

DISEÑAR  
YA NO ES  
SUFICIENTE

¿CÓMO QUE NO ES SUFICIENTE?

# HOY CUALQUIERA PUEDE DISEÑAR Y CREAR...

pero eso no significa saber lo qué se está haciendo realmente.

DISEÑO

≠

EJECUCIÓN

DISEÑAR  
PRODUCTOS

≠

DISEÑAR  
EXPERIENCIAS

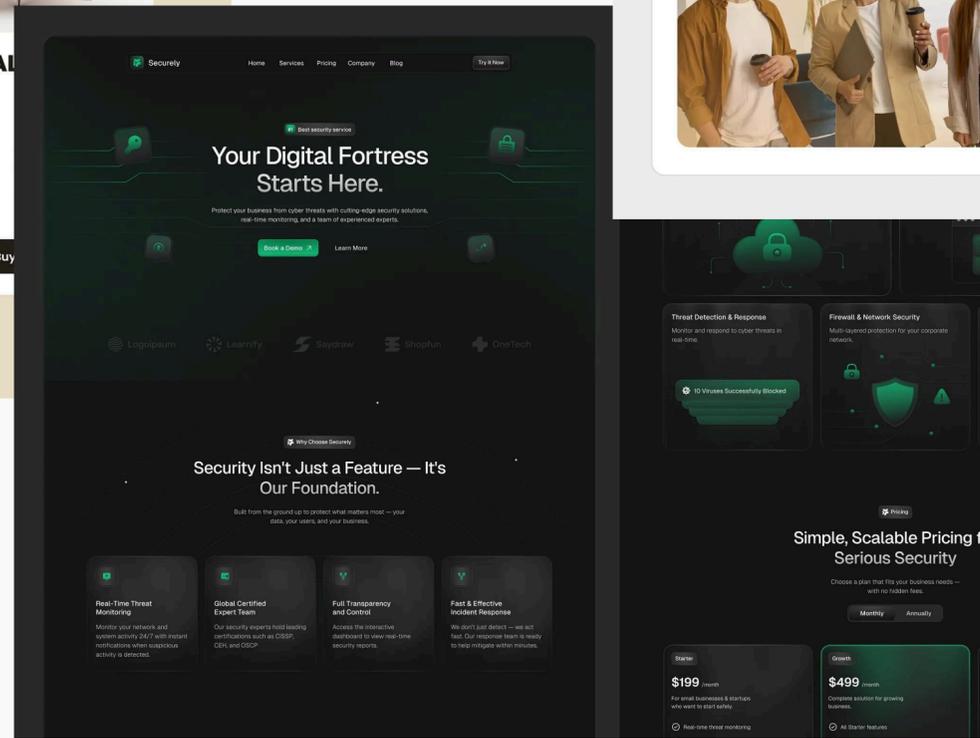
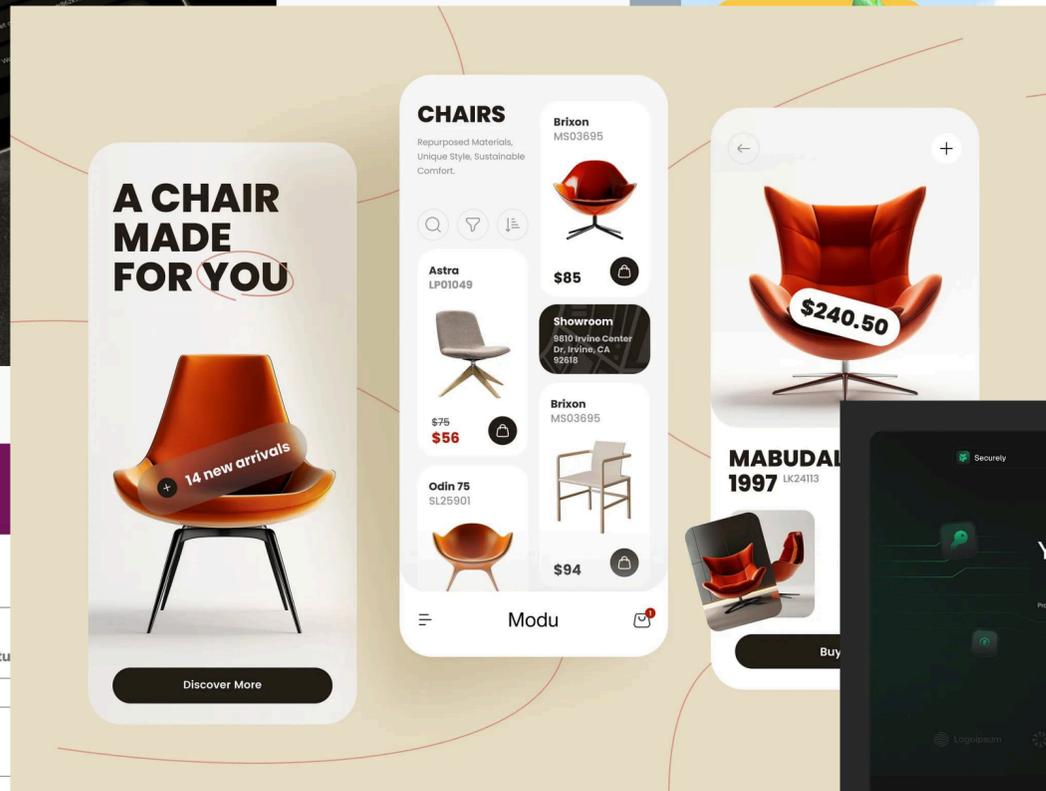
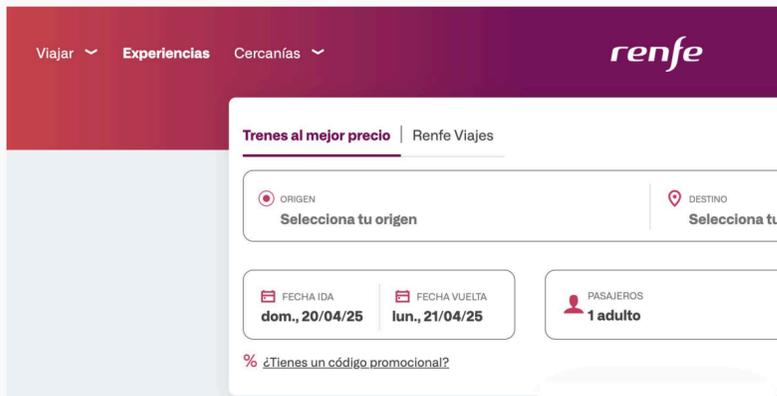
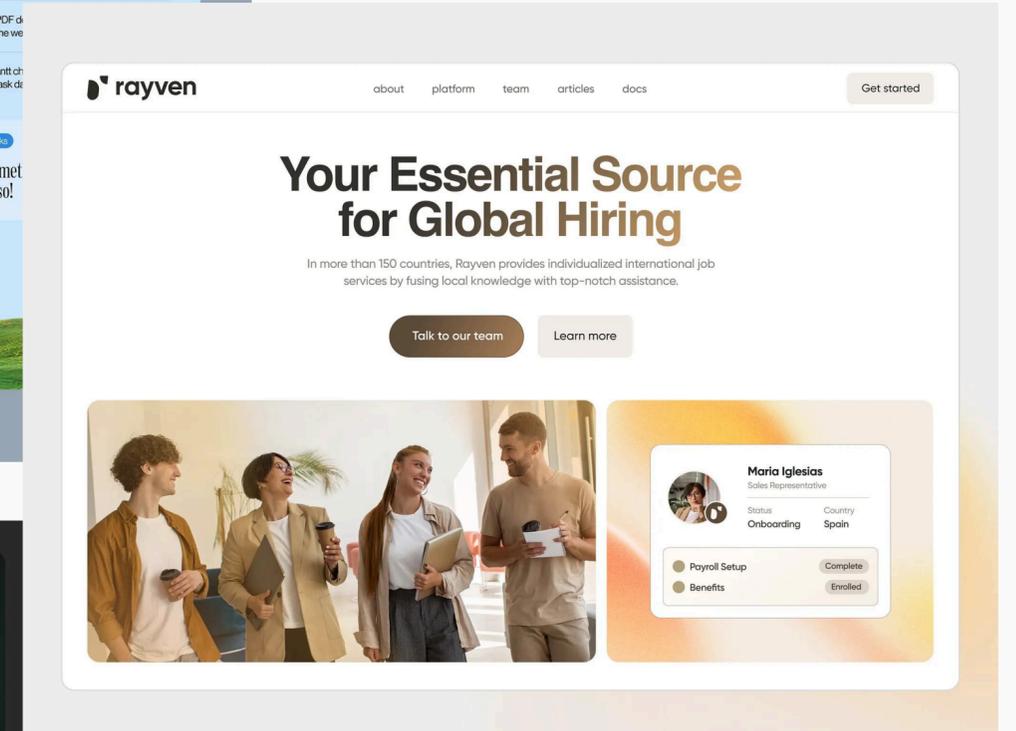
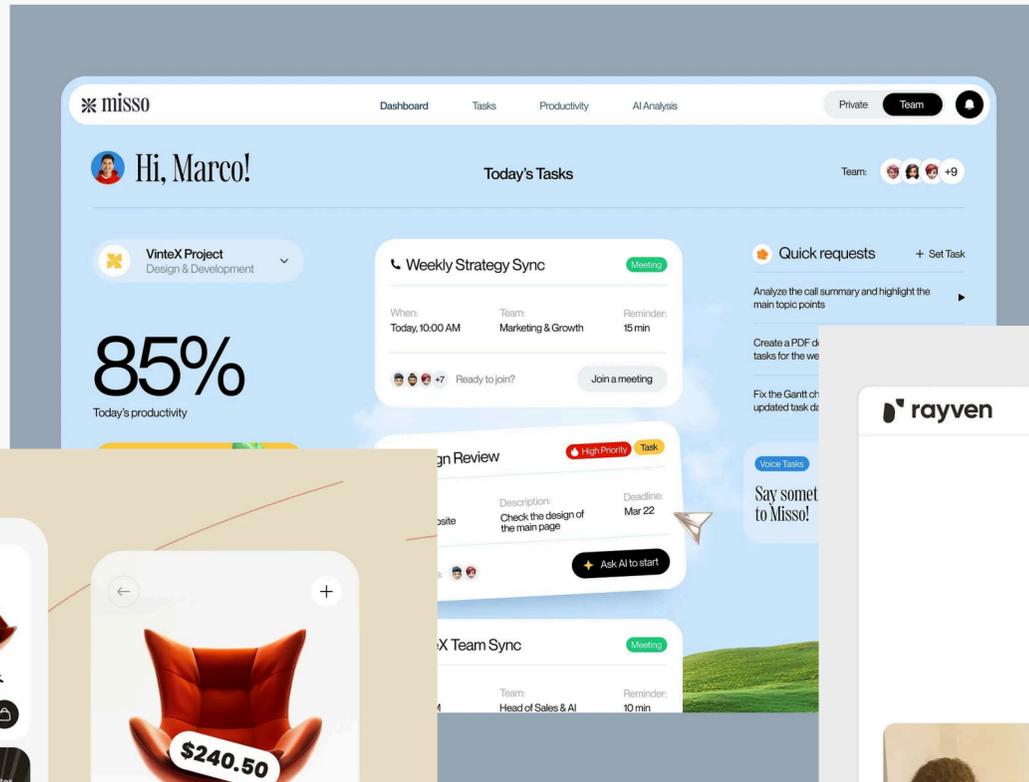
DISEÑAR  
EXPERIENCIAS

≠

DISEÑAR  
FUTUROS

# UN DISEÑO PUEDE SER BONITO Y USABLE...

y aun así no funcionar.



EL DISEÑO ERA EL FINAL DEL PROCESO...

HOY ES EL PRINCIPIO DEL PROBLEMA

# ¿QUÉ HA CAMBIADO?

→ IA ACELERA TODO

→ SATURACIÓN VISUAL

→ CULTURA DE SHIPPING VACÍO

→ NO-CODE & CLONES

EL DISEÑO ERA DECORACIÓN.  
EL NEGOCIO ERA DECISIÓN.

NEGOCIO ————— DISEÑO

NEGOCIO ⇄ DISEÑO

¿Y ENTONCES... QUÉ SIGNIFICA  
DISEÑAR HOY?

# DE DISEÑAR PANTALLAS A ORQUESTAR EXPERIENCIAS



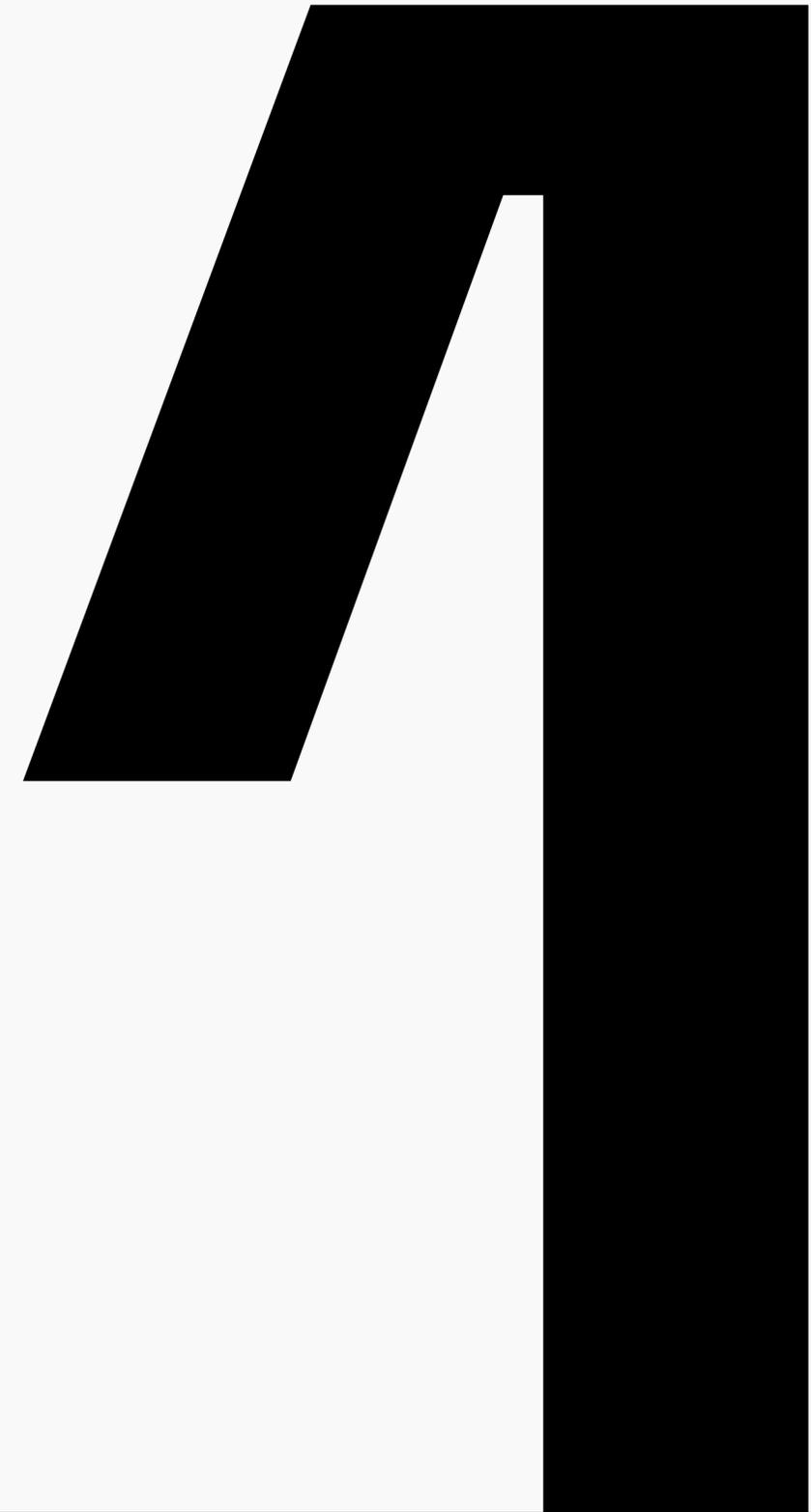
# LOS 3 GRANDES RETOS DEL DISEÑADOR HOY:

# MIENTRAS ESTAMOS ASÍ...



# LA IA PRODUCE MÁS Y MÁS RÁPIDO QUE TÚ.

Si tu valor está solo en producir...  
estás en desventaja.



# EL NEGOCIO EXIGE IMPACTO INMEDIATO

Ideas sin impacto son solo arte digital.  
El diseño que no mueve, no vale.



# EL USUARIO QUIERE AUTENTICIDAD

Ya no basta con gustar.  
Tiene que conectar.  
Y ser real.



# EL NUEVO ROL DEL DISEÑADOR EN 2025

# DISEÑO ≠ EJECUCIÓN

“Diseñar es pensar. No solo pintar y ejecutar.”

# DE EJECUTOR A ESTRATEGA.

DE EJECUTOR A ESTRATEGA.

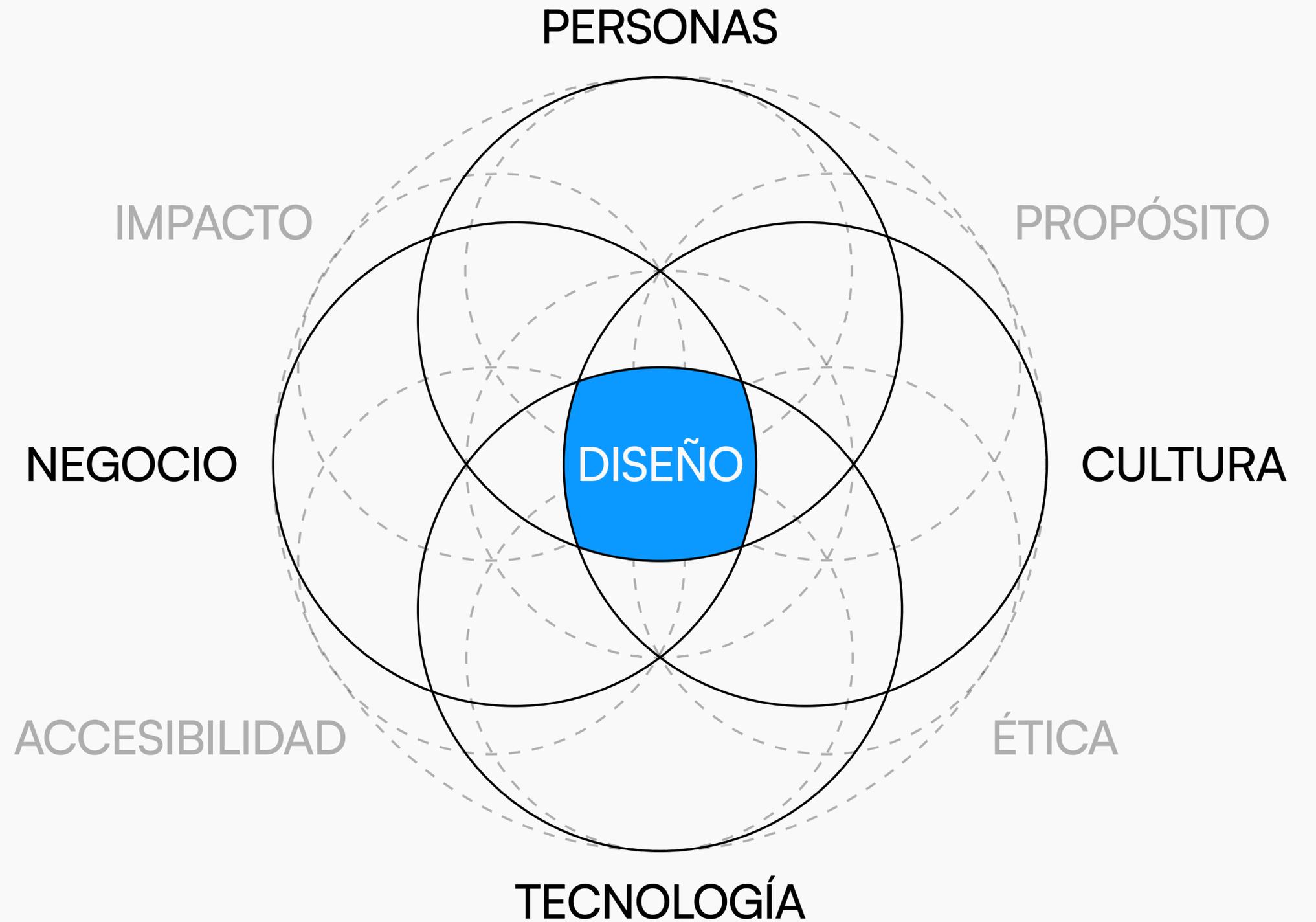
DEL DISEÑO VISUAL AL DISEÑO DE  
DECISIONES, SISTEMAS, EXPERIENCIAS...

DE EJECUTOR A ESTRATEGA.

DEL DISEÑO VISUAL AL DISEÑO DE  
DECISIONES, SISTEMAS, EXPERIENCIAS...

EL DISEÑADOR AHORA DEBE SER  
CAPAZ DE SER UN HUB DE DISCIPLINAS:  
TECH, NEGOCIO, CULTURA, ÉTICA...

# DISEÑAR ES SABER CONECTAR:



# LO QUE YA NO SIRVE

“SOLO HAGO LO QUE ME DICEN” 🙅

“MI PARTE ES EL UI” 🙅

“YO DISEÑO, OTROS PIENSAN” 🙅

“ESTO ES SOLO PARA EL PORTFOLIO” 🙅

# LO QUE HOY APORTA VALOR REAL

ENTENDER NEGOCIO 👍

CUESTIONAR BRIEFS 👍

ANTICIPAR IMPACTOS 👍

DISEÑAR NARRATIVAS 👍

MODULAR SISTEMAS, NO SOLO PANTALLAS 👍

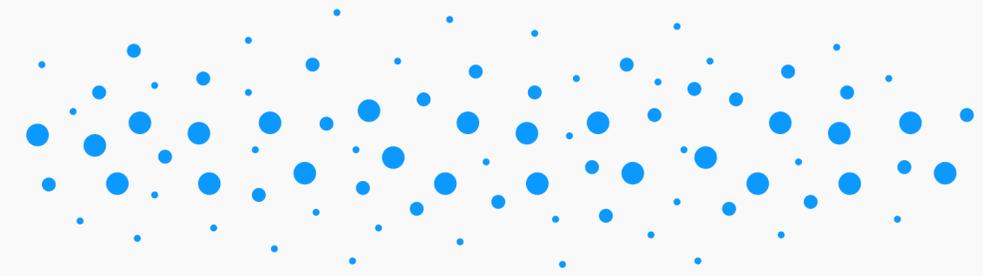
TENER CRITERIO 👍

LO QUE HOY APORTA VALOR REAL

# EL CRITERIO

EL CRITERIO ES EL  
“NUEVO” SUPERPODER

DISEÑO SIN CRITERIO  
ES RUIDO



DISEÑO CON CRITERIO  
ES DIRECCIÓN



EL CRITERIO NO ES  
SOLO UNA OPINIÓN.

ES SABER IDENTIFICAR QUÉ  
PROBLEMA RESOLVER  
Y CÓMO HACERLO.

PERO...

¿SOMOS CAPACES DE  
IDENTIFICAR EL PROBLEMA?



«CUESTIONA TODO LO QUE  
GENERALMENTE SE CREE OBVIO»

-DIETER RAMS-

# LAS PREGUNTAS QUE DEBERÍAS HACERTE

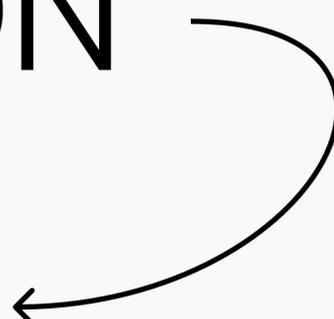


- ¿Entiendo el problema que resuelve esto?
- ¿Estoy alineado con el propósito del producto?
- ¿He cuestionado el briefing y he propuesto mejoras?
- ¿Sé cómo se mide el éxito de lo que diseño?
- ¿Estoy creando sistemas, o solo pantallas?
- ¿Este diseño escala bien y sigue siendo coherente?
- ¿Qué pasará con esto después de lanzarse?
- ¿Puedo y soy capaz de controlar lo que genero?

# ¿QUÉ SIGNIFICA TOMAR EL CONTROL DEL DISEÑO?

# TOMAR EL CONTROL DEL DISEÑO ES DECIDIR Y ACTUAR CON INTENCIÓN

Y con criterio 😊





# EN UN MUNDO DONDE TODO SE PUEDE GENERAR...



**Hugging Face**



**stability.ai**



**Gemini**



**Claude**



**Grok**



**runway**



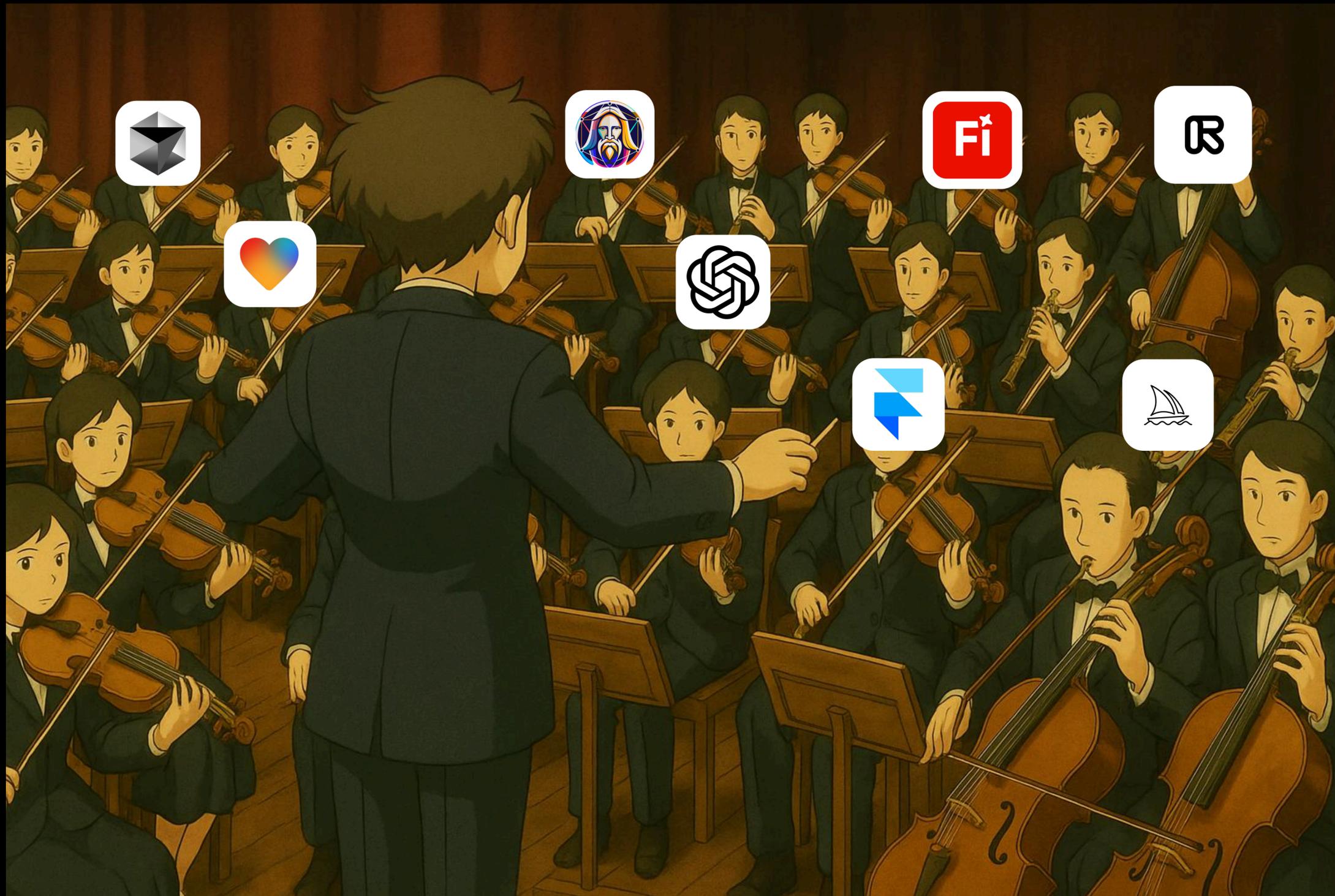
**lovable**



**PICTORY**



SABER Y DECIDIR LO QUÉ  
MANTENER, QUITAR O EDITAR  
ES LA CLAVE.



# LA IA NO ES UNA AMENAZA. ES UNA HERRAMIENTA

→ Te acelera, tú estructuras

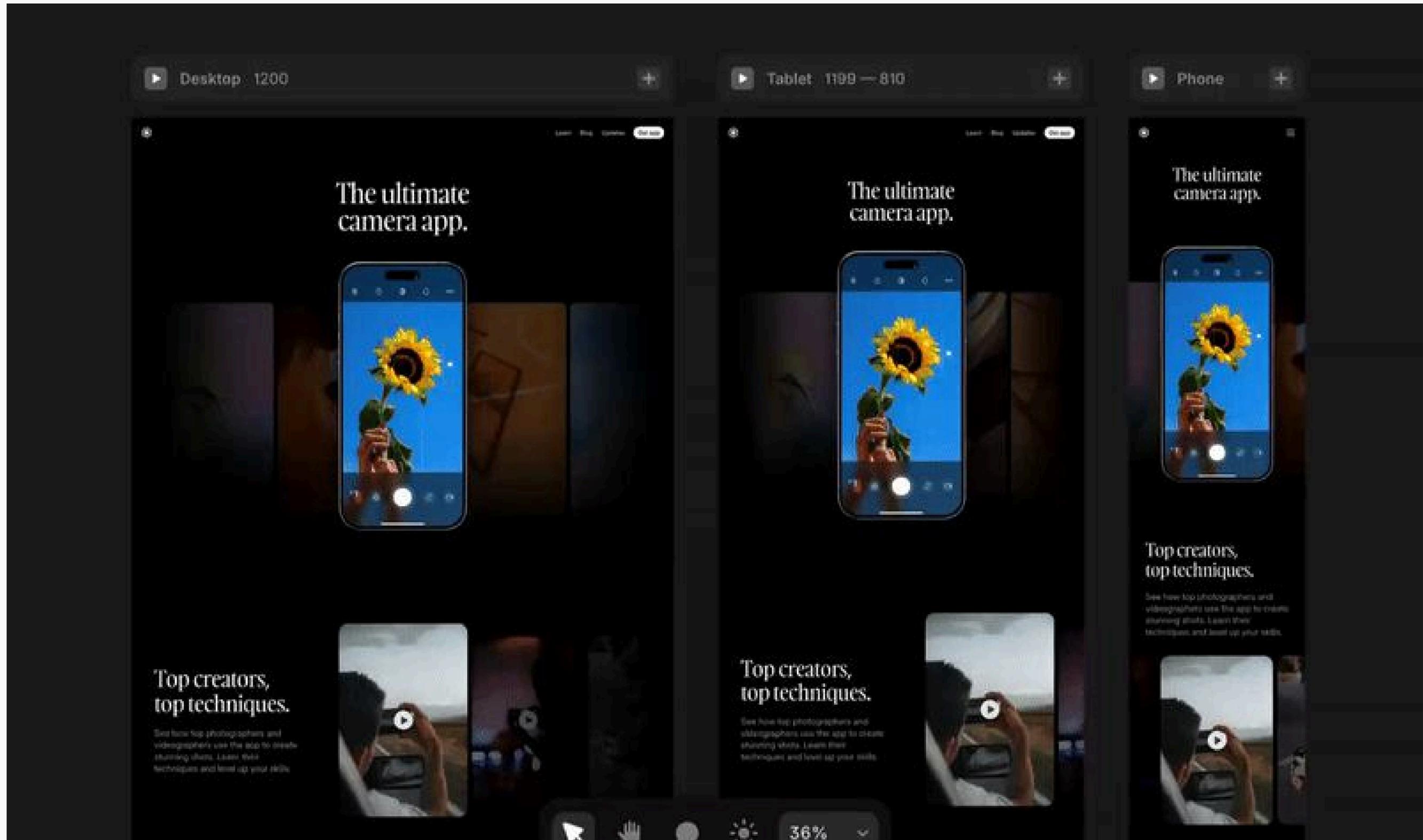
→ Te impresiona, tú filtras

→ Te propone, tú decides

“ES MÁS FÁCIL CORREGIR  
QUE CREAR.”

Y con la IA se da el contexto perfecto.

NUESTRA PARTE AHORA ES  
ELEGIR, PULIR Y ORDENAR.



```
<html>
  <head>
  </head>
  <body align="center">
    <div style = "background-color: pink;
    width: 300px;
    height: 100px;
    position: relative;
    top: 10px;
    left: 80px;
    z-index: 2">
    </div>
    <div style = "background-color: cyan;
    width: 300px;
    height: 100px;
    position: relative;
    top: -10px;
    left: 35px;
    z-index: 1;">
    </div>
    <div style = "background-color: blue;
    width: 300px;
    height: 100px;
    position: relative;
    top: -120px;
    left: 120px;
    z-index: 3;">
    </div>
  </body>
</html>
```



Styles +

- Opacity: 1
- Visible: Yes
- Fill: FFFFFFFF
- Overflow: Hidden
- Radius: 0
- Border: Add...
- Shadows: Add...

---

Transforms +

---

Selection +

- Colors: [Color swatches] +1

---

Scroll Section ⓘ +

---

Accessibility ⓘ +

- Tag: header

---

Code Overrides +

## ¿En qué puedo ayudarte?

Hazme una presentación molona y bien diseñada para el Framer Meetup de 2025



Buscar



Investigación en profundidad



Crea una imagen



Framer Meetup 2025

.....

Diseñar ya no es suficiente



NO DISEÑES  
COSAS BONITAS

DISEÑA COSAS QUE IMPORTEN

Si son bonitas, mejor.  
Pero no es lo más importante.

# NO NECESITAS APRENDER MÁS HERRAMIENTAS.

# NECESITAS DESARROLLAR MÁS CRITERIO.

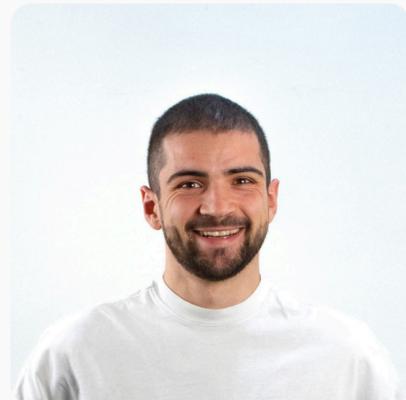
- Habla con otros diseñadores (y otros roles).
- Sé más estratega, menos operador.
- Usa la IA, pero no le entregues el volante.

# EN 2025, DISEÑAR ES ENTENDER, ES PENSAR MÁS Y DECIDIR CON PROPÓSITO.

- Menos miedo a la IA, más miedo a no tener criterio.
- Menos apego a herramientas, más visión de propósito.

Diseña cosas que importen.  
Que ayuden y sean de utilidad.

EN 2025,  
DISEÑAR ES ENTENDER,  
ES PENSAR MÁS  
Y DECIDIR.



Óscar López Poveda

Visual & Product Designer

@osvat\_

→ Menos miedo a la IA, más miedo a no tener criterio.

→ Menos apego a herramientas, más visión de propósito.

Diseña cosas que importen.  
Que ayuden y sean de utilidad.



# Gracias

por escuchar

@osvat\_

