UN REPORTE PARA LA COMUNIDAD DE DISEÑO · 2026

EL TRABAJO DE DISEÑO EN LATAM 2026

Qué está pasando con la demanda, qué se pide hoy, qué les funcionó a quienes consiguieron trabajo y qué viene.

525
vacantes públicas de Diseño abiertas a la región

+1,000
solicitudes de Diseño hechas por clientes

23
empresas de tecnología de referencia

207
Diseñadores encuestados en 13 países

ADRIÁN SOLCA

[ADRIÁN SOLCA · LAD]
ADRIANSOLCA.COM/LABORATORIO

POR QUÉ HICE ESTE REPORTE

Una de las 207 personas que contestaron mi encuesta buscaba un trabajo mejor pagado y no llegaba ni a la primera entrevista. Los rechazos le llegaban entre treinta segundos y un minuto después de aplicar. Concluyó que ningún humano estaba leyendo su CV y se puso a buscar por medio de conocidos.

Esa respuesta resume bien el momento: mucha gente buscando, filtros automáticos que nadie revisa y un mercado que cambió más rápido de lo que alcanzamos a platicarlo entre nosotros. Este cuadernillo junta lo más importante de lo que encontré, pensado para tres lectores: quien lidera un equipo y quiere saber si hay talento y cuánto cuesta, quien busca trabajo y quiere saber qué se está pidiendo, y quien diseña todos los días y quiere seguir vigente.

LO QUE MÁS CAMBIÓ EN LA DEMANDA ES CÓMO SE ESPERA QUE TRABAJE UN DISEÑADOR, MÁS QUE LO QUE DISEÑA.

Fuentes: 525 vacantes públicas de Diseño abiertas a LATAM (septiembre y octubre de 2026); las vacantes de 23 empresas de tecnología de referencia entre 2024 y 2026; más de mil solicitudes de Diseño de cerca de 200 clientes de servicios de tecnología, sobre todo de EE.UU. y Europa (2025 y 2026); y una encuesta a 207 Diseñadores de 13 países de la región (octubre y noviembre de 2026). El método y sus límites están en la página 19.

CÓMO LEER ESTE CUADERNILLO

SIETE PREGUNTAS, TRES LECTORES

01 · PÁG. 04
¿Qué pasa con la demanda?

02 · PÁG. 06
¿Por qué pasa?

03 · PÁG. 07
¿En qué nos está afectando?

04 · PÁG. 10
¿Qué tenemos que cambiar?

05 · PÁG. 11
¿Cómo lo cambiamos?

06 · PÁG. 13
¿Cómo se ve la nueva realidad?

07 · PÁG. 17
¿Cómo se ve el futuro?

SI LIDERAS

Págs. 04 a 06, 16 y 17: si hay talento, cuánto se paga y por qué casi nadie está midiendo el nivel.

SI BUSCAS TRABAJO

Págs. 07 a 09, 12 y 13: qué se pide, qué les funcionó a quienes encontraron trabajo y cuánto pedir.

SI DISEÑAS

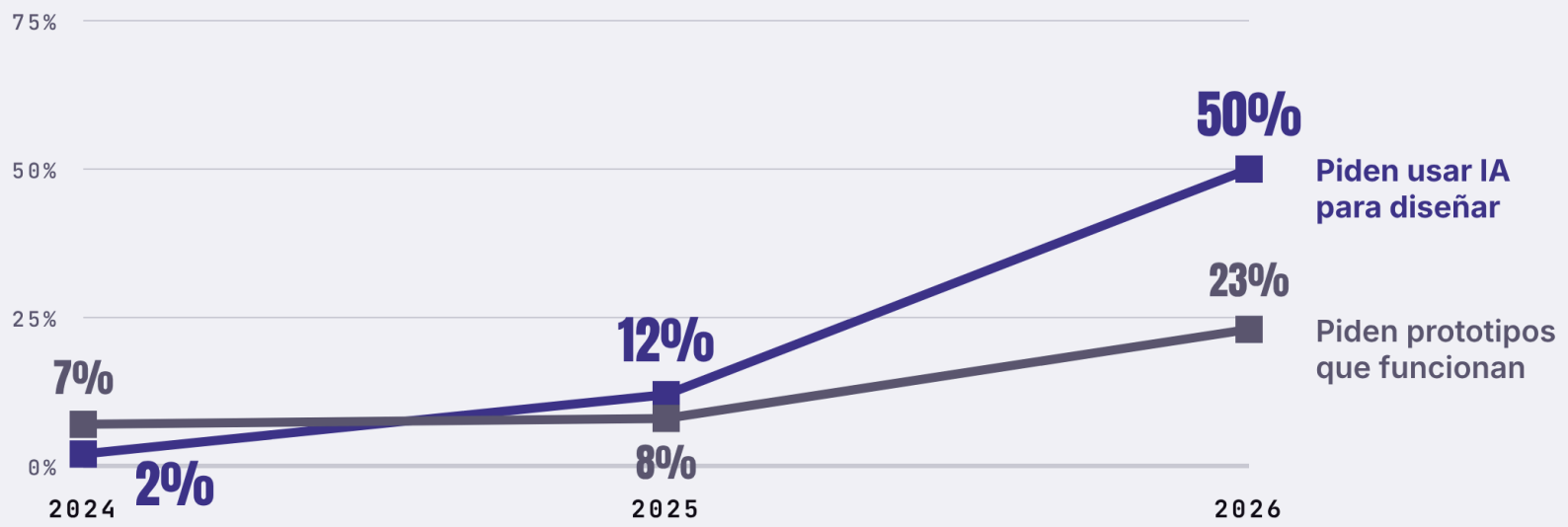
Págs. 10 a 15: las siete capacidades que se piden, ideas para demostrarlas y un autodiagnóstico.

DE 1 DE CADA 50 A 1 DE CADA 2

En 23 empresas de tecnología de referencia, las vacantes de Diseño que piden usar IA para diseñar pasaron de 2% en 2024 a 50% en 2026. Las que piden prototipos que funcionan pasaron de 7% a 23%. En las solicitudes de clientes pasa algo parecido: lo que más creció fue pedir que el Diseñador use la IA en su propio proceso, que pasó de 3% a 20% en un año.

EMPRESAS DE REFERENCIA · 2024–2026

DE UNA VACANTE DE CADA CINCUENTA A UNA DE CADA DOS



FUENTE: 23 EMPRESAS DE TECNOLOGÍA · ARCHIVO DE INTERNET Y PORTALES DE EMPLEO ADRIANSOLCA.COM

LA IDEA QUE SE QUEDA

Lo que primero piden las empresas de referencia llega después a la región, y al último a las vacantes en español.

LO QUE PASA EN LA REGIÓN

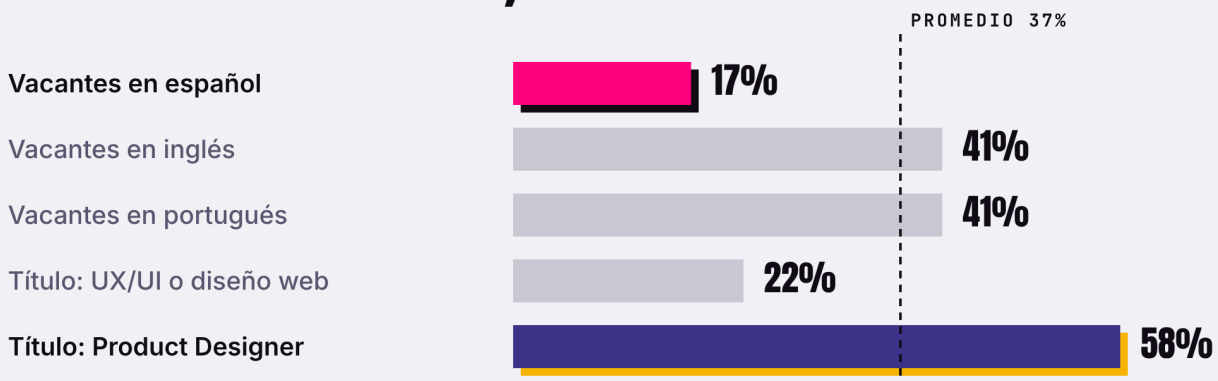
37%
de las vacantes pide usar IA en el trabajo de Diseño

17%
de las vacantes en español pide usar IA

84%
de las vacantes que dicen el nivel busca senior o más

LATAM · VACANTES QUE PIDEN USAR IA

EN ESPAÑOL, UNA DE CADA SEIS. COMO PRODUCT DESIGNER, CASI SEIS DE CADA DIEZ



FUENTE: 525 VACANTES PÚBLICAS ABIERTAS A LATAM · SEP–OCT 2026 ADRIANSOLCA.COM

La diferencia por idioma se mantiene aunque compares solo roles de producto y UX: en español, 21% pide IA; en inglés, 44%. Las vacantes para practicantes y juniors son apenas 8%, y la experiencia mediana que se pide es de cinco años.

CUATRO RAZONES DETRÁS DEL CAMBIO

01

Buena parte de la producción que antes se le daba a un junior hoy se hace en minutos con IA. Por eso se contratan sobre todo seniors: se necesita a alguien que decida qué sirve.

02

Los clientes quieren ver funcionando una idea antes de invertir en ella: casi la mitad de las solicitudes de propuesta pide prototipos.

03

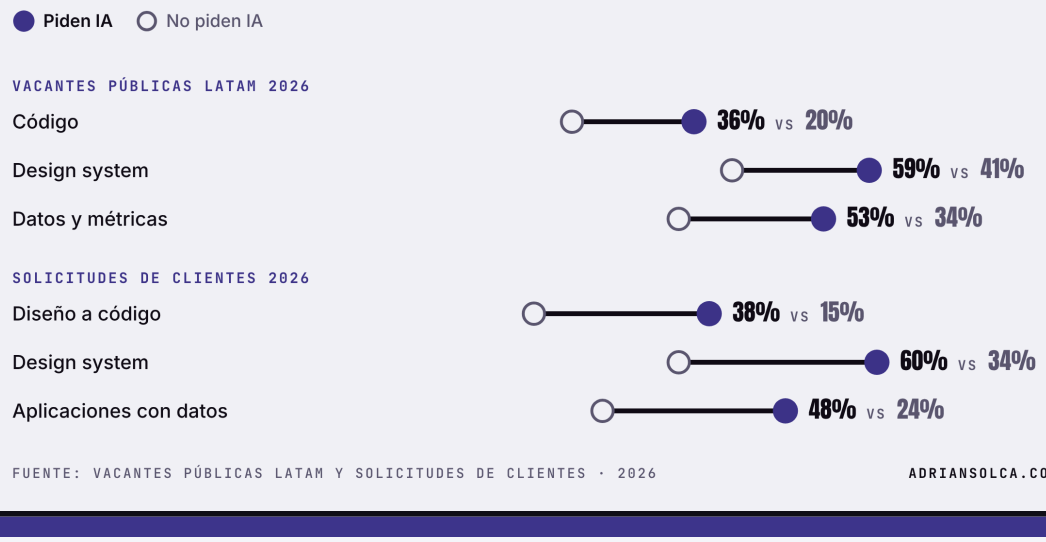
Quieren que lo nuevo se integre a lo que ya tienen: la mayoría pide trabajar dentro de un design system. Y antes de pedir IA, ponen reglas sobre cómo usarla.

04

Casi nadie traduce lo que necesita el negocio a un perfil concreto. Por eso muchas vacantes piden de todo y usan la palabra IA sin decir para qué.

LA IA NO LLEGA SOLA

QUIEN PIDE IA TAMBIÉN PIDE MÁS CÓDIGO, DESIGN SYSTEM Y DATOS



FUENTE: VACANTES PÚBLICAS LATAM Y SOLICITUDES DE CLIENTES · 2026

ADRIANSOLCA.COM

BUSCAR TRABAJO HOY

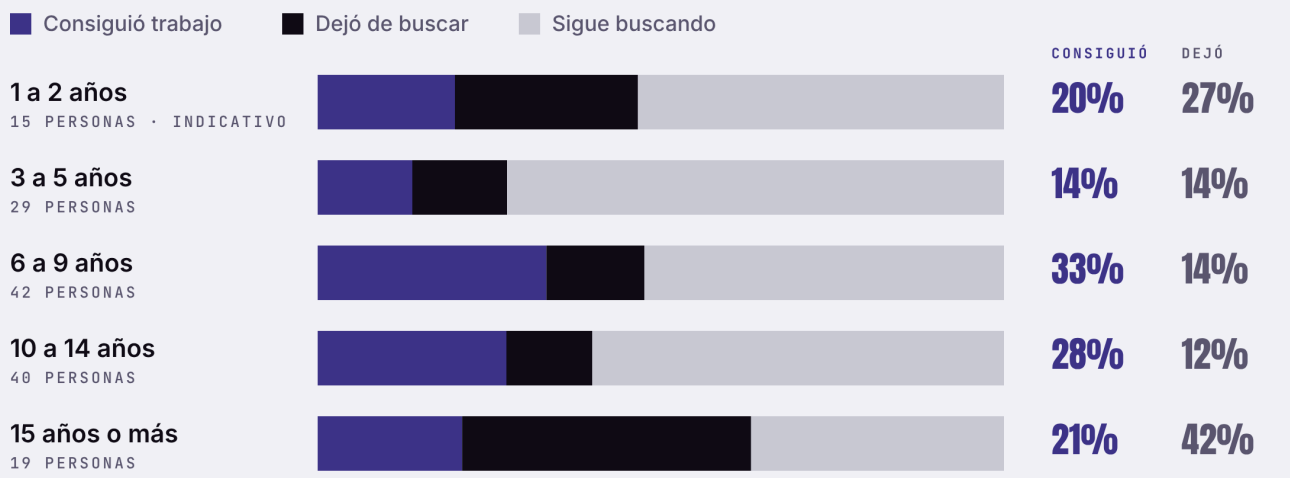
1 de 4
de quienes buscaron trabajo en el último año lo consiguió

59%
tardó cuatro meses o más, o lleva ese tiempo buscando

18%
nunca llegó a una entrevista

ENCUESTA · QUIENES BUSCARON TRABAJO EN 12 MESES

A QUIEN TIENE DE 3 A 5 AÑOS LE VA PEOR QUE A NADIE



FUENTE: ENCUESTA A 207 DISEÑADORES DE LATAM · OCT–NOV 2026

ADRIANSOLCA.COM

A quienes tienen de 3 a 5 años de experiencia les va peor que a nadie: tienen demasiada experiencia para un puesto de entrada y no la suficiente para uno senior. Entre quienes tienen 15 años o más, 42% dejó de buscar.

SI ESTÁS BUSCANDO

Si llevas tres meses buscando, estás dentro de lo normal, aunque no se sienta así.

LO QUE SE GANA

×3

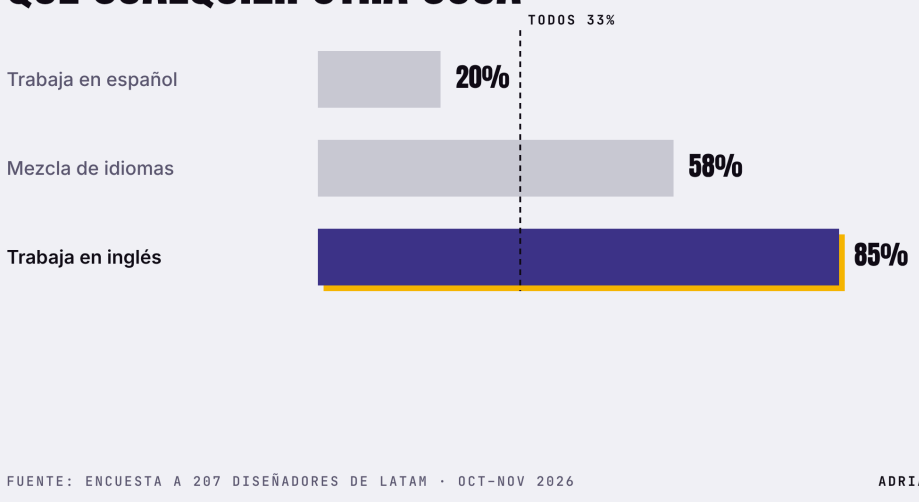
Un Product Designer gana unas tres veces lo que un Diseñador Gráfico en México, Colombia, Chile y Perú.

85% - 20%

gana 3,000 USD o más al mes: 85% de quienes trabajan en inglés y 20% de quienes trabajan en español.

ENCUESTA · GANAN 3,000 USD O MÁS AL MES

TRABAJAR EN INGLÉS CAMBIA EL INGRESO MÁS QUE CUALQUIER OTRA COSA



FUENTE: ENCUESTA A 207 DISEÑADORES DE LATAM · OCT–NOV 2026 ADRIANSOLCA.COM

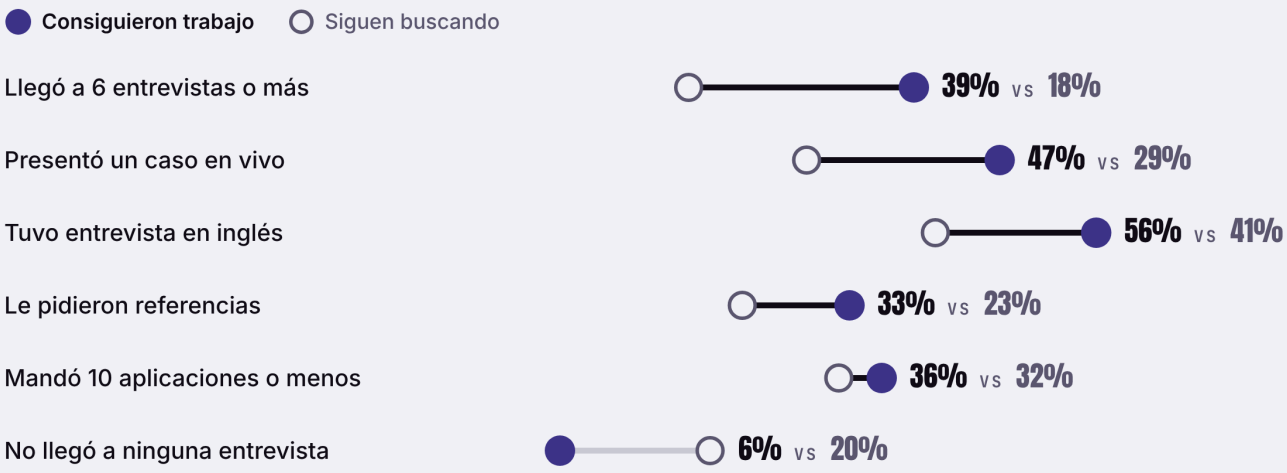
La diferencia no se explica por los años: entre quienes tienen seis o más de experiencia, la brecha sigue siendo de 88% contra 28%. La mediana de toda la encuesta está entre 2,000 y 2,999 USD brutos al mes. La tabla por experiencia y mercado está en la página 16.

LA IDEA QUE SE QUEDA

Los perfiles que más pide el mercado son también los que mejor pagan: Diseño de producto, design system e inglés.

ENCUESTA · 36 QUE CONSIGUIERON TRABAJO VS. 82 QUE SIGUEN

QUIENES CONSIGUIERON TRABAJO LLEGARON A MÁS ENTREVISTAS Y PRESENTARON MÁS CASOS EN VIVO



FUENTE: ENCUESTA A 207 DISEÑADORES DE LATAM · OCT–NOV 2026

ADRIANSOLCA.COM

QUÉ DICEN QUE LES AYUDÓ

Saber explicar su proceso en la entrevista: contestar de forma breve y defender un caso con argumentos.

Un caso de portafolio donde quedaba claro qué hicieron ellos y qué hizo el resto del equipo.

Tener experiencia en el mismo tipo de producto o industria que la empresa.

Que alguien los recomendara, o escribirle directamente a la persona que contrataba.

Casi nadie mencionó herramientas. Y quienes siguen buscando señalaron lo mismo como su mayor obstáculo: cómo contaron su trabajo.

LA IDEA QUE SE QUEDA

Lo que más pesó fue la entrevista. Practica contar tu mejor caso en cinco minutos, con alguien que te diga qué no entendió.

SIETE CAPACIDADES QUE SE ESTÁN PIDIENDO

Decir que hay que "ser más estratégicos" no le dice a nadie qué hacer. Estas son siete capacidades concretas, el dato que muestra que se están pidiendo y cómo se nota cuando alguien ya las tiene.

CAPACIDAD	EL DATO QUE LA RESPALDA	CÓMO SE NOTA CUANDO LA TIENES
Traducir el encargo	Una de cada cuatro solicitudes acepta a un junior o a un senior para el mismo trabajo: nadie definió bien qué se necesita	Alguien que no es Diseñador lee tu planteamiento y entiende qué va a recibir
Prototipar para decidir	Las vacantes que piden prototipos funcionales pasaron de 7% a 23% en dos años	Con tu prototipo, el equipo pudo tomar una decisión que antes no podía
Evaluar lo que genera la IA	54% de los Diseñadores decide por su cuenta si lo que hizo la IA sirve	Otra persona puede repetir tu revisión con tus mismos criterios
Usar el design system como contexto	60% de las solicitudes que piden IA también piden design system	Lo que genera la IA necesita menos correcciones para cumplir con el sistema
Diseñar productos que usan IA	Las solicitudes que lo piden pasaron de 7% a 18% en un año	Está definido qué ve el usuario cuando el modelo se equivoca
Contar decisiones, también en inglés	Es lo que más pesó para quienes consiguieron trabajo	Alguien de negocio puede repetir tu argumento sin que estés presente
Saber el código suficiente	35% de las vacantes de producto pide código	Otra persona, o un agente de IA, puede retomar tu prototipo

IDEAS PARA AUMENTAR TUS PROBABILIDADES

Cada idea responde a algo que vimos en los datos. Los ejemplos son ilustrativos y usan el mismo caso: un asistente en la app de un banco que le explica al usuario un cargo que no reconoce.

IDEA 01

PONLE UN OBJETIVO DE NEGOCIO A CADA PROTOTIPO O ENTREGABLE

Por qué. Casi la mitad de las solicitudes de clientes pide prototipos, y quien los revisa quiere saber qué se puede decidir con ellos. Si no lo escribes, tu prototipo se juzga solo por cómo se ve.

Cómo. Antes de empezar, escribe arriba del archivo estas cinco líneas:

Qué pregunta contesta: *¿el usuario confía en la explicación lo suficiente como para no llamar al banco?*
Qué decisión depende de la respuesta: *lanzarlo a 5% de los usuarios o rediseñar la explicación.*
Quién decide: *producto y atención a clientes.*
Qué aprendemos si falla: *en qué tipo de cargo se pierde la confianza.*
Qué está simulado: *las respuestas salen de un guion de 30 casos, no de un modelo real.*

IDEA 02

LLEVA UN REGISTRO DE LO QUE HIZO LA IA Y LO QUE HICISTE TÚ

Por qué. 54% de los Diseñadores decide por su cuenta si lo que hizo la IA sirve, y casi nunca queda por escrito. Con IA cualquiera entrega algo pulido; lo que muestra tu criterio es lo que cambiaste y por qué. Así también se ve que la IA no hizo sola el trabajo.

LO QUE GENERÓ LA IA	LO QUE CAMBIÉ	POR QUÉ
12 variantes de la tarjeta del cargo	*Me quedé con una y quité el término "comercio adquirente"*	*En las pruebas nadie lo entendía*
Un flujo de 4 pasos para disputar el cargo	*Lo bajé a 2 pasos y agregué la opción de hablar con una persona*	*La política del banco obliga a ofrecer atención humana*
Mensajes de error genéricos	*Los reescribí siguiendo la guía de contenido*	*El banco le habla de "usted" a sus clientes*

IDEA 03

DEFINE QUÉ PASA CUANDO LA IA SE EQUIVOCA

Por qué. Las solicitudes para diseñar productos que usan IA pasaron de 7% a 18% en un año. Diseñar solo el caso en que todo sale bien deja fuera justo lo que más le preocupa a un cliente.

Cómo. Haz una tabla con cada tipo de respuesta del modelo y decide qué ve el usuario en cada una:

SI LA RESPUESTA DEL MODELO ES…	EL USUARIO VE	¿PASA A UNA PERSONA?
Correcta	*La explicación con el comercio, la fecha y el monto*	*No*
Ambigua	*Las dos opciones posibles, la más probable primero*	*Si elige "ninguna de estas"*
Vacía	*Un aviso de que no hay información, y lo que sí se sabe del cargo*	*Sí, de inmediato y con el caso ya cargado*
Equivocada	*Una disculpa breve y la opción de aclarar*	*Sí, de inmediato*
El servicio falla	*El cargo sin explicación y un aviso de que hay una falla*	*Se le ofrece atención humana*

IDEA 04

PREPARA UN CASO QUE PUEDAS CONTAR EN CINCO MINUTOS

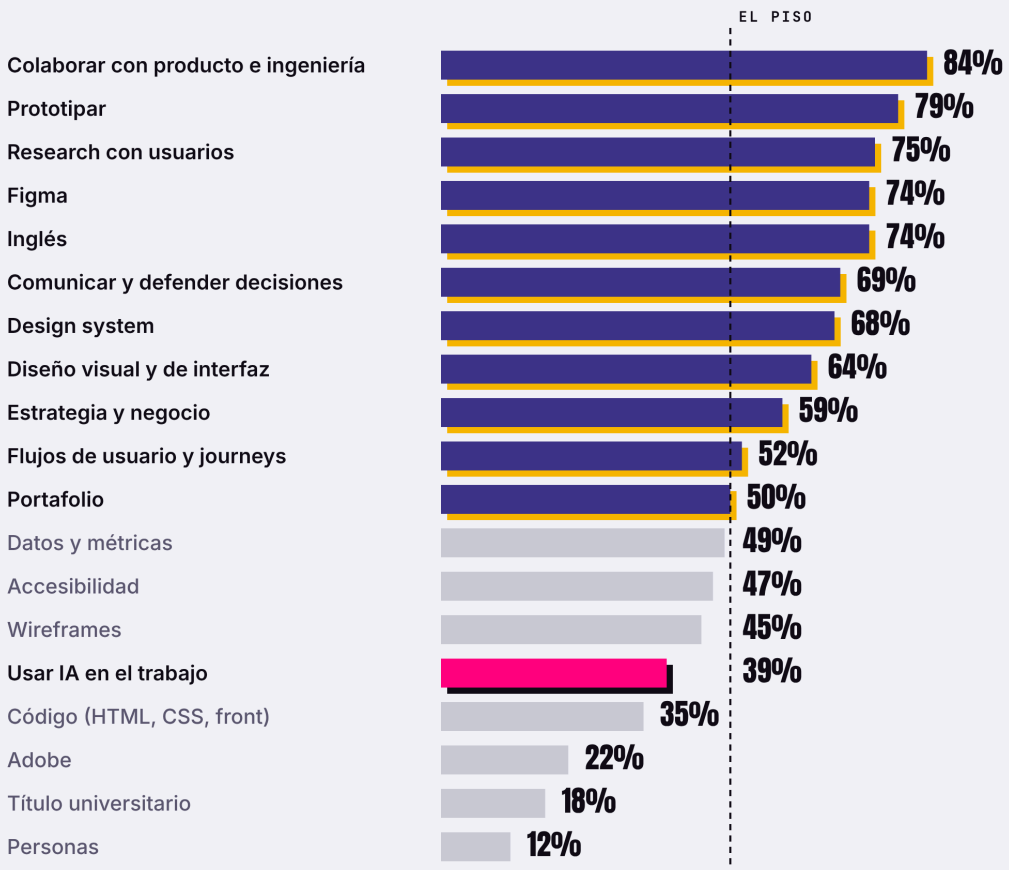
Por qué. Quienes consiguieron trabajo dicen que lo que más pesó fue cómo contaron su trabajo en la entrevista. **Cómo.** Arma tu mejor caso en este orden:

01 La decisión que tomaste, en una frase, y lo que cambió para el negocio.
02 El contexto y la restricción que más pesó.
03 Las opciones que consideraste y por qué descartaste las demás.
04 Qué hizo la IA y qué decidiste tú, con tu registro de la idea 02.
05 El prototipo o el producto funcionando, en un video de treinta segundos.
06 Qué cambió, con un número si lo tienes, y qué harías distinto.

Practícalo con alguien que no sea de Diseño y, si buscas en empresas de fuera, también en inglés.

LATAM · 281 VACANTES DE PRODUCTO Y UX/UI

EL NUEVO PISO: LO QUE PIDE MÁS DE LA MITAD DE LAS VACANTES



FUENTE: 281 VACANTES DE PRODUCTO Y UX/UI ABIERTAS A LATAM · SEP–OCT 2026 ADRIANSOLCA.COM

La mayoría de lo que piden las vacantes son conocimientos fundamentales de la disciplina de Diseño. Pero también ya es requisito dominar Figma y hablar inglés (tres de cada cuatro vacantes los piden), y la mitad pide portafolio. No importa que seas junior: en las pocas vacantes para practicantes y juniors, Figma y portafolio aparecen en una proporción parecida. La IA todavía no llega al piso, aunque es lo que más rápido sube. Estas son algunas ideas de cómo puedes demostrar esos conocimientos:

- [ ] Un prototipo navegable con datos realistas y estados de error, en lugar de pantallas sueltas.
- [ ] Un caso donde se vea cómo trabajaste dentro de un design system y, si se puede, un componente que propusiste y documentaste.
- [ ] Research donde se vea qué preguntaste, qué encontraste y qué cambió en el diseño por eso.
- [ ] Un archivo de Figma ordenado, con componentes y variantes, que otra persona pueda abrir y entender.
- [ ] Un caso donde expliques en términos de negocio por qué elegiste una solución, y que puedas contar en inglés.

ENTREGAR COMO SENIOR DESDE EL PRIMER DÍA

El rol junior sigue existiendo. Lo que cambió es lo que se espera que entregue. A quien entra le piden producir lo mismo que a un senior: prototipos, design system, código y research. Lo que no le piden es estrategia ni facilitar sesiones. Y solo 2% de esas solicitudes pide IA por escrito: se da por hecho que la herramienta cubre la diferencia de experiencia.



SI NADIE LE ENSEÑA EL CRITERIO, VAMOS A TENER MUCHOS DISEÑADORES QUE ENTREGAN RÁPIDO Y POCOS QUE SABEN POR QUÉ.

¿DÓNDE ESTÁS HOY?

Marca lo que ya hiciste en un proyecto real. Si no puedes señalar un ejemplo concreto, quédate en la columna de la izquierda.

CAPACIDAD	TODAVÍA NO	YA LO HAGO	LO PUEDO ENSEÑAR
Traducir el encargo	☐ Trabajo con la solicitud tal como llega	☐ Escribo qué resultado se busca y cómo se va a evaluar	☐ Mi equipo usa una plantilla de encargo que yo propuse
Prototipar para decidir	☐ Hago pantallas enlazadas	☐ Hago prototipos funcionales con datos realistas y estados de error	☐ Cada prototipo dice qué pregunta contesta y ya ayudó a tomar una decisión
Evaluar lo que genera la IA	☐ Me quedo con lo que se ve mejor	☐ Defino criterios antes de generar y reviso contra el sistema	☐ Llevo un registro y otra persona puede repetir mi revisión
Design system como contexto	☐ Uso componentes que hicieron otros	☐ Documento la intención, las reglas y ejemplos de uso	☐ Escribí la documentación que lee un agente de IA para generar con el sistema
Productos que usan IA	☐ Diseño solo el caso en que todo sale bien	☐ Defino qué pasa cuando el modelo duda o se equivoca	☐ Probé con usuarios los casos en que el modelo falla
Contar decisiones	☐ Presento pantalla por pantalla	☐ Cuento la decisión y su efecto en cinco minutos	☐ Lo hago en inglés, frente a gente que no es de Diseño
El código suficiente	☐ No toco código	☐ Modifico HTML, CSS o componentes con ayuda de la IA	☐ Otra persona puede retomar mi prototipo desde el repositorio

Por dónde empezar. Si eres Product Designer, por evaluar lo que genera la IA y por diseñar productos que la usan. Si eres UX/UI, por prototipar para decidir y contar tus decisiones. Si haces Diseño visual, por evaluar lo que genera la IA y usar el design system como contexto. Si haces research, por convertir tus hallazgos en decisiones que se puedan probar. Si lideras, por traducir el encargo y definir cómo aprueba tu equipo lo que hace la IA.

Hay talento

65% del talento disponible tiene seis años de experiencia o más, y usa IA tanto como quienes tienen trabajo.

Escasea la combinación

Solo 1 de cada 5 trabaja en inglés, y en los portafolios que reviso casi nunca aparecen juntos IA, código y design system.

Casi nadie lo mide

Solo 13% de los procesos de selección incluye una prueba con IA, y 2% una de código.

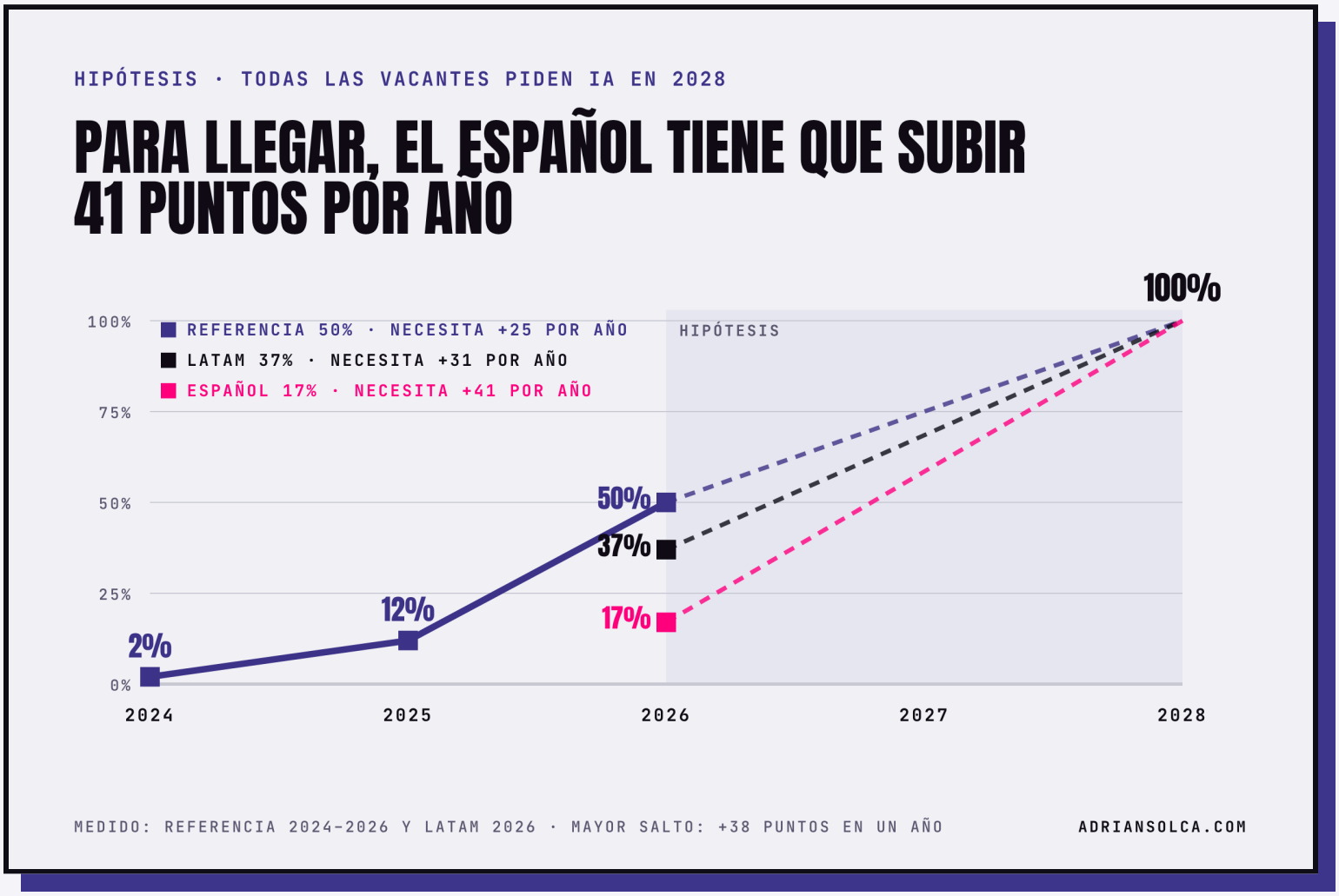
INGRESO BRUTO MENSUAL, EN DÓLARES

PERFIL	RANGO TÍPICO	MEDIANA
1 a 2 años (indicativo)	500 a 1,999	500 a 999
3 a 5 años	1,000 a 2,999	1,500 a 1,999
6 a 9 años	1,000 a 3,999	2,000 a 2,999
10 a 14 años	1,500 a 5,999	3,000 a 3,999
15 años o más	1,000 a 5,999	2,000 a 2,999
Solo trabaja para empresas de su país	1,000 a 2,999	1,500 a 1,999
Trabaja para empresas de EE.UU. o Europa	2,000 a 5,999	3,000 a 3,999
Liderazgo de Diseño	2,000 a 5,999	3,000 a 3,999
Diseño visual o gráfico	500 a 1,999	1,000 a 1,499

Estos rangos sirven tanto a quien contrata como a quien negocia su sueldo. El rango típico va del primer al tercer cuartil. Encuesta a 207 Diseñadores; 196 respondieron cuánto ganan.

HIPÓTESIS: 2028

Supongamos que para 2028 todas las vacantes de Diseño piden IA de alguna forma. Para llegar ahí, las vacantes de la región tendrían que subir 31 puntos por año, y las vacantes en español, 41: más que el salto más grande que medimos, que fue de 38.



SI LA HIPÓTESIS SE CUMPLE, ESPERO TRES CAMBIOS

01 Usar IA se vuelve un requisito básico, como hoy lo es Figma, y deja de ser algo que te distinga.

02 Los procesos de selección evalúan el criterio en vivo, porque con IA cualquier ejercicio hecho en casa llega pulido.

03 Lo que separa a un junior de un senior pasa a ser qué tan bien decides, explicas tus decisiones y revisas lo que genera la IA.

QUÉ VIGILAR EN 2027

Si estos tres datos llegan a estas cifras, la hipótesis va en camino:

17% → 30%
vacantes en español que piden IA

13% → 25%
procesos de selección con una prueba de IA

22% → 58%
vacantes de UX/UI que piden IA, hasta igualar a las de Product Designer

ENCUESTA · SE SIENTEN PREPARADOS (4 O 5 DE 5)

QUIEN EMPIEZA SE SIENTE MENOS LISTO PARA LO QUE VIENE



FUENTE: ENCUESTA A 207 DISEÑADORES DE LATAM · OCT–NOV 2026 ADRIANSOLCA.COM

MIS TRES APUESTAS

01 El criterio va a ser la parte central del trabajo, y va a tener que quedar por escrito en registros de decisiones.

02 Un prototipo se va a valorar por la pregunta que ayuda a contestar.

03 El design system va a ser el contexto que la IA lee antes de producir.

MÉTODO Y LÍMITES

VACANTES

525 vacantes públicas abiertas a LATAM, de 369 empresas, publicadas sobre todo en septiembre y octubre de 2026. Se leyeron completas y se codificaron con las mismas reglas.

REFERENCIA

23 empresas de tecnología con vacantes de Diseño en 2024, 2025 y 2026. Muestran hacia dónde va el cambio, no su tamaño en la región.

SOLICITUDES

Más de mil solicitudes de Diseño de cerca de 200 clientes de servicios de tecnología, sobre todo de EE.UU. y Europa, en 2025 y 2026. Aquí solo se publican cifras agregadas.

ENCUESTA

207 Diseñadores de 13 países, del 30 de octubre al 5 de noviembre de 2026, con un margen aproximado de ±7 puntos. Tiene más gente buscando trabajo y más gente con mucha experiencia que el mercado real.

Este reporte no mide el mercado completo, no separa causas de coincidencias y cubre poco Brasil y las bolsas de trabajo locales en español. Glassdoor se consultó el 27 de octubre de 2026. Fuentes externas: Foro Económico Mundial, The Future of Jobs Report 2025; Designer Fund, AI in Design 2026.

EL REPORTE COMPLETO

El método, las fuentes, las tablas y el detalle de cada sección están en adriansolca.com/laboratorio

ADRIÁN SOLCA

Arquitecto de Decisiones. Dirige equipos de Diseño de experiencia en Latinoamérica y desde 2010 se ha movido entre arquitectura de información, estrategia, producto y Diseño. Fundó la comunidad UX México en 2011 y dirige el Laboratorio de Arquitectura de Decisiones (LAD).

Hice este reporte porque creo que en esta región nos conviene leer el mismo mapa. Si a uno le va bien, a todos nos va bien.

[ADRIÁN SOLCA · LAD]

ADRIANSOLCA.COM/LABORATORIO