

**ENTRE ATOMIZACIÓN E INTERDISCIPLINA:  
EXPLORACIÓN DE NICHOS EMERGENTES EN LA  
INSERCIÓN DE DISEÑADORES INDUSTRIALES EN LOS  
ESCENARIOS DIGITALES**

**BETWEEN ATOMIZATION AND INTERDISCIPLINE:  
EXPLORING EMERGING NICHEs IN THE INSERTION OF  
INDUSTRIAL DESIGNERS IN DIGITAL SCENARIOS**



**Martina Rugo**  
Universidad Nacional de Mar del Plata  
Argentina

[martinarugoo@gmail.com](mailto:martinarugoo@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0003-6716-6486>

Fecha de recepción: 28 de agosto de 2023. Aceptación: 03 de noviembre de 2023.

## Resumen

El presente artículo explora la adaptación de la profesión del diseño a un entorno dinámico caracterizado por la digitalización y la interdisciplinariedad. Se enfoca en el diseño de la experiencia del usuario (UX) como un ejemplo de integración de conocimientos en diversos campos del diseño, especialmente en productos digitales. Se reflexiona sobre la respuesta de la academia y la profesión a estos cambios, al subrayar la sinergia de conocimientos en los contextos digitales emergentes.

En cuanto a la transformación de la profesión del diseño en respuesta a los avances tecnológicos y el trabajo remoto, se examina cómo los diseñadores han asumido roles interdisciplinarios y han cultivado habilidades para operar en entornos cambiantes. Además, se analiza la proliferación de especializaciones como el UX y la ampliación de los perfiles profesionales.

Como emergente del presente recorrido, se busca analizar y recorrer, desde el ejercicio profesional, su perspectiva y visibilizar la transformación y versatilidad de los diseñadores para adaptarse a las nuevas tecnologías. Esto se logra a través de recorrer el surgimiento de nuevas especializaciones en respuesta a las actuales dinámicas de profesionalización, en torno a las mismas.

## Palabras clave

Interdisciplinariedad, escenarios digitales, atomización profesional, diseño UX, profesionalización.

---

## Abstract

This article explores the adaptation of the design profession to a dynamic environment characterized by digitalization and interdisciplinarity. It focuses on user experience (UX) design as an example of knowledge integration in various fields of design, especially in digital products. The research reflects on the response of academia and the profession to these changes, highlighting the synergy of knowledge in emerging digital contexts.

Regarding the transformation of the design profession in response to technological advances and remote working, it examines how designers have assumed interdisciplinary roles and cultivated skills to operate in changing environments. In addition, it discusses the proliferation of specializations such as UX and the broadening of professional profiles.

As an emergent of the present journey, we will analyze and go through the professional practice and its perspective and make visible the transformation and versatility of designers to adapt to new technologies through the emergence of new specializations in response to the current dynamics of professionalization around them.

## Keywords

Interdisciplinarity, digital scenarios, professional atomization, UX design, professionalization.

## Nuevos horizontes de la mano de la era digital

El mundo en el que habitamos es innegablemente dinámico y esta cualidad se acelera con cada década -lustró inclusive- que pasa. Parte de los innumerables cambios que se experimentan afectan al ámbito profesional, con nuevas variables que antaño no eran masificadas, como la des-ubicuidad del trabajo, la digitalización de procesos y comunicaciones, el aceleramiento en la transmisión de información, entre otros. Esta sumatoria de factores tiene un efecto inesperado en el ámbito laboral y académico: una transformación de las identidades de muchas profesiones. El diseño no es una excepción, sino más bien una de las que más se ve renovada en estos nuevos escenarios. Su cualidad de marcada flexibilidad hace de ella una de las ocupaciones más propensas a estirarse en este nuevo contexto atomizado y desdibujado.

Este artículo se propone reflexionar sobre estos nuevos modos de hacer, al cotejar miradas de diversos autores y autoras que tratan el tema de la interdisciplinariedad y la digitalidad. Se tomará, además, el caso del diseño UX como paradigma de integración de los conocimientos del diseño hacia otras áreas, donde es, además, la principal aquella relacionada al desarrollo de productos digitales.

Con esta publicación, se busca invitar a la reflexión sobre el estado del contexto y las acciones que pueden realizarse desde la academia y la profesión, para poder navegar los escenarios que cambian vertiginosamente. Los escenarios ágiles e interdisciplinarios son moneda corriente en el mundo del diseño, y por buenas razones. La sinergia de conocimientos puesta al servicio de la creación y la mejora continua es una de las cualidades más valiosas que se desprenden de los escenarios digitales emergentes.

## Diseño y los nuevos “apellidos”

Cuando se piensa en la profesión de diseñador o diseñadora, vienen a la mente una variedad de imágenes, algunas de ellas pertenecen a delimi-

taciones profesionales más típicas o establecidas a través del tiempo, como puede ser la del diseñador o diseñadora de modas, gráfico o de productos. Para quien esté algo más familiarizado con el mundo del diseño, pueden aparecer palabras más novedosas, como quien diseña niveles de videojuegos, experiencias o, directamente, conceptos. Sin embargo, hay elementos que están instalados en la concepción colectiva de la profesión que no varían con la especialización del profesional. Su reconocimiento proviene de su habilidad para mantener una perspectiva global de las múltiples variables que pueden dar forma a un proyecto, lo que les capacita para transitar a lo largo de las diversas etapas del mismo, sin descuidar ninguna. Esguerra y Hernández (2009) profundizan esta afirmación en su análisis sobre el caso de los diseñadores multimediales:

[...] (el diseño) se ha constituido como un proceso de configuración mental, previo en la búsqueda de soluciones a problemas de diversos órdenes, que recurre a metodologías de recopilación, análisis y organización creativa de información relevante alrededor de necesidades de consumo que se constituyen como situaciones problemáticas (p1).

Entonces, al elegir estos conceptos como una posible definición de la profesión, cabe preguntar qué sucede cuando el mundo en el que se desenvuelve el diseñador no se caracteriza justamente por su cualidad estática, sino que, por el contrario, cambia radicalmente en períodos de tiempo cada vez más cortos. Con la irrupción de las tecnologías de la computación con interfaz gráfica en los últimos cuarenta años, las herramientas digitales para la producción en los últimos treinta, el internet en los últimos veinte, las redes sociales en los últimos diez y las realidades digitales en los últimos cinco, la profesión y el hacer del diseñador se han transformado exponencialmente. Romero y Rodríguez (2019) lo refieren de la siguiente forma:

Los procesos comunicativos en este contexto digital cobran especial relevancia en las organizaciones. De ahí que conceptos como el posicionamiento en las redes, los tiempos de conexión, el "storytelling" y las necesidad de conectar con el público llamando su atención, los "influencers", los "followers", "lead generation", muestran hasta qué punto Internet y lo digital han revolucionado los planteamientos comunicativos de las organizaciones. Sin duda, se está experimentando un importante cambio en cuanto a las relaciones personales, las identidades y la comunicación corporativa, y las marcas. De alguna manera, la conectividad constituye la clave de la comunicación de las organizaciones en el ecosistema líquido en el que nos situamos (p. 43)<sup>1</sup>.

De este modo, la influencia de herramientas como contextos basados en la virtualidad no es del todo disruptiva, sino que es la realidad instalada sobre la cual se construyen prospectivas que transforman el hacer. Incluso, lo llevan hacia los mundos digitales en construcción, como son el metaverso o la realidad virtual. Las posibilidades para quien diseña se vuelven, por momentos, más cercanas a la ciencia ficción que a las aplicaciones tradicionales que antaño conformaban el panorama de profesionalización.

Con solo observar el perfil en la red LinkedIn de diseñadores, se puede ver palabras que son novedosas como UX, UI, Content, Experience, etc. Son términos, en su mayoría, prestados del inglés, como un intento de hacerlos sonar vanguardistas y novedosos. Sin embargo, al observar la formación de estos profesionales, se puede ver que, en muchos casos, se trata de apellidos más tradicionales, como son industrial, gráfico, de imagen y sonido, de indumentaria, textil, etc. En muchos casos, parece que se vuelve, quizás poéticamente, a un aprendizaje basa-

do en la experiencia y el hacer, como quien aprendía el oficio de los apellidos más tradicionales antaño y se volvía, por su experiencia, un diseñador o diseñadora. Existen, sin embargo, formaciones de grado y másteres sobre el tema, pero fue en una época reciente en que este tipo de inserción experimentó un boom, y surgió una cantidad y variedad de cursos cortos y formaciones en grado de diplomatura sobre el tema de forma digital. Un ejemplo de ello es la academia Coderhouse, representativa en Argentina de este tipo de formaciones.

Entonces, ¿qué está pasando con la inserción laboral en estos casos? ¿Se puede hablar de una migración? ¿Una disgregación? ¿O se puede presumir una nueva forma de interdisciplinariedad interna? Sánchez y Morán (2016) hablan de una atomización disciplinar; para ello, construyen un diccionario (provisorio y siempre mutante) de los nuevos apellidos que puede tener el diseño, un amplio paraguas para variadas actividades. En él, los autores se hacen una pregunta clave: "¿vivimos un proceso de atomización del diseño o son –simplemente– distintas facetas de algo más grande y abarcativo?, ¿en qué componentes reconocemos la raíz común del diseño?" (Sánchez y Morán, 2016 p. 11).

Esta concepción es interesante en lo que pone en jaque la concepción separatista y la delimitación heredada de los ámbitos científicos. A lo largo de su artículo, reflexionan y teorizan sobre esta nueva era de la atomización, al tratar de pensar la raíz misma de este nombre que tiene tantos apellidos: el diseño. Para comprender mejor este nuevo planteamiento de los autores y que inspira a escribir este artículo, es conveniente definir a qué se refieren con este término. Atomización se define, en un sentido literal y en ámbitos como la física o química, como la descomposición o desintegración de una unidad en partes más pequeñas; se usa, generalmente, para sustancias.

<sup>1</sup> N. del autor: La cita de Romero y Rodríguez es específica del diseño multimedial y tiene una fuerte orientación hacia el marketing, propia de la publicación de la cual fue extraída. En ella, se usa al marketing como punto de convergencia de las cualidades positivas del diseño.

Sin embargo, existe también una acepción en sentido figurado, metafórica incluso, para esta palabra: aquella empleada para referirse a la separación de una idea, sociedad o concepto en términos más específicos; se llega a permutar tanto una idea, que en algunos casos diverge de su conformación original tanto que se tornan irreconocibles. Para consolidar este planteamiento de la atomización disciplinar heredada del mundo científico, se toma la reflexión de los autores Ponte y Becerra (2016), cuyo artículo también se centra en el Diseño Industrial:

El pensamiento de diseño entendido desde sus métodos de investigación y desarrollo puede ser el elemento que nos ayude a establecer un ADN disciplinar; los procesos históricamente adaptados al diseño (principalmente provenientes del método científico) han buscado formalización y claridad en la definición de los alcances y métodos de esta disciplina pero pueden caer en la idea de la atomización del conocimiento y un abordaje simplificado de las dinámicas sociales (pp. 173-174).

Si se conjuga esto con la reflexión de Sánchez y Morán, ambos pares de autores proponen una visión más amplia de la profesión, un hilo de Ariadna que los une. Sánchez y Morán (2016), tras cotejar diferentes puntos de vista de varios autores y autoras, llegan a una conclusión: "Entonces, ¿cuáles son las palabras claves en este proceso de reubicación del diseño? Hipotetizamos: complejidad, incertidumbre, estrategia, proceso, consumismo, conocimiento, transformación, multi transdisciplina, territorio, entorno, cultura proyectual" (p. 13).

Esa nube de palabras que se tomará prestada de los autores se puede combinar con una reflexión de los interlocutores en este diálogo planteado para el artículo. Ponte y Becerra (2016) plantean la necesidad de centrarse en las raíces comunes de la disciplina:

De manera contraria a la formación cada vez más especializada y atomizada, que sobre todo

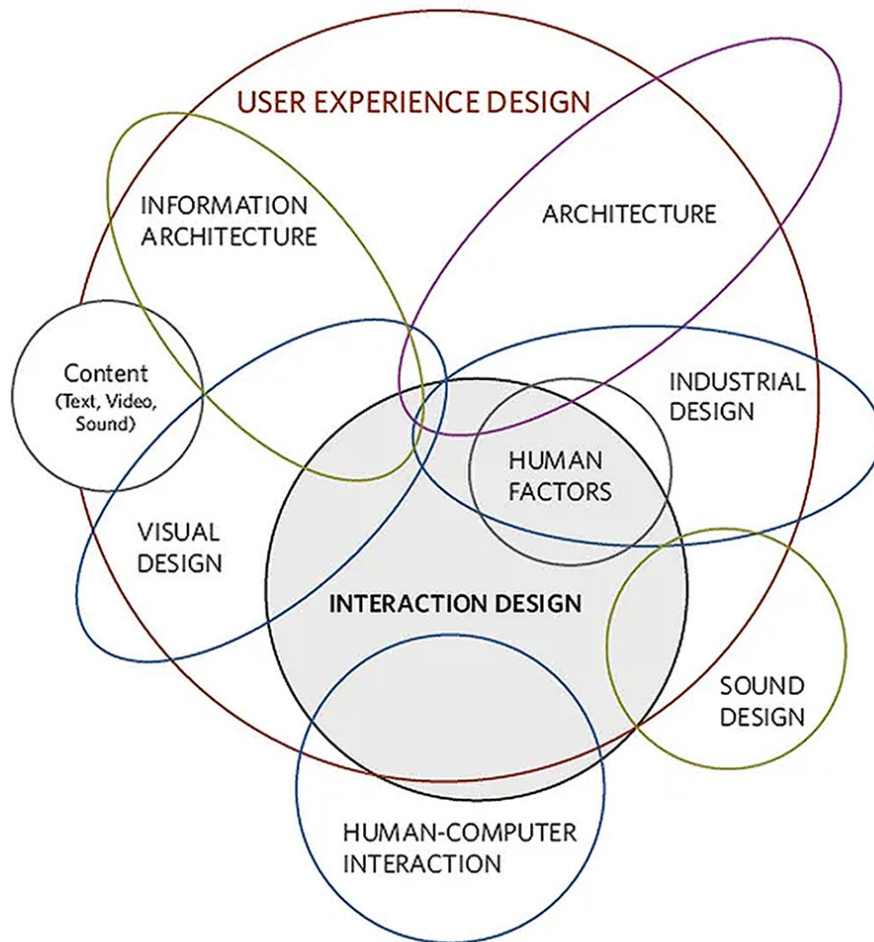
limita el desarrollo de habilidades y potencialidades de los diseñadores al darles énfasis u orientaciones, debemos promover las habilidades del diseñador hacia la capacidad de trabajo interdisciplinar en situaciones complejas, cambiantes y muy variadas. Como alternativa, el proceso interdisciplinario se fortalece para atender los problemas de manera integral (pp 181-182).

Aquí es donde las palabras interdisciplinariedad y complejidad pueden servir como andamios para construir discurso. Este escenario emergente presenta estas características para los diseñadores que deseen insertarse y es muy atractivo por eso mismo. Muchas veces, la buena performance del diseñador o diseñadora se mide en la capacidad que tenga de trabajar de manera interdisciplinaria en ámbitos que le resulten desconocidos o fuera de sus competencias profesionales propias. Josep Tresserras afirma que "el diseño, como consecuencia de su complejidad, incorpora una alta interdisciplinariedad y una fuerte interrelación, especialmente debido a su carácter heurístico e iterativo"(Tresserras, 2015, p16 ). Entonces, el hecho de que los diseñadores estén buscando nuevos nichos, impensados hasta hace algunos años, para insertarse, no es extraño. Posiblemente, el ámbito de la experiencia de usuario (UX) sea el que más ha crecido en tiempos recientes y refleja esta situación de búsqueda de nuevos nichos que se mencionaba antes, aunque no es exclusivo. Al contrario, este fenómeno parece replicarse en otras industrias. Luther, Tiberius y Brem (2020), definen a este término como: "La experiencia del usuario (UX) describe la experiencia holística de un usuario antes, durante y después de la interacción con una plataforma, producto o servicio" (p.15). Por ello, se deduce que este proceso de diseño guarda una estrecha relación con la labor del Diseñador Industrial, puesto que sitúa al usuario en el centro mismo de todo el proceso de diseño. Entonces, se puede trazar hacia uno de los epicentros discutidos con anterioridad sobre el diseño en sí: el poder de analizar y empatizar con los usuarios.

Entonces, ¿cómo están posicionándose los diseñadores con respecto a este nuevo nicho posible? ¿Están siendo impulsados a migrar hacia estos nuevos espacios, mediante el aprovechamiento de sus capacidades de desenvolvimiento interdisciplinario?

**Figura 1.**

*User experience design.*



Fuente: Dan Saffer citado por Urbina en Sitio DiConexiones (2009).

Para brindar una respuesta basada en un ejemplo, se puede tomar como testigo a la ciudad de Mar del Plata. Este fenómeno se vincula con una serie de impulsos de crecimiento, orientados hacia un

perfilamiento como polo productivo en industrias relacionadas a la digitalidad y la innovación, circunscritas a un cambio de paradigma que se viene desarrollando en el país y la región en los últimos años.

Estas iniciativas, a escala nacional y, de manera particular, en la ciudad, están siendo desarrolladas con la finalidad no solo de convertirse en un polo que genere atracción para las empresas de dichos sectores, sino también de crear una identidad productiva asociada. Algunos hitos son la creación de ATICMA (Asociación de Tecnologías de la Información y la Comunicación de Mar del Plata), en mayo de 2006, o los diversos planes de impulso a la instalación de industrias relacionadas a lo digital. Algunos de estos planes se vieron truncados antes de su concreción; entre ellos, se puede hablar del Parque Informático, en 2013; la iniciativa Mar del Plata Creativa Digital, entre 2014 y 2015 y re impulsada en 2019; el Polo Audiovisual, en 2016; el Polo de Industrias Creativas, en 2017; o el Distrito Tecnológico, en 2021. Se puede rescatar, en las iniciativas presentadas, una tendencia a implementar nombres que buscan establecer ciertas cualidades a la ciudad misma, tales como Polo o Distrito. A veces, se incluye al nombre de Mar del Plata en la denominación de las propuestas. Se puede interpretar este hecho como una expresión de deseo por obtener relevancia en la trama productiva relacionada a estas industrias.

Por su parte, los diseñadores y diseñadoras egresadas de la Universidad Nacional de Mar del Plata demuestran niveles de inserción laboral considerables en estos nuevos campos. En 2021, se realizó un relevamiento con egresados y egresadas que se hayan insertado en estas industrias, el cual buscaba obtener valoraciones sobre la educación recibida y su importancia a la hora de la práctica laboral en los ámbitos del diseño UX/UI. Para el estudio, se obtuvo una base de diez graduados y graduadas insertados en estos ámbitos. Si bien esta muestra no es lo suficientemente amplia para confirmar o refutar completamente una realidad, sirve como testigo de una tendencia detectada en contextos más amplios.

El aporte de este grupo de personas se basa en su experiencia y recorrido académico-profesional. Se les preguntó el grado de importancia que le conferían a la educación que tenían en la universidad, y las respuestas tuvieron una mayoría que la consideraba muy importante. Sin embargo, un 30%

la considera medianamente importante y un 10% la considera neutral. Por lo tanto, no se encontraron respuestas que la consideren irrelevante, lo que demuestra que el trasfondo, en diseño, es muy valorado a la hora de la inserción laboral.

A continuación, se les preguntó el porqué la consideraban así, y qué habilidades y conocimientos rescataban de su formación a la hora de ejercer. Las más valoradas fueron las de gestión y análisis del proyecto, el análisis de usuario, las de comunicación interpersonal y trabajo en equipo; se trata de herramientas para la investigación y el aprendizaje autodidacta. También se rescatan las habilidades técnicas en el manejo de programas informáticos y receptividad de feedback.

En cuanto a educación complementaria, todos los participantes cuentan con formación por fuera de la que brinda la universidad. Esto abre la interrogante de la necesidad de incorporación de nuevas aptitudes al presente plan de estudios de la carrera, basado en tres de los apellidos tradicionales del diseño: de productos, de indumentaria y de textiles. La mayor modalidad fue la autodidacta, muchas veces mediada por plataformas como YouTube, seguido por el aprendizaje con cursos en plataformas de aprendizaje como Domestika, Crehana o Skillshare. En tercer lugar está el aprendizaje en otras instituciones universitarias o terciarias. La pregunta permitía la selección de varias opciones, por lo que las respuestas fueron variadas y personalizadas.

Como última pregunta del bloque, se les consultó de qué manera creían que pueden aportar a sus respectivas empresas, y las respuestas fueron variadas. Se repitió, sin embargo, la constante de ser intermediarios entre el usuario, la empresa y el producto. Este aporte puede desglosarse en otros aportes que se contestaron, como es el de ser detectores de necesidades que luego deben ser traducidas a requisitos y luego pensadas desde la factibilidad, así como aportes a nivel organización y flujos de trabajo. Se hizo hincapié también en el aporte estético al producto, y a la capacidad de crítica constructiva.

El UX es solo uno de los variados nichos en los que los diseñadores industriales marplatenses



ses tienden a insertarse. Es un espacio para que puedan incluirse dentro de los escenarios digitales (aunque cabe hacer la salvedad de que el diseño de experiencias sea muy anterior al mundo digital y se constituyó como parte del diseño de productos). Este hecho parece replicarse, de la misma forma, en otros territorios. La globalización, el fenómeno del trabajo remoto, el internet de las cosas y una amalgama de otros elementos contextuales crean un escenario muy fértil para la generación de interés en estas disciplinas emergentes.

Este hecho es solo un testigo de la vorágine de cambios experimentada no sólo en el ámbito del diseño, sino en otras profesiones también, las cuales, en muchos casos, se enfrentan a dilemas similares a los expuestos en este artículo. Se trata de un mundo que cada vez mira más hacia estos enfoques, aunque se basa, en muchos casos, en la figura del experto en cierto ámbito para la concreción de algunas tareas específicas. ¿La humanidad está, entonces, ante un parteaguas entre profesiones coordinadoras donde la generalidad y amplitud de conocimiento es bien valorada, y profesiones ejecutoras, donde el expertise en un aspecto es el diferencial para la contratación? El diseño, ciertamente, puede resolver ambas partes de esta ecuación hipotética, así que la elección quedaría en el propio profesional.

Es interesante, entonces, reflexionar brevemente en los modos en que la disciplina se puede enseñar de manera que tenga en cuenta el factor de las competencias inter, multi y transdisciplinares. Las mismas han sido definidas por varios autores que tratan la colaboración entre disciplinas. La que más interesa en el presente artículo, la interdisciplina, es definida como "...la colaboración interdisciplinaria es un proceso interpersonal eficaz que facilita el logro de objetivos que no pueden alcanzarse cuando los profesionales actúan por su cuenta." (Bronstein, 2003, p. 299). Entonces, este concepto se podría interpretar como una sumatoria virtuosa de saberes, que juntos resuelven problemáticas. Se crea un híbrido entre definiciones proporcionadas por varias fuentes que otorgan un panorama más amplio de lo que se entiende por interdisciplina.

Las siguientes definiciones de interdisciplinariedad sirven de ejemplo: miembros de distintas disciplinas que trabajan juntos en un mismo proyecto (Mallon y Burnton, 2005); que analizan, sintetizan y armonizan los vínculos entre ellas en un todo coordinado y coherente (Canadian Institutes of Health Research, 2005); y que trabajan "para unificar dos o más disciplinas o para crear una nueva disciplina "interdisciplinaria" (híbrida) en la interfaz de las disciplinas madre" (Schummer, 2004, p. 11).

Por su parte, la multidisciplinariedad es una contraparte más reservada de la interdisciplinariedad. "La multidisciplinariedad se ha definido como el trabajo independiente de profesionales de distintas disciplinas en diferentes aspectos de un proyecto" (Mallon y Burnton, 2005, citado en Collin, 2009, p. 103). Entonces, el enfoque multidisciplinario se refiere a interacciones simultáneas en paralelo. Por su parte, el trabajo transdisciplinario se define como "un marco conceptual compartido que reúne teorías, conceptos y enfoques de disciplinas específicas para abordar un problema común" (Slatin et al. 2004, p. 62).

Un modelo de educación interesante que podría alinearse con esta situación y estos enfoques es el propuesto por Simmons. Se trata de T expert generalist, donde se plantea una formación en forma de T, con un amplio margen de campos de formación alimentados por la curiosidad y el estudio de las interconexiones entre campos. El empleo de letras sirve como ayuda para la figuración gráfica del esquema que se puede entender con ejes cartesianos. Así, el modelo tradicional "I" es pronunciado solo en el eje Y, correspondiente a la profundidad de conocimientos. Por el contrario, el modelo T adiciona a esta profundidad del modelo "I" un amplio espectro de conocimientos provenientes de variados campos, que andamian la posterior especialización de área. En palabras de Hye-Jin Nae (2017):

El modelo en forma de "T", que introduce destrezas y conocimientos más amplios procedentes de distintos campos, no debe considerarse un método alternativo, sino un complemento



del enfoque singular centrado en la "I". Los conocimientos básicos no pueden sacrificarse en el modelo en forma de "T" en la licenciatura, sino que deben mejorarse empezando a introducir competencias básicas en campos interconectados y su uso aplicado. Ayudar a mostrar cómo se establecen las conexiones entre disciplinas sienta las bases para el aprendizaje futuro (p. 86).

Con esta idea, se reconoce la importancia que tiene la interdisciplinariedad en el ejercicio de la profesión contemporánea y se puede formar el pensamiento proyectual desde la raíz para adoptar este enfoque. Se podría hipotetizar que esta metodología podría derivar en procesos ágiles de diseño y en profesionales que puedan asimilar más rápidamente los elementos que le son ajenos a la formación académica profesional, de manera que pueda crear puentes e intercambios de manera fluida.

### **El factor común: La capacidad de trabajo interdisciplinar**

La capacidad del diseñador para adaptarse es quizás una de sus cualidades más preciadas. A lo largo del artículo, se han expuesto varias maneras en que este hecho se ve reflejado con respecto a los nuevos escenarios digitales, por lo que se puede sugerir una tendencia migratoria. Además, la interdisciplinariedad se alza como el nuevo enfoque, lo que permite a los diseñadores industriales adaptarse y colaborar en diversos campos. Sin embargo, si se lo piensa, la capacidad empática para comprender mundos que le son ajenos es una característica intrínseca del hacer del diseñador. Se podría reflexionar una situación de causa-consecuencia en este sentido: la interdisciplinariedad es motivo y a la vez es consecuencia de estos cambios que redefinen el hacer profesional.

La atomización de la disciplina del diseño es un tema interesante que se ha discutido ampliamente en la academia y la profesión. La diversidad disciplinaria y la búsqueda de unidad en la complejidad son conceptos clave que se han explorado para abordar esta cuestión. A través de la diversidad disciplinaria y la búsqueda de unidad en la complejidad, el diseño encuentra coherencia en conceptos como estrategia y transformación. Si se lo piensa, es en esta atomización que experimenta la profesión donde se halla el terreno fértil para que surjan estos diálogos interdisciplinarios.

En relación a la interdisciplinariedad, resulta destacable que esta habilita a los profesionales del diseño a colaborar con otros expertos, con el propósito de abordar problemáticas de naturaleza compleja y concebir soluciones innovadoras. La cooperación interdisciplinaria, asimismo, potencia la aptitud de los diseñadores para aprehender con mayor profundidad las demandas de los usuarios y engendrar productos de mayor eficacia.

## Conclusiones

El diseño se erige como una disciplina en constante desarrollo, capaz de adaptarse a los vaivenes tecnológicos y culturales. La interdisciplinariedad emana como un enfoque primordial que faculta a los diseñadores para operar de manera más eficaz en contextos mutables y encarar problemáticas de alta complejidad. Aunque se desenvuelven en un entorno disciplinar cada vez más específico y atomizado, es importante destacar la capacidad aglomeradora de la profesión y el pensamiento proyectual, que permite encontrar sentido y elementos comunes en la complejidad contextual. Como se ha expuesto en este artículo, este hecho no debería tomarse como "uno u otro", irreconciliables por definición, sino más bien se trata de dos enfoques que pueden convivir y beneficiarse mutuamente.

La capacidad de manejar holísticamente variables diversas en un proyecto, mientras se mantiene la visión amplia y general que recibe aportes de varias disciplinas, podría valorarse mucho en tareas coordinadoras y de comunicación. Por su parte, aquellos enfoques basados en esquemas "I", centrados en la profundización de un área particular, serían valoradas en perfiles ejecutores. El UX es solo un testigo de esta capacidad de adaptación y uso de valores, pensamientos y habilidades basales del diseño que se implementan en otras disciplinas. La digitalidad, la des-ubicuidad y la rapidez en el desenvolvimiento de actividades hacen de los escenarios ligados a la virtualidad ideales para la inserción, lo que abre nuevos e interesantes caminos para que el diseño continúe relacionándose simbióticamente con otras disciplinas. Quedará en los años venideros la posibilidad de observar la manera en que estos cambios se desarrollan, y los nuevos desafíos con los que la profesión y la disciplina deberán enfrentarse.

## Referencias

- Arámbula, P. y Uribe, M. (2016). Entendiendo el proceso de diseño desde la complejidad. *Kepes*, (13). <https://doi.org/10.17151/10.17151/kepes.2016.13.13.9>
- Canadian Institutes of Health Research (2005). Training program grant guide. Strategic Training Initiative in Health Research. Canadian Institutes of Health Research. <http://www.cihrires.gc.ca/e/17948.html>
- Collin, A. (2009). Multidisciplinary, interdisciplinary, and transdisciplinary collaboration: Implications for vocational psychology. *International journal for educational and vocational guidance*, 9, 101-110. <https://doi.org/10.1007/s10775-009-9155-2>
- Esguerra, A. y Hernández, J. (2009). Perfil del Diseñador digital y de multimedia. *Actas de Diseño*, (8). <https://doi.org/10.18682/add.vi8.2851>
- González-González, C., Gil, R., Collazos, C. y González-Calleros, J. (2021). Análisis de las titulaciones formales e informales en Iberoamérica de UX: desafíos para la formación online. *Campus Virtuales*, ISSN-e 2255-1514, Vol. 10, N°10 (1), 141-151.
- Hye-Jin, N. (2017) An Interdisciplinary Design Education Framework, *The Design Journal*, 20, p. 835-847. DOI: 10.1080/14606925.2017.1353030
- Krause, R. y Rosala, M (2020) What a UX Career Looks Like Today. NN Group. <https://www.nngroup.com/articles/ux-career-advice/>

- Luther, L., Tiberius, V. y Brem, A. (2020). User Experience (UX) in Business, Management, and Psychology: A Bibliometric Mapping of the Current State of Research. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(2), 18, 1-19 <http://dx.doi.org/10.3390/mti4020018>
- Mallon, W. y Burnton, S. (2005). The functions of centers and institutes in academic biomedical research. *Analysis in Brief*, 5(1), 1-2 [http://www.aamc.org/data/aib/aibissues/aibvol5\\_no1.pdf](http://www.aamc.org/data/aib/aibissues/aibvol5_no1.pdf),
- Romero-Rodríguez, L. y Rivera-Rongel, D. (2019). La comunicación en el escenario digital. Actualidad, retos y perspectivas. Pearson Educación de Perú.
- Sánchez, M. y Morán, M. (2016). En Busca del Paradigma Perdido. Centro Metropolitano de Diseño. pp. 10-17. <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/media/document/2017/01/12/e4d7247efd76dc09cc3662c111a1005da69b1e9e.pdf>
- Schummer, J. (2004). Interdisciplinary issues in nanoscale research. In D. Baird, A. Nordmann, y J. Schummer (Eds.), *Discovering the nanoscale* (pp. 9-20). IOS Press.
- Slatin, C., Galizzi, M., Melillo, K., Mawn, B. y Phase In Healthcare Team (2004). Conducting interdisciplinary research to promote healthy and safe employment in health care: Promises and pitfalls. *Public Health Reports*, 119, 60-72. <https://doi.org/10.1177/003335490411900112>
- Simmons, M. (2015). What are the best-kept secrets of successful business people? Quora. <https://www.quora.com/What-are-the-best-kept-secrets-of-successful-business-people>
- Tresserras, J. (2015). Diseño e Interdisciplinariedad. Una Visión. *Public Art. Urban Design. Civic Participation. Urban Regeneration*, 34(2), 5-18. <https://revistes.ub.edu/index.php/waterfront/article/view/18829>
- Urbina, I. (2009). Diseño de Interacción: dentro del diseño de la experiencia. Sitio DiConexiones. De: <https://www.di-conexiones.com/disenio-de-interaccion-diseno-de-la-experiencia/>