

GESTIÓN Y MÁS

Autor: D.C.V. Daimir Alcibiades Pineda Tamayo

Centro de Biofísica Médica, Universidad de Oriente

daimirpt@gmail.com

daimrpt@nauta.cu

Introducción

La Gestión del Diseño es primordial para cualquier institución, empresa, etc. Pero ella en sí misma no resolvería todos los problemas ya sean presentes o futuros. Para esto, o para tener una o varias perspectivas es necesario apoyarnos en otras disciplinas, conceptos, que nos ayuden a obtener mejores resultados, ya sea de la misma gestión como de los productos y/o servicios resultantes del Diseño.

El caso de herramientas informáticas, como software o aplicaciones para móviles o tabletas, no escapa de ello. Es necesario en algunos casos cambios organizacionales, cambios de mentalidad, de filosofía o modo de desarrollar dichas herramientas. Existen teorías, modelos, etc. que proponen diversos modos para esto.

Objetivo

El presente tiene la intención de compartir la experiencia durante la investigación, para obtener el grado de Máster en Gestión de Diseño.

Motivo o Justificación

-Ausencia del Diseño (como profesión) en los proyectos de software.

-Software sin sentido de pertenencia (con respecto a la identidad), ni vigencia de recursos visuales.

-Software sin pensar en el usuario final, solo centrado en las tareas que se pueden realizar y no en cómo realizar dichas tareas.

Entre otros motivos, está la estructura organizacional en la que el Diseño no tiene un lugar importante. Además, a raíz de un análisis prospectivo, mediante la Matriz DAFO, y tomando en cuenta algunas de las principales variables, arrojó un resultado algo alarmante y que compartiré más adelante. (Ver Anexos)

Sin embargo, existen antecedentes, como es un Procedimiento Normativo para el Diseño, que, aunque tiene algunas imprecisiones con respecto al proceso o metodología de diseño es un avance en la intención de insertar o establecerlo en los procesos de desarrollo, ya sea de equipos (hardware) y software. (Según la Clasificación de Niza, un software se considera "equipo").

Cabe destacar que en parte de la política del país está la inclusión del Diseño, que aunque todavía no se ha logrado del todo es un avance.

Según la Actualización de los Lineamientos. Aprobados en el 7mo Congreso del PCC en abril de 2016 y aprobado por la ANPP en julio de 2016; el lineamiento siguiente expresa:

111. Potenciar la organización y el desarrollo de capacidades de servicios profesionales de diseño, su integración a los sistemas institucional y empresarial del país.

Algunos conceptos

Antes quisiera mostrar algunos conceptos que ya conocemos, pero no está demás refrescarlos.

Software

El software tiene más de una definición, aun así, no difieren unas de otras. Tomaremos en este caso

Software: Voz ingl.

1. m. *Inform.* Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar tareas en una computadora. (1)

El software también puede clasificarse abreviadamente en 3 tipos:

- Software de Sistema.
- Software de programación.
- Software de aplicación: Es aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios.

Este último forma parte de nuestro objeto de estudio. Ya que los productos de software desarrollados en el centro son el principal producto en la actualidad. Por el cual centramos la investigación.

Usabilidad

ISO

9241

– “es el grado en el cual un producto puede ser utilizado por usuarios específicos para alcanzar metas específicas con eficiencia, eficacia, y satisfacción en un contexto específico de uso”

– Se refiere a cuán bien los usuarios pueden aprender y usar un producto para lograr sus metas y qué tan satisfechos se encuentran con el proceso. (2)

Modelo

Del it. *modello*.

1. m. Arquetipo o punto de referencia para imitarlo o reproducirlo.
2. m. Esquema teórico, generalmente en forma matemática, de un sistema o de una realidad compleja, que se elabora para facilitar su comprensión y el estudio de su comportamiento. (3)

Gestión

Del lat. *Gestio, -ónis*.

1. f. Acción y efecto de gestionar.
2. f. Acción y efecto de administrar.

Actividad profesional que se ocupa de la administración, planificación, organización, dirección y control de los recursos (humanos, financieros, materiales, tecnológicos, el conocimiento, etc.) de una entidad o proceso, con el fin de obtener el máximo beneficio posible. (4)

(1), (2), (3), y (4): Diccionario de la Real Academia Española [RAE].2018

Diseño

Del it. *Disegno*.

1. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie.

Actividad que tiene como objetivo la concepción de los productos, para que estos cumplan eficientemente su finalidad útil y puedan ser producidos, garantizando su circulación y consumo. (5)

Gestión de Diseño

“No hay éxito empresarial sin Diseño, como tampoco hay Diseño sin empresa” (Peña, S; Gestión de Diseño)

-La Gestión del Diseño es el conjunto de actividades dirigidas a coordinar los recursos humanos y materiales internos y/o externos necesarios para llevar a término proyectos, programas, políticas o estrategias de Diseño, vinculándolos a objetivos empresariales. (O. Pibernat y N. Chaves)

-La Gestión del Diseño es la implementación del Diseño como un programa de actividad formalizado dentro de una empresa a través de la comunicación de la importancia del Diseño para los objetivos de la empresa a largo plazo y de la coordinación de los recursos de Diseño de ésta última a todos los niveles de su actividad para alcanzar sus objetivos corporativos. (Robert Blaich)

-La gestión del diseño tiene dos componentes diferenciados: uno de ellos concernía a la alta dirección de la empresa que debía formular políticas, tomar decisiones sobre los niveles de diseño a adoptar en la empresa y organizar las actividades de diseño; y, la segunda actividad de la gestión del diseño concernía a la dirección y control de los proyectos individuales de diseño”. (Alan Topalian)

(5) : Diccionario de la Real Academia Española [RAE].2018

Además del análisis prospectivo, que cabe mencionar, fue algo preliminar. Nos dedicamos a indagar en temas relacionados con nuestro objeto, el software; y nos encontramos entre muchos, que existen diferentes modelos de desarrollo de software, y lo necesario de analizarlos para definir cuál o cuáles serían pertinentes para que, con la inserción del Diseño

en el proceso de desarrollo de software del Centro de Biofísica Médica puedan tener mejores resultados, siempre pensando en el usuario final. Esto nos llevó a otro análisis, el Diseño Centrado en el Usuario.

Entre estos modelos de desarrollo nos encontramos con uno muy interesante, es el Modelo de Scrum, para desarrollo ágil de proyectos. Si bien en todos los modelos de desarrollo de software se realiza trabajo en equipo, en este se enfatiza mucho más, proponiendo reuniones diarias del equipo por no más de 15 minutos para ver cómo marcha el proyecto y si hay que realizar ajustes tanto de tiempo como de tareas.

Este modelo tiene en su metodología algo llamado “Lista de Deseos”, donde se exponen los criterios de cómo debería ser el producto, haciendo participe al usuario en este momento, luego se evalúa y se decide cuáles serán incluidos en el lanzamiento del producto.

Otro aspecto a destacar de este modelo es la definición de roles de los que participan en el proyecto. Por ejemplo, en mi experiencia en este tipo de proyecto, que era más de consultor o asesor, los desarrolladores eran los que decidían todo en cuanto a la interfaz gráfica. Dígase colores, tipografía, lenguaje, iconografía, etc. Sin tener en cuenta los factores que podrían ayudar al cliente a realizar mejor sus tareas. Hubo muchas contradicciones, y cuando el jefe de proyecto me llamaba para participar en alguna reunión, muchos no aceptaban la “crítica”, por así decirlo, de la decisión que habían tomado.

Si a las características individuales de cada integrante del proyecto, sumamos el no tener en la estructura organizacional el Diseño como parte importante de la institución, el no implementar uno o varios modelos de desarrollo y con esto una definición de roles, una filosofía de trabajo que ponga al usuario como centro o razón de ser...los productos y servicios no será del todo exitosos.

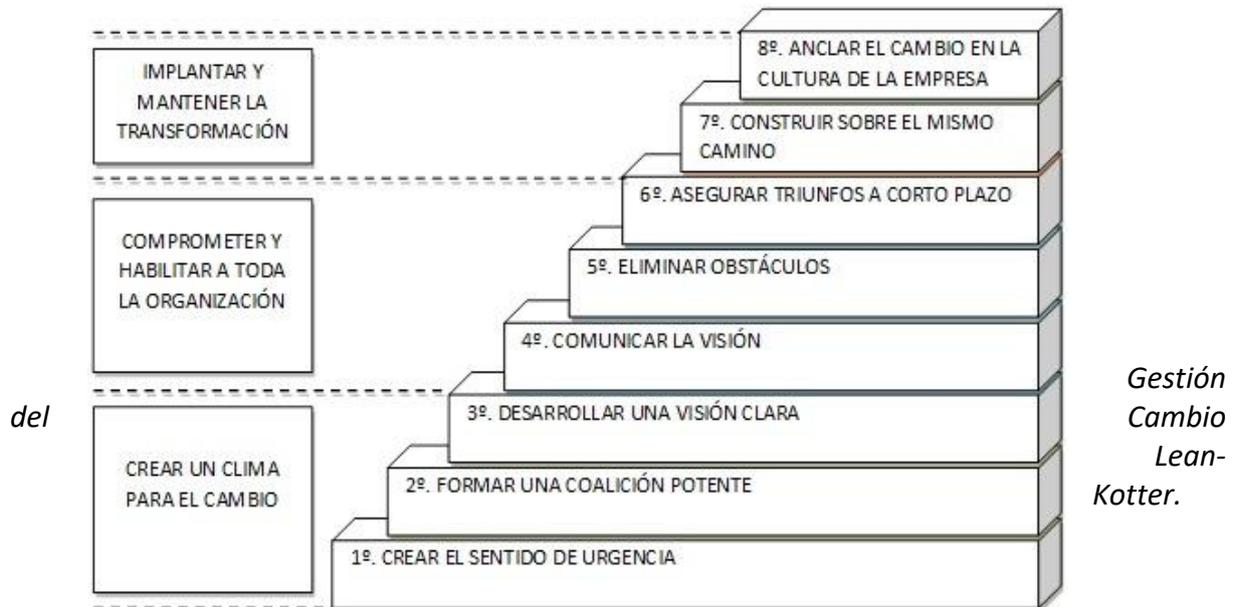
De ahí que se deba aplicar un modelo, filosofía o modo de pensar y actuar diferente...como propone, por ejemplo, Simon Sinek en su “Círculo Dorado. Haciendo énfasis en la relación de jerarquía entre el “Por qué”, el “Cómo” y el “Qué”, tanto en la forma de comunicar, crear, de hacer de las personas como de las instituciones. Podemos tener una idea, como se observa en la imagen siguiente.



Imagen de TED

tomada

Es necesario un cambio, pero el realizarlo presupone también un problema en todos los niveles estructurales de cualquier organización. No basta solo con emitir Resoluciones, Directivas, etc...El personal debe involucrarse en el mismo con actitud positiva. Por supuesto demostrando el por qué, y para qué. Una solución podría ser la propuesta de Gestión del Cambio de Lean-Kotter. Bastante claro, adaptable e inclusivo.



Conclusiones

Por todo lo antes expuesto y otras razones no mencionadas, es que considero que, a la Gestión del Diseño, en mi modesta y humilde opinión debemos sumarle mucho MÁS. Mucho más que conocer las esferas y modos de actuación. Y no difiero de lo expuesto por los grandes teóricos, para nada. Al realizar la investigación, seguro nos enfrentaremos a situaciones en las que, sin el conocimiento de otros conceptos, maneras de pensar y actuar diferentes, las cuales no podríamos pasar por alto, no realizaríamos o al menos, proponer, un Modelo de Gestión de Diseño.

Imagino, y es casi 100% seguro que cada experiencia será diferente, esperemos que así sea.

Por muchos obstáculos materiales, espirituales, institucionales, debemos permanecer INQUEBRANTABLES. Porque como dijo Steve Jobs:

“El diseño es el alma de todo lo creado por el hombre”

ANEXOS



Estructura Organizacional, observe ubicación del Diseño Gráfico.

Nº.	VARIABLES	D	A	F	O	PTS.
1	•Poca organización en el proceso de desarrollo.		■			3
2	•Ausencia de un diseñador en el proceso de desarrollo.	■				1
3	•Poco conocimiento del perfil de Diseño.		■			1
4	•Poca usabilidad de los software.	■				2
5	•Buenas condiciones de trabajo.			■		3
6	•Alta tecnología de las TICs.			■		4
7	•Uso de software libre.				■	4
8	•Poca disposición de la Dirección para implementar el diseño.	■				2
9	•Poco interés de los jefes de proyectos en cuanto a la presencia del Diseñador.	■				1
10	•Poca experiencia de trabajo en equipo.		■			3
11	•Poca presencia del diseñador en los proyectos.	■				1
12	•Ausencia de una contraparte para la evaluación del software.		■			2
13	•Vinculación con usuarios finales.				■	3
14	•Flujo irregular de desarrolladores.		■			2
15	•Conocimiento de las herramientas.			■		5

Algunas de las variables para realizar la Matriz DAFO.

Caracterización de variables

CARACTERIZACIÓN	VARIABLE N°	TOTAL
DEBILIDADES	2-4-8-9-11	5
AMENAZAS	1-3-10-12-14	5
FORTALEZAS	5-6-15	3
OPORTUNIDADES	7-13	2

Caracterización de variables, para luego, según la puntuación realizar la sumatoria y esto nos dará los datos mostrados en la siguiente imagen (abajo)

Relación de las variables DAFO/Puntos.	
Fortalezas - Oportunidades	45
Fortalezas - Amenazas	93
Debilidades - Oportunidades	49
Debilidades – Amenazas	114

La relación de las variables/puntos nos informa que tipo de plan estratégico que debemos tomar, en este caso sería un Plan Estratégico de Supervivencia.

Bibliografía

Trabajos de Diploma

-Rosales Trinchet, Alejandro. Modelo para Gestionar Proyectos de Diseño Industrial en Centros de Investigación Científica. ISDi, 2011.

-Sánchez Castro, Ana María. Propuesta de Modelo de Gestión del Conocimiento Matemático para el Instituto Superior de Diseño, ISDi, 2011.

Otros

-Peña, Sergio Luis. Gestión de Diseño. 2018

- PO05G-Control del Diseño-Desarrollo CBM-Rev 1 (Dic 2009)

-Godet , Michel. La Caja de Herramientas de la Prospectiva.4ta, Edición, 2000

-Krug, Steve. No me hagas pensar, 2da Edición Actualizada.

-Video Conferencia de Simon Sinek, en TED Talks,2009.