa

escuelas técnicas

ESPECIALIDADES DE CAPACITACION PARA EL TRABAJO

- Diseño Gráfico
- Soporte a Equipo de Cómputo y Redes
- Contabilidad y Administración
- Administración Turística
- Asistente en Educación Infantil o Puericultura

CONSTRUYE TU FUTURO

Universidad **CNCI**
Plantel Querétaro Juárez Sur

2 HORAS DIARIAS

Lo nuevo en Matamoros

Prepa Plus

- Prepa + Asistente en Educ. Infantil
- Prepa + Soporte a Equipo de Cómputo y Redes
- Prepa + Diseño Gráfico

Especialidad **Marketing Digital**

CERTIFICADO BACHILERATO GENERAL

Desarrollo Empresarial **Inglés**

50% Desc.

Pre-Inscripciones
www.cncivirtual.com

Tel. 812- 6200

Matamoros
Av. Lauro Villar # 995
Col. del Carmen

Universidad **CNCI**

NUEVA ESCUELA NUEVA ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACION
INSTITUTO SUPERIOR INCORPORADO A LA ENSEÑANZA OFICIAL A-1982

Estudia **DISEÑO GRAFICO**

Carrera de **Diseño Gráfico Publicitario**

Cursos presenciales sobre **Gráfica Digital**

Cursos ON- LINE a Distancia sobre **Diseño Gráfico Publicitario**

Más info **CLICK AQUI**

MAS INFORMACION EN:
www.nuevaescuela.net

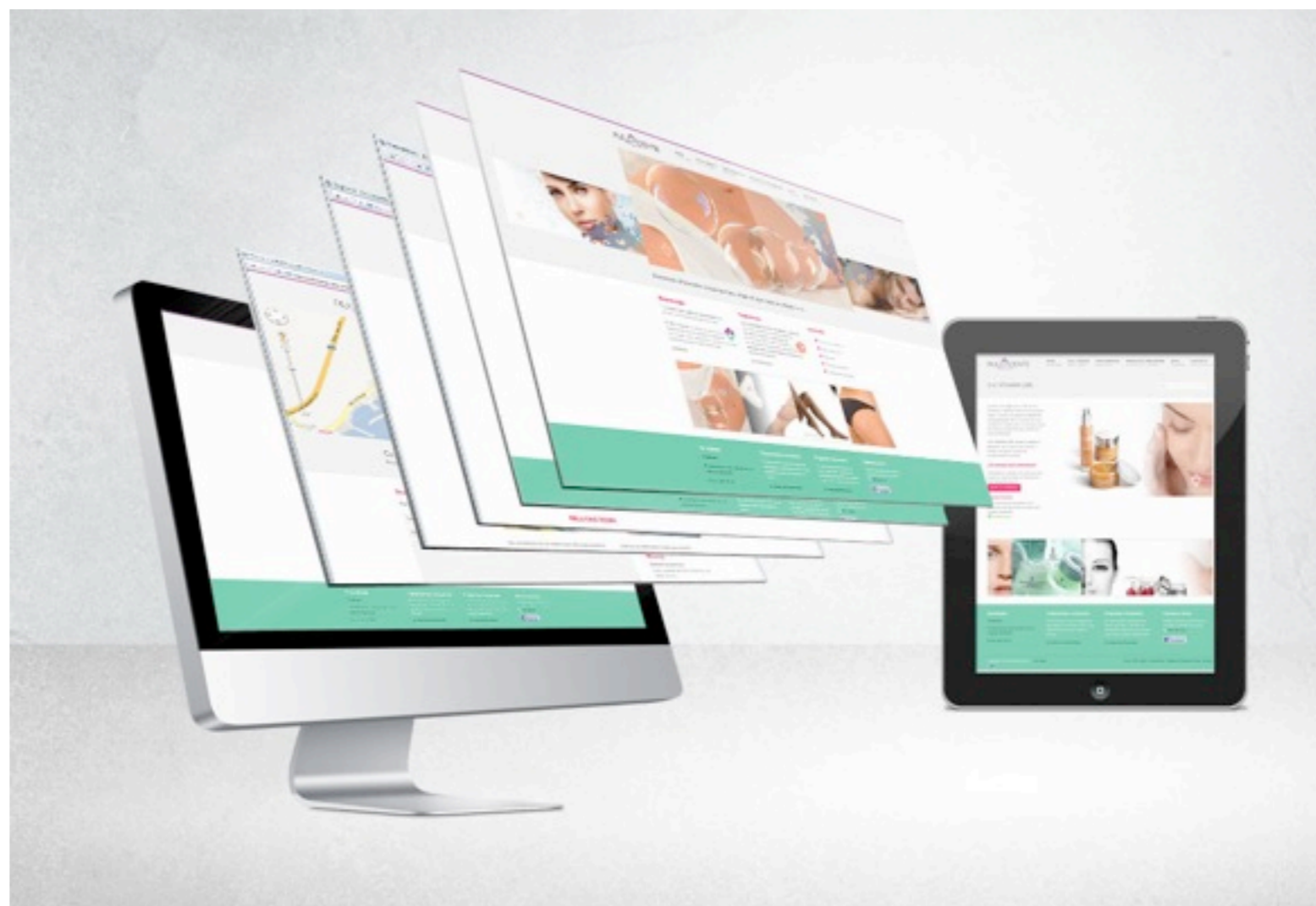
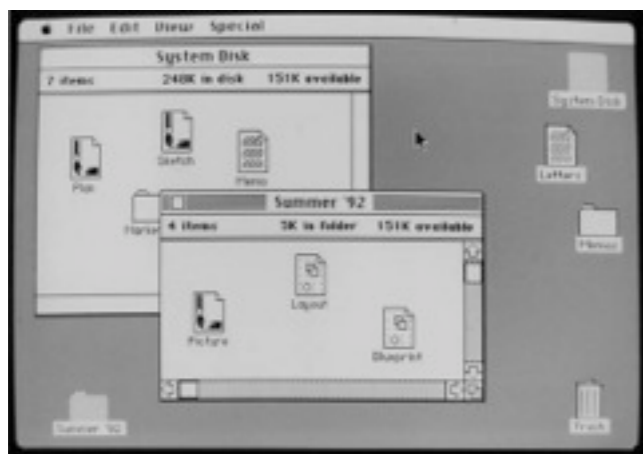
informes@nuevaescuela.net • 4371-4540

escuelas técnicas



escuelas técnicas

diseño gráfico · subuniversos · diseño digital



diseño gráfico · subuniversos · diseño digital

más adelante además...

más adelante además...



web 2.0 se modifican los medios de comunicación impactados por las TIC

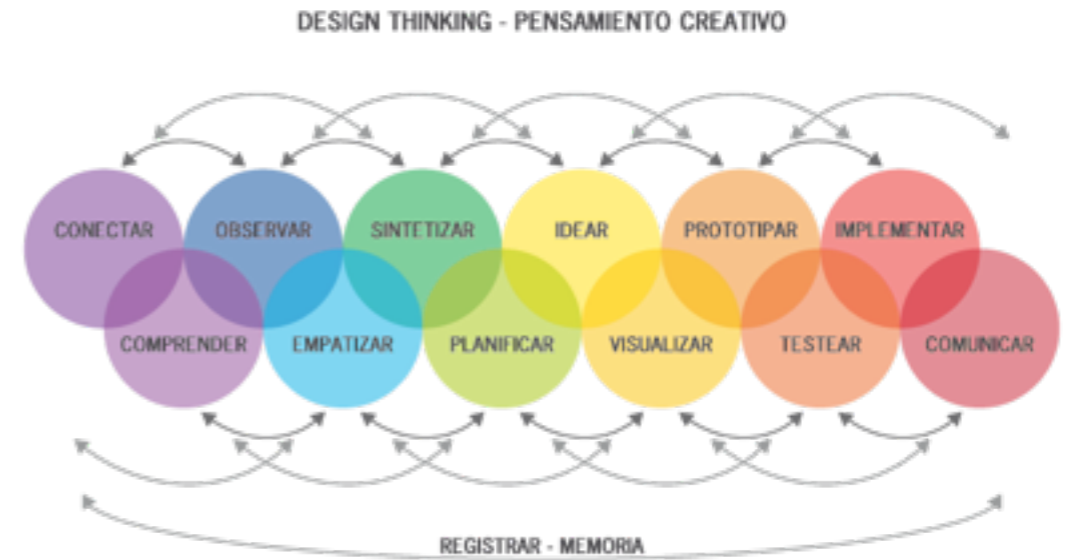
más adelante además...



web 2.0 se modifican los medios de comunicación impactados por las TIC

gremio de diseñadores

gremio de diseñadores



diseño emocional

design thinking



diseño social

diseño estratégico

diseño centrado en el usuario

discursos y tesis

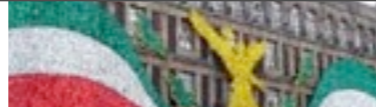
Rodríguez, L.

discursos y tesis

Rodríguez, L.

¿PARADIGMA?

contexto en el que siguen egresando diseñadores gráficos



contexto en el que siguen egresando diseñadores gráficos

diseñadores jóvenes



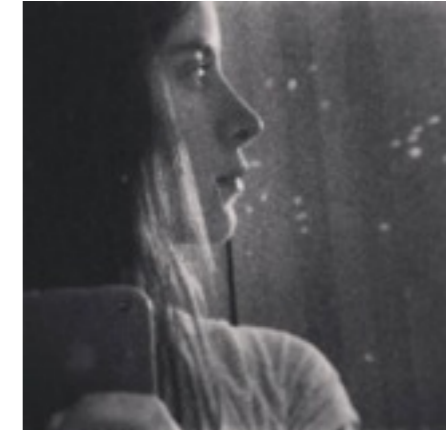
Tefa, Aranza y Karla



Areli



Abril y Fernanda



Sara



Jorge



José



Paola



María

diseñadores jóvenes



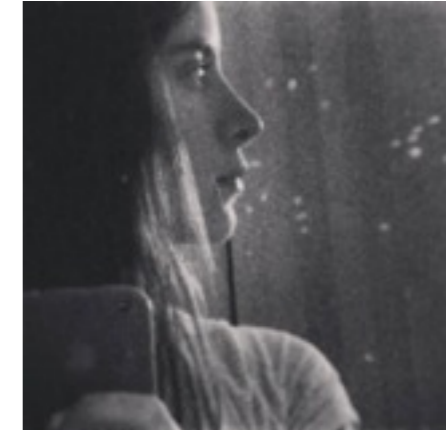
Tefa, Aranza y Karla



Areli



Abril y Fernanda



Sara



Jorge



José



Paola



María

diseñadores jóvenes



diseñadores jóvenes que buscan un lugar ...

Esquema de free lance

Competencia de técnicos graficadores

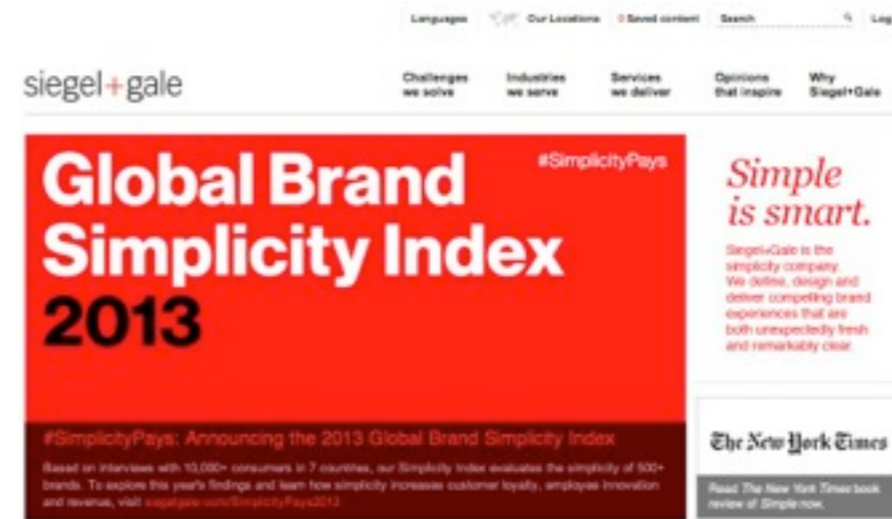
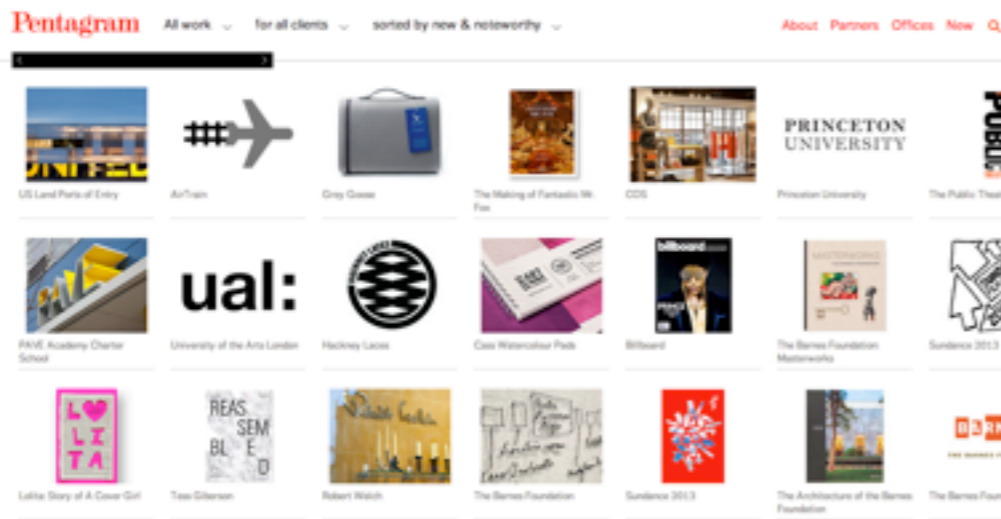


Esquema de free lance

**Competencia con agencias internacionales
y nacionales**

Esquema de free lance

Competencia con agencias internacionales y nacionales



En Retorno Tassier comunicamos ideas a través del diseño y la publicidad. Privilegiamos la palabra, el contacto humano y la alegría para apoyar a nuestros clientes a posicionarse en el mercado. La creatividad y el trabajo en equipo han enmarcado nuestra filosofía, convirtiéndose en elementos distintivos de nuestra historia.

Esquema de asalariados

Carreras peor pagadas en México ~ 2012

Las 10 profesiones peor pagadas en México

14/12/2011

La American Chamber of Commerce México obtuvo como resultados en qué estados del país la clase trabajadora percibe los mejores sueldos

Me gusta 143 Tweet 9 +1 22 Share 6



Las 10 profesiones peor pagadas en México. Foto: Banco de imágenes

La clase trabajadora que percibe los mejores sueldos está en las ciudades de Guadalajara, Monterrey y el Distrito Federal

La American Chamber of Commerce México (Amcham) a través de estudios realizados con la encuesta de Sueldos y Prestaciones correspondiente al año 2011 aplicada a diversas empresas en todo el país, obtuvo como resultados que la clase trabajadora que percibe los mejores sueldos está en las ciudades de Guadalajara, Monterrey y el Distrito Federal.

También la investigación pudo concluir que las personas que cuentan con conocimientos arriba del promedio del idioma inglés tienen ventajas económicas más elevadas que otros trabajadores, ya que este requisito suele ser importante y básico en varias empresas mexicanas.

Universia da a conocer las 10 **profesiones**

Esquema de asalariados

Carreras peor pagadas en México ~ 2012

1. Enfermería. A pesar de ser un trabajo de apoyo médico que por ende requiere **conocimientos de la carrera de medicina**, la cual muy bien pagada, el sueldo promedio es de **2 y 4 mil pesos mensuales**.

2. Periodismo. Este oficio-profesión **implica arduas jornada de trabajo**, estrés, rapidez y tiempo extra para el momento en el que se requiera su labor. A pesar de todo esto, su sueldo **no pasa de los 8 mil pesos mensuales**; es por ello que varios periodistas colaboran en distintos medios para incrementar las ganancias.

3. Nutrición. La mayoría de los nutriólogos prefieren invertir tiempo y dinero en poner un consultorio particular, ya que si trabajan en otras instituciones su sueldo no pasa de los **3 mil 500 pesos al mes**.

4. Turismo. Si no se ejerce la carrera en empresas de alto nivel o en instituciones gubernamentales, los ingresos mensuales están entre **3 y 5 mil pesos**.

5. Historia. Esta es una carrera que se ejerce principalmente en el campo de la docencia, el sueldo mensual percibido es de **6 mil pesos**.

6. Diseño gráfico. La demanda de esta profesión es muy elevada y es una de las más saturadas en el país, es por eso que **las oportunidades de trabajo son bajas** y el sueldo promedio también, no pasa de **5 ó 6 mil pesos al mes**.

7. Música. Esta profesión tiene como primer obstáculo el hecho de que **es difícil encontrar un empleo estable**; la mayoría de los músicos tienen contratos por eventos o a corto plazo, esto implica que el sueldo mensual sea de **5 mil pesos**.

8. Docencia. La Secretaría de Educación Pública reconoce que quien se dedica a la docencia no gana lo necesario ni lo merecido. Los maestros de educación básica en México perciben un sueldo aproximado de **6 mil pesos mensuales**. Si alguno tiene una profesión extra e imparte una materia en particular el salario mensual aumenta a 12 mil pesos.

9. Arte Dramático. El teatro es un arte poco comercial en el país. Los actores, sobre todo los experimentales tienen ingresos por debajo de los **7 mil pesos mensuales**.

Encuesta revista a! 2011



Encuesta Nacional de Salarios de Diseñadores Gráficos en México

por a! Diseño
director@a.com.mx

Presentamos los resultados de la Encuesta Nacional de Salarios de Diseñadores Gráficos en México. Agradecemos a los más de 2 mil 900 diseñadores participantes. Estamos seguros de que estos datos servirán a todo el gremio del diseño en nuestro país.

Próximamente, en la revista impresa publicaremos resultados ampliados de esta encuesta.



Encuesta Nacional de Salarios de Diseñadores Gráficos en México
Resultados Junio del 2011 2,934 respuestas

PERFIL DEL TOTAL DE ENCUESTADOS

SEXO

53 % **47 %**
HOMBRES MUJERES

PUESTO

12 % **34 %** **33 %** **21 %**
DISEÑADOR DISEÑADOR DISEÑADOR DIRECTOR
JUNIOR SENIOR CREATIVO

Encuesta revista a! 2011

MI SALARIO ES

27%

Buena

SATISFACCION

72%

Le gusta lo que hace
aunque el salario no
es tan bueno

OTRA OPORTUNIDAD

24%

Definitivamente
hubiera estudiado
otra carrera

SALARIOS POR ZONA GEOGRÁFICA

Lugar que ocupan los estados del país en salarios de más a menos ingresos

- 1 Querétaro, Estado de México y D.F.
- 2 Nuevo León y Tamaulipas
- 3 Campeche, Yucatán y Quintana Roo
- 4 Jalisco y Michoacán
- 5 Baja California Norte y Sur, Sonora, Sinaloa y Nayarit
- 6 Aguascalientes, Colima y Guanajuato
- 7 Morelos, Hidalgo, Tlaxcala y Puebla
- 8 Veracruz y Tabasco
- 9 Chihuahua, Coahuila, Durango, Zacatecas, San Luis Potosí
- 10 Guerrero, Oaxaca y Chiapas

Diferencia entre la mejor y la peor zona geográfica

24%

Gana menos de 7,500
Querétaro,
Estado de México
y D.F.

69%

Gana menos de 7,500
Guerrero,
Oaxaca
y Chiapas

SALARIOS POR LUGAR DE TRABAJO

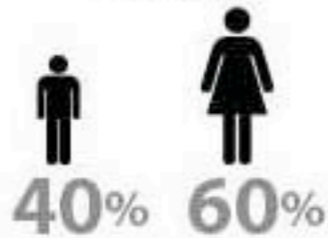
Dependiendo del lugar de trabajo los salarios de más a menos ingresos

- 1 Gobierno
- 2 Empresa privada

Encuesta 2013

Publicado el 10. jul, 2013 por Tony Tacacci. Estudios e Investigaciones, México-California

Género



Sueldo



Edad



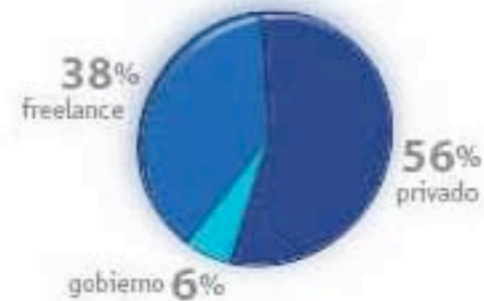
Especialidad



Estudios



Sector



No todos necesitan diseño gráfico

Raúl Belluccia

No todos necesitan diseño gráfico

Raúl Belluccia







¿qué pasa con los estudiantes al egresar?



¿qué pasa con las escuelas técnicas de diseño gráfico?



¿qué pasa con la competencia entre diseñadores gráficos profesionales, técnicos e improvisados?



¿cuál es su verdadero campo, tomando en cuenta el impacto de las nuevas tecnologías añadidas a todas las discusiones y situaciones que las anteceden y que continúan paralelamente?



¿qué es en realidad el diseño gráfico?



¿cuál es el sentido de lo profesional del diseño gráfico (en México)?



¿qué caracteriza a la sociedad a la que (supuestamente) atiende el diseño gráfico?



¿cuáles son los retos, las necesidades y las oportunidades que este contexto presenta a la profesión?

2. Investigación.

ELEMENTOS

Sociedad red del siglo XXI

Presenta necesidades, retos y oportunidades al ejercicio profesional del diseño gráfico



Universidad

Conceptualiza (objetiva) la profesión de acuerdo con las necesidades y retos que considera que la sociedad presenta al ejercicio profesional del diseño gráfico (influenciada por el gremio)



Diseñadores

Alumnos y egresados que crean su propia conceptualización de la profesión



POR HACER

1. Tratar de comprender el sentido que la sociedad concede al diseño gráfico en México.

**Perspectiva sociológica con base en Berger y Luckmann.
Objetivación social de la realidad.**

POR HACER

2. Tratar de comprender el sentido que la sociedad concede a lo profesional del diseño gráfico en México.

**Perspectiva sociológica con base en teorías de la sociología de las profesiones.
Freidson, Dubier y Tripier.**

POR HACER

3. Tratar de caracterizar el contexto social del ejercicio profesional del diseño gráfico en México, impactado por las TIC, en las primeras décadas del siglo XXI.

Perspectiva sociológica con base en Manuel Castells y Sygmunt Bauman

1. ¿Qué entiende la sociedad que es el diseño gráfico?

1. ¿Qué entiende la sociedad que es el diseño gráfico?

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD

1. ¿Qué entiende la sociedad que es el diseño gráfico?

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD

De acuerdo con la sociología del conocimiento (Berger y Luckmann, 1995) la realidad se construye socialmente y se **objetiva** a través del lenguaje.

1. ¿Qué entiende la sociedad que es el diseño gráfico?

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD

De acuerdo con la sociología del conocimiento (Berger y Luckmann, 1995) la realidad se construye socialmente y se **objetiva** a través del lenguaje.

La **objetivación** implica aceptar como real determinado conocimiento y concretarlo.

1. ¿Qué entiende la sociedad que es el diseño gráfico?

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD

De acuerdo con la sociología del conocimiento (Berger y Luckmann, 1995) la realidad se construye socialmente y se **objetiva** a través del lenguaje.

La **objetivación** implica aceptar como real determinado conocimiento y concretarlo.

Objetivación sobre diseño gráfico de una Universidad se refiere a cómo ésta comprende la profesión, la asume como una realidad y la objetiva en su currículo.

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

1. Es una actividad de graficación estética que data (por ejemplo) desde la llegada de la imprenta a México (1539).

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

- 1. Es una actividad de graficación estética que data (por ejemplo) desde la llegada de la imprenta a México (1539).**
- 2. Se relaciona con actividades vinculadas con la publicidad.**

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

- 1. Es una actividad de graficación estética que data (por ejemplo) desde la llegada de la imprenta a México (1539).**
- 2. Se relaciona con actividades vinculadas con la publicidad.**
- 3. Se vincula con el arte.**

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

- 1. Es una actividad de graficación estética que data (por ejemplo) desde la llegada de la imprenta a México (1539).**
- 2. Se relaciona con actividades vinculadas con la publicidad.**
- 3. Se vincula con el arte.**
- 4. Es la actividad que se encarga de graficar estéticamente, se concibe al diseñador como artista.**

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

5. Antes de la llegada de los dispositivos digitales existía una especie de monopolio de la actividad compartida con los artistas gráficos, los diseñadores gráficos, los técnicos de las artes gráficas (impresores).

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

5. Antes de la llegada de los dispositivos digitales existía una especie de monopolio de la actividad compartida con los artistas gráficos, los diseñadores gráficos, los técnicos de las artes gráficas (impresores).

6. La percepción social generalizada es que todos hacen lo mismo pero el profesional del diseño gráfico lo hace caro. Así trasciende la conceptualización social sobre diseño gráfico.

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

5. Antes de la llegada de los dispositivos digitales existía una especie de monopolio de la actividad compartida con los artistas gráficos, los diseñadores gráficos, los técnicos de las artes gráficas (impresores).

6. La percepción social generalizada es que todos hacen lo mismo pero el profesional del diseño gráfico lo hace caro. Así trasciende la conceptualización social sobre diseño gráfico.

7. Surgen subuniversos del diseño caracterizados por los nuevos medios digitales.

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

8. Las universidades objetivan al diseño gráfico de acuerdo con la evolución de la percepción social, sumada con lo que reconocen del propio contexto, y con las ideas (discursos o tesis) sobre lo que el diseño gráfico es y debe atender, que se discuten en el gremio.

OBJETIVACIÓN DE LA REALIDAD sobre diseño gráfico en México

8. Las universidades objetivan al diseño gráfico de acuerdo con la evolución de la percepción social, sumada con lo que reconocen del propio contexto, y con las ideas (discursos o tesis) sobre lo que el diseño gráfico es y debe atender, que se discuten en el gremio.

9. Las universidades concretan su objetivación sobre diseño gráfico en su propuesta curricular y con base en ello forman diseñadores gráficos.

2. Sentido de lo **PROFESIONAL** en México

SOCIOLOGÍA DE LAS PROFESIONES • 2 POSTURAS

1. El reconocimiento se da a través de las escuelas de elite que dotan de estatus a las ocupaciones (Europa).

2. La distinción y posición en el mercado se obtiene mediante la "capacitación e identidad como ocupaciones particulares organizadas corporativamente, a las que les endosan conocimiento especializado (E.U. e Inglaterra)".

2. Sentido de lo **PROFESIONAL** en México

SOCIOLOGÍA DE LAS PROFESIONES • 2 POSTURAS

1. El reconocimiento se da a través de las escuelas de elite que dotan de estatus a las ocupaciones (Europa).

2. La distinción y posición en el mercado se obtiene mediante la "capacitación e identidad como ocupaciones particulares organizadas corporativamente, a las que les endosan conocimiento especializado (E.U. e Inglaterra)".

**El diseño gráfico en México cumple con ambas perspectivas.
Es validado como una profesión.**

2. Sentido de lo **PROFESIONAL** en México

SOCIOLOGÍA DE LAS PROFESIONES • 2 POSTURAS

1. El reconocimiento se da a través de las escuelas de elite que dotan de estatus a las ocupaciones (Europa).

2. La distinción y posición en el mercado se obtiene mediante la "capacitación e identidad como ocupaciones particulares organizadas corporativamente, a las que les endosan conocimiento especializado (E.U. e Inglaterra)".

**El diseño gráfico en México cumple con ambas perspectivas.
Es validado como una profesión.**

No es reconocido socialmente como tal.

3. Caracterizar necesidades, retos y oportunidades del contexto social para el DG

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA GLOBALIZACIÓN

Castells / Bauman

Imagen tomada de google imágenes

[Http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi](http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi)



3. Caracterizar necesidades, retos y oportunidades del contexto social para el DG

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA GLOBALIZACIÓN

Castells / Bauman

Espacio de flujos.

Imagen tomada de google imágenes

[Http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi](http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi)



3. Caracterizar necesidades, retos y oportunidades del contexto social para el DG

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA GLOBALIZACIÓN

Castells / Bauman

Espacio de flujos.

Geografía variable.

Imagen tomada de google imágenes

[Http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi](http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi)



3. Caracterizar necesidades, retos y oportunidades del contexto social para el DG

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA GLOBALIZACIÓN

Castells / Bauman

Espacio de flujos.

Geografía variable.

Nuevos medios de comunicación.

Imagen tomada de google imágenes

[Http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi](http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi)



3. Caracterizar necesidades, retos y oportunidades del contexto social para el DG

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA GLOBALIZACIÓN

Castells / Bauman

Espacio de flujos.

Geografía variable.

Nuevos medios de comunicación.

Autocomunicación de masas.

Imagen tomada de google imágenes

[Http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi](http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi)



3. Caracterizar necesidades, retos y oportunidades del contexto social para el DG

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA GLOBALIZACIÓN

Castells / Bauman

Espacio de flujos.

Virtualidad real.

Geografía variable.

Nuevos medios de comunicación.

Autocomunicación de masas.

Imagen tomada de google imágenes

[Http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi](http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi)



3. Caracterizar necesidades, retos y oportunidades del contexto social para el DG

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA GLOBALIZACIÓN

Castells / Bauman

Espacio de flujos.

Virtualidad real.

Geografía variable.

División internacional del trabajo.

Nuevos medios de comunicación.

Autocomunicación de masas.

Imagen tomada de google imágenes

[Http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi](http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi)



3. Caracterizar necesidades, retos y oportunidades del contexto social para el DG

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA GLOBALIZACIÓN

Castells / Bauman

Espacio de flujos.

Geografía variable.

Nuevos medios de comunicación.

Autocomunicación de masas.

Virtualidad real.

División internacional del trabajo.

Globalización negativa.

Imagen tomada de google imágenes

[Http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi](http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi)



3. Caracterizar necesidades, retos y oportunidades del contexto social para el DG

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA GLOBALIZACIÓN

Castells / Bauman

Espacio de flujos.

Geografía variable.

Nuevos medios de comunicación.

Autocomunicación de masas.

Virtualidad real.

División internacional del trabajo.

Globalización negativa.

Pobreza y exclusión.

Imagen tomada de google imágenes

[Http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi](http://www.google.com.mx/imghp?hl=es&tab=wi)



CASO

Universidad Iberoamericana Puebla.

Años: 2012/2013

Licenciatura: Diseño Gráfico

Plan de estudios: 2004 NEC



imagen tomada de www.iberopuebla.edu.mx

RESULTADOS

Identifiqué **21** rasgos del perfil del diseñador gráfico pertinente al contexto estudiado y 23 rasgos que describen a dicho contexto.

RESULTADOS

FASE 1:

Categorías y subcategorías.

Responden a los cambios generados en el contexto social, de la era industrial a la digital.

RESULTADOS

FASE 1:

Categorías y subcategorías.

Responden a los cambios generados en el contexto social, de la era industrial a la digital.

Categoría 1. Cambios
en las relaciones sociales
de producción
de diseño gráfico.

RESULTADOS

FASE 1:

Categorías y subcategorías.

Responden a los cambios generados en el contexto social, de la era industrial a la digital.

Categoría 1. Cambios en las relaciones sociales de producción de diseño gráfico.

Categoría 2. Cambios en las formas cada vez más dinámicas de construcción de la cultura y sus significados.

RESULTADOS

FASE 1:

Categorías y subcategorías.

Responden a los cambios generados en el contexto social, de la era industrial a la digital.

Categoría 1. Cambios en las relaciones sociales de producción de diseño gráfico.

Categoría 2. Cambios en las formas cada vez más dinámicas de construcción de la cultura y sus significados.

Categoría 3. Cambios en las dinámicas de la comunicación.

RESULTADOS

FASE 1:

Categorías y subcategorías.

Responden a los cambios generados en el contexto social, de la era industrial a la digital.

Categoría 1. Cambios en las relaciones sociales de producción de diseño gráfico.

Categoría 2. Cambios en las formas cada vez más dinámicas de construcción de la cultura y sus significados.

Categoría 3. Cambios en las dinámicas de la comunicación.

Categoría 4. Cambios en el sustento y enfoque de la profesión del diseño gráfico.

RESULTADOS

FASE 1:

Categorías y subcategorías.

Responden a los cambios generados en el contexto social, de la era industrial a la digital.

Categoría 1. Cambios en las relaciones sociales de producción de diseño gráfico.

6 subcategorías

Categoría 2. Cambios en las formas cada vez más dinámicas de construcción de la cultura y sus significados.

8 subcategorías

Categoría 3. Cambios en las dinámicas de la comunicación.

4 subcategorías

Categoría 4. Cambios en el sustento y enfoque de la profesión del diseño gráfico.

3 subcategorías

Algunos de los rasgos del contexto:

Algunos de los rasgos del contexto:

1. Con base en los cambios de los medios de comunicación impactados por las TIC, existen diferentes esquemas de desarrollo profesional, más allá del de asalariados y del de emprendimiento o free lance tradicionales.

Algunos de los rasgos del contexto:

- 1. Con base en los cambios de los medios de comunicación impactados por las TIC, existen diferentes esquemas de desarrollo profesional, más allá del de asalariados y del de emprendimiento o free lance tradicionales.**
- 2. El papel de las redes sociales en la profesión del diseño gráfico y en la formación profesional de diseñadores es muy importante.**

Algunos de los rasgos del contexto:

- 1. Con base en los cambios de los medios de comunicación impactados por las TIC, existen diferentes esquemas de desarrollo profesional, más allá del de asalariados y del de emprendimiento o free lance tradicionales.**
- 2. El papel de las redes sociales en la profesión del diseño gráfico y en la formación profesional de diseñadores es muy importante.**
- 3. El trabajo se puede organizar en equipos inter y multidisciplinarios, así como internacionales en espacios atemporales y virtuales que respondan de acuerdo con la demanda. Esquema que considera un flujo de trabajo continuo.**

Algunos de los rasgos del contexto:

- 1. Con base en los cambios de los medios de comunicación impactados por las TIC, existen diferentes esquemas de desarrollo profesional, más allá del de asalariados y del de emprendimiento o free lance tradicionales.**
- 2. El papel de las redes sociales en la profesión del diseño gráfico y en la formación profesional de diseñadores es muy importante.**
- 3. El trabajo se puede organizar en equipos inter y multidisciplinarios, así como internacionales en espacios atemporales y virtuales que respondan de acuerdo con la demanda. Esquema que considera un flujo de trabajo continuo.**
- 4. El diseño visual dinámico que fluye por la red digital, puede y debe ser atendido por diseñadores gráficos.**

Algunos de los rasgos del contexto:

- 1. Con base en los cambios de los medios de comunicación impactados por las TIC, existen diferentes esquemas de desarrollo profesional, más allá del de asalariados y del de emprendimiento o free lance tradicionales.**
- 2. El papel de las redes sociales en la profesión del diseño gráfico y en la formación profesional de diseñadores es muy importante.**
- 3. El trabajo se puede organizar en equipos inter y multidisciplinarios, así como internacionales en espacios atemporales y virtuales que respondan de acuerdo con la demanda. Esquema que considera un flujo de trabajo continuo.**
- 4. El diseño visual dinámico que fluye por la red digital, puede y debe ser atendido por diseñadores gráficos.**
- 5. Existen diferentes mercados de diseño gráfico, pero todos requieren de un proceso colaborativo con los perceptores (usuarios/clientes) de los mensajes diseñados.**

Algunos de los rasgos del contexto:

- 1. Con base en los cambios de los medios de comunicación impactados por las TIC, existen diferentes esquemas de desarrollo profesional, más allá del de asalariados y del de emprendimiento o free lance tradicionales.**
- 2. El papel de las redes sociales en la profesión del diseño gráfico y en la formación profesional de diseñadores es muy importante.**
- 3. El trabajo se puede organizar en equipos inter y multidisciplinarios, así como internacionales en espacios atemporales y virtuales que respondan de acuerdo con la demanda. Esquema que considera un flujo de trabajo continuo.**
- 4. El diseño visual dinámico que fluye por la red digital, puede y debe ser atendido por diseñadores gráficos.**
- 5. Existen diferentes mercados de diseño gráfico, pero todos requieren de un proceso colaborativo con los perceptores (usuarios/clientes) de los mensajes diseñados.**
- 6. Es una realidad la competitividad internacional.**

Algunos de los rasgos del contexto:

- 1. Con base en los cambios de los medios de comunicación impactados por las TIC, existen diferentes esquemas de desarrollo profesional, más allá del de asalariados y del de emprendimiento o free lance tradicionales.**
- 2. El papel de las redes sociales en la profesión del diseño gráfico y en la formación profesional de diseñadores es muy importante.**
- 3. El trabajo se puede organizar en equipos inter y multidisciplinarios, así como internacionales en espacios atemporales y virtuales que respondan de acuerdo con la demanda. Esquema que considera un flujo de trabajo continuo.**
- 4. El diseño visual dinámico que fluye por la red digital, puede y debe ser atendido por diseñadores gráficos.**
- 5. Existen diferentes mercados de diseño gráfico, pero todos requieren de un proceso colaborativo con los perceptores (usuarios/clientes) de los mensajes diseñados.**
- 6. Es una realidad la competitividad internacional.**
- 7. Es pertinente y relevante el enfoque sociológico desde el diseño gráfico.**

Pepillo 2012 ...

Pepillo 2013 ...

Pepillo 2013 ...



Esquema distinto al de asalariados y free lance tradicional:
organización de equipos de trabajo de acuerdo con la demanda 2013 ...

Esquema distinto al de asalariados y free lance tradicional:
organización de equipos de trabajo de acuerdo con la demanda 2013 ...



Carlos



Rodrigo



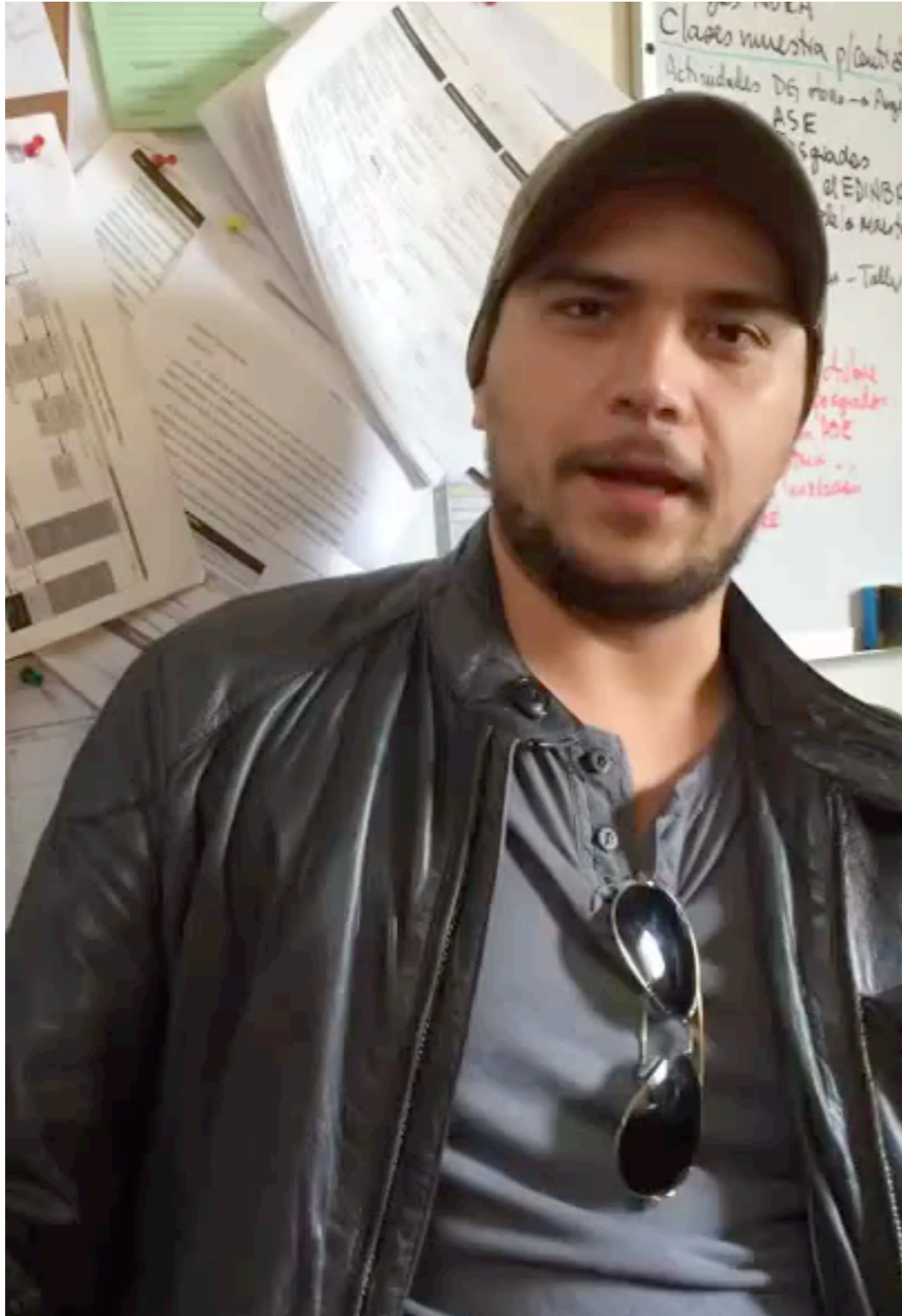
Jorge



Arturo

Jorge 2014 ...

Jorge 2014 ...



Arturo 2014 ...

Arturo 2014 ...

Arturo 2014 ...



CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

1. El contexto social del ejercicio profesional del diseño gráfico es muy distinto al de finales del siglo pasado, ahora es RED gracias a las TIC, pero además presenta grupos muy numerosos de excluidos. Es muy variado y evoluciona muy rápido. Merece ser estudiado.

CONCLUSIONES

- 1. El contexto social del ejercicio profesional del diseño gráfico es muy distinto al de finales del siglo pasado, ahora es RED gracias a las TIC, pero además presenta grupos muy numerosos de excluidos. Es muy variado y evoluciona muy rápido. Merece ser estudiado.**
- 2. A nivel general la sociedad mexicana desconoce lo que es el diseño gráfico. Se confunde esta actividad con la de graficación para medios impresos o digitales.**

CONCLUSIONES

- 1. El contexto social del ejercicio profesional del diseño gráfico es muy distinto al de finales del siglo pasado, ahora es RED gracias a las TIC, pero además presenta grupos muy numerosos de excluidos. Es muy variado y evoluciona muy rápido. Merece ser estudiado.**
- 2. A nivel general la sociedad mexicana desconoce lo que es el diseño gráfico. Se confunde esta actividad con la de graficación para medios impresos o digitales.**
- 3. Desde el gremio de diseño gráfico no se ha atinado a la forma de modificar la objetivación social de lo que el diseño es y puede aportar.**

CONCLUSIONES

- 1. El contexto social del ejercicio profesional del diseño gráfico es muy distinto al de finales del siglo pasado, ahora es RED gracias a las TIC, pero además presenta grupos muy numerosos de excluidos. Es muy variado y evoluciona muy rápido. Merece ser estudiado.**
- 2. A nivel general la sociedad mexicana desconoce lo que es el diseño gráfico. Se confunde esta actividad con la de graficación para medios impresos o digitales.**
- 3. Desde el gremio de diseño gráfico no se ha atinado a la forma de modificar la objetivación social de lo que el diseño es y puede aportar.**
- 4. Es relevante el trabajo inter y multidisciplinar, así como colaborativo con clientes y usuarios involucrándolos en el proceso de diseño.**

CONCLUSIONES

- 1. El contexto social del ejercicio profesional del diseño gráfico es muy distinto al de finales del siglo pasado, ahora es RED gracias a las TIC, pero además presenta grupos muy numerosos de excluidos. Es muy variado y evoluciona muy rápido. Merece ser estudiado.**
- 2. A nivel general la sociedad mexicana desconoce lo que es el diseño gráfico. Se confunde esta actividad con la de graficación para medios impresos o digitales.**
- 3. Desde el gremio de diseño gráfico no se ha atinado a la forma de modificar la objetivación social de lo que el diseño es y puede aportar.**
- 4. Es relevante el trabajo inter y multidisciplinar, así como colaborativo con clientes y usuarios involucrándolos en el proceso de diseño.**
- 5. Es proceso de diseño inicia desde la detección de la necesidad o el problema, la conceptualización inicia desde la investigación, para la cual es básico contar con herramientas de investigación desde la sociología.**

CONCLUSIONES

- 1. El contexto social del ejercicio profesional del diseño gráfico es muy distinto al de finales del siglo pasado, ahora es RED gracias a las TIC, pero además presenta grupos muy numerosos de excluidos. Es muy variado y evoluciona muy rápido. Merece ser estudiado.**
- 2. A nivel general la sociedad mexicana desconoce lo que es el diseño gráfico. Se confunde esta actividad con la de graficación para medios impresos o digitales.**
- 3. Desde el gremio de diseño gráfico no se ha atinado a la forma de modificar la objetivación social de lo que el diseño es y puede aportar.**
- 4. Es relevante el trabajo inter y multidisciplinar, así como colaborativo con clientes y usuarios involucrándolos en el proceso de diseño.**
- 5. Es proceso de diseño inicia desde la detección de la necesidad o el problema, la conceptualización inicia desde la investigación, para la cual es básico contar con herramientas de investigación desde la sociología.**
- 6. Se debe tener conciencia de las necesidades y oportunidades del contexto actual, prepararse a nivel de competencia global, sin perder de vista la realidad del propio contexto.**

CARMEN TIBURCIO GARCÍA
FB: carmen tiburcio
carmen.tiburcio@iberopuebla.mx
ctiburcio11@gmail.com
octubre 2014