UCES
UNIVERSIDAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SOCIALES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

uces DG
enseñanza y aprendizaje del diseño

año 15 • n° 26 • septiembre • febrero 2027 • argentina
E-ISSN: 2344-9551

Inteligencia Artificial como agente disruptivo: Redefiniendo la enseñanza del diseño

Artificial Intelligence as a disruptive agent: Redefining design education

Arodi Morales-Holguín
Universidad de Sonora
Hermosillo, México
redeshmo@gmail.com

Fecha de envío: 15/08/26
Fecha de aceptación:20/06/26
ARK:https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s23449551/80u160cub

Palabras clave: Diseño; Educación; Inteligencia Artificial; Diseñador; Formación universitaria.

Resumen

La formación de diseñadores ha seguido una estructura basada en principios de escuelas pioneras, los cuales aún caracterizan gran parte de la enseñanza del diseño hoy. No obstante, la comunicación humana contemporánea experimenta fuertes transformaciones que configuran un escenario distinto al del pasado. La Inteligencia Artificial (IA), como uno de los agentes disruptivos más poderosos, ha llevado al diseño a enfrentar la disyuntiva de renovarse o rezagarse. El objetivo de este trabajo es analizar la influencia transformadora de la IA en la enseñanza del diseño, con el fin de contribuir a la necesaria adaptación que enfrenta la formación universitaria.

Abstract

The training of designers has followed a structure based on the principles of pioneering schools, which still characterize much of design teaching today. However, contemporary human communication is undergoing profound transformations that are shaping a landscape distinct from the past. Artificial Intelligence (AI), as one of the most powerful disruptive agents, has led design to face the dilemma of adapting or falling behind. The objective of this work is to analyze the transformative influence of AI on design education, in order to contribute to the necessary adaptation that university education faces.

Keywords: Design, Education, Artificial Intelligence, Designer, University Education.

Introducción

La formación de diseñadores ha seguido una estructura basada en los principios de escuelas pioneras donde destaca la Bauhaus por su impacto histórico y andamiaje pedagógico, donde bases como el método proyectual, el sistema de taller, métodos causales, la búsqueda por generar soluciones a los problemas de las personas, entre otros, en general siguen caracterizando la estructura educativa actual. Son esas bases las que permitieron erigir la disciplina del diseño que hoy se posiciona como engranaje de la comunicación humana contemporánea. Disciplina que se enfrenta a un momento y circunstancias distintas, pues hoy emergen nuevos problemas y fenómenos que redefinen el escenario social y cultural, y por ende al diseño en sí. En ello, uno de los agentes disruptivos más poderosos es la Inteligencia Artificial (IA); hecho que parece seguir siendo poco comprendido.

Hablar de IA es hablar probablemente del producto paradigmático de la cuarta revolución industrial por su potencial y su capacidad disruptiva. Es posible referirse a ella como la

capacidad de las máquinas de aproximarse a seguir procesos que permitan el desarrollo cognitivo de tareas propias de los humanos.

Para Tello, Higuera y Velasco (2024), la investigación ha demostrado que los equipos tecnológicos se benefician de modelos adaptativos basados en IA para promover la colaboración y la resolución de problemas en tiempo real. Autores como Wang et al. (2024) precisan a la IA como aquella expansión tecnológica que amplifica los alcances, así como el potencial creativo de áreas como el diseño, cuyos alcances facilitan solventar deficiencias y acceder a mejores soluciones.

La inercia construida en los últimos treinta años, desde el desarrollo de internet, hoy se ve sacudida resultado de las herramientas basadas en IA, y que ha prometido ser el reemplazo de los buscadores en internet, pues su capacidad le permite no solo encontrar la información si no de sintetizarla y la presentarla de forma que pueda ser entendida rápidamente (Ojeda, et al., 2023).

En el ámbito educativo, la IA emerge como herramienta con la capacidad de cambiar la manera de enseñar, pero sobre todo de aprender; no obstante, ello trae consigo diferentes dudas, entre éstas su uso responsable, así como la ética; por ello, uno de los retos principales estriba en su uso reflexivo.

El escenario complejo que caracteriza nuestro momento, donde a diferencia del pasado, la impredecibilidad e incertidumbre marcan la pauta, nos lleva hacia la necesidad de transitar a nuevas estructuras de pensamiento que integren la interconexión y la interdependencia de actores o agentes heterogéneos y fenómenos múltiples. Esta coyuntura se presenta como posible llave capaz de permitirnos entender los problemas de diseño contemporáneos, que son inherentemente complejos y dinámicos (Vázquez Rodríguez, 2024). De esta manera, la comprensión de los sistemas complejos y dinámicos es fundamental en el andamiaje del diseñador de hoy y hacia el futuro.

Considerando que la IA parece revolucionar las herramientas de forma y alcance aun incierto, con la posibilidad de promover y robustecer los procesos de trabajo y la articulación de ideas, lo

que se asume podría permitir mejores soluciones creativas a los problemas, resulta conveniente relacionar estos beneficios de forma inherentes a una preparación profesional más amplia, donde la formación universitaria debe alinearse a las exigencias que el mercado laboral presenta y aquellas por emerger, ante lo cual parece no estar preparada. En este sentido, la presente investigación busca analizar la influencia transformadora de la IA en la enseñanza del diseño, con el fin de contribuir al diálogo sobre la adaptación de la formación universitaria frente a la nueva realidad, y que exige actualizar las prácticas docentes.

La Inteligencia Artificial en el diseño y su enseñanza

Una realidad innegable es que la inteligencia artificial se ha instalado en nuestras vidas. Por lo que, queramos o no, su efecto está presente día tras día; influencia que se espera eficiente nuestras actividades y mejore los resultados de forma individual como en los equipos de desarrollo de diseño.

Desde una perspectiva general, la IA se refiere a la capacidad de las máquinas para realizar tareas cognitivas propias del ser humano. Sin embargo, hay preocupaciones sobre cómo la IA podría afectar intersticios como el de la educación (Ojeda, et al., 2023), así como la capacidad de organizar proyectos, definir estrategias e incorporar conocimientos y herramientas heterogenias de forma sinérgica en busca de alcanzar resultados innovadores.

Aunque existen diversos estudios que sugieren que la IA podría reemplazar al diseñador en el futuro cercano, hay posiciones que la consideran una oportunidad para la disciplina. Sesé (2020) subraya que la IA puede traer consigo una mejora en cuanto a la creación humana, donde esta puede ayudar a simplificar tareas y permitir un mayor desarrollo creativo de la mente, y argumenta que es posible especular que llegará un momento en que las máquinas tengan suficiente autonomía como para acabar creando por sí mismas, pero eso de momento todavía está lejos de ser una realidad.

Uno de los aspectos que deben ser considerados de forma prioritaria, es lo relativo a las capacidades cognitivas propias del pensamiento creativo entre diseñadores. La capacidad creadora y de innovación humana, requiere una práctica constante, así como la integración de conocimientos tradicionales y prospectivos, tales como una visión compleja del mundo, la cual, señala Morales (2024), es imprescindible para lograr construir soluciones innovadoras a los problemas que enfrentamos hoy. Sin embargo, los diseñadores como otros profesionales, parecen consentir de cierta forma el delegar tareas fundamentales a la IA, lo cual si puede ser un detonante en contra de ellos mismos a largo plazo.

Estudios como el de Torralba (2025) advierten que utilizar la IA de manera excesiva, reduce las habilidades cognitivas; en cambio, un uso adecuado tiene beneficios, en específico, en la educación fomenta el aprendizaje individual y potencia las habilidades cognitivas. Ante ello, concluimos que la IA debe asumirse como una herramienta más y no como la panacea, pues las soluciones requieren el conocimiento del problema a resolver, lo que ineludiblemente incluye la interacción humana entre creativo, cliente y contexto cultural; el análisis y comprensión de entornos como el histórico, social, económico, tecnológico, entre otros, integrándose de forma compleja para poder aproximarse a delinear estrategias que permitan construir soluciones. Así, la creatividad como ejercicio humano es propia del diseñador, algo que no debe perderse de vista.

Aunque la IA ha revolucionado el ámbito educativo, transformando la forma en que estudiantes y académicos abordan procesos de aprendizaje e investigación (Fragoso, Sánchez y Ocegueda, 2024), y en los últimos años se ha posicionado en la educación superior como promotor de la innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje, su integración debe asimilarse más allá de lo tecnológico, donde trasciende de la idea de un conjunto de algoritmos que procesa datos al de una herramienta con la capacidad de reencausar el ejercicio y dinámica formativa en la educación superior (Castañeda de León, 2024).

Uno de los retos que se presentan de cara a la adaptación de la enseñanza del diseño a la nueva realidad de nuestro momento, es el excesivo uso especialmente entre los jóvenes de los dispositivos móviles, lo que a juicio de Luy-Montejo, et al. (2020) ha transitado a una forma de

adicción que perjudica el desempeño estudiantil, además de generar estados de ansiedad resultado de limitarse o carecer del acceso a dichos dispositivos. Ante esto es necesario generar una cultura sobre el uso responsable de la tecnología, en primera instancia, así como de los alcances de la IA frente a lo humano.

Todo esto resulta relevante pues, en busca de promover la creatividad, como aquella capaz de proponer soluciones transformadoras, es necesario asumir el papel de liderazgo del diseñador en el proceso creativo. La creatividad y su relación con la IA, según Jiménez (2026), es producto de la comunicación humana y el intercambio de información entre personas, no emerge de forma independiente o aislada, de este modo la IA por si sola no reemplaza la capacidad humana, en cambio la fortalece.

El pensamiento creativo entre diseñadores se erige a través del razonamiento, la intuición y el análisis complejo, por lo que la enseñanza del diseño requiere incorporar estas variables como elementos preponderantes en los contenidos y estrategias de enseñanza, de cara a una actualización curricular diligente que promueva la integración de estos profesionales al mercado laboral.

Frente a este escenario, la enseñanza del diseño enfrenta a la necesidad de adaptarse, reconfigurando su estructura en busca de ofrecer una formación que permita el desenvolverse de forma competente. En ello, reenfocar el rol del diseñador es menester, transitando de ser un operador creativo que se apoya en herramientas como la IA, a asumir el rol de un gestor que coordina conocimientos multidisciplinarios con herramientas digitales en su ejercicio (Das y Rani, 2024). Pero para que esto suceda es necesario reenfocar el perfil del nuevo diseñador, replantear planes de estudio, currículo, perfil docente, entre otros aspectos.

En el contexto social del siglo XXI, se requiere un diseñador con mentalidad no individualista, pues exige conocimientos y capacidades multidisciplinares para acceder a soluciones robustas, donde el codiseño ha demostrado ser un promotor de la innovación (Antonini, 2021). A sí mismo, los equipos de trabajo multidisciplinares se desenvuelven de forma más efectiva en entornos complejos, donde la incorporación de herramientas de IA facilita los procesos y el

acceso a mejores decisiones, contexto donde éstas tecnologías deben ser concebidas como otro de los auxiliares del creativo.

La formación de diseñadores requiere pues examinar estas variables que pueden colaborar en la actualización de la enseñanza del diseño, y con ello, estar en mejor posición de formar profesionales competentes. En este sentido, se busca indagar sobre la influencia transformadora de la IA en la enseñanza del diseño, con el fin de contribuir en la necesaria adaptación que encara la formación de estos profesionales.

Metodología

El estudio es cuantitativo, descriptivo y correlacional (Khanal y Thapa, 2020), apoyado en la encuesta digital como instrumento. Se trata de un estudio cuantitativo que recopila datos para medir y analizar las variables. Es descriptivo, ya que busca ofrecer una imagen clara de las características de la muestra, y también correlacional, pues además de describir, pretende determinar si existe una asociación estadísticamente significativa entre las variables estudiadas.

Sobre la encuesta, está formada por dimensiones que abarcan distintos aspectos, centrándose para este documento en: la enseñanza aprendizaje de la IA en diseñadores, percepciones de los estudiantes sobre el dominio del profesorado en IA y la calidad de su enseñanza, influencia de la IA y retos para el diseñador en relación con la IA y el futuro. La muestra incluyó estudiantes de pregrado de dos programas de diseño gráfico en México, los datos fueron recolectados en dos etapas durante 2025 y 2026.

A pesar de las limitaciones de la muestra, el análisis de los datos permitió identificar tendencias, y con ello aproximarnos a la comprensión de la influencia de la IA en la enseñanza del diseño.

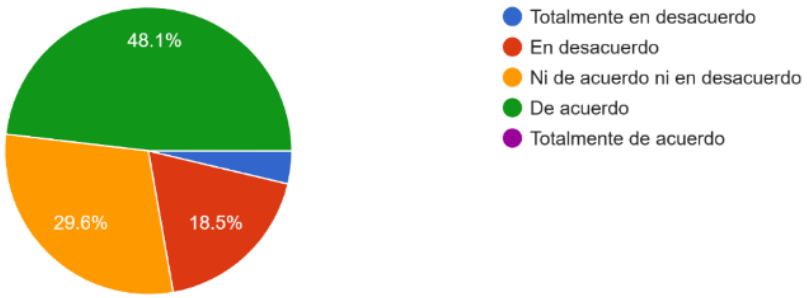
Resultados y discusión

En busca de indagar sobre la perspectiva de los diseñadores, que permita aproximarnos a identificar la influencia de la IA en la enseñanza del diseño, se abordan distintas aristas, estructuradas en forma de preguntas:

1. ¿La IA influye positivamente en la actividad del diseño?

Al indagar sobre la influencia de la IA en el ejercicio del diseño, un 48% estuvo de acuerdo en que es positiva, casi un 30% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 18% está en desacuerdo en que sea positiva. Finalmente, para el 4% la influencia la identifica totalmente como negativa (ver Figura 1).

Figura 1. Percepción de la influencia de la IA en la actividad del diseño



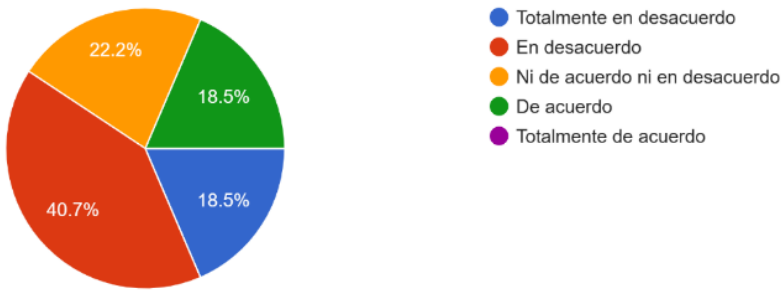
Fuente: Elaboración propia.

Esta gráfica revela que prácticamente la mitad de las opiniones valoran positivamente la influencia de la IA en el diseño. La otra mitad se reparte entre la indecisión y un considerable porcentaje —cercano a una cuarta parte— que la considera negativa. De este modo, las posturas de los diseñadores son variadas, aunque con un cierto predominio de la visión optimista.

2. ¿En tus clases te enseñan a manejar IA?

Para este estudio, uno de los aspectos centrales consistió en analizar la relación entre las metodologías de enseñanza y la integración de contenidos sobre IA en el aula. En este sentido, un 40% considera que no se le forma en el manejo de IA, un 22% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por otro lado, en números iguales de 18.5%, un grupo está de acuerdo en que en sus clases se le enseña a utilizar IA, aunque otro grupo está totalmente en desacuerdo en ello. (ver Figura 2).

2. Percepción de la enseñanza en el aula sobre el manejo de IA



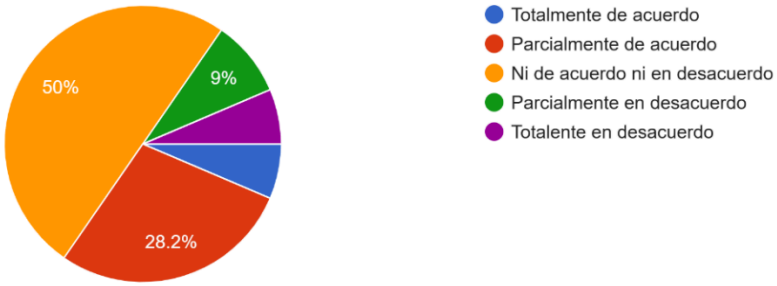
Fuente: Elaboración propia.

A pesar de que los alumnos en general consideran positiva la influencia de la IA en el diseño (ver Figura 1), evidenciándose la pertinencia de esta herramienta entre diseñadores en su formación y práctica; estos perciben en casi un 60%, la escasez e incluso la falta de contenidos sobre el uso de la IA (ver Figura 2). Adicionalmente, menos del 20% manifiesta haber recibido enseñanza en el aula, lo que exhibe que la preparación en el manejo de la IA es escasa. De este modo, se encuentra discrepancia entre estas dos dimensiones, mientras la mitad de los estudiantes asumen necesario el uso de la IA en su práctica y por ende su conocimiento, sólo un 20% manifiesta recibirlo en el aula de clase.

3. ¿El profesorado es competente en el uso de IA?

Otra de las variables a indagar, es lo referente a la competencia del profesorado en la enseñanza de IA. Las percepciones dejan ver que el 50% no está de acuerdo ni en desacuerdo en que el profesorado es competente, un 28% considera es parcialmente competente, mientras 9% lo encuentra parcialmente incompetente. Por otro lado, en porcentajes idénticos de 6.4% un grupo considera muy competente al profesorado en el uso de IA, mientras el otro lo valora como incompetente (ver Figura 3).

3. Percepción de la competencia del profesorado en el uso de IA



Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la gráfica anterior reflejan una diversidad de opiniones, donde la mitad tienen una percepción incierta sobre la preparación del profesorado en relación al uso de IA, mientras la otra mitad manifiesta una tendencia positiva, aunque con cierta ambigüedad. Estos datos exhiben la necesidad inpostergable de actualización que el profesorado enfrenta, pues los asistentes virtuales estan ganando terreno día con día, reconfigurando el escenario educativo y laboral, ante lo cual, muchas de las insituciones de educación superior parece no prestar la debida atención, apostando por la nostalgia de la enseñanza tradicional, en lugar de enfrentar los retos que trae consigo la complejidad y emergencia del escenario laboral que caracteriza nuestro momento. Es pues urgente centrar la atención en ello, pues los principales afectados son los futuros profesionales.

Finalmente, se exploró la perspectiva de los estudiantes diseñadores sobre los retos que ven hacia el futuro. De lo cual se obtuvo una rica variedad de resultados, rescatando algunos testimonios:

"Creo que el diseñador va a tener que esforzarse más en demostrar que es necesario para el futuro, se va a tener que preparar más para ofrecer diseños de calidad y que la IA no pueda ofrecer por sí sola".

"Hoy es muy necesario aprender a utilizar los motores de IA y encontrar el balance entre creatividad humana y estos asistentes virtuales".

"Si esta tecnología sigue mejorando podría llegar el momento en que los clientes dejen de acudir a los diseñadores".

"Considero que el reto más importante que enfrenta el diseñador es el de adaptarse con optimismo a las circunstancias".

Los futuros diseñadores ven los retos con un sentido realista e incluso optmista, donde entienden que el nuevo paradigma tecnológico es ya parte de la vida, siendo conscientes de que apostar por una mejor y mas amplia preparación, así como una cultura de actualización constante es inherente a las competencias que exige el campo laboral, sin perder de vista que los conocimientos tradicionales hoy resultan insuficientes.

Una de las ventajas que no debe perder de vista el diseñador, es que el contacto personal con el cliente, la calidez e inteligencia emocional, rompen la rigidez que caracterizan a las máquinas, ventaja que debe ser explotada a favor del creativo, variables que deben ser aprovechadas y que puede hacer la diferencia entre ganar o perder clientes.

Conclusiones

La formación de los diseñadores atraviesa un momento de incertidumbre, impulsado por profundas transformaciones sociales, culturales y tecnológicas. En ello, la IA se posiciona como uno de los principales disruptivos. Este escenario genera que tanto las necesidades profesionales como las herramientas para abordarlas evolucionen, exigiendo una adaptación constante, lo que debe reflejarse en los procesos educativos. En busca de indagar esta coyuntura en la enseñanza

del diseño, los resultados alcanzados permiten identificar algunas perspectivas.

Existen perspectivas que apuntan a percibir la IA como aquella que puede traer consigo una mejora en cuanto a la creación humana. Aunque esto es en parte cierto, apostar la responsabilidad de simplificar tareas e incentivar un mayor desarrollo creativo a los motores digitales puede ser arriesgado, pues estos aspectos son cruciales en el proceso de diseño, por lo que la experiencia y suspicacia humana es fundamental para aportar esos pequeños dedales que hacen la diferencia entre resultados buenos y los innovadores. Las máquinas no tienen la capacidad del razonamiento humano, en consecuencia, delegar parcial o mayoritariamente tareas clave, lejos de beneficiar al diseñador puede perjudicarle, e incluso degradar su propia capacidad, al dejar este de actuar como el ente pensante cediendo dicha labor a las máquinas; acción que puede convertirlo en actor irrelevante.

La IA influye positivamente en la actividad del diseño según las percepciones, lo que evidencia la urgente necesidad de incorporar contenidos y nuevas asignaturas centradas en IA como herramienta del diseño moderno, algo que, aunque se comienza a hacer en ciertas instituciones, requiere mayor atención. No obstante, a la par, debe tenerse muy en cuenta la advertencia que señala al excesivo uso de tecnologías digitales como factor que incentiva la reducción de las habilidades cognitivas, algo que resulta preocupante al observar la adicción de muchos jóvenes a los dispositivos digitales. Por ello, concientizar al alumno en ello puede ser un hándicap que lejos de perjudicar, fortalezca las habilidades cognitivas y creativas.

Otro de los aspectos relevantes es el de la enseñanza en el aula sobre el manejo de IA, la cual se percibe como escasa, e incluso se señala la falta de contenidos sobre IA. Además, en lo referente a la preparación del profesorado sobre la temática, las opiniones son heterogéneas. Esto devela que, aunque existen profesores capacitados en el manejo de IA, otros dejan dudas. Ante ello, una de las prioridades de las IES debería concentrarse en la especialización del profesorado, lo cual adquiere relevancia al ser estos los promotores del aprendizaje.

En el mundo altamente complejo en el que vivimos, los asistentes virtuales ganan terreno y redefinen los ámbitos laboral y educativo. La enseñanza tradicional no basta para desenvolverse

en el escenario profesional hoy, por lo que es imprescindible una formación centrada en el pensamiento creativo e interdisciplinar basado en el razonamiento y análisis complejo. Uno de los principales problemas parece estribar en la aparente desconexión entre las demandas del entorno profesional y los contenidos y estrategias de enseñanza. En consecuencia, es necesario avanzar desde la formación de creativos hacia la de pensadores críticos que privilegien el análisis y la reflexión, lo cual les permitirá asumir roles de liderazgo. Esto debe marcar las directrices de una actualización curricular competente que facilite la integración de estos profesionales al mercado laboral.

Finalmente, no se debe perder de vista que la innovación es un ejercicio humano que trascienden la capacidad de los motores de IA. Por ello, es fundamental distinguir entre el rol innovador del ser humano, centrado en el pensamiento activo, y el rol incentivador y facilitador de la tecnología.

Referencias bibliográficas

Antonini, M. (2021). An overview of co-design: advantages, challenges and perspectives of users' involvement in the design process. *Journal of Design Thinking*, *2*(1), 45-60.

Castañeda de León, L. (2024). Gobernanza de la Inteligencia Artificial mediada por gobierno de TIC en la Educación Superior: Literatura científica y no convencional, 2020-2023. *Revista de Tecnología e Innovación en Educación Superior*, (10), 86–98. https://doi.org/10.22201/dgtic.26832968e.2024.10.20

Das, S., y Rani, P. (2024). Revolutionizing Graphic Design: The Synergy Of Ai Tools And Human Creativity. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts, 5*(2), 372–380.

Fragoso, J. A. M., Sánchez, C. A. F., y Ocegueda, A. T. S. (2024). Complejidad y adopción de la Inteligencia Artificial Generativa en Estudiantes que asistieron al verano de investigación, 2024. *Revista Iberoamericana de Complejidad y Ciencias Económicas*, *2*(4), 91-106.

Torralba Grisales, E. (2025). Impacto de la Inteligencia artificial (IA), concretamente del ChatGPT, en el desarrollo cognitivo de los adolescentes durante la etapa escolar. Obtenido de https://openaccess.uoc.edu/server/api/core/bitstreams/1afb8493-6ef7-4b24-b12f-1094d1861350/content

Jiménez, Á. (2026). El arte como innovación social: los límites y los retos de la creatividad. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, (20).

Khanal, G., & Thapa, S. (2020). *Practical guide to conducting cross-sectional studies (quantitative) in a community setting*. SAGE Publications Limited. doi: 10.4135/9781529720525.

Luy-Montejo, C., Gamero, A. M., Lopez, J. G., y Escarcena, R. E. T. (2020). Nomofobia: Adicción tecnológica en universitarios. *Studium Veritatis*, 18(24), 43-69.

Morales, A. (2024). Complejidad e interdisciplinariedad como factor clave para el emprendimiento y desarrollo del diseñador. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos* (228): 69-80. https://doi.org/10.18682/cdc.vi228.11322

Ojeda, A. D., Solano-Barliza, A. D., Alvarez, D. O., & Cárcamo, E. B. (2023). Análisis del impacto de la inteligencia artificial ChatGPT en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria. *Formación universitaria*, *16*(6), 61-70.

Sesé, J. R. "El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial." *EME Experimental Illustration, Art & Design* 8 (2020): 66-73.

Tello, E. A., Higuera, K. G. R., & Velasco, J. P. (2024). Sinergia de IA y Factores Humanos: Innovación y Complejidad en el Desarrollo de Nuevos Productos en la Industria 4.0. *Revista Iberoamericana de Complejidad y Ciencias Económicas*, *2*(4), 77-89.

Vázquez Rodríguez, G. (2024) "Prólogo. Desafíos en el Diseño Contemporáneo: Perspectivas desde la Complejidad." *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación* (27.228)

Wang, Y., Cheng, L., Lu, F., Zeng, A., & Lu L. (2024). AI Empowers Graphic Design Education: Innovation and Breakthrough. *The 5th International Conference on Information Technology and Security*. 836-840.

Arodi Morales-Holguín



Profesor Investigador de Tiempo Completo en el Departamento de Arquitectura y Diseño en la Universidad de Sonora (Unison). Doctor en Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UAEM), con Maestría en Administración, Master en Publicidad y Marketing y Licenciado en Diseño Gráfico. Es reconocido por el Sistema Nacional de Investigadores de México (Nivel 1). Es Editor responsable de la Revista Mundo Arquitectura Diseño gráfico y Urbanismo (MADGU) de la Universidad de Sonora. Forma parte del comité científico de algunas revistas de investigación y programas de posgrado. En el campo profesional ha dirigido un despacho de diseño por más de 15 años. Se desarrolla en la línea de Investigación de Estudios en diseño.
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9241-032X