

La lógica y la competencia del diseño: Una proximidad disciplinaria deseable

*The logic and competence of design:
A desirable disciplinary proximity*

Laura Teresa Gómez-Vera
Verónica Zendejas Santín
Georgina Alicia García Luna Villagrán

Resumen

En este artículo se presenta una reflexión acerca de la proximidad disciplinaria que es deseable en la práctica profesional del diseño frente a las exigencias de un escenario social y productivo. Se destaca el quehacer interdisciplinario en donde es necesario transitar hacia metodologías colaborativas para abordar soluciones de productos y servicios complejos e integrales. Conceptualmente, se discurre sobre la coincidencia de las oportunidades de transferencia de tecnologías como parte ejercicio para la innovación, derivando en atributos que aportan significación a las soluciones integrales, lo que se ejemplifica en el ámbito de espacios públicos de recreación.

Palabras clave: Diseño, interdisciplina, innovación.

*Profesoras-investigadoras adscritas al Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Correos: lagov13@gmail.com; verozendejas3@gmail.com; ggarcialunavi@uaemex.mx

Fecha de recepción: junio 2024

Fecha de aceptación: agosto 2024

Versión final: septiembre 2024

Fecha de publicación: octubre 2024

Abstract

This article presents a reflection on the disciplinary proximity that is desirable in the professional practice of design in the face of the demands of a social and productive scenario. The interdisciplinary work stands out, where it is necessary to move towards collaborative methodologies to address complex and comprehensive product and service solutions. Conceptually, it discusses the coincidence of technology transfer opportunities as part of an exercise for innovation, resulting in attributes that provide significance to comprehensive solutions, which is exemplified in the field of public recreation spaces.

Keywords: Design, interdiscipline, innovation.

Introducción

La industria del diseño en México presenta una condición restrictiva que tiene que ver con su reconocimiento social que está comprometido más allá de sus límites disciplinarios.^[1] En su práctica, el abordaje que conduce hacia una solución intrínseca —dícese de la representación de objetos que se conceptúan desde lo emocional, sustentable, activista, estratégico, consciente, participativo, etc.— no obstante los enfoques que giran en torno a la asociación interdisciplinaria ocupan la atención hacia la innovación y la transferencia objetiva de los objetos de diseño.

El reto profesional de este gremio rebaza el carácter proyectual de la disciplina toda vez que en la configuración del entorno material prevalecen fundamentos antropológicos indistintos con los que se debe fundamentar la intervención en cada escenario. De manera transversal se observa ciertos principios que “permiten al investigador–diseñador describir o interpretar la multidimensionalidad de la realidad de los actores sociales en una contextualización determinada” (Nuñez y Escobar, 2018), lo cual obedece a todo lo que trasciende en función del despliegue de las capacidades facultativas y en su representación simbólica.

Concurrencia disciplinaria

“Cada uno mira demasiado lo propio y olvida que hay cosas que son de todos y que hay que cuidar”
Miguel Delibes.

Toda vez que para el diseño es oportuna la “inquisición racional de la realidad” (Picardo y Escobar, 2002), la esencia en sus objetos de estudio reclama diversas posturas disciplinares en donde “las ideas toman forma en el seno de las culturas en una relación recíproca, las ideas conforman las culturas y la cultura conforma las ideas” (Buss, 1998). A partir de una logística ética, “todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad” (Manzini, 2015, p. 81) radica en superar cualquier imprecisión en el proceso proyectual.

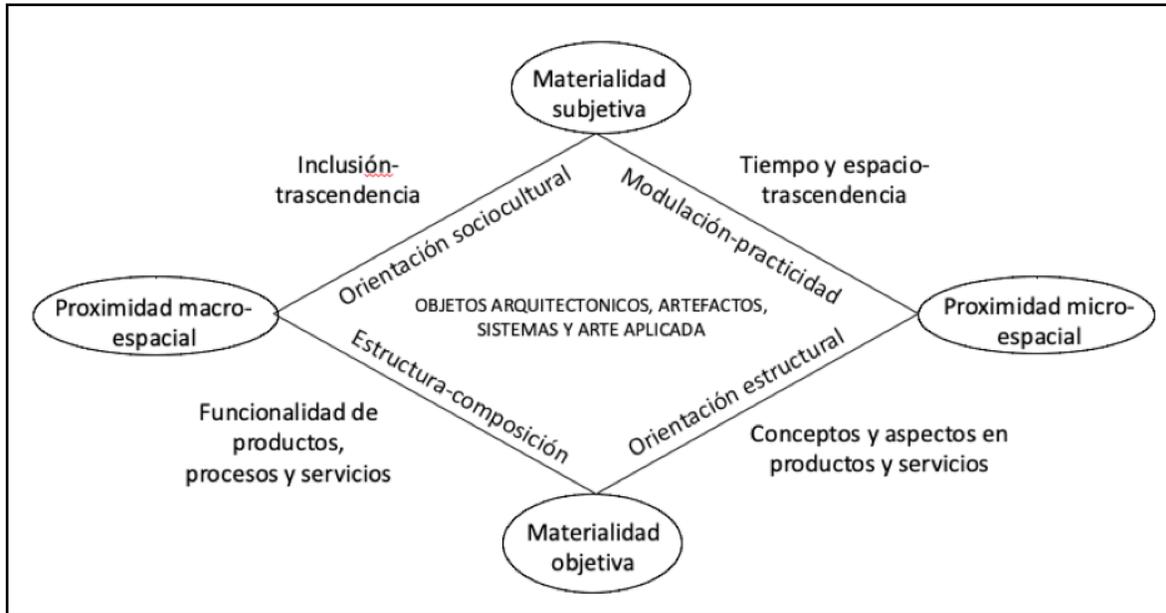
La concurrencia de saberes es el eje en el diseño del entorno material –subjetivo y objetivo– con carácter innovador;^[2] es una competencia diferenciada en la compleja red de atributos socioculturales y técnico-estructurales, cuyo reconocimiento incide según la explicación telésica^[3] (véase figura 1). La arquitectura, el diseño y las artes aplicadas inciden como un agente que busca evolucionar estratégicamente, ya sea bajo el dominio macro o micro espacial. Ese nexo se entiende como un proceso que refiere al “conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que interactúan, con un objetivo claro, que combina diversos recursos, prácticas de operación y de organización para generar un resultado deseado” (IMNC, 2007:2).

Aquella práctica que busca “lograr una integración y reflexión profunda que complejiza el conocimiento disciplinar existente” (Morales y Muñoz, 2021:3) reviste diversos enfoques de la representación contextual y de la intencionalidad de los sujetos que aportan una pluralidad de perspectivas al objeto de estudio sin que cada disciplina modifique sus orientaciones científicas.

Es una interacción en donde se construyen discursos que se posicionan desde distintos significados (Riveros, Meriño y Crespo, s/a) dando lugar a distinguir la naturaleza del ejercicio proyectual. Manzini (2015) hace la diferencia siguiente: a) proyectos que revisten el origen y la naturaleza del diseño, b) proyectos los están orientados hacia la construcción de he-

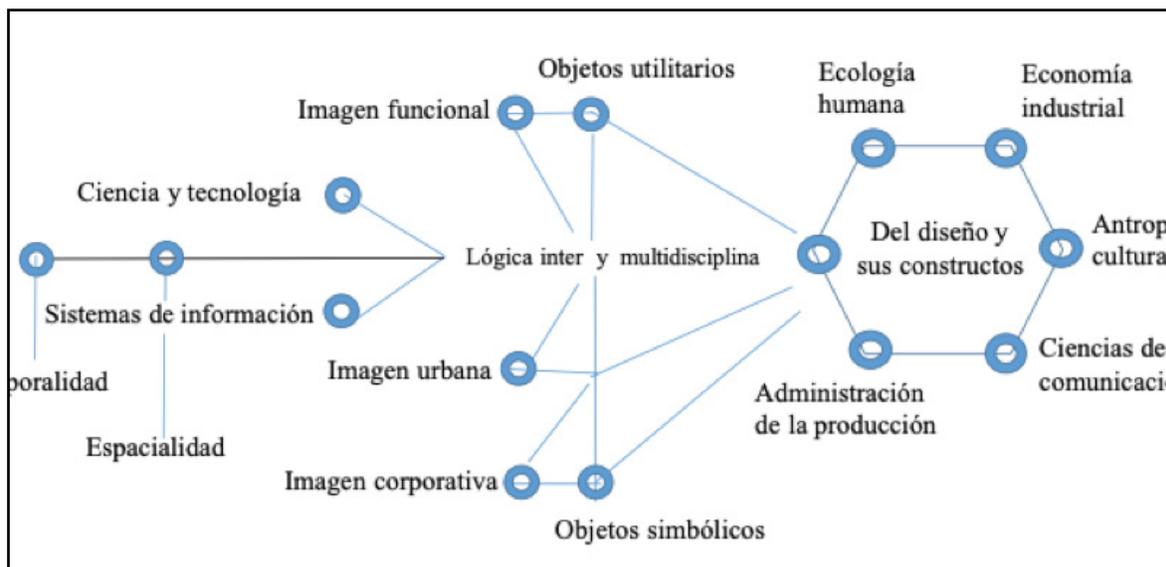
ramientas para su práctica, y c) proyectos de carácter propositivo. En la figura 2 se muestra una de las múltiples posibilidades interdisciplinarias que produce tantas aplicaciones en la dimensión científico-tecnológica y da pauta a predicciones respaldadas en la observación indirecta del objeto de estudio.

Figura 1. Concurrency estratégica disciplinaria.



Fuente: Elaboración del autor.

Figura 2. Lógica multidisciplinaria en la práctica del diseño.



Fuente: Elaboración del autor.

Pero la innovación implica rebasar los condicionamientos que tienen que ver con la competencia operativa y sumar otros factores que interesan a la competitividad empresarial.[4] Es ampliar el horizonte epistemológico que la define e insertar al mercado los productos y servicios con una oportunidad directa. Ulrich y Eppinger(2009) advierten sobre la importancia de diferenciar a las invenciones, según sean “productos genéricos influenciados por el mercado, productos impulsados por la tecnología, productos de proceso intensivo, productos personalizados, productos de alto riesgo, productos de rápida elaboración y sistemas complejos”. Son proyectos que alternan con una experimentación creativa, cuya calidad garantiza muy buen desempeño en cada una de las etapas de desarrollo, crecimiento, madurez y declive.

Cabe ilustrar dicha diferenciación: un notorio proyecto impulsado por la tecnología que ocupó la atención de la Arquitecta Doris Kim Sung, mediante la interrelación del diseño con la ciencia de materiales y la biología resultó en una estructura que aporta conveniencias a las edificaciones con la instalación de estructuras hechas con materiales “termo-biometales” que funcionan como sistemas de aislamiento térmico y acústico.[5] En el caso de productos personalizados es un deber respaldar las iniciativas para sanar las deficiencias tradicionales que son evidentes en diversos sectores, para lo cual, la Doctora Erika Frenkel responde al “diseño de tecnología médica para entornos de bajos recursos” con un equipo que se caracteriza por interrelacionar los componentes técnicos con materiales y mecanismos simples que, en su estructura formal y funcional con base en un generador de oxígeno, un fuelle y una batería de larga duración, responde con las exigencias técnicas del campo de la medicina.[6]

Aunque la creación objetual es aquello que da origen a la innovación, “la aplicación novedosa de los conocimientos y que éstos redunden en un beneficio económico” (Berumen, 2014) es lo que la caracteriza, al tiempo de ser un proceso que favorece “detectar oportunidades y capacidades organizacionales para generar productos, procesos y servicios, novedosos aceptados por los consumidores” (IMNC, 2007). La caracterización que potencia la transferencia de la innovación —dícese del modelo de Sabato y Botana— impone una lógica de colaboración que encausa lo que Etzkowitz y Ledesdorff (2000) definen como el modelo de la Triple Hélice, el cual deriva en una inteligencia compartida entre los agentes líderes que son co-responsables en la avenencia de la experiencia material; dícese de las

entidades de investigación y desarrollo tecnológico (sujetos de innovación) con los sectores gubernamental (encargado de la legislación, subvenciones y reguladoras de la propiedad intelectual) y empresarial (inversoras privadas).^[7] La independencia funcional y de gestión en cada una de esos organismos hace que prevalezcan barreras en cuanto a enfoques, tecnicismos y distinciones metodológicas, reglamentarias y procedimentales; de ahí que Porter (2012: 386) opine que “deben existir beneficios evidentes de compartir o transferir conocimientos a unidades afines, pues de lo contrario una interrelación no será conveniente desde el punto de vista estratégico”.

A partir de las capacidades de acción, las expectativas para la innovación se amplían para trascender en proyectos que puedan ser sostenibles en el tiempo bajo diversas circunstancias administrativas y ambientales, en donde las oportunidades son el factor clave en las coyunturas de emprendimiento, tal como lo destacan Gamero y Ostos (2020). La diferenciación que se antepone en cualquier experiencia de diseño tiene que ver con proyectos que son a su vez temporales (situacionales), únicos (inmersión y experimentación) o de elaboración progresiva (constructos teóricos y materialización), cuya dirección demanda saberes, habilidades y herramientas que apliquen en cada fase de desarrollo.

Atributos de innovación en el diseño

La complejidad en la dimensión del diseño influye en el efecto de continuidad que intensifica el efecto de ruptura estructural, funcional y formal, e incide en los parámetros que los usuarios valoran^[8] sobre su empatía con diversos sistemas para caracterizar una realidad física y espacial. “Necesitamos el diseño como forma de pensar, de abordar grandes sistemas socio técnicos, de reconocer a cada persona como un componente del complejo sistema del mundo que comprende todos los seres y espacios en la tierra, donde cada componente impacta a los demás^[9] (Norman, 2023; p.35).

El concepto de innovación se aprecia desde tres escenarios: El tecnológico cuando se producen cambios en los productos y procesos introducidos en un mercado determinado cuyos atributos son valorados por el usuario (Tejeda, et. al, 2019); el World Economic Forum destaca que desde el ámbito de lo social tiene que ver con “la aplicación de un enfoque in-

novador, práctico y sostenible, basado en el mercado para beneficiar a la sociedad en general y a las poblaciones de bajos ingresos o desatendidos en especial” (García-Flores y Palma, 2019); y el último escenario es cuando nuevos métodos se presentan en las organizaciones de gestión organizacional o ambiental. La correlación de estos conceptos conlleva a un discernimiento lógico-secuencial en cada etapa del proceso de diseño.

Para llevar a la práctica la proyección estratégica y sustentable se ofrecen variables que es deseable atender en los proyectos de diseño. Son atributos que se describen según el tipo de requerimiento, ya sea por el uso, la función, la estructura y la forma que se persigue en los objetos; —este ejemplo se orienta hacia el diseño de elementos para el esparcimiento—.

Tabla 1. Atributos de innovación en proyectos de diseño.

Proyección estratégica	Proyección sustentable	Importancia
Precisiones de función (ordenación)		
Acoplamiento de vocaciones recreativas  integración-versatilidad	Acoplamiento al entorno  confiabilidad, resistencia	<i>Factibilidad</i> Interrelación de áreas funcionales-equipamiento Relación materiales y equipo-contexto inmediato
Precisiones de uso (accesibilidad)		
Tolerancia a la excursión  Esfuerzo físico –conveniencia/seguridad–	Tolerancia a la conservación  Intervención-mantenimiento/recuperación	<i>Relación con el usuario</i> Relación modularidad-accesibilidad Relación usuario-contexto inmediato
Precisiones de estructura (adaptación)		
Estabilidad de componentes  Esfuerzo mecánico –resistencia/rendimiento–	Estabilidad de materiales y acabados  Adaptación al medio –durabilidad/repación–	<i>Relación de componentes</i> Relación manipulación-resistencia mecánica Relación acabados-medio ambiente
Precisiones de forma (percepción)		
Apreciación habitable  Originalidad, estilo	Apreciación natural  Preservación, vigilancia	<i>Experiencia del usuario</i> Relación percepción/imagen (pe) Relación medio social-medio natural

Fuente: Elaboración propia (2023) con base en Suárez (2017).

La proyección estratégica y sustentable implica que el ejercicio que interviene en cada una de las etapas en las que el objeto es bosquejado sea preconcebido para responder a determinados usuarios y contextos. Comprende identificar el nivel de innovación tecnológica que los proyectos presenten, según requerimientos diversos:

- ***Acoplamiento al entorno:*** El objeto del diseño y su capacidad funcional se deduce de todas aquellas configuraciones morfológicas que influyen en el acoplamiento al entorno, junto con la rehabilitación de espacios naturales, mediante el mayor aprovechamiento del follaje, del arbolado y del sistema lacustre en general. Afecta, asimismo, el abastecimiento de agua (procesada y de lluvia) para el cuidado del sitio. La confiabilidad funcional del entorno sugiere la adaptación de estructuras que provean la estabilidad y la resistencia en los materiales que se empleen, evitando perjuicios al medio ambiente.
- ***Acoplamiento de vocaciones recreativas:*** La funcionalidad del objeto de diseño estriba en una abstracción creativa que logre demarcar áreas que sean sustantivas para el recinto, conforme a una estricta coincidencia de su vocación con la geometría espacial. El conjunto de áreas y amenidades se han de caracterizar por su integración y versatilidad sin afectar los principios de afinidad con el contexto, toda vez que constituye una porción del territorio circundante.
- ***Tolerancia a la excursión:*** El potencial de uso que el diseño provoca está en función de un conjunto ordenado de construcciones, instalaciones y mobiliarios urbanos que estén estratégicamente dispuestos bajo un horizonte óptimo de accesibilidad; [10] se busca una cualidad que pende de la avenencia de la naturaleza, el medio construido y el tipo de rutinas de los grupos objetivo. Se trata que las variables ergonómicas y antropométricas se satisfagan a plenitud a fin de eliminar barreras físicas, visuales, sonoras y sensoriales.
- ***Tolerancia a la conservación:*** El impacto del diseño se aprecia en aquellas prácticas que sean inclusivas hacia los usuarios y actores del espacio público a fin de impulsar su interés por “proteger el medio ambiente, preservar la naturaleza, el patrimonio biocultural, la biodiversidad, la agrobiodiversidad” (Sedema, a, s/a). Así, el tra-

bajo interdisciplinario de la arquitectura, el diseño y las artes, en afinidad con las ciencias naturales, es propicio para proyectar la conservación de un mayor número de oportunidades productivas sustentables con fines recreativos y educativos.

- ***Flexibilidad de componentes:*** El diseño y la adaptación estructural de áreas y secciones, así como la manufactura de los artefactos que lo reviste, está sujeta a la ingeniería de las partes y a la estabilidad de sus componentes, toda vez que deriva en alternativas mecánicas que comprometen el centro de gravedad de las unidades constituyentes. Es una dimensión que se juzga con base en la renovación de arquitecturas, dispositivos o artefactos que responden con propiedades notables que sean valoradas por los actores que intervienen, al tiempo de ser oportunos con las exigencias de un entorno que le concierne satisfacer necesidades diversas.
- ***Estabilidad de materiales y acabados:*** El diseño estructural, así como la ordenación de sus elementos constitutivos ejerce una serie de adversidades al territorio bajo el precepto de adaptabilidad, puesto que las cualidades de los materiales importan en el ciclo de vida de los objetos y en la garantía de su mantenimiento de manera permanente.
- ***Apreciación habitable:*** La originalidad en el diseño de un entorno urbano con fines recreativos y de convivencia se refiere a las caracterizaciones en la predilección de un sitio, al tiempo de proveer coincidencias e identidad sobre la experiencia cultural y cívica, en armonía con todos aquellos preceptos que fomentan ampliar las posibilidades de interacción social amplia y diversificada.
- ***Apreciación natural objetiva:*** La distinción de un sitio público delega un significado en reciprocidad con los rasgos de su entorno inmediato y, ha de depender del aspecto que se busque, ya sea de mimetizar o de discrepar sobre el entorno y el paisaje natural y construido con el que se comparte el territorio. En cualquiera caso, cuando el escenario ambiental es percibido y valorado a plenitud tiene efectos positivos para su preservación.

Comentarios finales

Aun cuando el entorno material se ha distinguido históricamente como un factor para humanizar y facilitar la vida de los grupos sociales es importante debatir sobre las barreras que la profesionalización del diseño enfrenta desde su quehacer social. La colaboración que se manifiesta en ese tipo de proyectos estriba en el liderazgo de estrategias para que la voz de todos aquellos actores involucrados, particularmente los usuarios afectados sea transformada en una solución acertada. La respuesta es tangible cuando se modifican los métodos y se traducen en prácticas entre profesionales con intereses que se basen en la experiencia. Se centra en aprovechar el comportamiento tácito y la respuesta que un grupo de trabajo tiene con respecto a un propósito creativo bajo las dimensiones que respondan a la propia conceptualización; como es el caso de la inclusión y la empatía que le demanda al diseñador desarrollar mayor intuición y observación para dirigir lo subjetivo al campo de la acción objetiva.

La cualificación que hace asequible a la innovación, según la conceptualización propia del objeto, rebaza el trabajo técnico que responde solamente a requerimientos estéticos y funcionales. La ocupación social en la creación objetual implica mucha experiencia para gestionar el conocimiento tácito con miras a concebir ideas originales que satisfagan los intereses compartidos. Particularmente hay que cuestionarse, y en su caso, reconocer las estrategias y suministros de los que se dispone para lograr mayor interacción con la realidad que se busca intervenir. Cuando el objeto por sí mismo expresa su función social narra su propia historia, lo cual trasciende con beneficios de bienestar, al tiempo de lograr mayor reconocimiento hacia el enfoque social de la disciplina.

Notas:

- [1] Dícese del diseño del espacio urbano, arquitectónico, objetual y simbólico, aunque puede abarcar otros tipos que infieran a la configuración material del entorno.
- [2] En el Artículo 46 de la Ley Federal de Propiedad Industrial se considera invención a “toda creación humana que permita transformar la materia o la energía que existe en la naturaleza, para su aprovechamiento por el hombre y satisfacer sus necesidades concretas”.

- [3] Papanek (1977) señala que “el contenido telésico de un diseño debe reflejar la época y las condiciones que le han dado lugar, y debe ajustarse al orden humano socioeconómico general en el cual va a actuar.” Asimismo, expone que es una cualidad que forma parte del complejo funcional que abarca “la utilización, el método, la necesidad, la asociación y la estética”.
- [4] Varias posibilidades son aceptables en la estrategia competitiva, a decir de Ulrich y Eppinger(2009): “Liderazgo tecnológico, liderazgo en costos; concentrarse en el cliente; e imitativa”.
- [5] Proyecto “metal that breaths”, disponible en: https://www.ted.com/talks/doris_kim_sung_metal_that_breathes
- [6] Proyecto “the universal anesthesia machine” disponible en: https://www.ted.com/talks/erica_frenkel_the_universal_anesthesia_machine
- [7] Jorge Sábato [de nacionalidad argentina] y Natalio Botana [de nacionalidad italiana] asumen una perspectiva social de la ciencia , cuya teoría está compilado en La ciencia y la tecnología en el desarrollo futuro de América Latina, que realizó en colaboración con Botana en el año 1975. Recuperado en: <http://pensalatitec.iiec.unam.mx/sites/pensalatitec.iiec.unam.mx/files/Capitulo%20Jorge%20Sábato.pdf>.
- [8] Universidad Politécnica de Madrid. “Innovación: aspectos generales”, disponible en: <http://www.neuronilla.com/documentate/articulos/17-innovacion-aspectos-generales/434-gestion-de-lainnovacion-universidad-politecnica-de-madrid.html>
- [9] Traducción del texto original por parte del autor.
- [10] El concepto de accesibilidad se refiere a todas aquellas instalaciones “para asegurar el acceso de las personas con discapacidad y personas con movilidad limitada, en igualdad de condiciones con las demás al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, incluidos los sistemas y las tecnologías, y a los servicios que se brindan en la Ciudad de México, garantizando su uso seguro, autónomo y cómodo (Gobierno de la Ciudad de México, 2017).

Referencias

- Berumen, S.A. (2014). *Valor estratégico de la innovación*. México: Editorial Trillas. ISBN: 978-607-17-1947-8
- Buss, H. (1998). *Raíces de la Sabiduría*. México: Editora Rodríguez, ISBN 968-7529-25-3.
- Etzkowitz, H. & Leydesdorff, L. (2000). The dynamics of innovation: from National Systems and “Mode 2” to a Triple Helix of university-industry-government relations. *Research Policy*, 29(2), pp.109-123.
- García-Flores, V. y Palma, L. (2019): “Innovación social: Factores claves para su desarrollo en los territorios”, CIRIEC-España, *Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, 97, 245-278. DOI: 10.7203/CIRIEC-E.97.14148.

- Gamero, H., & Ostos, J. (2020). Revisión sistemática de literatura sobre factores clave en la identificación de oportunidades de negocio. *RETOS. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 10(20), 307-327. <https://doi.org/10.17163/ret.n20.2020.07>
- IMNC-Instituto Mexicano de Normalización y Certificación, A.C. (2007). *Sistema de Gestión de Tecnología Terminología*. Estados Unidos Mexicanos: IMNC.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Editorial experimenta. ISBN 9788494481703. Disponible en: <https://catedraleonardi.com.ar/v2/wp-content/uploads/2020/04/U4-Manzini-Cuando-todos-diseñan-Diseño-para-la-innovación-social.pdf>
- Morales, B. y Muñoz, C. (2021). *Manual de interdisciplina. Universidad de Chile: Área de Diálogo e Interdisciplina*, Centro de Ciencia del Clima y Resiliencia. En: <https://www.cr2.cl/wp-content/uploads/2021/06/Manual-Interdisciplina-CR2.pdf>
- Norman, D. A. (2023). *Design for a better world. Meaningful, sustainable, humanity centered*. The Mit Press. Cambridge, Massachusetts, London, England. Ebook ISBN: 9780262047951
- Núñez Torres S. & Escobar Guanoluisa, T.E. (2018) Anthropology applied to design: A methodological approach. *INNOVA Research Journal* 2018, Vol 3, No. 10.1, 260-274. ISSN 2477-9024
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Barcelona: Pol*len ediciones. Primera edición. ISBN: 978-84-86469-68-9.
- Picardo J. & Escobar B. (2002). *Educación y Sociedad del Conocimiento: Introducción a la filosofía del Aprendizaje*. Septiembre, 14, 2015, de CEEC. Consultada a través de la página del campus virtual de la Escuela Libre de Ciencias Políticas y Administración Pública de Oriente: <http://www.elcpapo.edu.mx/moodle/course/view.php?id=179>
- Porter, M. E. (2012). *Ventaja competitiva. Creación y sostenimiento de un desempeño superior*. Grupo editorial Patria. 10. Reimpresión. ISBN: 978-970-24-0203-9
- Riveros Argel, P., Meriño Vegara, J. y Crespo Durán, F. (s/a). *Las diferencias entre el trabajo multidisciplinario, interdisciplinario y transdisciplinario*. Documento no. 1. Universidad de Chile. En: <https://uchile.cl/dam/jcr:48ccdd90-403c-443b-b74e-9a28ef75bd5b/doctransdisciplina3corregido-final-10.07.2020.pdf>
- Tejeda-Villanueva, A; Blanco-Jiménez, M; Guerra-Moya, S. (2019). Factores que impulsan las importaciones de las empresas de alimentos procesados, mejorando su competitividad. *Investigación Administrativa*, vol. 48, núm. 124, Instituto Politécnico Nacional, México. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=456059299007>
- Ulrich, K.T. y Eppinger, S.D. (2009). *Diseño y desarrollo de productos*. Mc. Graw Hill, 4ª. Edición.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Investigación en las Artes y el Diseño



ISSN 2992-7552

latindex

Número 13

Octubre, 2024 - Febrero, 2025

Diseño editorial:

Alma Elisa Delgado Coellar

Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura, Número 13, Año 5, Octubre, 2024 - Febrero, 2025, es una publicación cuatrimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Alcaldía Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México, a través de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, ubicada en km. 2.5 carretera Cuautitlán Teoloyucan, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, Estado de México. C.P. 54714. Tel. 5558173478

<https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/revista/index.php/reiadyc>, seminario.arteydiseno@gmail.com. Editora responsable: Dra. Alma Elisa Delgado Coellar. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo número 04-2022-031613532400-102; ISSN 2992-7552, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número a cargo de la Dra. Alma Elisa Delgado Coellar, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, carretera Cuautitlán-Teoloyucan Km 2.5, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, C.P. 54714, Estado de México. Fecha de última actualización: 25 de septiembre de 2024.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores y no refleja necesariamente el punto de vista de los árbitros ni del Editor o de la UNAM.

Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos no así de las imágenes aquí publicados, siempre y cuando se cite la fuente completa y la dirección electrónica de la publicación.

COMITÉ EDITORIAL

Dr. Rodrigo Bruna
Facultad de Artes, Universidad de Chile, Chile

Mtra. Julieta Ascariz
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad del Salvador, Argentina

Arq. Marina Porrúa
Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Dr. José Eduardo Campechano
Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo, Perú

Arq. Juana Cecilia Angeles Cañedo
División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Azc.

Dra. Leilani Medina Valdez
Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM

Dra. Christian Chávez López
Facultad de Artes y Diseño, UNAM

Dr. Mario Barro Hernández
Facultad de Artes y Diseño, UNAM

Dr. Polúx Alfredo García
Facultad de Filosofía y Letras, UNAM

Dra. Daniela Velázquez Ruíz
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dra. María Trinidad Contreras González
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dr. Julio César Romero Becerril
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dra. Linda Emi Oguri
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dr. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Dra. Huberta Márquez Villeda
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Mtro. José Luis Diego Hernández Ocampo
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Mtra. Blanca Miriam Granados Acosta
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Editora responsable

Dra. Alma Elisa Delgado Coellar
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Corrección de estilo

Anelli Lara Márquez
Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM

Directorio UNAM
Rectoría

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Rector

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda
Secretaria General

Mtro. Hugo Concha Cantú

Abogado General

Mtro. Tomás Humberto Rubio Pérez

Secretario Administrativo

Dra. Diana Tamara Martínez Ruiz

Secretaria de Desarrollo Institucional

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo

Secretario de Prevención, Atención y Seguridad Universitaria

Dra. María Soledad Funes Argüello

Coordinadora de la Investigación Científica

Dr. Miguel Armando López Leyva

Coordinador de Humanidades

Dra. Norma Blazquez Graf

Coordinadora para la Igualdad de Género

Dra. Rosa Beltrán Álvarez

Coordinador de Difusión Cultural

Mtro. Néstor Martínez Cristo

Director General de Comunicación Social

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Dr. David Quintanar Guerrero
Director

Dr. Benjamín Velasco Bejarano

Secretario General

Lic. Jaime Jiménez Cruz

Secretario Administrativo

I. A. Laura Margarita Cortazar Figueroa

Secretaria de Evaluación y Desarrollo de Estudios Profesionales

Dra. Susana Elisa Mendoza Elvira

Secretaria de Posgrado e Investigación

Dr. Luis Rubén Martínez Ortega

Secretario de Gestión Integral Estudiantil

I. A. Alfredo Álvarez Cárdenas

Secretario de Planeación y Vinculación Institucional

Lic. Claudia Vanessa Joaquín Bolaños

Coordinadora de Comunicación y Extensión Universitaria

REVISTA DE ESTUDIOS INTERDISCIPLINARIOS

DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

ISSN 2992-7552



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO



UNAM
CUAUTILÁN

SIAYD
SEMINARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE y DISEÑO

OPEN ACCESS

REVISTA
DE ESTUDIOS
INTERDISCIPLINARIOS
DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

latindex