

# Las mañas ocultas

Para un diseño ético



*Daniel Felipe Urbina Bejarano*

*Proyecto de grado*

*Programa: Diseño gráfico*

*Universidad Politecnico grancolombiano*

*Director: Heinz Jany Guzmán*

*Codirector: Camilo Andres Sanchez*

*Asesor: Victoria Eugenia Peters*

2024-2

**Agradezco a mi familia por criarme con un pensamiento crítico sobre la vida, a mis maestros por guiarme y darme la libertad de expresar mis ideas, y a los compañeros que hicieron que este proyecto sea posible; por más pequeño que fuese el aporte culminó en esta obra.**

# Las mañas ocultas

Para un diseño ético

Daniel Urbina

# Contenidos

1.	Introducción .....	5
2.	Marco teórico .....	7
3.	Definición del problema .....	14
4.	Proceso del proyecto .....	16
5.	Objetivos .....	19
7.	Estado del arte .....	22
8.	Propuesta fina .....	28
9.	Entregables finales .....	34
10.	Conclusión .....	49
11.	Bibliografía .....	52

# Introducción

El diseño gráfico es mucho más que la creación de piezas visuales atractivas; es un lenguaje universal capaz de transmitir mensajes, contar historias y provocar emociones. Es un medio poderoso que influye en la manera en que las personas perciben y entienden el mundo que las rodea. A diferencia de otros lenguajes, el visual no necesita traducción, pues todos lo entendemos intuitivamente. Sin embargo, *los diseñadores son quienes dominan las herramientas y técnicas para manipular este lenguaje, convirtiéndolo en una herramienta de comunicación que puede informar, persuadir, educar o, incluso, manipular.*

Esta capacidad para influir en el pensamiento y las decisiones de las personas otorga al diseñador una enorme responsabilidad ética. Cada elección de color, forma, tipografía y composición comunica un mensaje, ya sea de manera intencionada o no. Por ello, es fundamental que quienes ejercen esta disciplina reflexionen sobre las implicaciones éticas de su trabajo y asuman un compromiso con la sociedad. El diseño no solo resuelve problemas visuales; también crea discursos que moldean culturas, valores y realidades.

En este contexto nace *"Las mañas ocultas para un diseño ético"*, un proyecto que utiliza la retórica visual y narrativa de la historia como vehículo para invitar a la reflexión. A través de entrevistas y charlas con profesionales del diseño, desde estudiantes hasta maestros y trabajadores experimentados, se recopilieron vivencias y perspectivas sobre los dilemas éticos que enfrentan en su práctica diaria. Estas experiencias fueron analizadas e interiorizadas, dando como resultado la creación de un tetrólogo compuesto por cuatro reglas o "mañas" que buscan guiar a los diseñadores hacia un ejercicio ético y consciente de su profesión.

## La propuesta

La idea de este proyecto surgió a partir de un dilema ético que puso en evidencia las tensiones entre la práctica profesional del diseño y sus implicaciones morales. La situación planteaba un escenario hipotético: *¿aceptaríamos diseñar para un grupo armado en Colombia?* Sorprendentemente, muchas de las respuestas giraban en torno a un argumento económico: *“si está bien pago, lo haría”,* pues como dice el dicho popular, *“por la plata baila el mono”*. Sin embargo, pocos consideraban el contexto de la violencia en Colombia, las implicaciones sociales y culturales de un diseño que podría legitimar o potenciar el mensaje de un grupo violento, y mucho menos la responsabilidad que conlleva el objetivo final de ese trabajo. Esta falta de reflexión ética dejó en evidencia la necesidad de generar un espacio crítico para cuestionar el rol del diseñador en la sociedad y su impacto, más allá de lo meramente económico, entendiendo que cada pieza creada puede contribuir a perpetuar o transformar realidades.

# Marco teórico

“

Una de las primeras cosas que enseñamos a los nuevos diseñadores es que -No se trata de uno mismo.

”

O'Grady - Manual de investigación para diseñadores.

## Ética

Este proyecto toma en consideración la ética como la rama de la filosofía que, según González Mothelet (2006), estudia *"la doctrina de las costumbres"* (p. 8), la cual solo puede ser practicada por seres racionales, ya que requiere conocer la voluntad de cada individuo para así comprender qué se considera correcto e incorrecto, por otro lado, la moral son los principios que buscan regir al individuo para que su voluntad cumpla con una responsabilidad social en la cual los humanos puedan vivir en armonía, dichos principios nacen a partir de tradiciones y religiones lo cual los dota de subjetividad.

Ahora, para hablar de la ética en una profesión es importante rescatar el concepto de ética aplicada: *"Este tipo de ética no prescribe, orienta la acción y ofrece un marco reflexivo para la toma concreta de decisiones. Descubrimiento de principios y valores morales propios del ámbito. La ética aplicada es una acción colectiva"* (Vázquez, 2021, p. 62). En la cual se percibe un sentido de libertad a la hora de tomar decisiones más encaminado a la exploración y desarrollo de la moral propia, donde a la hora de hacer reflexión sobre ello y compartirlo se convierte en un ejercicio social; en el cual se comparten las experiencias o descubrimientos. Por otro lado, el concepto de deontología, si bien está relacionado con el actuar del individuo, se enfoca en recalcar sus responsabilidades con su profesión y su correcto cumplimiento de su misión como profesional certificado en dicho ámbito.

## Diseño

Ahora bien, tomando en cuenta la definición de Inmaculada Mena en su obra *"El diseño de lo cotidiano"* el diseño es el proceso creativo y sistemático de resolver problemas visuales mediante la creación de soluciones innovadoras y funcionales. Combina racionalidad e intuición, requiriendo planificación, proyección y organización, con la misión de satisfacer óptimamente las necesidades del usuario final. Es así como se pone en evidencia que el objetivo del diseñador es intrínseco al ser humano y su ámbito por lo que es pertinente tener una consideración ética con respecto a su labor principalmente en el proceso racional en el cual toma decisiones para el diseño.

Si bien existen diversos procesos de diseño, el diseño basado en la investigación se perfila como el más adecuado para abordar el factor ético en la práctica profesional. Este enfoque, al priorizar la comprensión profunda del usuario desde la concepción inicial de la idea, fomenta la empatía y permite desarrollar soluciones que genuinamente mejoran la calidad de vida, *"Una de las primeras cosas que enseñamos a los nuevos diseñadores es que <<No se trata de uno mismo>>"* (O'Grady, 2018, p. 13.). Además, su naturaleza centrada en el usuario abre la posibilidad de generar cambios significativos en la sociedad. Esta metodología ayuda a entender que éticamente, no existe una fórmula única para enfrentar los complejos desafíos del mundo laboral, sino que cada situación requiere una consideración cuidadosa y contextualizada. Por lo tanto, el diseño basado

en la investigación no solo produce resultados más éticos, sino que también equipa a los diseñadores con las herramientas necesarias para navegar los dilemas morales inherentes a su profesión.

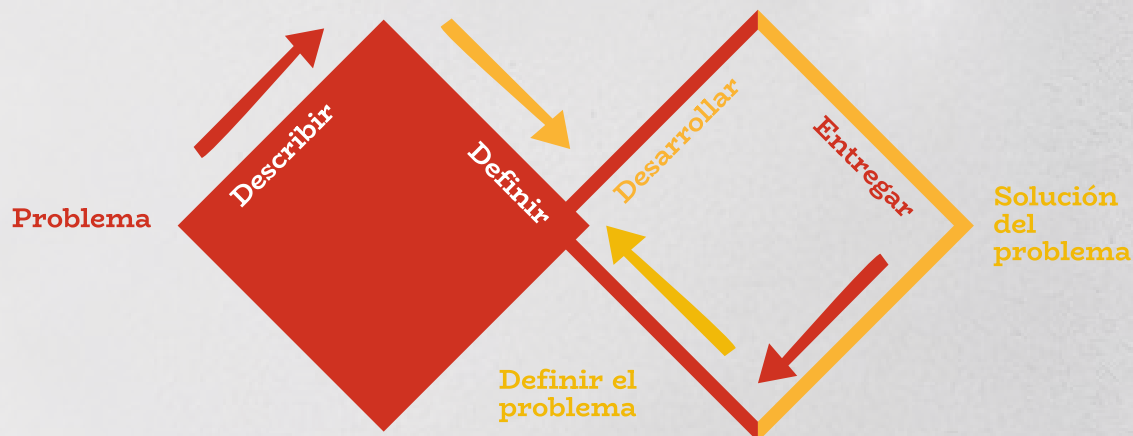
La responsabilidad del Diseñador Gráfico va más allá de simplemente resolver problemas visuales; implica crear productos que beneficien genuinamente a la sociedad. El papel del diseñador trasciende la mera relación con el cliente, abarcando un impacto más amplio en su contexto social. Cada diseño tiene el potencial de generar una respuesta significativa en la comunidad, lo que subraya la importancia de una sólida ética profesional. Como parafrasea *Vázquez (2021)* en su perspectivas éticas y épocas que definen la evolución de su ética aplicada, esta ética debe considerar no solo al cliente inmediato, sino también al usuario final, la comunidad en general y los colegas de profesión. Sin una ética laboral bien desarrollada, el diseñador corre el riesgo de no cumplir con su responsabilidad hacia estos diversos grupos de interés. Por lo tanto, es crucial que los profesionales del Diseño Gráfico sean conscientes del impacto potencial de su trabajo y actúen con una responsabilidad ética que abarque todas las facetas de su práctica profesional.

Un diseñador tiene múltiples responsabilidades éticas que abarcan diversos aspectos de su profesión. Con la sociedad, debe mantener transparencia y compartir su trabajo para contribuir al enriquecimiento y desarrollo colectivo. Frente al cliente, tiene el deber de cumplir con los acuerdos establecidos, mantener la confidencialidad y entregar un producto de alta calidad; respecto al usuario final, su obligación es resolver sus necesidades de manera efectiva. En relación con sus colegas, el diseñador debe fomentar el co-diseño y el trabajo en equipo, manteniendo una competencia sana. La originalidad es fundamental, aunque esto plantea un dilema: compartir el trabajo para enriquecer a la comunidad implica

## Modelo de investigación

el riesgo de que alguien pueda plagiarlo, equilibrar estas responsabilidades requiere integridad y un fuerte sentido ético en la práctica profesional del diseño.

Este proyecto busca explorar este conflicto en el contexto de un diseñador Gráfico colombiano, tomando en consideración la deontología de la profesión junto a los drásticos cambios que ha afrontado el diseño y su ética profesional dependiendo de la época; para ello se analizarán y usarán modelos de diseño con sus respectivas fases, es así como a partir de comparar se descubre que el modelo de doble diamante logra afianzarse más con el marco del proyecto; según *O'Grady (2018)* dota de un enfoque flexible e iterativo para abordar problemas complejos, compuesto por cuatro fases: Descubrir, Definir, Desarrollar y Entregar. Su fortaleza radica en su naturaleza no lineal, permitiendo a los diseñadores moverse



libremente entre etapas y fomentar un pensamiento dinámico. Este modelo promueve la experimentación continua, las pruebas tempranas y la creación de prototipos desde el inicio del proceso.

El modelo de doble diamante resulta más adecuado para este proyecto sobre la ética del diseño gráfico en Colombia que el modelo de seis pasos, principalmente debido a su flexibilidad y enfoque iterativo. Mientras que el modelo de seis pasos (*Definir, Investigar, Idear, Prototipar, Seleccionar, Implementar*) sigue una estructura más lineal y rígida, el doble diamante (*Descubrir, Definir, Desarrollar, Entregar*) permite un movimiento libre entre etapas, fomentando un pensamiento más dinámico y una experimentación continua. Esta característica es crucial para abordar la complejidad de los conflictos éticos en el diseño gráfico, especialmente considerando los cambios drásticos que ha experimentado la profesión a lo largo del tiempo. La naturaleza no lineal del doble diamante facilita la exploración profunda de la deontología profesional en diferentes épocas, permitiendo revisiones constantes y adaptaciones a medida que surgen nuevas perspectivas o información. Además, su énfasis en el

## Historieta

prototipado temprano y continuo se alinea mejor con la necesidad de examinar y reevaluar constantemente las consideraciones éticas en el contexto cambiante del diseño gráfico colombiano.

Según Scott McCloud en su obra *“Como se hace un comic: el arte invisible”*, los cómics se caracterizan por una narrativa dividida por el *“gutter”*, el espacio entre cada viñeta, *donde el lector debe inferir y completar mentalmente la acción. Esta división permite una lectura activa y dinámica*, donde la iconicidad de las imágenes juega un papel fundamental en la transmisión del mensaje.

Las historietas o cómics se han consolidado como una poderosa herramienta para contar historias, anécdotas y experiencias de una manera única y cautivadora. A través de la combinación de texto e imágenes, los cómics permiten a los creadores transmitir información y narrativas de una forma muy accesible y atractiva, invitando al público a involucrarse activamente en la construcción de la narrativa y ofreciendo una experiencia de lectura versátil y efectiva para compartir todo tipo de historias, ideas y perspectivas.

# Definición del problema

*¿Cómo pueden los diseñadores gráficos enfrentar sus responsabilidades éticas en un contexto laboral lleno de dilemas económicos, sociales y profesionales?*

Este proyecto aborda una problemática central: las responsabilidades éticas que enfrentan los diseñadores gráficos en su ejercicio profesional. Al ingresar al mundo laboral los diseñadores se encontrarán con dilemas que van más allá de lo técnico y lo económico pues sus decisiones tienen un impacto directo en la sociedad. El lenguaje visual, por ser universal y accesible tiene la capacidad de comunicar mensajes de manera masiva, influir en percepciones y moldear comportamientos, lo que convierte a los diseñadores en profesionales esenciales en esta sociedad con una responsabilidad ética significativa.

Sin embargo, en muchos casos, estas implicaciones pasan desapercibidas. Los diseñadores suelen priorizar factores económicos o personales sin reflexionar sobre las consecuencias sociales y culturales de su trabajo. La falta de una conciencia crítica puede llevar a la creación de piezas que perpetúen estereotipos, refuercen narrativas dañinas o legitimen mensajes problemáticos, especialmente en contextos complejos como el de la violencia, la desigualdad o la manipulación informativa.

La exploración que surge a partir de la pregunta sobre las responsabilidades éticas en el diseño gráfico permite profundizar en dilemas que, aunque presentes en el ejercicio profesional, a menudo se pasan por alto. En un entorno laboral competitivo, los diseñadores se enfrentan a conflictos constantes: la necesidad de destacarse frente a otros profesionales, las presiones por cumplir

con tiempos y presupuestos ajustados y las decisiones éticas que surgen cuando se privilegia la productividad sobre la originalidad. En este contexto, el plagio y el apropiamiento inadecuado de ideas se vuelven tentaciones recurrentes, especialmente en empresas donde los tiempos económicos priman sobre los valores creativos.

Asimismo, los intereses de clientes o empresas pueden entrar en conflicto con los principios del diseñador, generando tensiones entre satisfacer las expectativas externas y mantenerse fiel a una práctica profesional íntegra. Esta problemática evidencia la importancia de abrir espacios críticos que permitan reflexionar sobre la ética en el diseño, visibilizando así los dilemas que enfrentan los profesionales, además de promover un ejercicio consciente y responsable de la disciplina.

Al poner sobre la mesa estos desafíos, no solo se reconoce la complejidad del rol del diseñador gráfico, sino que también se abre un campo crítico necesario para el desarrollo de profesionales más comprometidos con su impacto en el entorno social.

Contexto de la propuesta

## Oportunidad

Esta problemática ofrece una valiosa manera de hacer que los diseñadores cuestionen y reflexionen sobre su rol profesional. En el contexto laboral actual, donde las demandas económicas, la competencia y los ajustados tiempos de producción pueden llegar a eclipsar los principios éticos, esta exploración de los dilemas morales se vuelve cada vez más relevante.

Al abordar estos temas desde la propia disciplina del diseño, se abre la posibilidad de visibilizar los posibles retos a los cuales un diseñador en formación podría enfrentar y proponer soluciones creativas. Esto no solo permite poner en evidencia los conflictos que surgen, como el plagio por ahorrar tiempo o el priorizar el interés personal del cliente a la integridad profesional, sino que también invita a repensar el diseño como un acto consciente y responsable.

Aprovechar la complejidad de la ética ofrece la oportunidad de profundizar en las dinámicas ocultas del ejercicio del diseño generando un espacio de diálogo crítico. Al poner sobre la mesa estos dilemas el diseñador puede no solo reconocer su papel en el contexto social y económico sino también, reivindicar su capacidad de actuar con ética y aportar soluciones significativas desde su práctica.

En este sentido, el diseño se convierte en una herramienta poderosa para visibilizar los conflictos de intereses, los impactos de la competencia desmedida y las decisiones cuestionables que emergen en el día a día de la profesión. Al abrir este campo de reflexión, se puede explorar una práctica del diseño más consciente y comprometida desde una perspectiva personal buscando una retroalimentación.

## Usuarios

La problemática ética en el diseño gráfico presenta una valiosa oportunidad, particularmente para estudiantes que se encuentran cursando las etapas finales de una carrera en esta disciplina. Este contexto académico es el que motiva y justifica el desarrollo de este proyecto, ya que es en esta etapa de formación donde los futuros diseñadores enfrentarán crecientes desafíos éticos al ingresar al mundo laboral. La incertidumbre y la falta de preparación para abordar estos dilemas futuros representan una importante necesidad que este proyecto busca atender. Al explorar la ética en el diseño gráfico, se abre la posibilidad de equipar a los estudiantes con herramientas y marcos de reflexión que les permitan anticipar y navegar de manera más efectiva los conflictos morales que surgirán en su práctica profesional.

Al enfocar este proyecto en el contexto de los estudiantes de diseño gráfico, se aprovecha una ventana crítica donde pueden desarrollar un sólido sentido ético antes de ingresar al mercado laboral. De esta manera, se sienta una base fundamental para que los futuros diseñadores asuman un rol consciente y responsable, capaces de tomar decisiones que tengan un impacto positivo en la sociedad a través de su trabajo. Esta oportunidad de formación ética representa un elemento clave para preparar a las nuevas generaciones de profesionales del diseño gráfico.

# Objetivos

## Objetivo general

Crear y desarrollar de un artefacto que postule principios éticos del diseño gráfico en el contexto colombiano para los estudiantes que se encuentren cursando las etapas finales de la carrera.

## Objetivos específicos

**A.** Identificar el impacto del diseñador gráfico en Colombia en la actualidad a partir de experiencias laborales, tanto de maestros como de profesionales recién graduados, para evidenciar la influencia en ámbitos sociales y culturales.

**B.** Indagar los dilemas éticos y sociales más frecuentes y significativos que enfrentan los diseñadores en Colombia actualmente, según la perspectiva combinada entre diseñadores y psicólogos.

**C.** Proponer una estrategia de narrativa para proyectar y articular los resultados obtenidos en la investigación.

## Los pasos de la propuesta

1. Mapa mental construido a base de conceptos e ideas del marco teórico, donde se busca conectar conceptos de una manera visual para saber ¿Qué elementos de la ética se involucran en el diseño? siendo así consciente de sus posibles dilemas envueltos en un contexto de relaciones con el usuario, el cliente, la sociedad y los demás diseñadores.
2. Proyecto interactivo transversal en el cual se plantee una narrativa ficticia la cual busque demostrar el impacto del diseño a través de la creación de una sociedad secreta de diseñadores llamada "*Los custodios de la composición*", dentro de su narrativa ellos son los responsables de mantener el orden de los diseños que se han hecho a lo largo de la línea temporal y su respectivo impacto en la humanidad.
3. Entrevistas tipo charla a profesionales, los cuales incluyen maestros y una psicóloga. en donde se propondrá un flujo de la conversación al rededor de una de las problemáticas evidenciadas en el mapa mental, estas entrevistas de harán de manera no lineal en donde dependiendo de como fluya la conversación se irán proponiendo espacios en donde el entrevistado sea capaz de dar sus experiencias; abriendo un momento de confianza el cual tiene como objetivo conocer de primera mano dilemas o pensamientos sobre la ética en el diseño.
4. Creación de podcast donde se darán puntos de vista personales sobre el proceso de investigación y el resultado de las entrevistas, donde se interiorizarán desde un punto de vista crítico las experiencias y se propondrán un total de 4 normas para un diseño ético, llamadas "*Las mañas ocultas para un diseño ético*."

## Pertinencia del proyecto

" *El diseño es como una enfermedad, una vez que la tienes, ya no vez el mundo de la misma forma.*

María José García - El diseño de lo cotidiano

"

El diseño transforma la percepción de la realidad, convirtiéndose en una herramienta esencial para la construcción de narrativas culturales y éticas. En el contexto colombiano, los diseñadores enfrentan desafíos sociales, éticos y laborales que evidencian la necesidad de un análisis crítico y propositivo de la profesión.

El desarrollo de este proyecto resulta relevante al aportar una reflexión estructurada sobre el impacto del diseño gráfico y sus dilemas éticos actuales. Al generar propuestas orientadas a la formación ética de los estudiantes, *no solo se les prepara para enfrentar los desafíos contemporáneos, sino también para desempeñar un rol activo en la transformación de los entornos sociales y culturales.* De esta manera, el proyecto responde a la necesidad de fortalecer la ética profesional, asegurando que el diseño gráfico sea comprendido y ejercido como una disciplina que influye y redefine el mundo de manera consciente y responsable, a través de un pensamiento crítico postulado en busca de retroalimentación personal.

# Estado del arte



## Zero Calcare

Zerocalcare, seudónimo de Michele Rech, es un reconocido caricaturista italiano que ha logrado capturar la atención del público con un estilo único y honesto. Sus obras, tanto en sus tomos de historietas como en series animadas disponibles en plataformas como Netflix ("*Cortar por la línea de puntas*" y *Este mundo no me hará mala persona*"), destacan por combinar el humor ácido y la introspección profunda.

Zerocalcare toma sus experiencias personales, como la crisis de la mediana edad, la pérdida de un ser querido o la dificultad de encajar en un mundo complejo, y las transforma en ilustraciones que oscilan entre la realidad y lo ficticio. A través de su narrativa, aborda temas serios con una voz cercana y emocional, logrando conectar con su audiencia al plasmar conflictos internos universales en situaciones cotidianas y, en ocasiones, surrealistas.





## The midnight gospel

*\*The Midnight Gospel\**, creada por Duncan Trussell y Pendleton Ward, es una serie animada que fusiona de manera única dos narrativas: las profundas entrevistas extraídas del pódcast *\*The Duncan Trussell Family Hour\** y una trama visual ficticia y surrealista.

Mientras los diálogos mantienen su naturaleza original, explorando temas como la muerte, la espiritualidad o el propósito de la vida, Pendleton Ward introduce una capa visual llena de imaginación desbordante, mundos fantásticos y situaciones absurdas. Esta combinación hace que cada episodio requiera ser visto dos veces: una para sumergirse en el contenido filosófico de las conversaciones y otra para apreciar la narrativa animada, llena de simbolismos y giros inesperados. Al final, el toque ficticio de Ward añade una conclusión visual que complementa y eleva la reflexión del pódcast original, logrando una experiencia audiovisual única y cautivadora.

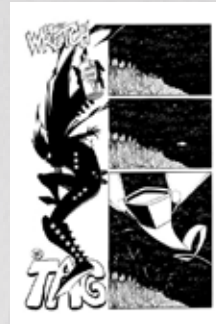


## Púberman

*\*Púberman\**, de Vallegas Editores, es una historieta que aborda de forma directa y humorística las problemáticas de la pubertad masculina, explorando temas que a menudo resultan incómodos de discutir en público. A través de viñetas cargadas de ironía y experiencias cercanas, esta obra trata cuestiones como los cambios físicos, las primeras relaciones, la sexualidad y los tabúes que surgen durante esta etapa.

Lo destacable de *\*Púberman\** es que ofrece consejos prácticos y reflexiones basadas en experiencias comunes, buscando orientar a los jóvenes para que comprendan mejor lo que están viviendo. Al hacerlo, la historieta brinda una alternativa entretenida y educativa que permite a los lectores anticiparse a las dificultades de la pubertad, evitando así recurrir únicamente al ensayo y error como mecanismo de aprendizaje.





## The wretch

*\*The Wretch\**, de Phil Hester, destaca por su estilo visual distintivo, donde el uso del alto contraste es fundamental para narrar cada acción de manera clara y efectiva. Hester emplea magistralmente las formas y contraformas, utilizando sombras profundas y líneas definidas para crear un dinamismo visual que guía al lector a través de cada viñeta.

Este enfoque de contraste extremo no solo aporta una atmósfera oscura y envolvente, sino que también facilita la comprensión de las escenas, incluso en los momentos más caóticos o cargados de tensión. Cada página de *\*The Wretch\** es un ejemplo de cómo el diseño visual puede potenciar la narrativa, logrando que la acción se sienta fluida y clara sin necesidad de sobrecargarla con detalles innecesarios. El resultado es una obra visualmente impactante que mantiene al lector inmerso tanto en la estética como en la historia.



## Cómo se hace un cómic

*\*Cómo se hace un cómic\**, de Scott McCloud, es una obra que destaca tanto por su contenido teórico como por su narrativa dinámica e ingeniosa. McCloud rompe la cuarta pared de manera magistral, haciendo que el autor mismo sea un personaje que guía al lector a través de conceptos clave del cómic, desde la construcción de viñetas hasta el ritmo visual y el lenguaje gráfico. Lo que hace única esta obra es cómo utiliza el medio del cómic para explicarse a sí mismo: cada página es un ejemplo vivo de los principios que está enseñando, con transiciones fluidas, estructuras innovadoras y ejemplos visuales claros.

Su habilidad para definir y analizar el cómic a través de viñetas lo convierte en un recurso teórico invaluable, pero también en una obra sumamente entretenida, perfecta tanto para estudiantes de diseño como para aficionados que buscan entender más a fondo el arte de contar historias gráficas. McCloud no solo enseña cómo se hace un cómic, sino que lo ejemplifica constantemente, consolidándolo como un referente esencial en el estudio del medio.





## Vals con Bashir

*\*Vals con Bashir\** (2008), dirigida por Ari Folman, es una obra maestra de la animación que se distingue por su enfoque único en la narrativa de experiencias traumáticas y recuerdos olvidados. En lugar de simplemente relatar los eventos, Folman elige animar cada una de las vivencias y entrevistas de los ex soldados israelíes que participaron en la guerra del Líbano, utilizando la animación no solo como un estilo visual, sino como una herramienta para explorar la memoria y la emoción.

Lo particularmente destacable de esta película es cómo, a medida que las entrevistas se desarrollan, Folman no se limita a transcribir lo que se dice, sino que convierte las palabras en imágenes poderosas, dibujando los recuerdos y sentimientos de los entrevistados de manera subjetiva y surrealista. Las escenas animadas son una extensión de las conversaciones, lo que permite representar no solo los hechos, sino también el impacto emocional de los recuerdos en los participantes. Al final, las entrevistas no se limitan a ser transcripciones, sino que se convierten en una experiencia visualmente inmersiva, donde el dibujo y la animación son fundamentales para comprender la complejidad de la guerra, el trauma y la memoria colectiva.

# Propuesta final

## Fase 1: El dilema del diseñador

En la fase inicial del proyecto, el enfoque principal fue la búsqueda de referencias y la consolidación de conceptos clave relacionados con la ética y la responsabilidad del diseñador. El objetivo era entender las implicaciones de las decisiones en el diseño, identificando cómo un diseñador puede influir tanto positiva como negativamente en la sociedad. Se realizó un análisis de textos teóricos, tesis de grado e incluso textos académicos. El propósito era lograr una comprensión clara y profunda de los principios éticos que guían la profesión.

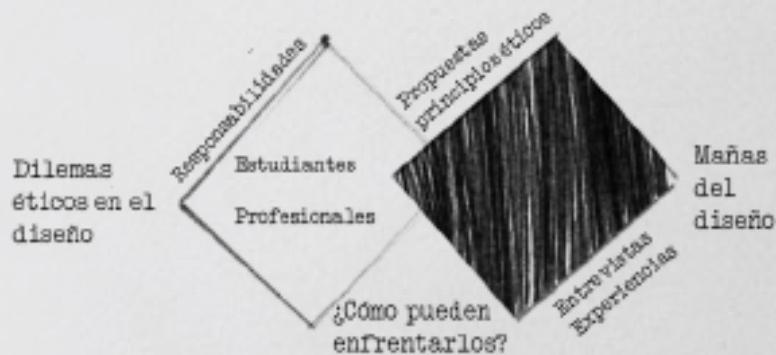
Para materializar estas ideas, se concibió un mapa mental inspirado en los tableros de corcho utilizados en investigaciones criminales. Sin embargo, en lugar de buscar a un criminal se exploraron los posibles "crímenes éticos" que un diseñador podría enfrentar, en un entorno de relación con sus pares, con el usuario, con el cliente e incluso con la sociedad. Este ejercicio visual sirvió para conectar conceptos y plantear preguntas críticas, transformando un espacio de investigación en una herramienta de reflexión activa sobre las consecuencias éticas del diseño.



## Fase 2: La cueva del tiempo

En la segunda fase del proyecto, se exploraron diversas maneras de narrar estos dilemas éticos y sus posible soluciones, buscando un enfoque innovador y reflexivo. Inicialmente, se planteó el uso de una narrativa no-lineal, inspirada en estructuras abiertas que permiten al espectador o lector conectar puntos desde distintas perspectivas. Esta decisión surgió del deseo de representar la complejidad de los dilemas éticos, donde las respuestas no siempre son correctas o incorrectas, fuera del concepto del mundo en blancos y negros se empiezan a ver los matices, que dependen del contexto, la interpretación y la formación personal del diseñador.

Para estructurar esta etapa, se implementó la metodología del Doble Diamante de diseño, que facilitó el proceso en cuatro fases: describir, definir, desarrollar y entregar. Durante la fase de descripción, se identificaron problemas éticos a través de referentes visuales y conceptuales. Posteriormente, en la etapa de definición, se seleccionaron las áreas críticas que debían abordarse. En la fase de desarrollo, se experimentó con narrativas fragmentadas y múltiples caminos de interpretación, construyendo una experiencia dinámica que fomenta la reflexión. Finalmente, esta metodología permitió entregar una solución que no solo documenta las normas éticas, sino que invita a cuestionarlas y entender su aplicación desde diferentes ángulos del diseño.



### Fase 3: Los ocultos

En la siguiente fase del proyecto, la investigación y conceptualización tomaron forma a través de la creación de una página web interactiva que buscaba sumergir al usuario en una experiencia narrativa única. Se desarrolló un proyecto interactivo transversal que planteaba una narrativa ficticia, diseñada para demostrar el impacto del diseño en la sociedad. En este universo ficticio, surgió la idea de una sociedad secreta de diseñadores llamada "Los Custodios de la Composición", quienes, dentro de la narrativa, son los responsables de mantener el orden de los diseños a lo largo de la línea temporal y asegurar su impacto positivo en la humanidad.

La página web servía como una puerta de entrada al mundo de los Custodios, donde los usuarios eran retados a superar pruebas interactivas para determinar si eran dignos de unirse a esta sociedad. Estas pruebas, cuidadosamente diseñadas, ponían a prueba las habilidades, conocimientos y valores éticos que todo diseñador debe poseer para considerarse un profesional integral. A través de esta experiencia, no solo se revelaban los principios fundamentales del diseño, como la responsabilidad, la funcionalidad y el impacto, sino que también se evidenciaban los dilemas y desafíos que los diseñadores enfrentan al crear para la sociedad. De esta manera, la narrativa invitaba al usuario a reflexionar sobre el verdadero rol del diseño y su poder transformador en el mundo.



## Fase 4: La realidad reveladora

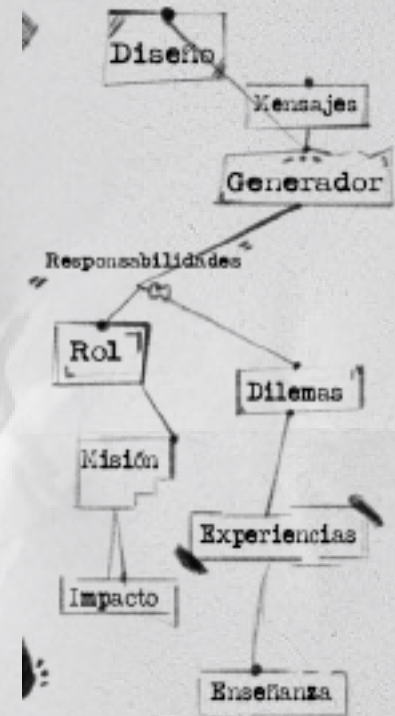
En la fase siguiente del proyecto, se llevaron a cabo entrevistas guiadas con expertos que aportaron perspectivas fundamentales sobre los distintos roles y desafíos éticos del diseñador. Cada entrevista se centró en un tema clave que permitió construir normas reflexivas y críticas sobre la profesión, relacionadas con las diversas dinámicas que un diseñador enfrenta.

La primera conversación fue con Camilo Sánchez, donde se abordaron temas relacionados con el copyright y la apropiación en el diseño. A partir de esta discusión, se propuso la norma "Cómo ser un buen ladrón diseñando", reflexionando sobre la delgada línea entre inspirarse y plagiar, y cómo un diseñador puede reutilizar elementos creativos de manera ética, aportando valor y originalidad al resultado final.

En la segunda entrevista con Heinz Jany, se exploró la relación entre diseñadores y sus pares, tocando aspectos como la competencia, la colaboración y el reconocimiento profesional. De esta conversación surgió la norma "Cómo ser un diseñador egoísta", una invitación a priorizar la visión personal y los principios propios en un equilibrio donde el egoísmo se traduce en autenticidad creativa, sin perder de vista el respeto por el trabajo ajeno.

La tercera entrevista fue con Victoria Peters, donde se discutió la compleja relación entre el diseñador y el cliente. Aquí se propuso la norma "Cómo ser un diseñador camaleón transparente", que resalta la importancia de adaptarse a las necesidades del cliente, saber comunicar y conectar con él, pero siempre manteniendo la transparencia y la ética profesional, evitando caer en prácticas engañosas o manipulativas.

Finalmente, en la conversación con la psicóloga Carolina Jurado, se abordó la dimensión humana y psicológica del diseño, centrándose en la empatía como pilar fundamental. De esta reflexión sur-



gió la norma "*Cómo ser un diseñador sin tallas*", una metáfora que invita al diseñador a ponerse en los zapatos del otro, comprender su contexto y necesidades, y crear mensajes o soluciones con los que las personas puedan identificarse genuinamente. Esta norma subraya la importancia de conectar con el usuario desde la empatía, construyendo un diseño que resuene a nivel personal y humano.

Estas entrevistas permitieron construir un marco narrativo que, a través de normas críticas y provocadoras, pone en evidencia las múltiples dimensiones del diseño, estimulando una reflexión profunda sobre el rol ético, profesional y humano del diseñador en su práctica diaria.

## Fase 5: Las mañas ocultas para un diseño ético

En la fase final del proyecto, las ideas y reflexiones construidas a lo largo del proceso tomaron forma a través de bocetos de historietas para cada una de las normas o “mañas” propuestas en las entrevistas. Estas historietas servían como piezas narrativas visuales que daban vida a los conceptos discutidos, permitiendo transmitir de manera dinámica y accesible los dilemas y enseñanzas planteadas. Cada norma —desde “Cómo ser un buen ladrón diseñando” hasta “Cómo ser un diseñador sin tallas”— se tradujo en un lenguaje visual que conectaba con la audiencia y resaltaba el impacto ético y profesional del diseño.

Para desarrollar los paneles de las historietas, se trabajó con la transcripción limpia de una de las entrevistas, la cual sirvió como guión base. Esta transcripción permitió capturar el tono auténtico y la esencia de las conversaciones, asegurando que el contenido visual estuviera alineado con los mensajes originales de cada entrevistado.

Además, se desarrolló la ilustración o imagen héroe del proyecto, una pieza central que encapsulaba la narrativa general y su impacto. Inspirada en un estilo de tinta tipo “*archivo secreto*”, la estética visual evocaba un aire de misterio y reflexión, similar al de documentos confidenciales o sociedades secretas, lo que fortalecía la idea de “*Los Custodios de la Composición*”. Este estilo también fue aplicado en las portadas ilustradas de los podcasts, piezas complementarias que expandían el universo narrativo del proyecto y servían como elementos de identidad gráfica.

Esta última fase no solo consolidó los resultados del proyecto, sino que también logró unir narrativa, imagen y ética en un formato visualmente atractivo, capaz de invitar al espectador a reflexionar sobre el rol del diseño y su impacto en el mundo.

**Entregables finales**

## Desing out of time

Este proyecto transversal realizado en proyecto interactivo tiene como función ser la narrativa transmedia del proyecto de grado donde su función cumple el objetivo de mostrar el impacto del diseño a través de una narrativa ficticia.

En el corazón de esta experiencia interactiva se encuentra la historia de los Custodios, una sociedad secreta que opera desde las sombras del tiempo, dedicada a preservar y proteger diseños cruciales a lo largo de diferentes líneas temporales.

El sitio web se estructura como un archivo infiltrado, donde los usuarios descubren gradualmente documentos confidenciales, fotografías manipuladas y correspondencia encriptada que revela la verdadera naturaleza de esta organización y su misión de mantener la integridad del diseño a través de las épocas. A medida que los visitantes navegan por el sitio, se encuentran con interferencias visuales, glitches intencionales y mensajes codificados que refuerzan la sensación de estar accediendo a información clasificada.

La narrativa se despliega a través de una serie de "expedientes" interactivos que combinan elementos de diseño contemporáneo con artefactos visuales de diferentes décadas, creando una experiencia inmersiva que juega con las nociones de tiempo, autenticidad y conspiración en el mundo del diseño.



## Identidad

Las tipografías juegan entre lo análogo y retro, con una fuente serifada que evoca a las máquinas de escribir antiguas, por otro lado contrasta con la modernidad y la era digital al presentar una fuente pixelizada y otra palo seco de fácil lectura.

La paleta de color envuelve un aura retro, con colores vivos y contrastantes entre ellos, una estética que trata de evocar a esas tendencias del diseño que se daban por los años 80s.

Bio  
Rhyme

### Textos

Hola, soy un  
título

Soy un subtítulo

Pixelify  
Sans

Soy una anotación con información misteriosa pero más que todo información importante aunque también contendré información no tan importante pero que tienes que leer

Hola soy una anotación en un cuerpo de texto tendré información **importante** relacionada al texto de abajo.

Hola soy el texto de abajo, seré el cuerpo de texto que contenga toda la información de este proyecto, también tendré **cosas importantes** y a veces *cosas para recalcar* soy un texto muy versátil que servirá para contar esta increíble e interesante historia. Así todos se van a interesar en conocer sobre este universo.

Barlow

Yo soy un cuerpo de texto de menor jerarquía pero igual tendré cosas importantes que deberías leer.

Yo soy un pie de foto que puede contener al autor



R: 138  
G: 217  
B: 229  
#8AD9E5



R: 249  
G: 178  
B: 51  
#F9B233



R: 207  
G: 50  
B: 33  
#CF3221



R: 163  
G: 25  
B: 91  
#A3195B

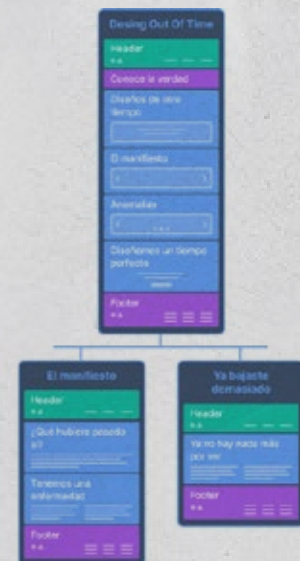
## Wireframes y flujo de pantallas



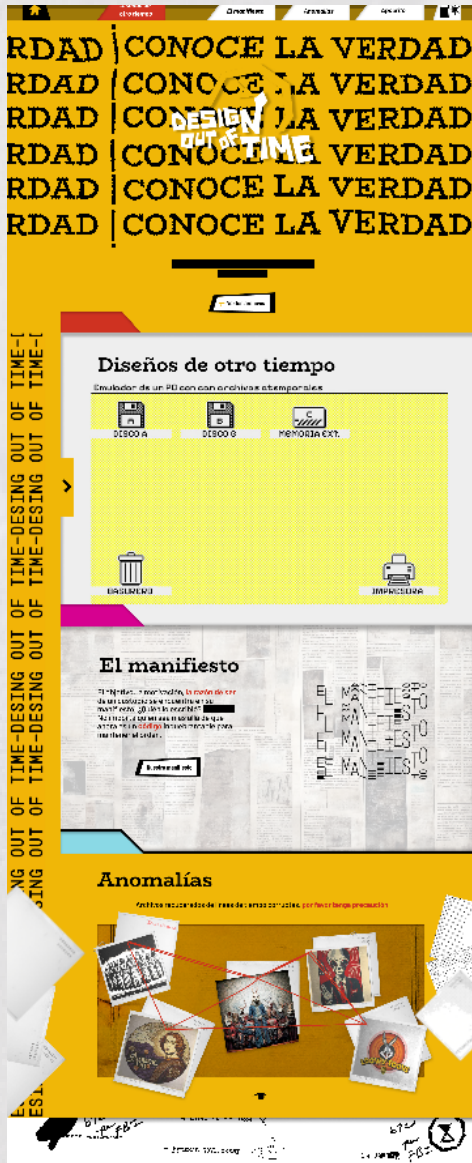
La página se creó como un laberinto, en el cual primeramente busca engañar al usuario al hacerle creer que el contenido almacenado son simples teorías y conspiraciones, pero a medida que el lector va descubriendo la página se va encontrando con pistas que le dejan cada vez más migas de pan para encontrar elementos ocultos.

Las secciones de fácil acceso buscan contar la historia de esta ficción, cortando u omitiendo información para así incentivar el misterio e iniciativa del usuario de ir más allá.

El flujo se pensó de una manera que aquellos usuarios que logren descubrir los mensajes ocultos llegarán a diferentes secciones, la finalidad es que al llegar a la sección final se pongan a prueba con sus conocimientos.



## Pantallas



El ingreso sucede por medio de una pantalla con un código, este código secreto se encontrará en el propio vídeo promocional del proyecto.

Las pantallas finales poseen una estética y aura de misterio, además con textos en movimiento sumando a elementos que sobresalen de la pantalla buscan atraer la atención del usuario para distraerlo de los elementos ocultos.

Se añaden pantallas que simulan un sistema operativo de Atari en el cual podrán interactuar y descubrir algunos archivos ocultos o material adicional.

Hay apartados en los cuales el usuario podrá interactuar con las "anomalías del diseño" eso diseños de otras líneas temporales que si hubieran sido así en nuestra realidad los eventos más importantes de la humanidad hubieran sido diferentes; se plantea la pregunta ¿Qué pasaría si?

## Video promo



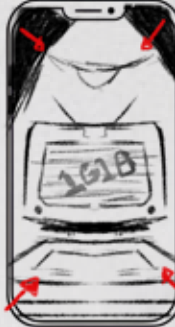


### Trailer DoT

What story do I want to tell

Easter egg, un gancho de misterio que demuestre la estética del proyecto

My engagement goals

Que las personas queden con la intriga, con las ganas de saber de que trata.

Title Introduction	Suspense scene	breaking scene	revelation	Call to Action
				
Sonido: Foco fundido tratando de prender, estática de la pantalla. la escena irá titilando para descubrir los objetos que aparecen en ella de a pocos, empezará con un fundido de negro.	Sonido: Estática de la pantalla, sonidos de tubería vieja. La cámara hará un dolby in acercandose de a pocos en la pantalla, manteniendo un aura de suspense.	Sonido: Ruido de pantalla, sonido impactante. En la pantalla aparecerá un código por un breve instante antes de volver al ruido de pantalla, la cámara se agitará por la escena.	Sonido: Vuelve el sonido ambiental de antes, se escucha el encendido del computador, sonidos de ventilador. En la pantalla aparece el logo del proyecto con un signo de carga.	Sonido: Leitmotif misterioso, máquina de escribir. Un fundido a negro hace que aparezca el logo, el copy y la fecha irán apareciendo lentamente como lo harían en una máquina de escribir.

El video promo utiliza una estética VHS retro, evocando una "found tape" en la cual la escena y los efectos sonoros representarán un ambiente misterioso lleno de mensajes ocultos como lo puede ser el código de acceso para la web.



# Las mañas ocultas para un diseño ético

## Las cuatro mañas

El concepto de las "mañas" nace del propósito metafórico del proyecto, donde se busca transmitir un mensaje retórico sobre lo que se considera ético y lo que no en el diseño. Se juega con la ironía al proponer una serie de reglas para el diseño ético a partir de actos que, en principio, no parecerían éticos.

Esta estrategia narrativa tiene como objetivo expresar un pensamiento crítico sobre la responsabilidad del diseñador gráfico y su impacto en la sociedad. Al presentar estas "mañas" de una manera aparentemente contradictoria, se invita al lector a reflexionar más profundamente sobre los dilemas éticos que enfrentan los profesionales del diseño en su práctica diaria.

La elección del término "mañas" evoca una idea de trucos o estratagemas, lo cual acentúa el contraste entre lo que tradicionalmente se considera ético y la forma en que realmente se toman decisiones en el mundo laboral. Al disfrazarlas con este lenguaje irónico, se busca generar un espacio de diálogo y cuestionamiento, donde los estudiantes y futuros diseñadores puedan analizar de manera crítica las implicaciones de sus acciones y desarrollar un fuerte sentido de responsabilidad ética en el ejercicio de su profesión.

## Tablero de ideas y moodboard



Se toma el concepto de tablero de corcho para crear este mapa mental, donde se trataba de unir con hilos los conceptos del diseño y la ética contrastando de igual manera los caminos en los cuales un concepto se alejaba del otro, a partir de este tablero surgen una serie de dilemas o “crímenes” que un diseñador es propenso a cometer.

Estos dilemas se toman como punto de partida para conocer las experiencias y anécdotas de cuatro profesionales, en donde es indispensable conocer su perspectiva de cada uno de ellos.

## Planificación de las entrevistas

Al querer indagar o explorar la vida de una persona a través de sus experiencias necesitamos de confianza, una entrevista usualmente suele ser un ambiente de tensión e incluso de expectativa en el cual se toma un rol dependiendo del tema del cual le están preguntando.

Una charla guiada se convierte así en una herramienta fundamental para generar un espacio de confianza, en el cual se dejan de lado los roles de estudiante y maestro, transformándose en un momento de reflexión mutua apoyado por anécdotas y puntos de vista personales.

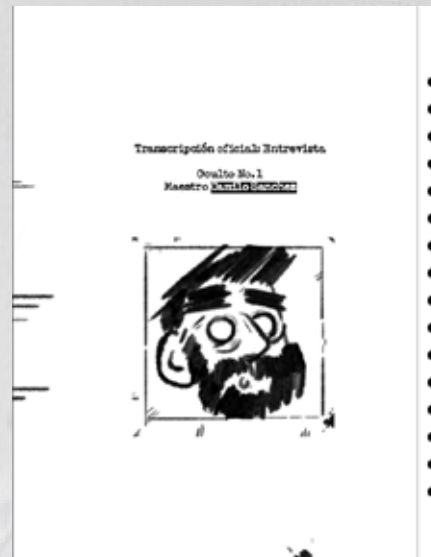


Este proceso se lleva por medio de un flujo inicial, en el cual se maneja un tema por sesión. En el caso de Camilo Sánchez se tomó el tema de los derechos y reservas de autor en el diseño, con Heinz Jany se abordó la competencia del diseñador con sus pares, en el caso de Victoria Peters se habla de la relación diseñador y cliente en la cual aparece la manera de entablar un tratado en común, por último con Carolina Jurado se abordan las habilidades blandas de un profesional y su importancia en el diseño gráfico.

## Mensajes entre líneas

A partir de las entrevistas aparecen sus transcripciones, documentos ocultos en los cuales está registrado el proceso que se dió a lo largo de la interacción, resaltando ideas principales de cada temática sumado a las preguntas que nacían de cada una de ellas.

Esto para complementar la investigación teórica en cuestión de ampliar el pensamiento crítico a través de las experiencias expuestas por cada uno de los expertos.



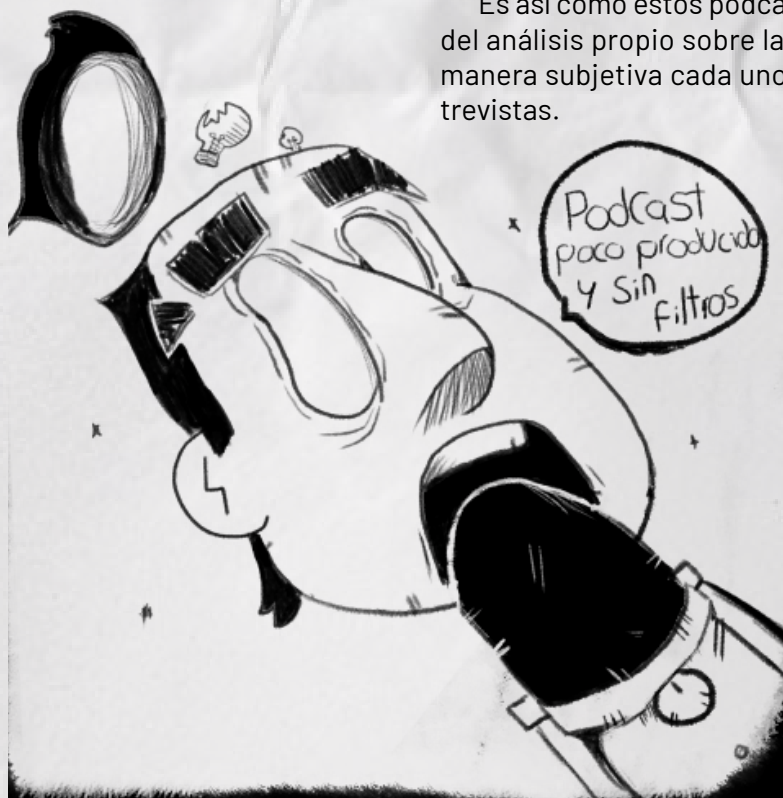
Las transcripciones buscan ampliar las fuentes del proyecto, teniendo asimismo el punto de vista de "los ocultos" estos personajes que tienen una perspectiva sobre lo que es un profesional en el diseño, sus responsabilidades, al igual que sus posibles "crímenes éticos" dentro de un contexto laboral con sus compañeros o clientes.

## Podcast poco producido y sin filtros

La manera de archivar cada una de las entrevistas se llevó primeramente en un proceso de bocetación, grabando las ideas importantes de manera visual en una bitácora, asimismo se realizó una transcripción general de las entrevistas, las cuales sirvieron como guía para las siguientes fases.

El proceso de introspección y pensamiento crítico sobre las ideas y experiencias compartidas fue grabado en una serie de podcast en los cuales se relata el proceso interno de este proyecto y sus implicaciones en la vida personal del autor.

Es así como estos podcast funcionan como un diario y bitácora del análisis propio sobre la ética y el diseño, tratando desde una manera subjetiva cada uno de los dilemas propuestos en las entrevistas.



Podcast Poco Producido  
& sin filtros

## Capítulo 1: El diseñador y su dilema

Este capítulo introductorio busca contextualizar la motivación y la idea principal con la cual nació el trabajo de grado, se plantea el desarrollo de los podcast.

## Capítulo 2: La cueva del tiempo

Dentro de este podcast se habla del proceso del anteproyecto, cómo la idea comenzó en un inicio, como se planteaba de una manera distinta a cómo terminó siendo pero evolucionando aprovechando la investigación realizada.

## Capítulo 3: Los ocultos

Se habla del proceso del proyecto transmedia que apoya el trabajo de grado, el proceso de creación de "Desing out of Time".



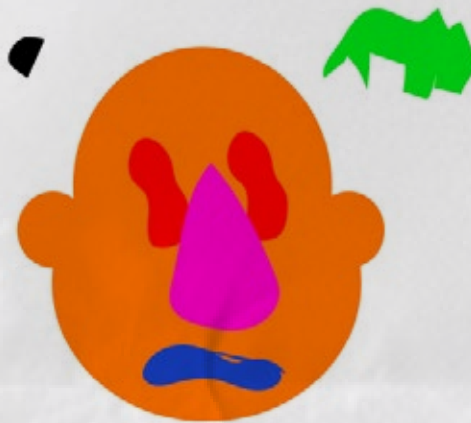
## Capítulo 4: Más allá de lo oculto

Es un registro de lo que sucedió y ¿Cómo? Sucedió en cada una de las entrevistas, los temas que se trataron, como nacieron las mañas ocultas.

## Capítulo 5: El diseñador un ser mañoso

En esta fase final se hace una introspección del trabajo, la propuesta final para cada una de las mañas ocultas del diseño, su importancia y relevancia para un contexto de estudiante de diseño gráfico en profesión como el del autor.

## Ilustrando con mañas



### Primero la idea

Todo siempre comienza con un punto de partida, como parte del proceso se debe de tener un estilo en mente; pero principalmente una composición clara, que refleje el mensaje del panel.

Crear una ilustración base en illustrator, con colores lo suficientemente fuertes para que tengan contraste entre ellos, primordial la composición y los objetos antes que la paleta o estilo.



El prompt debe de ser una generalidad de lo que desea, para mayor precisión escribirlo en ingles, no importa que el resultado tenga errores ya que esta no será la ilustración final.

## Trabaja con el enemigo

La IA ha cambiado el diseño a un nivel que se ha visto como una competencia, pero debe de ser una relación de amistad por conveniencia; FireFly tiene la opción de subir una imagen de referencia de composición donde subiría la ilustración de illustrator.



## De referencia a realidad

Con base la construcción de la IA se usa de referencia para perspectivas, proporciones, para lograr ilustrar la idea que se tenía en mente, en este paso se adapta al estilo deseado.

## La historieta

Este entregable busca ser el punto culmen del proyecto, en este formato se expresan las ideas, experiencias, opiniones y reflexiones realizadas durante la investigación.

Su estilo siendo fiel a el propio proyecto es un ejemplo de *"buen ladrón diseñador"* refiriéndose a la toma de estéticas y elementos narrativos del propio estado del arte; se busca un estilo caricaturesco ya que comparte la idea de ironía o sátira buscada en el proyecto, además de facilitar representar situaciones, expresiones o mensajes deseados.

Desde los primeros bocetos el narrador de la historia es el autor de la propia obra para así aprovechar los elementos narrativos al *romper la cuarta pared y hablarle directamente al lector*, este mismo estilo caricaturizado afecta a los profesionales entrevistados, personajes creados explícitamente para la obra o personas reales representadas en sus caricaturas.



En una propuesta inicial se diseñan los paneles de manera dinámica, aprovechando el propio "gutter" de la historieta y el alto contraste al tener una paleta plenamente en blanco y negro.

El estilo se enfoca en demostrar el tono de los globos de texto a través de expresiones, poses, incluso deformaciones del personaje aprovechando la libertad de estilo que ofrece el estilo de caricatura; logrando así perspectivas forzadas, falta de realidad en algunos de los paneles, incluso jugar con la imposibilidad de la realidad contra las posibilidades de este mundo ficticio.

El texto se maneja por medio de las tipografías:

### Bulletin Typewriter

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPp-  
QqRrSsTtUuVvWwXxYyZz  
1234567890  
!;?&

### Typeka

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmN-  
nOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz  
1234567890  
!;?&

Sus formas angulares y su estética digital retrofuturista, representa la capa misteriosa, además de evocar a notas personales.



La historieta final es un prólogo de la historia en donde se habla de cómo empezó la búsqueda de la pregunta problema por medio de los expertos, se hace una introspección y se utiliza un lenguaje coloquial lo cual ofrece personalidad y conexión con el autor.

Esta historieta se publica a manera de web comic en Webtoon para su visualización masiva, facilitando el acceso a ella para cualquier estudiante de diseño que desee conocer las mañas para hacer diseños éticos, apoyando la experiencia tener varios medios apoyado por los propios podcast.



## Conclusiones

El desarrollo de este proyecto culmina en un análisis introspectivo, que revela las complejidades de proponer principios éticos universales en el ámbito del diseño y su impacto en la formación de futuros profesionales. A lo largo del proceso, se hizo evidente que establecer directrices éticas absolutas resulta inviable, debido a la diversidad de contextos, decisiones individuales y desafíos inherentes al ejercicio del diseño. Asimismo, la expectativa de generar un cambio masivo en la práctica profesional de muchos futuros diseñadores resulta limitada, ya que el verdadero cambio surge de una transformación individual y personal que no puede ser impuesta.

No obstante, lo que sí resulta posible y valioso es *poner sobre la mesa la discusión en torno a la ética del diseño*, abriendo un espacio de diálogo que permita la reflexión crítica sobre la responsabilidad inherente al trabajo del diseñador. Al emplear herramientas visuales y narrativas, se logra transmitir mensajes que inviten a la introspección y cuestionamiento personal, incentivando a los diseñadores a reflexionar sobre el impacto de sus decisiones. Esta perspectiva parte de una idea clave: si la mayoría de los profesionales en diseño actúan desde una posición ética y responsable, la minoría que no lo haga tendrá un impacto reducido y su comportamiento quedará en evidencia.

Un aporte relevante en esta reflexión surgió durante la entrevista con Carolina Jurado, psicóloga universitaria, quien plantea que, a pesar de la responsabilidad y las buenas intenciones, incluso un profesional consciente puede tomar decisiones inadecuadas. Esto ocurre porque muchos de los dilemas éticos y las habilidades para enfrentarlos no se enseñan en el ámbito académico tradicional. La formación educativa, aunque esencial, a menudo deja vacíos en torno a los procesos introspectivos y críticos que un diseñador necesita para actuar de manera ética. *Es aquí donde entra en juego la formación personal y el desarrollo de un pensamiento crítico sólido, capaz de guiar al diseñador en la toma de decisiones responsables.*

Una de las reflexiones más valiosas realizadas a través de la charla con Carolina donde se hablaba que todos, incluidos los diseñadores, deberían contemplar procesos de autoconocimiento y herramientas como la terapia. Esto no solo fortalece la empatía, sino que permite colocarse en el lugar del otro, comprender su contexto y actuar de forma coherente con un mensaje claro y transparente. Esta capacidad introspectiva y crítica constituye una base fundamental para que los profesionales del diseño sean más conscientes de su impacto en la sociedad y estén preparados para enfrentar los dilemas éticos que surgen en su práctica profesional.

Por ello, el verdadero valor de este proyecto radica en compartir reflexiones y experiencias que sirvan como herramientas preventivas. El objetivo no es ofrecer soluciones definitivas ni respuestas absolutas, sino motivar a los futuros diseñadores a anticiparse a los errores comunes y actuar de manera ética desde el inicio. Un profesional que desarrolla la capacidad de pensar críticamente, de cuestionar sus propias acciones y de entender el impacto de sus decisiones en su entorno, está mejor preparado para asumir su responsabilidad social y contribuir a una práctica del diseño más consciente y ética.

Al finalizar este proyecto se propone que el camino hacia un diseño responsable no reside en imponer normas, sino en fomentar el pensamiento crítico, la introspección y el diálogo continuo. Si se logra inculcar en las nuevas generaciones de diseñadores un compromiso con su impacto y un sentido ético sólido, será posible construir un entorno donde la mayoría actúe con responsabilidad y conciencia profesional, limitando así las prácticas irresponsables y asegurando un futuro donde el diseño contribuya al bienestar de la sociedad.



# Bibliografía

- O'Grady, J. (2021). Manual de investigación para diseñadores. Blume.
- Bravo, I. M. (2019). El diseño de lo cotidiano: un estudio sobre el concepto de diseño en la sociedad y algunas reflexiones sobre el término.
- Huidobro, M. G. (2005). Manual de ética para el diseño. Viña del Mar.
- González Mothelet, M. (2006). Ética Para el Diseño Gráfico [Licenciatura en Diseño Gráfico]. Universidad de Londres.
- Vázquez Apodaca, G. G. (2021). Proceso de construcción de la eticidad del diseño gráfico: perspectivas éticas y épocas que definen la evolución de su ética aplicada. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Méndez Hernández, D. L. (2023). Mecánicas de juegos de rol para revisar consecuencias éticas de decisiones de diseño en proyectos digitales. [Maestría de diseño]. Universidad Nacional de Colombia.
- Fania González, A. M., Jiménez Martínez, C., & de la Torre Cantero, J. (2024). Ilustrando la ética maker: proceso experimental colaborativo en una neoartesanía. EME Experimental Illustration, Art & Design
- McCloud, S. (1993). Cómo se hace un cómic: El arte invisible. Ediciones B.
- Zerocalcare. (2022). Este mundo no me hará mala persona [Serie de TV]. Netflix.
- Vallegas Editores. (2020). Púberman [Libro ilustrado].
- Hester, P. (2018). The Wretch 2. Image Comics.
- Folman, A. (Director). (2008). Vals con Bashir [Película]. Sony Pictures Classics.
- Trussell, D., y Ward, P. (Creadores). (2020). The Midnight Gospel [Serie de TV]. Netflix.