

Autora: CECILIA RAMIREZ LEON

Diseñadora Industrial. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

Magíster en Administración. Instituto Tecnológico de Monterrey México. **Especialista en Gestión Estratégica de Mercadeo.** Universidad Autónoma de Bucaramanga. Bucaramanga

Especialista en Docencia Universitaria. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Bucaramanga.

Directora del Grupo Interdisciplinario de Investigación Eureka+i , Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Seccional Duitama. Coordinadora de la línea de Investigación “Esquemas y modelos de productividad y competitividad”

Profesor de planta. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Escuela de Diseño Industrial. Duitama, 2003-2013. Area de Gestión.

Profesor Invitado. Escuela de Arquitectura y Diseño de América Latina y el Caribe. Isthmus, Ciudad del Saber, Panamá. Escuela de Diseño Industrial. Area de Gestión., 2008 , 2013.

Profesor Invitado. Universidad de Colima, Facultad de Arquitectura y Diseño. Colima, México. Escuela de Diseño Industrial. Area de Gestión, 2009

Par Evaluador de Productividad Académica. Universidad Nacional de Colombia.

Profesional de Proyectos del Centro de Estudios Estratégicos de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Area: Planeación, prospectiva y definición de estrategias de desarrollo para la institución, 2001-2003.

Profesor de planta. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Facultad de Ingeniería de Mercados. 1995 – 2000, Area Creatividad y desarrollo de producto.

Profesor catedrático. Universidad Industrial de Santander. Escuela de Diseño Industrial. Bucaramanga, 1995. Area Publicidad y empaques.

PERSONA ANTES QUE PROFESIONAL, EXPERIENCIA EN EL AULA. APORTES DE LOS CONOCIMIENTOS EN ADMINISTRACIÓN AL EJERCICIO DEL DISEÑO.

Resumen

El presente trabajo registra una experiencia en el aula, describe el desarrollo de la asignatura “Administración de la Profesión” de la Escuela de Diseño Industria de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Dicha asignatura tiene como propósito la aplicación de los saberes de la administración en el desempeño del diseñador industrial.

Los objetivos de este trabajo son, de una parte, la contribución a la cualificación de la persona como el recurso fundamental en la empresa, para el caso particular, la de diseño

industrial y de otra parte, aportar en la toma de decisiones curriculares en programas de diseño.

El método utilizado contempla tres etapas. En la primera o preparatoria, se construye el soporte teórico y conceptual y se hace el registro de la experiencia propiamente. En la segunda etapa se analiza, mediante el contraste del enfoque de la Administración, el hombre en interacción con otros hombres, con la dinámica del ejercicio del Diseño Industrial en el aula. La tercera etapa, permite validar los resultados de la contrastación anterior.

Como resultado, se evidencia el aporte de los conocimientos en administración al desempeño personal y profesional del diseñador industrial. Se establece que la construcción y cualificación de la persona es base de la gestión de la profesión.

A manera de conclusión aplica el señalamiento de Peter Drucker (1999): “para mejorar la calidad de las cosas que hacen las personas, hay que mejorar la calidad de las personas que hacen las cosas”.

Descriptores:

Persona, profesional,

Introducción

El presente trabajo se genera a partir de dos consideraciones:

La primera, es el análisis de resultados del proyecto de investigación desarrollado por la autora, durante los años 2011 y 2013, titulado “Oportunidades del vinculo universidad-empresa, una mirada retrospectiva de los trabajos de grado en las escuelas de diseño industrial del país. Caso de estudio: la pasantía” (1). Es una investigación de tipo documental, que ha pretendido conocer logros, impactos y aportes mutuos que ha representado el acercamiento universidad-empresa. La pasantía entendida como la oportunidad de continuar su proceso de aprendizaje, de contrastar conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas en el proceso de formación académica, es la retroalimentación en la que el estudiante se contrasta en su ser y en su hacer. Entre los hallazgos del proyecto mencionado, se ha puesto de manifiesto que la estructura de la persona es la determinante para su desempeño profesional.

La segunda consideración que apoya el presente trabajo, es el señalamiento de Fayol (1971, pp 150-153), respecto a la necesidad de una educación en Administración menos técnica: “estamos seguros de que una educación exclusivamente técnica no responde a las necesidades generales de las empresas, aun las industriales. Así mientras se realizan los mas grandes esfuerzos para ampliar y perfeccionar los conocimientos técnicos, no se hace nada o casi nada, en nuestras escuelas industriales, para preparar a los futuros jefes para sus funciones administrativas”. En este sentido, se toma en cuenta además, el señalamiento de Pulo Roberto Motta (1999), con respecto a las habilidades gerenciales dentro de las que se privilegia las habilidades de interacción humana con base en unos valores como directrices de comportamiento.

El presente trabajo es entonces, el registro de una experiencia en el aula, que se lleva a cabo en el marco de la asignatura denominada “Administración de la Profesión” del programa de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

La actividad hace evidente que los conocimientos en administración le permiten al diseñador industrial de una parte, administrar su autonomía y de otra parte, proyectar su desempeño profesional y su capacidad emprendedora, lo cual representa un valor agregado en su gestión, en su desempeño ya sea como empleador o como empleado y lo catapulta de un rol operativo a un rol de líder y emprendedor en diseño.

Esta actividad o experiencia, está orientada por los planteamientos de Peter Drucker (1999), y Clauss Moller (2001). El primero advierte que “para mejorar la calidad de las cosas que hacen las personas, hay que mejorar la calidad de las personas que hacen las cosas”. Por su parte, Moller dice que “mientras no haya una buena calidad humana, la calidad técnica es irrelevante... no se puede tener una empresa de calidad , sin personas de calidad”.

Este documento relacionan los objetivos, el método, los resultados y las conclusiones del trabajo. Finalmente se relacionan las fuentes bibliográficas utilizadas.

1. Objetivos

- Socializar la experiencia en el aula.
- Concienciar sobre la necesidad de reconocer que antes de ser profesionales, somos personas y con ello contribuir en la cualificación del recurso mas importante en la empresa del Diseñador Industrial: la persona.
- Hacer aportes para la toma de decisiones curriculares en programas de diseño.

2. Método

El método utilizado se desagrega en tres etapas: la etapa preparatoria, la segunda de análisis y la tercera, de construcción de sentido.

2.1 La primera etapa, preliminar o preparatoria

En esta etapa se construyen los referentes teóricos y conceptuales sobre el tema, y se recopila la información referente a la experiencia en el aula:

2.1.1 Referentes teóricos y conceptuales

Formación

Para autores como Ferry (1991 y 1997) “formarse es aprender a movilizarse, a utilizar todos los recursos para resolver un problema, abordar situaciones imprevistas y cooperar”. Desde su perspectiva, la formación es un proceso de desarrollo individual orientado a desarrollar o consolidar capacidades dentro de las que se cuenta la acción reflexiva-participativa consciente por parte de quien se forma sobre la realidad circunstancial en la que se desempeña; implica construir el sentido de lo que se aprende.

Se deberá entender la misma como un proceso de “desarrollo interior asumido conscientemente” (Flores, 1999, p. 23) , concepción que apunta necesariamente hacia la autotransformación del propio sujeto educativo.”

Actualmente se identifica la tendencia de formar por competencias. “La formación en competencias se orienta —como alguno de los primeros modelos curriculares—, a la preparación del profesional que se quiere formar, no tanto a la formación integral del profesional” (Herrán de la, 2005, p. 254).

La formación integral es entendido como: “el proceso mediante el cual el estudiante aprende a conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea, a transformar ese mundo y lograr su propia autoformación en las diferentes esferas y contextos de actuación manifestada en una adecuada coherencia entre el sentir, el pensar y el actuar “ (Torres, 2006, p. 34). Según este concepto se pretende la autotransformación por parte del estudiante.

Interdisciplinariedad

Las disciplinas tienen una historia, surgen de la sociología del conocimiento y de una reflexión interna sobre ellas mismas, pero también de un conocimiento externo. No es suficiente encontrarse en el interior de una disciplina para conocer todos los problemas referentes a ella misma. (Morin, 2010).

Morin da cuenta de circunstancias “que hacen progresar las ciencias, rompiendo el aislamiento de las disciplinas, ya sea por la circulación de los conceptos o de los esquemas cognitivos, por las “usurpaciones” y las interferencias, por las complejizaciones de las disciplinas en campos policomponentes, sea por la emergencia de nuevos esquemas cognitivos y de las nuevas hipótesis explicativas, en fin, por la constitución de concepciones organizativas que permiten articular los dominios disciplinarios en un sistema teórico común...Hoy emerge de un modo esparcido, un paradigma cognitivo que comienza a poder establecer los puentes entre las ciencias y las disciplinas no comunicantes” (p. 13).

Diseño Industrial

El Icsid, International Council of Societies of Industrial Design lo define como: “El Diseño es una actividad creativa que cuyo objetivo es establecer las cualidades polifacéticas de objetos, de procesos, de servicios y de sus sistemas en ciclos vitales enteros. Por lo tanto, el diseño es el factor central de la humanización innovadora de tecnologías y el factor crucial del intercambio económico y cultural.”

La IDSA, Industrial Designers Society of America (2005), define el diseño Industrial como “ el servicio profesional de crear y desarrollar conceptos y especificaciones que optimizan la función, valor y apariencia de los productos y sistemas para el beneficio mutuo, tanto del usuario como del fabricante”.

El objeto de conocimiento de la teoría del diseño y también de la actividad práctica de los diseñadores es el lenguaje del producto. (Burdek,B. 1994). Esto incluye las relaciones hombre producto transmitidas por los sentidos.

Manzini (1999) posteriormente señala un cambio de paradigma: del producto al de la interacción. Habla de un límite “diluído” de lo que se considera objeto de conocimiento del diseño, puesto que se toma en cuenta una serie de temáticas tan amplias como disímiles tales como la comida, la artesanía, el armado de cadenas de valor entre producciones de distintas áreas, políticas de producción y desarrollo de áreas no industrializadas, el cuidado ambiental, el tratamiento de residuos sólidos entre otros (Bernatene, 2006). Maser (1976), citado por Burdek, estableció los supuestos teórico-científicos referidos a la teoría disciplinar del diseño. Enunció los roles de “experto” y “conocedor”. Considera como conocedor de un área a quien compila todo el saber que permite alcanzar la solución concreta de un

problema. Es quien cuenta con un vasto conocimiento de diversos campos, en la medida de lo posible. Considera como experto, al especialista. Es quien conoce su disciplina a cabalidad. A él se acude para efectos de solución real de los problemas en los procesos de desarrollo. El diseñador eventualmente es “conocedor”, pero necesariamente sería “experto” en el tema, en lo que tiene que ver con el proceso de diseño.

La actualidad del diseño se caracteriza, entre otros, por la creciente tendencia a vincular la gestión del diseño con el mundo de los negocios (Espinoza, 2011), sobre todo en los países desarrollados. Se pretende fusionar procesos específicos del diseño con procesos de administración propios del ámbito empresarial, debido al crecimiento cada vez mayor tanto de la competencia como de la globalización. Se habla de la importancia del diseño en la gestión estratégica empresarial, o del diseño como ventaja competitiva. Se identifica al diseño como determinante en la gestión de la innovación, lo que obliga a la ampliación de las competencias tradicionales del diseño, dentro de las que se cuenta la competencia estratégica como base de la respuesta a los requerimientos del mundo de los negocios (Prodintec, 2006).

Se identifica en el quehacer del diseñador, dado el carácter interdisciplinar del ejercicio del diseño, una permanente interacción con otras disciplinas, lo que supone la dinámica constante del trabajo en equipo. En tanto pretende brindar beneficio al usuario del producto que diseña, mediante las relaciones hombre producto transmitidas por los sentidos, su ejercicio demanda especial sensibilidad y disposición para comprender las necesidades y expectativas de dicho usuario con respecto al producto y atenderlas con el producto diseñado.

Administración

Ciencia que enfoca al hombre actuando en interacción con otros hombres. La actividad cubre un vasto campo de acciones y reacciones humanas, es decir, de comportamientos humanos que son objeto de estudio con la perspectiva de otras ciencias. (Ramírez, 2001). Ejecutivos, gerentes o administradores trabajan esencialmente en la decisión, establecen sentido de dirección para sus empresas e instituciones.

Henry Fayol define la administración como prever, organizar, dirigir, coordinar y controlar. Los vocablos administración, gerencia y gestión son considerados como sinónimos (Motta, 1999). Esta área del conocimiento se sintetiza de una parte, en las teorías de la Administración (administrativas - organizacionales), y, de otra parte, en el saber técnico o gestión, de hecho, se dice que la práctica deriva de la teoría (Idarraga, 2005).

El objeto de estudio de las teorías administrativas es el hombre, su comportamiento como gestor y como gestionado, mientras que el objeto de estudio de las teorías organizacionales es la estructura y el proceso, así como las relaciones dirigente-dirigido, trata sobre la condición de quien administra la organización.

Se dice que la base de una buena gestión, en cualquier contexto es necesariamente una buena autogestión, cuyo empoderamiento de las personas propicia el cumplimiento de objetivos por sí mismos. Aunque es dominio de la administración, que “en su concepción pragmática implica acción y por lo tanto desarrollo de habilidades de actuación frente a situaciones reales” (Idarraga, 2005), actualmente aplica en los diversos campos del conocimiento.

La formación de administradores, destaca desde la perspectiva organizacional tres tipos de competencias fundamentales: genéricas, laborales y básicas (Gómez, 2005). Las genéricas son referidas a los comportamientos en relación con las tareas propias de la organización como aptitud, astucia, razonamiento, organización, enfoque, liderazgo, sensibilidad, cooperación, orientación.

Las laborales referidas a la capacidad para cumplir una actividad exitosamente, como las intelectuales – perspectiva estratégica, análisis, planeación-. Las interpersonales, la adaptabilidad y la orientación al resultado. Esto debe permitir que el estudiante, además de saber el “cómo se hace”, comprenda también el “por qué” se hace. (Idarraga, 2005).

Y las básicas, comunes a disciplinas como el diseño industrial, relaciona la capacidad lectora, escritora, matemáticas, hablar y escuchar; desarrollo de pensamiento creativo, solución de problemas, toma de decisiones, comprensión, capacidad de aprender; cualidades personales, autorresponsabilidad, autoestima, sociabilidad, integridad.

Administración por objetivos

Modelo administrativo de la teoría neoclásica de la administración cuyo creador es Peter Drucker (1954), es una filosofía de dirección que resalta la necesidad de que todas las acciones deban ser dirigidas por objetivos claramente expresados, no se debe controlar por controlar, sino controlar con base en los objetivos. Los objetivos aquí son entendidos como un propósito en un lapso determinado, que puede ser medido cuantitativamente, y por lo tanto puede ser controlado y derivar en replanteamientos. Este planteamiento visualiza el proceso administrativo muy concretamente: lo que es y lo que debe ser, esto último solo se logra planeando y evaluando acciones.

Administración por valores

Hace referencia a un comportamiento administrativo basado en unos valores o directrices de comportamiento, a su vez como base sólida para evaluar la misma práctica administrativa. Es establecer los principios a partir de los cuales se opera. Es poner en práctica la intervención a base de valores. Para esto, la empresa deberá explicitar sus valores corporativos y sus miembros deberán identificar sus valores personales. Es una práctica empresarial cuyo propósito es lograr que las personas den lo mejor de sí todos los días. El proceso de Administración por Valores, según Blanchard, (1997), consta de tres fases: Identificar los valores y la misión personales, reconocerlos y alinear las prácticas diarias con dichos valores y misión personales.

Calidad personal

Claus Moller define la calidad personal como la respuesta a las exigencias y expectativas “tangibles” e “intangibles” tanto de las otras personas como de las propias. Las tangibles son todas aquellas expectativas concretas como el tiempo, seguridad, garantía, función, entre otras. Las intangibles se definen como los deseos emocionales, tales como actitudes, compromiso, atención, lealtad, credibilidad, comportamiento, entre otros. Moller plantea que la calidad personal es la base de todas las demás calidades. Se genera armonía en las relaciones laborales, por tanto aumenta la productividad, lo que se traduce en competitividad. Se dice que una persona con buen grado de autoestima, autorrealizada o en proceso de autorrealización, es decir, consciente de lo que es y de lo que quiere y satisfecha con el camino adoptado para realizarse en la vida, se puede considerar una persona de calidad.

Los valores

La calidad en la formación profesional no solamente depende de los conocimientos y competencias que desarrolle en el currículum universitario sino también de los intereses y valores que regulan su actuación profesional. (Maura, 2001).

Los valores como directrices de comportamiento se forman y desarrollan a lo largo de toda la vida del ser humano en un denso proceso educativo en el que concurren la familia, la academia y la sociedad.

La formación en valores en la Institución de Educación Superior, es responsabilidad de los docentes y se debe llevar a cabo en todas las actividades curriculares y extracurriculares y más concretamente a través de procesos de enseñanza-aprendizaje.

La educación en valores en el estudiante universitario se realiza en el contexto de su formación profesional, en el que la calidad de la motivación profesional es determinante en ese sentido.

En la medida que el estudiante reflexiona, asume una postura y un criterio propios, y deja de ser un objeto de aprendizaje que memoriza y repite de manera automática la información que recibe y se convierte en alguien que conoce, entiende y analiza la información, y además es capaz de construir conocimientos orientados por sus intereses y presaberes, está en condiciones de formar y consolidar sus valores.

2.1.2 La experiencia en el aula

Como ya se dijo, la experiencia se lleva a cabo en la asignatura denominada Administración de la Profesión, con estudiantes de octavo semestre de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. En este nivel el estudiante está finalizando su ciclo proyectual (2), es decir, el ciclo de talleres de diseño industrial. El estudiante por tanto, está próximo tanto a su titulación como al inicio de su desempeño profesional.

En este nivel, en muchos casos el estudiante aunque ya se ha hecho consciente, de una parte, de las competencias que un profesional en diseño debe manejar para desempeñarse en un contexto laboral definido, y de otra parte, es consciente de las áreas de formación integral de que está siendo objeto en su escuela, tales como las señaladas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, aún no ha definido su perfil particular, es decir aún no ha tomado partido por alguna de las áreas relacionadas anteriormente para que orienten su proyección profesional, pero si está en proceso de consolidar unos valores que vienen de casa.

Se parte de identificar la necesidad de formar un profesional autotransformador, autogestionador, no solo competente en el ejercicio del diseño propiamente, sino capacitado para su desempeño en la sociedad como transformador de la misma, redireccionador del ejercicio del diseño visto como aporte a la calidad de vida. Se reconoce que la formación no es solo la instrucción de un hacer particular, se confirma que se trata de una formación profesional integral para la vida, que implica también reconocer el ser como determinante del hacer.

Se reflexiona al respecto del rol del profesor, como orientador en la educación de valores en sus estudiantes, para lo cual se propician situaciones de aprendizaje que estimulan el desarrollo de valores como directrices de comportamiento. Esto supone reflexión por parte del estudiante respecto a la importancia de los valores mismos, que en el aula de clase se reflejan, además, en el respeto por el otro y en el respeto por el trabajo del otro.

La experiencia en el aula de clase, es un proceso que de acuerdo con el planteamiento de Delors (1998), se desarrolla con base en cuatro ejes: el primer eje, del saber; el segundo eje del saber hacer, el tercer eje del saber ser y el cuarto eje del saber convivir:

2.1.2.1 El primer eje, del saber

Este eje contribuye a que el estudiante mediante la comprensión aprenda a conocer.

A partir del análisis de la denominación de la asignatura – Administración de la Profesión -, surgen los cuestionamientos: Qué es administrar? y Qué es la profesión?

Qué es administrar?, es el pretexto para abordar los conocimientos administrativos. Se hace una introducción que aborda lo conceptual y lo contextual de la administración. Se precisa sobre la semántica del vocablo administración. Se hace una revisión y se analizan los enfoques que ofrecen Taylor y Henry Fayol, como bases de la teoría administrativa; se hace igualmente un recorrido desde el enfoque burocrático, la teoría de las relaciones humanas, el enfoque behaviorista y el enfoque de contingencias, hasta las dinámicas administrativo-organizacionales como la administración por objetivos y la calidad total. Se contempla igualmente la temática de la administración por valores y se contrasta con el enfoque de la administración por objetivos. Se reconocen algunos métodos o herramientas para las distintas actividades del ejercicio administrativo, así como el conjunto las cualidades básicas para ejercer las funciones administrativas. Se concluye que administrar implica tomar decisiones en interacción con otras personas.

Qué es la profesión?, permite abordar el tema de las competencias que un profesional en diseño industrial debe manejar para desempeñarse en un contexto laboral definido, agrupadas en tres áreas: Saber (conocimiento), Saber hacer (habilidades y destrezas intelectuales y físicas), y Saber ser (lo afectivo). (Fondef, 2002).

2.1.2.2 El segundo eje, del saber hacer

Este eje contribuye a que el estudiante se prepare para influir en el entorno. El hacer puede tener bases en el saber racional, objetivo, metódico y sistemático. Es fundamentalmente adquirir capacidades y competencias. El estudiante reconoce sus propias capacidades, hace un análisis dofa de si mismo, detecta su fortalezas y sus debilidades, reflexiona al respecto y traza su estrategia respectiva. Identifica como actitudes de calidad la receptividad y aceptar la posibilidad de fracaso

Para ello se invita al estudiante a ejecutar una serie de actividades que estimulan el valor de la responsabilidad en la formación profesional, actividades que demandan la dinámica del trabajo en equipo; en dicha ejecución, el estudiante se reconoce como líder; hace caso del carácter interdisciplinar de su ejercicio que lo ubica en permanentes dinámicas de trabajo en equipo, asume roles con base en sus propias competencias, las mismas que ha identificado previamente. Se sugiere que el criterio de la conformación del equipo sea el sentido del complemento, es decir, se pretende que los miembros del equipo de trabajo no tengan las mismas debilidades y las mismas fortalezas.

En la medida que se reconoce en el ejercicio del diseño la importancia de la comunicación, se XX al estudiante reconoce también que si se sabe comunicar, sabrá pro lo tanto hacer que el objeto que diseña comunique su función controlando variables tales como sintaxis y semántica. El estudiante entonces, capitaliza en capacidades tales como la habilidad de comunicarse con los demás, de relacionarse con los demás, para lo cual se contrasta en actividades tales como talleres de comunicación tanto oral como escrita, los mismos que le demandan el uso de sintaxis y semántica.

Igualmente ejecuta actividades individuales tales como la elaboración del curriculum vitae y la elaboración y sustentación del propio portafolio. En estas actividades cobra especial importancia el respeto propio y el respeto por el trabajo del otro, en la medida en que se propicia el pensamiento autónomo y crítico y se hace autocrítica e igualmente crítica constructiva del trabajo del otro.

2.1.2.3 El tercer eje, el saber ser

Este eje contribuye a que el estudiante administre su autonomía-juicio-responsabilidad. Se aprende a obrar responsablemente en la medida que se administra la propia autonomía, la voluntad, la perseverancia, la responsabilidad, el compromiso, la lealtad. Es fundamentalmente la responsabilidad basada en valores. El ser se identifica como la base para el saber y el saber hacer, y se pretende capitalizar en ese sentido; se contempla la actitud del estudiante para consigo mismo y para con la sociedad a la que orientará su ejercicio profesional. El estudiante, aprende a conocerse, se reconoce, se ubica y se proyecta en un entorno determinado como persona y como profesional. La premisa que direcciona la actividad es: antes de ser profesional se es persona.

2.1.3.4 El cuarto y último eje, el saber convivir

Este eje contribuye a que el estudiante estimule sus capacidades de cooperación o fraternidad, de tolerar, respetar y servir. Se discute la temática de la actitud de servicio, como determinante en el desempeño del diseñador industrial, máxime cuando la directriz de su profesión es la de solucionar problemáticas concretas, de personas concretas, mediante objetos. El estudiante reconoce la sensibilidad que demanda el quehacer del diseñador en permanente interacción con el usuario del producto que diseña. Se fomenta hábitos de comportamiento social.

2.2 La segunda etapa, de análisis

En esta etapa, se contrasta el enfoque de la Administración, el hombre en interacción con otros hombres, con la dinámica del ejercicio del Diseño en el aula.

Contraste con respecto a la postura de Fayol:

La enseñanza de la administración en el aula de diseño industrial visualiza la administración como ciencia y como un arte. A pesar de reconocer que una forma de aplicar la administración es mediante técnicas integradas por procedimientos y métodos aplicables en los diferentes procesos administrativos, tales como la administración de personal, el procedimiento de compras y suministros, procedimiento de investigación de mercados, técnicas para calcular un presupuesto, o el diseño de un plan de ventas, entre otros, no se contemplan en la aplicación de casos en esta experiencia.

Desde la perspectiva de la asignatura, se pretende preparar a los futuros diseñadores, emprendedores, para ejercer sus funciones administrativas. Se privilegia el señalamiento de Paulo Roberto Motta (1999), con respecto a las habilidades gerenciales, y dentro de las mismas, las habilidades de interacción humana con base en unos valores establecidos como directrices de comportamiento.

Se pretende administrar con base en los valores. En este sentido se aplica el concepto de “alinearse” entendido como la interrelación e interdependencia entre el logro de las metas personales con el logro de las metas profesionales, esto es, contrastar los principios de la administración por valores, con los principios de la administración por objetivos, para efectos del ejercicio del diseñador industrial.

2.3 La tercera etapa, construcción de sentido

El resultado de esta etapa se constituye en la contribución para la toma de decisiones curriculares en programas de diseño y se relaciona en el siguiente ítem.

3. Resultados

Se evidencia el aporte de un espacio de reflexión sobre la persona que hay tras el profesional en diseño industrial en la medida en que se adquiere conciencia sobre la responsabilidad y el compromiso que implica, lo que deriva a su vez en pensar la responsabilidad y el compromiso que adquiere el producto que diseña con el usuario al que está dirigido.

Se establece que la construcción y cualificación de la persona es base de la gestión de la profesión. Se reconoce el aporte de los conocimientos en administración al desempeño personal y profesional del diseñador industrial, en la medida que contribuye a que el estudiante administre sus valores y sus competencias en función de sus proyecciones personal y profesional.

Se priorizan fundamentalmente tres valores: El respeto, el compromiso y la lealtad. Se establece que si hay respeto propio, hay capacidad para respetar al otro, y si se respeta al otro, hay capacidad para respetar el contexto. Se establece que si hay respeto propio, y se respeta al otro, así como al contexto, hay capacidad de compromiso propio y en esa medida hay capacidad de compromiso con el otro y con el contexto. Se establece que si hay respeto y compromiso propios, hay capacidad de lealtad consigo mismo, con el otro y con el contexto, y en esa medida se desempeñará tanto personal como profesionalmente, lo cual se constituye en actitudes personal y profesional transformadoras. Esto derivará a su vez en respeto, compromiso y lealtad con la profesión del diseñador industrial y con el contexto en el cual se desempeñe el diseñador, por lo tanto el producto que se diseñe atenderá en su proceso y en su desempeño a los mismos valores y en ese sentido se podría considerar al diseño como transformador.

Estos valores desde una perspectiva administrativa para efectos de desempeño profesional en diseño industrial proporcionan directrices en la permanente toma de decisiones.

Algunos Impactos de estos aprendizajes en el estudiante se registran así:

Algunos estudiantes se inquietan por descubrir y ser conscientes acerca de lo que lo implica ser mejores seres humanos y de lo que consideran los hace mejores seres humanos, y con ello, lo que los hace mejores diseñadores. Socializan y comparten estrategias referidas a

como estimular su creatividad, a como estimular su productividad y a cómo estimular su competitividad. Se proyectan personal y profesionalmente. Reflexionan sobre sus valores. Los jerarquizan desde sus perspectivas.

Hablan sobre la actitud de servicio, diferencian entre ser servicial y ser servil. Identifican en su profesión la oportunidad de prestar un servicio profesional a la sociedad.

Razonan que no es suficiente ser buen diseñador, si antes no se es consciente de lo que significa ser buena persona.

Son conscientes de que los aprendizajes en administración se constituyen en alternativas de comportamiento administrativo, así como en alternativas de comportamiento social, lo cual los traslada de un rol básicamente operativo a un rol de líderes transformadores y emprendedores en diseño.

4. Conclusiones

Para este aparte, a manera de conclusión se retoma el señalamiento de Peter Drucker (3): “para mejorar la calidad de las cosas que hacen las personas, hay que mejorar la calidad de las personas que hacen las cosas”. La calidad es entendida como el cumplimiento de las expectativas del usuario. La calidad personal entendida como la consciencia de lo que se es y de lo que se quiere, propicia armonía en las relaciones laborales, propicia aumento en la productividad y, por tanto, deriva en mejores soluciones de diseño a los usuarios.

El registro de la experiencia en el aula ha permitido, mediante el recorrido por las temáticas abordadas por la experiencia misma, identificar aportes de los conocimientos en administración a la autogestión del estudiante de diseño industrial: En tanto el desempeño del diseñador supone de una parte, la dinámica constante del trabajo en equipo, y de otra parte, brindar beneficio al usuario del producto que diseña, cobra especial importancia el conocimiento de la administración si se toma en cuenta que la misma tiene como objeto de estudio al hombre, sus comportamientos y sus actitudes.

Si se toma en cuenta además, que la Administración enfoca al hombre en interacción con otros hombres (Ramírez, 2001), y que el ejercicio del Diseño Industrial reviste un carácter eminentemente interdisciplinar e implica la permanente interacción con el usuario de los productos que diseña, se concluye de una parte, que los conocimientos en administración le suministran bases para el comportamiento administrativo y de otra parte el tema de la calidad personal le suministra bases para la interacción personal mencionada.

El análisis de los aprendizajes y resultados de la experiencia, lleva a concluir que se debe conceder mas importancia a la construcción y cualificación de la persona como base de la gestión de la profesión.

El éxito en la formación de profesionales para la gestión y la autogestión depende en gran parte, de la metodología seleccionada para la enseñanza de las asignaturas y ejercitación del alumno (Ramírez, 2001). No se puede pretender por lo tanto que de manera inesperada el estudiante adopte estas maneras de hacer, se pretende con ésto plantear la inquietud en el estudiante de diseño industrial, para que se permita la reflexión al respecto de su responsabilidad transformadora para con el mismo y para con la sociedad.

Citas Bibliográficas

- (1) “Oportunidades del vínculo universidad- empresa, una mirada retrospectiva de los trabajos de grado en las escuelas de diseño industrial del país. Caso de estudio: la pasantía” Código SGI UPTC 1004.
- (2) Plan de Estudios, Diseño Industrial, UPTC.
www.uptc.edu.co/facultades/f_duitama/pregrado/disenoiustrial/inf_general/#
- (3) Management Challenges for the 21st Century. Harper Collins.

Bibliografía

- Álvarez, N. (2001): “La educación en valores del estudiante universitario”. Curso-Taller, IV Conferencia Internacional de Ciencias de la educación, Camagüey, Cuba del 2-6 noviembre.
- Bernatene, R. (2006). Reflexiones epistemológicas y perspectivas de renovación académica, científica y cultural para el Diseño Industrial. Arte e Investigación. 10.
- Best, K. (2005). Management del diseño. Parramón, Barcelona, España.
- Blanchard, K. (1997). Administración por valores. Grupo Editorial Norma. Bogotá, Colombia.
- Burdek, B. (1994). Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Editorial Gustavo Gili. México.
- Delors, J. (1998). La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI. Madrid: Santillana.
- Drucker, P. (1954). La gerencia de las empresas, The Practice of Management. Harper Collins.
- Drucker, P. (1999). Management Challenges for the 21st Century. Harper Collins.
- Drucker, P. (2006). Drucker para todos los días. Grupo Editorial Norma. Bogotá, Colombia.
- Espinoza, R. (2011). Diseño y negocios. Se rompe un paradigma? Papel del diseñador dentro del los negocios en la ciudad de Buenos Aires.
- Fayol, H. (1971). Administración industrial y general. México: Herrero Hermanos S.A.
- Fondef, Proyecto.(2002). Educación del diseño basado en competencias: un aporte a la competitividad. Escuela de Diseño del Instituto Profesional DUocUC de la Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Flores, R. (1999): Hacia una pedagogía del conocimiento, Ed. Edna Suárez, Colombia.
- Gómez Roldán, I. (2005). Competencias profesionales: una propuesta de evaluación para las facultades de ciencias administrativas. Educación y Educadores, (8), 45-66.
- Herrán. A. (2005). Formación y transversalidad universitarias. en Tendencias Pedagógicas 10. Universidad Autónoma de Madrid.
- Idárraga, D. A. M. (2005). La enseñanza de las teorías de la administración: limitantes epistémicos y posibilidades pedagógicas. Innovar, 15(26).
- IDSA, Industrial Designers Society of America (2005). About IDSA: <http://www.idsa.org>
- López, G. (2012). Educación en administración y modas administrativas en Colombia. Revista Universidad Eafit, 34(109), 59-88.
- Manzini, E. (1999). Diseño estratégico, una introducción. Dpto de Diseño Industrial, FBA UNLP, publicación de la conferencia inaugural al Workshop.
- Maura, V. G. (2001). La Educación en Valores en el Curriculum (...). *Revista Pedagogía Universitaria*, 1(1).

Maura, V. G. (2002). El profesor universitario: ¿ un facilitador o un orientador en la educación de valores?. *Revista Pedagogía Universitaria Vol, 7(4)*. Maser, Siegfried. (1976). *Diseño y Ciencia*.

McCann, R. (1989). *El placer de servir con calidad*. Editorial Pax Mexico. Mexico DF.

Moller, C. (1995). Una visión humanista del Management. *Panorama de Management y gestion*. 2(134), 8-12.

Moller, C. (2001). *Calidad personal: la base de todas las demás calidades*. Gestión 2000.

Moller, C.; Hegedahi P. (1989) *Personas en primera línea*. CMR Ibérica.

Morin, E. (2010). *Sobre la Interdisciplinariedad*. Curso Internacional sobre la Complejidad y la Transdisciplinariedad. U.P.B., Unesco, Colciencias, CNRS. Embajada de Francia y Unisalle.

Motta, Paulo Roberto (1999). *La ciencia y el arte de ser dirigente*. Tercer mundo editores. Colombia.

Prodintec. *Diseño Estratégico, guía metodológica* (2006). Centro tecnológico par el diseño y la producción industrial de Asturias.

Ramírez, C. (2001). El fenómeno administrativo como objeto de estudio. *Revista de la Escuela de Administración de Negocios EAN*, 44,77-91.

Torres Bugdud, A., Ruiz Mendoza, J. C., & Alvarez Aguilar, N. (2007). La autotransformación del estudiante universitario: más allá de la formación integral. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(4), 7.