El rol del diseño en el mundo estratégico de la Innovación

El rol del diseño en el mundo estratégico de la Innovación

Resumen

El documento presenta una descripción del proceso que se llevó a cabo para la construcción del programa académico de maestría en gestión de la innovación de la Universidad Icesi de Cali. Se presenta primero una justificación de la importancia de una oferta académica como esta para el contexto nacional colombiano y luego se presentan los 3 elementos base que se tuvieron en cuenta (proceso, componentes y competencias de la innovación) como los cimientos para la propuesta de contenidos

Andrés Felipe Naranjo Cadena

Diseñador industrial y
Magister en Innovación y
Creatividad aplicada a la
Industria de la Universidad
de Cranfield (UK). Experiencia
académica y de consultoría
de más de 13 años. Director
de la maestría en gestión de
la Innovación de la Icesi. Hoy
curso un doctorado con la
Universidad de Edge Hill (UK).

[https://doi.org/10.53972/
RAD.erad.2020.1.10](https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2020.1.10)

138

y para la distribución de los módulos académicos que los estudiantes deben desarrollar para su formación como gestores de innovación.

Abstract

The document presents a description of the process that was carried out for the construction of the academic master's program in innovation management at the Icesi University of Cali. A justification of the importance of an academic offer such as this for the Colombian national context is presented first, and then the 3 base elements that were taken into account (process, components and competencies of innovation) are presented as the foundations for the content proposal. and for the distribution of academic modules that students must develop for their training as innovation managers.

Palabras claves

Maestría, Innovación,
Currículo, Proceso de
creación.

Key words

Master's degree,
Innovation, Curriculum,
Creation process.

E

El objetivo de este escrito es presentar la experiencia de creación y desarrollo de la maestría en Gestión de la innovación desde el departamento de Diseño de la Universidad Icesi (Cali, Valle del Cauca, Colombia) que viene prestando su oferta desde el primer semestre de 2015. Al día de hoy, esta propuesta de formación académica de posgrado cuenta con más de diez cohortes, con más de 120 egresados y aproximadamente 60 estudiantes en curso que buscan en el programa una fuente de conocimientos y herramientas para afrontar el mundo actual que cambia drásticamente.

El origen de la maestría se da en un contexto regional e internacional conocido como mundo VUCA (Stiehm y Townsend, 2002). El acrónimo, que viene del mundo militar, denota lo volátil, incierto, complejo y ambiguo que puede ser el espacio donde compiten hoy todas las organizaciones. Las universidades del mundo empiezan a ver a finales del noventa que la optimización y la búsqueda de la calidad con herramientas como la casa de la calidad y otros famosos QMS (sistemas de gestión de la calidad) no garantizaban el éxito empresarial. El origen de los nuevos competidores de las grandes empresas preestablecidas era orgánico y podía surgir en cualquier pequeño garaje de ecosistemas empresariales como el del Valle del Silicio (Silicon Valley) en cualquier lugar del mundo y con el agravante de requerir pocos recursos para empezar a operar.

Para poder enfrentar esta nueva situación, universidades como Stanford, Insead, TuDelft, Harvard, entre otras, empiezan a desarrollar programas sui generis donde se combinan los saberes gerenciales y de gestión organizacional con los saberes creativos del mundo de las artes y el diseño. Necesitaban que los negocios fueran más creativos y alineados con las nuevas necesidades. Es así como el Instituto Hasso Plattner o el D.School de Stanford empiezan a ofrecer programas que mezclan el diseño con los negocios para poder dotar a los estrategas del futuro de una mentalidad y confianza creativa. Estos dos últimos centros de aprendizaje y formación fueron los mayores referentes académicos del programa que estableció la universidad Icesi en su momento.

Invertir e implementar diseño en las organizaciones ha demostrado su valor y beneficio monetario (Design Council, 2012). Poco a poco el diseño va tomando roles más estratégicos y hoy se ve la importancia que toman roles como el del CDO (Chief Design Officer) (Forbes, 2014). Cada vez hay más manos derechas del mundo del diseño (Jonathan Ive) al lado de los gurús de los negocios (Steve Jobs) (Hopkins, 2019). Esa tendencia fue clara para la universidad y se quiso ofrecer un programa que estuviera a la altura de las tendencias y que brindara las competencias que se requieren para el futuro, donde la creatividad estratégica es uno de los pilares del éxito profesional (Gray, 2016). El objetivo no era hacer una maestría en diseño debido a la limitada aplicación y conocimiento que hay de la disciplina en el contexto empresarial colombiano, sino que cualquier persona de cualquier área del conocimiento pudiera experimentar el valor de pensar como un diseñador para aplicar este enfoque de resolución creativa de problemas a cualquier situación que se le pudiera presentar.

Imagen 1: Habilidades del futuro

141

Top 10 skills

in 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

in 2015

1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity

Fuente: WEFORUM, 2016

La formación del futuro, como lo plantea el Foro Económico Mundial en su estudio sobre el futuro de los trabajos (WEFORUM, 2016) (ver fig. 1), se enfoca en habilidades blandas y de mucho relacionamiento con las personas. Debido a esto la maestría en Gestión de la innovación se enfocó en el desarrollo de estas competencias y se escogió el marco referencial de las cinco habilidades del innovador (ADN Innovador), propuesto por el gurú internacional sobre innovación, Clayton Chirstensen.

El programa ha buscado desde su creación fortalecer las capacidades de PERCEPCIÓN de oportunidades/necesidades de los usuarios y consumidores; de cuestionamiento para ser curiosos y buscar nuevas preguntas que lleven a entender el problema de una manera diferente; de colaboración para generar conocimiento junto a otros; de

142

experimentación para construir sistemas de validación de las hipótesis de diseño y de asociación para juntar los aprendizajes dados en los cuatro comportamientos anteriores y desarrollar soluciones integrales.

Estas habilidades se buscan desarrollar en los diferentes momentos del proceso de diseño o de gestión de la innovación (descubrir, definir, desarrollar y entregar) (Design Council, 2019), entendiendo que cada una de ellas entra en un momento puntual del proceso y no se dan todas ni al mismo tiempo ni con la misma intensidad. Fue así como se determinó cómo se quería que se comportaran los gestores de innovación y cuándo lo iban a hacer (proceso y habilidades). Pero faltaba determinar el contenido de conocimiento que debían poseer en cada etapa. En consecuencia, el programa se enfocó en el marco de los componentes de la innovación que se centran en tres elementos base: La viabilidad, la factibilidad y la deseabilidad de una innovación (ver fig. 2).

Imagen 2: Estructura de módulos de la maestría en gestión de la innovación

Fuente: Elaboración propia

Estos componentes daban los contenidos teóricos que debían ser apropiados por el estudiante. Lo cual implicaba entender que en la viabilidad se estudiaban temas de costos, finanzas y/o negocios;

en la factibilidad temas de logística, tecnología y/o técnica y en la deseabilidad, temas de factores humanos, comportamientos del consumidor y empatía para identificar necesidades. Siendo este último el de mayor importancia y enfoque debido a que la propuesta era el desarrollo de innovaciones centradas en necesidades humanas.

Es así como el programa se planteó basado en esta combinación/adaptación de los modelos de las cinco habilidades del innovador/diseñador, de las cuatro etapas del proceso de innovación/diseño y de los tres componentes de la innovación. La mezcla de estos elementos planteaba una matriz donde se podrían colocar los contenidos académicos necesarios en cada una de las etapas y fomentar las habilidades comportamentales y cognitivas relacionadas con las etapas del proceso de innovación.

Otro de los aspectos que se definió en términos de metodología de aprendizaje fue que se basaría en PBL (Aprendizaje basado en problemas y/o proyectos por sus siglas en inglés), ya que la innovación requiere acción y no se podía aprender a ser innovador si no se trabajaba en situaciones reales. Esto implicaba que en varios módulos (los últimos de cada semestre) se debían tener experiencias de aprendizaje real donde se convocaban empresas y organizaciones reales para que pusieran retos reales sobre la mesa y los estudiantes pudieran aprender las bases teórico-prácticas en contextos de mayor realidad y con clientes reales. Es decir, aquí se aprende haciendo y los estudiantes experimentan su rol como gestores de innovación con casos relevantes y cercanos a los que encontrarán en sus contextos profesionales. Esto ha sido uno de los elementos que más valoran los estudiantes y que más los marcan en su paso por el programa.

Este modelo se ha venido validando y la influencia dentro de la universidad ha sido importante, ya que los programas de posgrado de MBA´s y de la facultad de Ingeniería han desarrollado en conjunto con el departamento de diseño sus propuestas de cursos de innovación

respectivos con estructuras muy similares a la desarrollada para toda la maestría en Gestión de la Innovación. El futuro del programa está dado hacia el aumento del impacto que generan los estudiantes con los proyectos que desarrollan en la maestría y se ha venido analizando la forma en que se mide el éxito de las propuestas con el fin de fomentar mayores implementaciones de los proyectos que desarrollan. El nuevo enfoque de medición de la innovación está dado por tres factores (Longe, 2019): Uno, nivel de implementación que se basa en una escala adaptada de la escala de TRL's (Nivel de desarrollo tecnológico) de la NASA (2012); dos, nivel de valor generado para oferente y usuarios; tres, nivel de diferenciación con las ofertas actuales de mercado. Con estos tres elementos se busca que las propuestas no se queden simplemente en propuestas académicas acumuladas en las estanterías de la biblioteca sino que tengan mayores niveles de impacto, que sean propuestas realmente diferentes a lo que los usuarios de un mercado están acostumbrados a ver y/o consumir y que realmente se demuestre que se está generando un valor real tanto para la organización que desarrolla la oferta como para el usuario que decide adquirir y consumir su propuesta.

En síntesis, la maestría es el resultado de una necesidad de formación diferente, adaptada a la nueva realidad VUCA del mundo actual. El programa, en este sentido, se ofrece en laboratorios especiales, con metodologías actuales, donde no se tienen profesores sino facilitadores, donde el foco está en disfrutar el proceso de transformación ya que no se dan clases, sino que se viven experiencias significativas de aprendizaje. La propuesta académica ha permitido que los estudiantes, que han pasado por el programa, se hayan reconectado con su yo creativo y emprendedor. La universidad espera que bajo esta propuesta fresca de desarrollo de nuevas habilidades se pueda aportar a la competitividad de la región y al desarrollo de bienestar para la sociedad colombiana. El sueño del programa es ser un catalizador de ideas radicales que transformen para bien la realidad económica y social de nuestro país y región.

Referencias bibliográficas

145

Design Council (2012) Design delivers for business. Recuperado de: <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/DesignDelivers%20for%20Business%20briefing.pdf> (Visitado 3 marzo de 2020)

Design Council (2019) Double Diamond. Recuperado de: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond> (Visitado 3 marzo de 2020)

Forbes (2014) What is behind the rise of the chief design officer. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/groupthink/2014/11/11/what-is-behind-the-rise-of-the-chief-design-officer/#1972249a33c2> (Visitado 3 marzo de 2020)

Hopkins, O. (2019). Jony Ive legacy Apple head designer. *Dezeen*. Recuperado de: <https://www.dezeen.com/2019/06/28/jony-ive-legacy-apple-head-designer/>

Gray, A. (2016). The 10 skills you need to thrive in the Fourth Industrial Revolution. *WeForum*. Recuperado de: <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-10-skills-you-need-to-thrive-in-the-fourth-industrial-revolution/> (Visitado 3 marzo de 2020)

Longe, F. (2019) Demystifying Innovation: What It Is & Isn't. Recuperado de: <https://medium.com/@femilonge/demystifying-innovation-what-it-is-isnt-32926b76e131> (Visitado 3 marzo de 2020)

NASA (2012) Technology Readiness Level. Recuperado de: https://www.nasa.gov/directorates/heo/scan/engineering/technology/txt_accordion1.html (Visitado 3 marzo de 2020)

Stiehm, J. y Townsend, N. (2002). *The U.S. Army War College: Military Education in a Democracy*. Temple University Press. p. 6.

WEFORUM. (2016). The future of jobs. Recuperado de: <http://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs> (Visitado 3 marzo de 2020)