

Procesos de automatización en el ámbito del diseño

Mtro. Felipe Maya Bernal
Departamento de Teoría y Análisis

Mtro. Armando Jesús Alva Lomelí
Departamento de Tecnología y Producción



En un mundo donde la transformación digital redefine dinámicas sociales y económicas, la demanda laboral en el diseño ha experimentado un giro drástico. La producción multimedia y el desarrollo de *software*, impulsados por tecnologías emergentes y el auge de plataformas digitales, superan ampliamente al diseño de materiales impresos tradicionales. Este cambio no sólo refleja una transición tecnológica, sino también la reconfiguración de prioridades de comunicación y consumo, con profundas implicaciones para el mercado laboral y por ende en el ámbito educativo.

Las cifras respaldan una conclusión contundente: mientras que el diseño en medios impresos se enfrenta a una contracción constante, los servicios dirigidos a medios digitales están en plena expansión. Según datos del Buró de Estadísticas Laborales de EE.UU. (entre otras fuentes), los trabajos relacionados con publicaciones impresas disminuyeron 14% en los

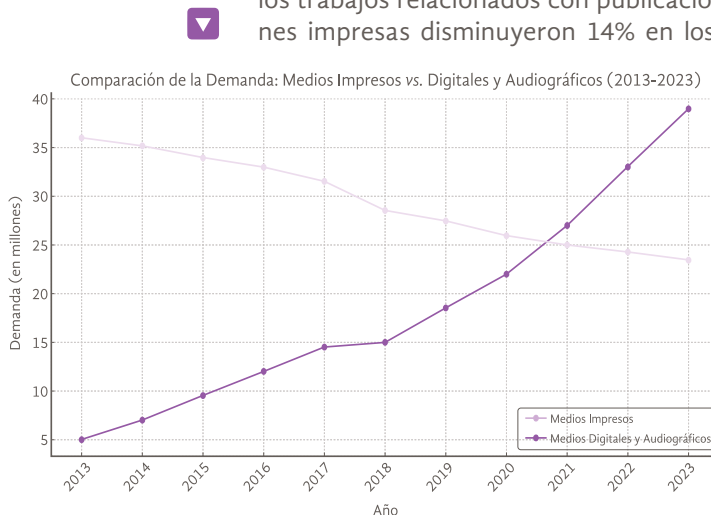
últimos años. En contraste, la industria del diseño y desarrollo web creció 15%, y el sector de *software* incrementó 24%.

Los procesos editoriales para medios impresos se han simplificado y el impacto de la automatización es innegable. Un ejemplo de automatización puede ser: Herramientas de diseño como Adobe InDesign y otros *softwares* de pre prensa han reemplazado procesos manuales, desde la creación de *layouts* hasta la optimización tipográfica y optimización del color. Esto ha disminuido radicalmente la demanda de profesionales dedicados exclusivamente al diseño impreso.

La automatización, a través de la IA, ya ha transformado los mercados del diseño. Uno de los sectores más impactados es el de la producción de insumos editoriales publicitarios, principalmente la fotografía de productos y el retrato comercial de modelos, que de por sí se encontraban en situación precaria debido a la abundancia de imágenes de *stock*. La IA hace fácil la creación de imágenes de productos y personas sin necesidad de realizar sesiones fotográficas físicas, lo que ha reducido costos y tiempos de producción al borde de lo instantáneo. Plataformas como Generated Photos, por ejemplo, ofrecen bancos de modelos completamente generados por inteligencia artificial, ajustables en características como edad, género y rasgos físicos, proporcionando soluciones rápidas para las necesidades de un mercado el cual no parece notar la diferencia o no parece importarle.

Asimismo, la creación automatizada de *layouts* ha revolucionado la producción editorial. Los diseños de las nuevas revistas, libros y presentaciones ahora son ge-

Figura 1: Comparación de la Demanda: Medios Impresos vs. Digitales y Audiográficos (2013-2023).



Circulación de medios impresos: Pew Research Center, Edison Research.
Crecimiento en streaming y audiográficos: RIAA, Audio Publishers Association, Edison Research.
Tendencias del diseño: AIGA Desing Futures Report.

nerados automáticamente gracias a algoritmos y extensos bancos de memoria visual que ajustan texto e imágenes conforme a principios estéticos y de legibilidad. Herramientas como Adobe Sensei, integrada en InDesign, permite organizar de manera automática los elementos visuales y tipográficos, optimizando así los tiempos de producción y mejorando la eficiencia en procesos antes manuales. La función del diseñador entonces se remedia en tareas de estrategia, crítica y supervisión, relevando las tareas de boceto y manufactura. En consecuencia, la cantidad de plazas en diseño editorial continuará disminuyendo, reservando los lugares para los perfiles más competitivos.

Pensando en que ahora la automatización se encarga de la vista previa, manufactura y procesos de concreción, las habilidades humanas relacionadas con la estrategia y la toma de decisiones adquieren un renovado protagonismo. La retórica y la comunicación efectiva, por ejemplo, se han convertido en competencias altamente valoradas, ya que la capacidad de estructurar ideas coherentes y persuasivas para un público determinado resulta esencial para laborar en un entorno donde la IA boceta y manufactura masivamente. Del mismo modo, el pensamiento crítico y estratégico se posiciona como una habilidad indispensable para comprender las necesidades del mercado y sus audiencias, anticipar tendencias y tomar decisiones fundamentadas.

A pesar del panorama lúgubre, las habilidades humanas siguen siendo irremplazables en áreas donde las competencias de investigación, análisis y resolución de problemas de comunicación son esenciales. La conceptualización de campañas, el diseño de experiencias interactivas y la innovación en productos multimedia permanecen como sitios donde el ingenio humano resulta fundamental para la evolución del diseño. Mientras que el diseño de medios impresos se automatiza cada vez más, en el ámbito digital audio-gráfico observamos un vector en la dirección opuesta ya que sus procesos paradójicamente se van complejizando con la introducción de la automatización;



Figura 2: El anticuario. Tily, Eugene James y Withrow, Eva A. 1901. <https://www.loc.gov/resource/pgs.02865/>

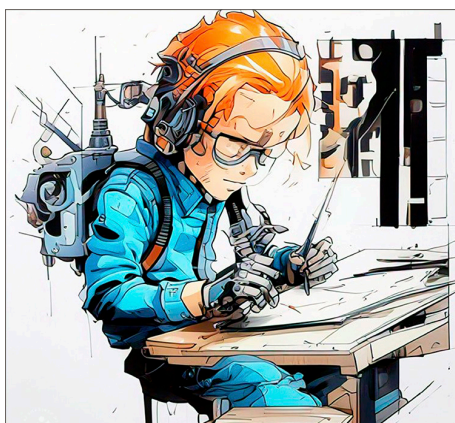


Figura 3: Diseñador. Generada utilizando Meta Inteligencia Artificial Llama versión 3.2.

las habilidades humanas complejas se vuelven imprescindibles.

De acuerdo con lo anterior, los cambios en automatización reflejados en el mercado laboral y la relevancia social del diseño se concentra cada vez más en los medios digitales audio gráficos y multimedia, sin embargo, los programas educativos en universidades públicas raras veces logran adaptarse a este hecho. Muchas universidades públicas en México todavía priorizan contenidos tradicionales o preciosistas, mientras que las habilidades contemporáneas, como el lenguaje audiovisual, el diseño UX/UI¹ o el uso de lenguajes de programación, reciben poca o nula atención.

Esto se debe, fundamentalmente, a la lenta rotación de personal docente y otras

¹ El diseño UX/UI se refiere a la experiencia del usuario (UX) y la interfaz del usuario (UI) en un producto digital. El propósito de diseño es que el usuario tenga una experiencia satisfactoria cuando interactúa con el producto.



Figura 4: Educación.
 Ferrell, Scott J. 1998.
<https://www.loc.gov/resource/ppms-ca.62069/>



políticas de funcionamiento dentro de instituciones públicas. Es un hecho que las condiciones precarias de jubilación desincentivan la renovación del cuerpo académico, lo que dificulta la incorporación de nuevas perspectivas y conocimientos actualizados. Si bien la capacitación y educación continua puede funcionar como paliativo, el ritmo de cambio en la disciplina del diseño es innegablemente excepcional. Reformar la situación actual requiere de la organización de la comunidad académica para promover la rotación y movilidad laboral digna.

De igual forma, se considera fundamental que las universidades adapten sus programas para incluir la enseñanza de lenguajes de programación desde niveles básicos e intermedios. Estas habilidades no sólo preparan a los estudiantes para las demandas del mercado, sino que también los posicionan como agentes clave en la operación de las herramientas contemporáneas. Si bien el estudiante no necesariamente desarrollará código, las competencias de razonamiento adquiridas son esenciales para poder operar cualquier herramienta de inteligencia artificial de manera óptima.

La transición del diseño impreso al digital no es tendencia; es algo que ya pasó

hace mucho. La demanda de producción multimedia, *software* y animación seguirá creciendo, mientras que los materiales impresos enfrentarán una relevancia cada vez menor. Asimismo, es importante reconocer que la automatización está abarcando muchas otras áreas dentro del proceso de diseño, independiente de la sustancia expresiva que se trate: libros, documentales, anuncios, etc. Reconocer esta realidad y actuar en consecuencia, tanto en el ámbito laboral como educativo, es crucial para poder cumplir con las demandas sociales y laborales, las cuales nuestra institución se ha comprometido a satisfacer. ©



Figura 5: Salón de cómputo.
 En: <https://www.freepik.es/fotos-vec-tores-gratis/sala-de-computo>



Referencias

Design Futures Report, AIGA, 2023, en: www.aiga.org.

Diagnóstico del Sistema Educativo Nacional, Secretaría de Educación Pública (SEP), (s/f), en: www.sep.gob.mx

Employment Projections, U.S. Bureau of Labor Statistics, 2023, en: www.bls.gov/emp/

Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE), Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), (s/f), en: www.inegi.org.mx/programas/enoe/

Generated Photos: Unique, Worry-Free Model Photos, Generated.Photos, (s/f), en: www.generated.photos

State of the News Media 2023, Pew Research Center, 2023, en: www.pewresearch.org