

Implementación de un laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico para la innovación en el diseño, artes visuales y plásticas, en la Facultad de Bellas Artes.

Autores

Dra. Sandra Hernández López, ma.sandra.hernandez@uaq.mx
Universidad Autónoma de Querétaro, México

Dr. Manuel Toledano Ayala México, toledano@uaq.mx
Universidad Autónoma de Querétaro, México

Dr. Juvenal Rodríguez Reséndiz, juvenal@uaq.edu.mx
Universidad Autónoma de Querétaro, México

Sr. Jorge Alberto García Hernández, jorgeagh.96@gmail.com
Universidad Autónoma de Querétaro, México

RESUMEN

En la actualidad los estudiantes de diseño visuales- platicas, al desarrollar las tareas encomendados de sus catedráticos, se carece de una vinculación universidad- sociedad-industria USI donde las tareas se acerquen a la realidad desde el aula, perdiendo en primera instancia la oportunidad de la experiencia laboral, tareas que terminan en el bote de la basura por que fueron creados para pasar la asignatura, es una inversión de tiempo y dinero sin impacto en el estudiante. El laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico para la innovación en el diseño, artes visuales y plásticas, logra satisfacer las necesidades de la vinculación USI con el propósito de vincularlos, Objetivo general es establecer el laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico para la innovación, en la Facultad de Bellas Artes, estableciendo los manuales de normas y procedimientos del laboratorio permitirá desarrollar prototipos para la industria, logrando jóvenes estudiantes con una vista multidisciplinaria. Metodología de investigación que se aplicó fue la cualitativa aplicando la herramienta de la entrevista, el tipo de investigación observación, analítica y descriptiva, en la comunidad de la facultad, un grupo de industriales y sociedad. Los resultados son la satisfactoria vinculación de los tres sectores encontrando beneficios que le permitan crecer y desarrollar nuevos productos, conclusión se estableció el laboratorio logrando establecer manuales y procedimientos permitiendo los primeros trabajos USI, los estudiantes generaron los prototipos que la industria necesitaban y los objetivos de la materia.

Palabras Claves: laboratorio, gestión tecnológica, innovación, diseño.

INTRODUCCIÓN

Al no contar con un laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico para la innovación, los estudiantes realizan trabajo de acuerdo a las peticiones de los docentes, estos productos se quedan como proyectos de aprendizaje sin tener un impacto de gestionar el conocimiento en el costo de recuperación pertinente y sin trastocar las necesidades de la industria Queretana, abandonando dicho proyecto en sus casas o incluso en la basura. Los presupuestos dependen de los padres de familia en su caso y en otros del joven estudiante, al no tener un costo de recuperación se vuelve productos sin impacto hacia la sociedad quedando como un aprendizaje sin una finalidad multidisciplinaria, es decir solo para obtener una calificación.

La forma de aprendizaje integral se limita solo a indicaciones que la materia en su momento le permite realizar, sin observarle como un arte objeto que transforma la mirada y la funcionabilidad del mismo, con resultados que le permitan crecer en el ámbito del emprendedurismo, limitándolo a un crecimiento lineal y no transversal, sin gestar el conocimiento tecnológico en la innovación de prototipos importantes para la industria y la sociedad.

La motivación de implementar un laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico para la innovación, en la Facultad de Bellas Artes, proporcionara el acercamiento de la industria a los jóvenes, docentes y universidad, donde encuentren lo necesario para realizar estas intervenciones logrando trabajos lo más cercano posible a las necesidades que hoy en día requieren en la funcionabilidad del arte objeto presentado, sin perder de vista los procesos de investigación científica – el marketing – retorno de la inversión, con un impacto en la publicación de resultados por medio de congresos, muestras empresariales, manejo de internet de las cosas y el registro de la propiedad industrial e intelectual, logrando desarrollar el aprendizaje multidisciplinario y transversal, generado conocimientos tecnológicos para la innovación.

La pregunta de investigación es ¿por medio de la Implementación de un laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico para la innovación, en la Facultad de Bellas Artes, la triple hélice universidad, industria y sociedad un beneficio mutuo?

Objetivo general es establecer El laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico para la innovación en el diseño, artes visuales y plásticas, logra satisfacer las necesidades de la vinculación USI con el propósito de vincularlos.

Hipótesis cierta si por medio de la implementación del laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico para la innovación, entonces se logra la vinculación de la industria, sociedad y universidad.

Metodología de investigación que se aplicó fue la cualitativa aplicando la herramienta de la entrevista, el tipo de investigación observación, analítica y descriptiva, en la comunidad de la facultad, un grupo de industriales y sociedad.

Variable dependiente la falta de un laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico e innovación perdiendo la vinculación de los tres actores principales, con pérdidas económicas y de información. Variables independientes el desinterés de estudiantes, docentes, de los industriales y sociedad, pensar que el arte solo es para un museo sin considerar la aplicación en la industria.

Viabilidad del proyecto se encuentra en la implementación del laboratorio de gestión del conocimiento tecnológico para la innovación de nuevos productos arte objeto que los estudiantes realizan, ahora con la mirada de satisfacer las necesidades de la industria obteniendo un beneficio mutuo. Es pertinente debido los problemas económicos que tiene el mundo, encontrando los estudiantes, industria y sociedad oportunidades de crecimiento

Se pretende resolver, los programas de aprendizaje se actualicen a las necesidades de la industria y sociedad gestando el conocimiento en cada uno de los participantes. El aprendizaje basado en problemas como técnica didáctica, toma de decisiones optima – riesgos, aprendizaje multidisciplinario y transversal al presentar una propuesta de proyecto en base un prototipo, solicitado por la industria y la sociedad, gestando el conocimiento tecnológico para la innovación, consiente del retorno de la inversión, generar el hábito del registro de propiedad industrial e intelectual, formas de presentar un proyecto, hábitos de dar a conocer los resultados de sus trabajos, trabajo en equipo, marketing como guía de producción y proyección, por último el desarrollo de una plataforma web.

Antecedentes

Primero se encontró la definición de laboratorio de acuerdo a la real academia española que a su letra dice; lugar dotado de los medios necesarios para realizar investigaciones, experimentos y trabajos de carácter científico o técnico. (Real Academia Española 2016)

La gestión del conocimiento de acuerdo a Nonaka – Takeuchi mencionan que el conocimiento explícito, es reconocido como única forma de pensar en las organizaciones occidentales, se expresa a través, del lenguaje formal, usando expresiones matemáticas y/o gramaticales, se comunica fácilmente de una persona a otra, de forma presencial o virtual. (1)

Los laboratorios desde la edad primitiva se conformado por un espacio donde se experimenta y se investiga, los cultivos, enfermedades, formas de cazar animales y comportamiento del humano, proporcionaban datos importantes como experiencias de vida, dejando documentado por medio de las pinturas rupestres en cuevas, como se observa en la Figura 1.3.1.



Figura 1.3.1 Gestión del conocimiento en la tecnología aplicada en la guerra.

Fuente: (2)

Los laboratorios se han perfeccionado con el tiempo, al inicio solo existían laboratorios clínicos, químicos, experimentación, hoy se localiza diferentes tipos de laboratorios para materiales, animales, investigación, emprendedurismo con impacto al encontrar el origen de las causas, o presentar propuestas para encontrar la salud, el material resistente y ecológico.

Marco Teórico

En el artículo La gestión de los conocimientos en entidades de conocimiento. El caso de los laboratorios académicos y de las empresas de base tecnológica en Europa, Analizaron dos tipos de organizaciones los laboratorios académicos y las empresas de base tecnológica en parques tecnológicos, la metodología utilizado fue la observación directa, entrevista y seguimiento de dos laboratorios determinando la importancia de la gestión del conocimiento en las organizaciones, por la articulación que proviene del interior y exterior de cada una de ellas, para soportar la producción de nuevos conocimientos y presentar nuevos productos en base a un prototipo para el funcionamiento de la empresa. (3)

La gestión tecnológica se posiciona cada vez más en los procesos de la tomas de decisiones estratégicas, en los sistemas productivos y la generación de valor, con la implementación de cambios en la producción escala, el manejo de conocimiento dejo de ser un tema secundario a convertirse en un tema transversal donde para la competitividad para toda organización en estas economías emergentes surge la necesidad de desarrollar proyectos que le permitan mostrar que es indispensable tener un laboratorio donde se gestiona el conocimientos tecnológicos para la producción de prototipos para la industria, generando nuevos conocimientos. (4)

Metodología

Se aplicó la metodología cualitativa aplicando la herramienta de la entrevista semi guiada, el tipo de investigación observación, analítica y descriptiva, en la comunidad de la Facultad de Bellas Artes, un grupo de industriales y sociedad, se realizó en los primeros días del mes de enero del 2017. (5)

Entrevista semi guiadas estudiantes de 3 semestre de la licenciatura de artes visuales y platicas.

1. ¿Cuántas veces tus trabajos de las asignaturas son apegadas a la realidad en la industria o sociedad?
2. ¿Quién financia los materiales para las tareas de las asignaturas que cursas?
3. ¿Cuánto gastas por asignatura?
4. ¿El resultado del trabajo del semestre que realizas con él?
5. ¿Cuándo lo vendes has recuperado la inversión del trabajo?

Entrevista semi guiadas a la industria.

1. ¿Las personas que contratan para diseño visual o artes plásticas recién egresados cuales son las habilidades y características tiene?
2. ¿Usted estará dispuesto a invertir en estudiantes cuando estén dentro de sus asignaturas puedan trabajar con usted y presentarle proyectos que desarrollo en la escuela o incluso que sea un proyecto que usted lleva en la empresa y le diera oportunidad que lo presentará en clase?
3. ¿Si esto se generara, estaría dispuesto apoyarlo con los materiales que se requiere para su ejecución?
4. ¿El resultado del trabajo del estudiante tendría una retribución económica por usted?
5. ¿Estaría dispuesto apoyarlo?

Entrevista semi guiadas a la sociedad en general.

1. ¿Usted cuando ha necesitado para una fiesta bautismo, boda o una fiesta especial ha comprado recuerdos para los invitados a buscado un diseñador?
2. ¿Usted estará dispuesto a invertir en estudiantes de diseño para realizar en su casa y negocio esculturas o imágenes como marcas, slogan?
3. ¿Usted estaría dispuesto a invertir en estudiantes de diseño visual o plástico?
4. ¿El resultado del trabajo del estudiante tendría una retribución económica por usted?
5. ¿Estaría dispuesto apoyarlo?

Resultados

Entrevista semi guiadas estudiantes de 3 semestre de la licenciatura de artes visuales y platicas.

¿Cuántas veces tus trabajos de las asignaturas son apegadas a la realidad en la industria o sociedad?

El 67% por ciento de los entrevistaron comentaron que la mayoría de sus trabajos escolares no son apegados a la realidad laboral, les solicitan tareas académicas de formación académica.

¿Quién financia los materiales para las tareas de las asignaturas que cursas?

En 80% de los entrevistados mencionaron que sus padres y el resto que, con sus propios recursos, en ocasiones preferían dejar de comprar algunas cosas personales, para comprar el material.

¿Cuánto gastas por asignatura?

En 90% mencionan que paga alrededor de 500 a 1000 pesos por trabajo, y si necesitas alguna cosa especial puede llegar de 2000 a más.

¿El resultado del trabajo del semestre que realizas con él? En ocasiones menciona que son reciclado y el resto a la basura. Preferían tirarlo a la basura en la escuela por que los padres les comentan que para que necesitan eso si termina en la basura.

¿Cuándo lo vendes has recuperado la inversión del trabajo? El 87% no llega a venderlo y el resto menciona que no recuperan la inversión, que por el momento lo utilizan para autofinanciarse.

Entrevista semi guiadas a la industria.

¿Las personas que contratan para diseño visual o artes plásticas recién egresados cuales son las habilidades y características tiene? La 95% menciona que tienen actitudes de servicio y de aprendizaje, les gusta participar en los trabajos que se les encomienda, el resto piensan que saben todo y se niegan a escuchar indicaciones.

¿Usted estará dispuesto a invertir en estudiantes cuando estén dentro de sus asignaturas puedan trabajar con usted y presentarle proyectos que desarrollo en la escuela o incluso que sea un proyecto que usted lleva en la empresa y le diera oportunidad que lo presentará en clase? El 100% menciona que era viable estarían dispuestos a contratarlos postreramente al

saber que presentan trabajos de calidad, que ellos no cuentan con un laboratorio de pruebas de diseño.

¿Si esto se generara, estaría dispuesto apoyarlo con los materiales que se requiere para su ejecución?

El 97% comento que, si invertiría siempre que se quede el producto en la empresa, el resto estarían dispuestos siempre que el producto cumpla con las necesidades de la empresa requiere.

¿El resultado del trabajo del estudiante tendría una retribución económica por usted?

El 92% menciona que es posible, creen que los estudiantes necesitan de un apoyo constante para su desarrollo, así como la confianza que debe tener en si mismo. Generar lideres emprendedores, el resto mencion si les proporcionaban el material era complicado darles algo económicamente.

¿Estaría dispuesto apoyarlo? 100% están dispuesto apoyar en su crecimiento profesional y personal.

Entrevista semi guiadas a la sociedad en general.

¿Usted cuando ha necesitado para una fiesta bautismo, boda o una fiesta especial ha comprado recuerdos para los invitados a buscado un diseñador? El 83% de los entrevistados comentos que no sabía que los diseñadores podrían realizar este tipo de trabajo, siempre se piensa en la prima, tía, hermana o cuñada que realiza este trabajo. El resto comento que si conocía negocios que se dicaran a realizar este tipo de trabajo, pero lo considero caro.

¿Usted estará dispuesto a invertir en estudiantes de diseño para realizar en su casa y negocio esculturas o imágenes como marcas, slogan? El 100% estaría dispuesto a apoyar a estudiantes para realizar este tipo de trabajo, que no son expertos.

¿Usted estaría dispuesto a invertir en estudiantes de diseño visual o plástico? El 92% están dispuestos en apoyarlos siempre que cuenten con una constancia de que son estudiantes y necesitan practicar, el resto no porque no saben dónde localizarlos.

¿El resultado del trabajo del estudiante tendría una retribución económica por usted? 100% coincidieron afirmativamente, todo trabajo de be ser retribuido.

¿Estaría dispuesto apoyarlo? El 100% nuevamente está de acuerdo, ven la necesidad de que se publique en facebook otros medios electrónicos para conocerlos y poderlos apoyar.

CONCLUSIÓN

Los resultados son la satisfactoria vinculación de los tres sectores encontrando beneficios que le permitan crecer y desarrollar nuevos productos, concluyendo se estableció el laboratorio logrando instituir los manuales y procedimientos permitiendo los primeros trabajos USI, los estudiantes generaron los prototipos que la industria necesitaban y los objetivos de la materia.

REFERENCIAS

1. I, Nonaka, y Takeuchi H. The knowledg-creating company . Nueva York : Oxford, 2013.
2. Navarro, Soler. ¿Por qué hay tan pocas obras maestras en el arte? 9 de 02 de 2017. <http://revistamito.com/por-que-hay-tan-pocas-obras-maestras-en-el-arte-2/>.
3. Astrid, Jaime Arias, y Carlos Blanco Valbuena. «La gestión de conocimientos en entidades de conocimiento. El caso de los laboratorios académicos y.» Pensamiento & Gestión, 2007: 168-190.
4. Domínguez, Oscar Fernando Castellanos. Reto y nuevos enfoques en la gestión de la tecnología y del conocimiento. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2008.

BIBLIOGRAFÍA

- Hernández Sampieri, R., Fenández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). Research methodology . D.F: Mc Graw Hill.
- Hernández, A. (2009). Quality management and knowledge management. Technical-scientific INIMET 0138-8576, 28 -33.
- Herrera Ruiz, G. (2013 04 25). Thesis knowledge management in technology projects in technological development centers in Queretaro. (S. Hernandez Lopez, Intervieweur)
- Hurtado Ramos, J. B. (2013 04 17). Thesis knowledge management in technology projects in technological development centers in Queretaro. (S. Hernandez Lopez, Intervieweur)
- Inche, J., & Alvarez, J. (2007). Indicators of knowledge management. Science in your PC 1027-2887.
- Martí, V. J. (04 06 2013). The management of knowledge and intellectual capital. Obtained from www.telefonica.net/web2/gestiondelcapitalintelectual/publicaciones/gcci-nvaempresa.pdf
- Martín del Campo, T. (2014, 04 19). Thesis knowledge management in technology projects in technological development centers in Queretaro. (S. Hernandez Lopez, Intervieweur)
- Martinez Sanchez, A. (2011). Knowledge management and development . Mexico: Cengage Learning.
- Olvera Olvera, E. (2013, 04 28). Thesis Knowledge management in technology projects in centers of technological development in Querétaro. (S. Hernández López, Intervieweur)
- Pérez Arce, S. (2013, 04 23). Thesis Knowledge management in technology projects in centers of technological development in Querétaro. (S. Hernández López, Intervieweur)
- Pérez, D., and Dressler, M. (2007). Information technology for the management of the conocimietno. Cardinal lintangible 1697-9818, 31-59.
- Perozo, M. (2004). Knowledge management in the training for the innovation. Venezuelan of Analysis of Conjuncture, 117-129.
- Pharsmat. (2013, 04 27). TesisGestión of the knowledge in technology projects in centers of technological development in Querétaro. (S. Hernández López, Intervieweur)
- Pichardo Rock, J. M. (2013, 04 18). Thesis Knowledge management in technology projects in centers of technological development in Querétaro. (S. Hernández López, Intervieweur)
- Pichardo, R. (2013, 04 07). Thesis Knowledge management in technology projects in centers of technological development in Querétaro. (S. Hernández López, Intervieweur)
- Pepper Blackish, J. H. (2012). Methodology of the investigation competitions more learning. Mexico: PEARSON EDUCATION OF MEXICO.

