

Cecilia Ramírez León
ceciliaramirezleon@gmail.com



P

**ersona antes que profesional:
una experiencia en el aula**

*Person before professional:
an experience in the classroom*

Primera versión recibida el 27 de agosto de 2013,
versión final aprobada 22 de octubre del 2013

Resumen.

Este texto registra una experiencia en el aula de "Administración de la Profesión", en la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. El documento pretende contribuir a la cualificación de la persona como el recurso fundamental en la empresa, para el caso particular, la del diseñador industrial; además, aportar en la toma de decisiones curriculares en programas de diseño. Se parte de la necesidad de formar un profesional autotransformador, competente, capacitado para interactuar en la sociedad como transformador de la misma, redireccionador del ejercicio del diseño. Se visualiza la administración como ciencia y como arte. Se establece que la construcción y cualificación de la persona es base de la gestión de la profesión.

Palabras claves:

Diseñador industrial, administración, autogestión, auto-transformación.

Abstract.

This article registers an experience at the "Professional Administration" class, in the School of Industrial Design at the Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. The document seeks to contribute to the people's qualification as the main resource at the company, in this particular case, the industrial designer, and for the decision making around the curricula in design programs. Fundamentally, it starts from the need of creating a professional who's self-resilient, competent, with the ability to interact and transform the society, as well as design in itself. Administration is viewed as a science, as an art. It establishes that the making-up and qualification of the person are the basis for the professional development.

Descriptors:

Industrial designer, administration, self-management, self-transformation.

Para citar este artículo: (Ramírez. 2013). "Persona antes que profesional: una experiencia en el aula". En: Revista Académica e Institucional, Arquetipo 6 de la UCP: Páginas 7-22.

Persona antes que profesional: una experiencia en el aula*

Person before professional: an experience in the classroom

Cecilia Ramírez León**
ceciliaramirezleon@gmail.com

Introducción

Este trabajo registra una experiencia de aula, llevada a cabo en 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 administrar su autonomía y 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 uno de líder y emprendedor en diseño. La experiencia está orientada por los planteamientos de Peter Drucker (1999) y Clauss Moller (2001). El primero advierte que la calidad de la persona determina la calidad de las cosas que hace. Por su parte, Moller no concibe una empresa de calidad sin personas de calidad.

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 más importante en la empresa del Diseñador Industrial: la persona.
- Hacer aportes para la toma de decisiones curriculares en programas de diseño.

* Reporte de caso.

** Diseñadora Industrial. Universidad Nacional de Colombia. Magíster en Administración. Instituto Tecnológico de Monterrey. Especialista en Docencia Universitaria, Universidad Autónoma de Bucaramanga. Especialista en Gestión estratégica de mercadeo, Universidad Autónoma de Bucaramanga. Docente investigadora del Grupo Interdisciplinario de Investigación Eureka + i, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Seccional Duitama.



Método

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

Primera etapa: 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”. Para él, 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 autransformación del propio sujeto educativo.

Aunque actualmente se identifica la tendencia de formar por competencias, orientada a la preparación del profesional que se quiere formar y no tanto a su formación integral (Herrán, 2005), se debe considerar el enfoque de Gadamer (1993, p. 40) según el cual la formación es “un proceso en constante estado de desarrollo y progresión”, que trasciende la

habilidad y la destreza así como el desarrollo de capacidades y talentos, es decir, no se trata de ser más hábil o más diestro. Desde esa perspectiva, formarse implica un cambio espiritual; es ser capaz de ver de otra manera y cada vez más ampliamente, o lo que Hegel señala como el ascenso a la generalidad (Gadamer, 1993). Apropiarse del saber que se recibe implica una comprensión que transforma el “modo de ser” y el “modo de conocer” del sujeto que comprende.

La formación integral se entiende 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, 2007, p.34).

Esto es aprender a transformarse; reconocer que se requiere un conocimiento de sí mismo, de autoconciencia y de búsqueda de correspondencia entre el pensar, sentir, reaccionar, opinar y actuar. Transformarse, desde esta perspectiva, es entender que el crecimiento personal se logra con la solución de los conflictos que se generan en la búsqueda de dicha correspondencia.

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 policompetentes, 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*, (Fondef, 2002, p. 45) lo define como: *“Una actividad creativa 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* (2013, definition.htm), 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, 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 “diluido” 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 (citado por Burdek, 1994, p.12) estableció los supuestos teórico-científicos referidos a la teoría disciplinar del diseño, enunció los roles de “experto” y “conocedor”. El autor 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, 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 que 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 (Idárraga, 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, las relaciones dirigente-dirigido y 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” (Idárraga, 2005), actualmente aplica para 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 y orientación. Las laborales se refieren 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 (Idárraga, 2005).

Y las básicas, comunes a disciplinas como el diseño industrial, relacionan 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 e 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. Estos 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 y poner en práctica la intervención con base en 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, auto-



realizada 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 currículo 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 las instituciones de educación superior, es responsabilidad de los docentes y se debe llevar a cabo en todas las actividades curriculares y extracurriculares, 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 en que el estudiante reflexiona, asume una postura y un criterio propio y deja de ser un objeto de aprendizaje que memoriza y repite de manera

autómata la información que recibe. Así, 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.

La experiencia en el aula

La experiencia se llevó 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, 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 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, 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. Pese a ello, el estudiante 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 sí está en proceso de consolidar unos valores que vienen de casa. Se parte de identificar la necesidad de formar un profesional auto-transformador, auto-gestionador, no solo competente en el ejercicio del diseño propiamente, sino capacitado para su desempeño en la sociedad como transformador de la misma, re-direccionador 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. Al respecto, Gadamer (1994), de acuerdo con Aristóteles, considera que en el proceso de formación el ser humano se guía en sus decisiones por su racionalidad práctica y no depende de las enseñanzas del maestro; sin embargo, considera que sus enseñanzas pueden ofrecer cierta ayuda en la medida en que provoque la reflexión, con el fin de evitar errores y sin perder de vista los objetivos a lograr. 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 saber; el saber hacer, el saber ser y el saber convivir.

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 surgen los cuestionamientos: ¿Qué es administrar? y ¿Qué es la profesión? El primer interrogante es un 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 Frederick Winslow 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? Es un interrogante que 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).

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. 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 y 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 en que se reconoce en el ejercicio del diseño la importancia de la comunicación, se reconoce también que si se sabe comunicar, sabrá 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, para lo cual se contrasta en actividades creativas tales como talleres de comunicación, tanto oral como escrita, donde se le demandan usos sintácticos y semánticos específicos. 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 por el trabajo del otro, toda vez que se propicia el pensamiento autónomo, se hace autocrítica e igualmente crítica constructiva del trabajo del otro.

Eje del saber ser

Este eje contribuye a que el estudiante administre su autonomía-juicio-responsabilidad. Se aprende a obrar responsablemente al administrar la propia autonomía, la voluntad, la perseverancia, la responsabilidad, el compromiso y 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 con la sociedad a la que orientará su ejercicio profesional. El estudiante aprende a conocerse, ubicarse y proyectarse en un entorno determinado como persona y como profesional. La premisa que direcciona la actividad es “antes de ser profesional, se es persona”.

Eje del 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, mediante objetos. El estudiante reconoce la sensibilidad que demanda el quehacer del diseñador en permanente interacción con el usuario del producto que diseña. Se fomentan hábitos de comportamiento social.

Aprender a transformarse

La interacción de los tres primeros ejes, es decir, del saber, el saber hacer y el ser, con el cuarto eje o la realidad que le rodea (convivir), propician un quinto eje orientado a aprender a transformarse o la ruta hacia la auto-transformación. Gadamer (1994) señala que el proceso de formación implica la constitución de una conciencia estética e histórica que permite expandir los horizontes y comprender al otro. En ese sentido, el



estudiante cuando se reconoce, se auto-propone metas que requiere alcanzar para lograr el mejoramiento personal y el de los otros, se propone cumplir compromisos adquiridos con la familia, con el estudio, con el medio, pero sobre todo, reconoce el compromiso de su ejercicio profesional con la comunidad.

En suma, reflexiona acerca de lo que implica el diseño industrial como aporte a la calidad de vida. En ese sentido, el estudiante reconoce que su crecimiento, tanto personal como profesional se debe poner en función de la sociedad.

De acuerdo con Gadamer (1994), cada hombre busca su formación para sí mismo, teniendo en cuenta conocimientos, sentimientos, ética y vida espiritual; esto implica que el estudiante sea el protagonista del proceso, que él mismo aporte a su formación. Desde esta perspectiva, se propician actividades de exploración, de búsqueda de alternativas diversas, de reflexión sobre formas y conductas de realización, personales y grupales, lo cual fomenta la resolución de problemas o situaciones de la vida cotidiana. Los cuestionamientos iniciales, antes referidos, así como las demás situaciones de aprendizaje, implican además descubrimiento por parte del alumno, implican investigación, observación, análisis crítico y retos, en algunos casos. La reflexión sobre esta práctica es esencial. Las situaciones de aprendizaje combinan un conjunto diverso de actividades que enriquecen el aprendizaje mismo; por ejemplo, la asignación de un rol específico en situaciones simuladas. Entre otras simulaciones, se le propone al estudiante explicar a alumnos de último grado de secundaria qué es el Diseño Industrial como profesión; se le propone socializar su propuesta de diseño ante una junta directiva de una empresa o socializar su portafolio ante un empleador potencial. Estas

simulaciones estimulan el desarrollo de valores como directrices de comportamiento, particularmente el respeto por el trabajo propio y ajeno.

Igualmente, se proponen situaciones que, a su vez, propician una serie de actividades que contrastan en el estudiante su concepción de los valores tales como el autoconocimiento y el reconocimiento del perfil profesional particular. La actividad de autoconocimiento se lleva a cabo a partir de la revisión de una serie de aspectos que el estudiante mismo considera propios de un estudiante competente. Dentro de los principales aspectos identificados se cuentan la información de actualidad, sociabilidad, integridad, redacción, expresión y dominio de una segunda lengua. En ese sentido, el estudiante reflexiona acerca de sus virtudes y de sus limitaciones; se pone de manifiesto la intención de transformación referida a aspectos particulares, entre otros, ser mejor persona y ser mejor estudiante, ser más productivo. El estudiante entonces, auto-propone metas a lograr, tanto para fortalecer aspectos positivos como para superar limitaciones.

El reconocimiento del perfil profesional particular (Ramírez, 2013) se lleva a cabo a partir del referente *ICSID World Directory of Industrial Design Education* (1999), que identifica y registra las competencias de un profesional del diseño industrial. El estudiante se da a la tarea de conocer,



entender y analizar las implicaciones de cada una de estas competencias registradas. La actividad se desarrolla de lo general a lo particular: en el panorama general del referente mencionado, el estudiante se contrasta e identifica las competencias que considera lo describen en su especialidad, reconoce sus potencialidades. Este resultado le permite posteriormente desarrollar otras actividades relacionadas en los cuatro ejes de Delors, a su vez derivadas de otras situaciones de aprendizaje. Las actividades convierten la situación de aprendizaje en una oportunidad para que cada estudiante avance a su ritmo y ejercite su habilidad de pensamiento, descubrimiento, resolución de retos; en síntesis, en la construcción de su propio aprendizaje y de su transformación.

Segunda etapa de análisis

En esta etapa, se contrastan el enfoque de la administración y el hombre en interacción con otros hombres, con la dinámica del ejercicio del diseño en el aula. Se elabora un contraste con respecto a la postura de Fayol (1971, pp.150-153), quien enfatiza respecto a la necesidad de una educación menos técnica en administración: *“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 más 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”.

La enseñanza de la administración en el aula de diseño industrial visualiza la administración como ciencia y arte. 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 privilegian las habilidades de interacción humana, con base en unos valores como directrices de comportamiento. 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, no se contemplan en la aplicación de casos en esta experiencia. Desde la perspectiva de la asignatura, se pretende preparar a los futuros diseñadores y emprendedores, para ejercer sus funciones administrativas.

Se pretende administrar con base en los valores. En este sentido se aplica el concepto de “alineación” 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.

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.



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 tanto 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: respeto, compromiso y lealtad. Se establece que si hay respeto propio, hay capacidad para respetar al otro y al contexto; situación que implica compromiso en cada caso. En consecuencia, hay 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 personales y profesionalmente 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; 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 proporcionan directrices en la permanente toma de decisiones, desde una perspectiva administrativa para efectos de desempeño profesional en diseño industrial.

Algunos Impactos de estos aprendizajes se presentan a continuación:

- Algunos estudiantes se inquietan por descubrir y ser conscientes acerca de lo

que lo implica y consideran que los hace mejores seres humanos, y con ello, lo que los hace mejores diseñadores. Socializan y comparten estrategias referidas a como estimular su creatividad, productividad y 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 otro de líderes transformadores y emprendedores en diseño.

Conclusiones

Según Drucker (1999) la calidad de la persona determina la calidad de las cosas que hace. La primera calidad referida es la consciencia de lo que se es y de lo que se quiere; la segunda, el cumplimiento de las expectativas del usuario. Así, se propicia armonía en las relaciones



laborales, 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 identificar aportes de los conocimientos en administración a la autogestión del estudiante de diseño industrial. 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 ella 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 (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 que los conocimientos en administración le suministran bases para el comportamiento administrativo y que 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 también que se debe conceder más 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 esto plantear la inquietud en el estudiante de diseño industrial, para que se permita la reflexión al respecto de su responsabilidad transformadora para con él mismo y con la sociedad.



Referencias Bibliográficas

- Bernatene, R. (2006). Reflexiones epistemológicas y perspectivas de renovación académica, científica y cultural para el Diseño Industrial. *Arte e Investigación*, 55-59.
- Blanchard, K. (1997). *Administración por valores*. Bogotá: Norma.
- Burdek, B. (1994). *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. México: Gustavo Gili.
- 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. (1999). *Management Challenges for the 21st Century*. Nueva York: Harper Collins.
- Espinoza, R. (2011). *Diseño y negocios. ¿Se rompe un paradigma? Papel del diseñador dentro de los negocios en la ciudad de Buenos Aires*. Trabajo práctico Universidad de Palermo Facultad de Derecho y Comunicación.
- Fayol, H. (1971). *Administración industrial y general*. México: Herrero Hermanos.
- 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*. Colombia: Ed. Edna Suárez.
- Gadamer, H. (1993). *Verdad y Método I*. Salamanca: Sígueme.
- Gadamer, H. (1994). *Verdad y Método II*. Salamanca: Sígueme.
- Gómez, 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. *Tendencias Pedagógicas*, Universidad Autónoma de Madrid, 55-59.
- Idárraga, A. M. (2005). La enseñanza de las teorías de la administración: limitantes epistémicos y posibilidades pedagógicas. *Innovar*, 43-58.
- IDSA, Industrial Designers Society of America (2013). About IDSA: <http://www.idsa.org/whatis/definition.htm>
- 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 Currículum. *Revista Pedagogía Universitaria*, 16-24.
- Moller, C. (2001). *Calidad personal: la base de todas las demás calidades*. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.
- 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, P (1999). *La ciencia y el arte de ser dirigente*. Colombia: Tercer mundo editores.
- Prodintec (2006). *Diseño Estratégico, guía metodológica*. Centro tecnológico para el diseño y la producción industrial de Asturias. Asturias: Fundación Prodintec
- Ramírez, C. (2001). El fenómeno administrativo como objeto de estudio. *Revista de la Escuela de Administración de Negocios EAN*, 44, 77-91.



Ramírez, C. (2013). Aportes para la autogestión del diseñador, experiencia en el aula. Cuarto congreso de enseñanza del diseño. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Torres, A., RUIZ, J. C. y ÁLVAREZ, N. (2007). La autotransformación del estudiante universitario: más allá de la formación integral. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(4), 7-15

UPTC (2013). *Plan de estudios de Diseño Industrial*. Disponible en www.uptc.edu.co/facultades/f_uitama/pregrado/disenoiustrial/inf_general/#
www.posgrado.unam.mx/madems/materias/.../3Situaciones de aprendizaje