

## INFORME COMITÉ CONSULTIVO 2022 CARRERA DISEÑO DE PRODUCTOS FACULTAD DE ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

El sábado 3 de septiembre desde las 10h00 hasta las 12h30 aproximadamente se llevó a cabo el Comité Consultivo de la carrera de Diseño de Productos mediante la plataforma virtual Zoom. El propósito del Comité era recibir una crítica objetiva sobre la estructura actual de la malla académica, los perfiles utilizados en las prácticas empresariales y la descripción del perfil de egreso para obtener una retroalimentación que aporte a la mejora continua de la formación de los estudiantes.

### CONFORMACIÓN DEL COMITÉ CONSULTIVO

Con base a los lineamientos de la ESPOL para la conformación de Comités Consultivos de las carreras de grado y programas de posgrados, el Comité de la carrera de Diseño de Productos está conformado por profesionales del sector productivo, empleadores, profesionales independientes y autoridades de la facultad. A continuación, se detallan los miembros del Comité Consultivo 2022.

Tipo de empresa	Cantidad	Empresa	Profesional
Profesionales independientes	3	Diseñador Industrial y Docente de Tecnológico de Monterrey	Mg. Rubén Medina <a href="https://www.linkedin.com/in/ruben-medina-5547311ba/">https://www.linkedin.com/in/ruben-medina-5547311ba/</a>
		Coordinadora de Diseño - Compañía Arizlu, México.	Lcda. Cristina Chacón <a href="https://www.linkedin.com/in/antonelachacong/">https://www.linkedin.com/in/antonelachacong/</a>
		Estudiante de la carrera	Justine Mera* <a href="https://www.linkedin.com/in/justine-mera-agurto-4543721bb/">https://www.linkedin.com/in/justine-mera-agurto-4543721bb/</a>
Empresa pública / empresa privada	3	Coordinadora de Transformación Digital- ÉPICO	Ing. Pamela Crespo <a href="https://www.linkedin.com/in/pamelacrespo/">https://www.linkedin.com/in/pamelacrespo/</a>
		Diseñador de productos- Jabonería Wilson	Ing. Galo Troya <a href="https://www.linkedin.com/in/galo-troya-4531bb13/">https://www.linkedin.com/in/galo-troya-4531bb13/</a>
		Jefe de investigación y desarrollo de Marcas Vasari y Mozioni	Mg. Andrés Auz * <a href="https://www.linkedin.com/in/andr%C3%A9s-auz-castro-176a1758/">https://www.linkedin.com/in/andr%C3%A9s-auz-castro-176a1758/</a>
Universidad	4	Decano de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación	PhD Marcelo Báez Meza



		Audiovisual - FADCOM	
		Subdecano de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual - FADCOM	MSc. Luis Rodríguez Vélez
		Coordinador de la carrera Diseño de Productos - FADCOM	Msc. Edgar Jiménez
		Coordinadora de Acreditación - FADCOM	Msc. María de los Ángeles Custoja

### CONFORMACIÓN DEL COMITÉ CONSULTIVO

El Comité Consultivo de la carrera Diseño de Productos 2022 fue aprobado por el Decanato de la facultad.

### CONVOCATORIA

Se entregó una invitación formal vía electrónica a cada miembro del Comité para congregarlos en la reunión programada para el sábado 4 de septiembre a las 10h00 de diciembre de 2021 a las 09h00. El presidente del comité consultivo del 2021, Andrés Auz, que se excusó el viernes 2 de septiembre por un viaje de trabajo y la estudiante Justine Mera tuvo un incidente familiar por lo que llamó para excusarse el día sábado.

### REUNIÓN

La sesión se llevó a cabo mediante la plataforma virtual Zoom. Se contó con la asistencia de 4 miembros del Comité.

- 1) Generalidades del Comité Consultivo
- 2) Malla curricular
- 3) Acreditación internacional
- 4) Competencias
- 5) Retroalimentación





### **Generalidades del Comité Consultivo.**

Se presentaron los objetivos, integrantes, funcionamiento y vigencia del comité. Dos miembros habían tenido una participación previa y dos miembros eran completamente nuevos, razón por la cual se explicó a cabalidad las funciones y estructuras del comité. Se realizaron presentaciones de los miembros.

### **Malla curricular**

Se hizo una presentación de la estructura de la malla actual alineados también al proceso de acreditación internacional. Se hizo una explicación breve de las materias por niveles y luego por columnas, diferenciando las materias generales de las propias de la facultad, itinerarios y proceso de graduación.

### **Acreditación internacional.**

Se explicó sobre la agencia acreditadora NASAD y se explicó la diferencia entre acreditación internacional y equivalencia sustancial, qué es lo que se obtendría de este proceso. Se explicó sobre la distribución de las materias y los pesos porcentuales de contenidos requeridos por NASAD.

### **Competencias profesionales**

Se explicaron una a una las 10 competencias de la carrera, comenzando con las 7 competencias comunes y finalizando con las 3 competencias específicas. Se explicó como cada competencia guarda relación con los Resultados de Aprendizaje Institucionales de la ESPOL y con las competencias de NASAD para la carrera de diseño industrial. Se explicó que materias iban a medir o a formar esas competencias, en nivel inicial, intermedio o avanzado, dejando en claro que el hecho de haber escogido dichas materias no significa que no se formarán las otras competencias. Adicionalmente se explicó que actividades o tácticas se había realizado en cada competencia en base a la retroalimentación del comité consultivo del 2021.



## RETROALIMENTACIÓN

### Sobre las competencias

A partir del análisis de las competencias se obtienen las siguientes observaciones de manera sintetizada:

- Les parece adecuada la relación de competencias de la carrera con los resultados de aprendizaje de la institución y las competencias del documento de NASAD.
- Pidieron verificar que las materias seleccionadas para **medición** sean las más apropiadas. Se explicó que las materias seleccionadas no sólo forman las competencias mencionadas sino que se distribuyen las mediciones entre materias de toda la malla.
- Se considera muy importante la misión de **comunicar con claridad** aspectos técnicos colocando al diseñador como un interlocutor válido entre áreas técnicas, usuarios y las posibilidades de negocios.
- Se sugiere enseñar a ser **autodidacta** ya que su formación futura depende de ello, pero es difícil tener esa cualidad en la universidad, sobre todo al comienzo.
- Es importante la difusión de la cultura del **emprendimiento**, cómo crear valor agregado y luego explicarlo para generar ingresos de manera sostenible. Se recomienda que se **refuerce el emprendimiento desde la perspectiva del diseño**. Sin embargo, también se recalcó que no todas las personas tienen el carácter para emprender.
- Se debe motivar a entender a los **usuarios** de manera multidimensional, la comprensión del contexto y problema suele ir más allá que un brief de marketing.
- Siempre motivar al prototipado, validaciones realistas analizando todos los recursos al alcance, y siendo **adaptables** a las tendencias de comportamiento y cambios tecnológicos, generando una economía circular.
- Se consideran que las **competencias** están bien planteadas, sobre todo las específicas 8,9, 10 ya que cubren los conocimientos que debe tener un diseñador industrial o de productos.
- Se pide especial énfasis sobre el **bocetaje** es sumamente importante para creación de prototipos y disminución de costos de producción, por lo que se recomienda poner especial énfasis.
- Se aconseja reforzar conocimientos de **marketing y negocios** incluidos en las materias o mediante el dictado de materias especializadas en estos temas, en especial porque el diseño se pide, desarrolla y/o aprueba desde departamentos de marketing de las empresas.

### Sobre el mercado

- Se entiende que el **mercado del diseño de productos** aún no está desarrollado, de alguna manera se han solucionado las carencias con soluciones provisionales para suplir la ausencia de profesionales y de productos diseñados.
- Consumimos productos **prediseñados o prefabricados** en buen porcentaje **importados** y por eso no hay una necesidad evidente en el mercado. Las ramas con más potencial son las de packaging o mobiliario.
- Se necesita posicionar el **rol del diseñador** de productos en la sociedad para la valoración de este. El mercado no sabe que está buscando Diseñadores de productos, no saben qué necesitan.



- Su **perfil** no queda claro que, a diferencia de otras carreras, el público en general no entiende la importancia, alcances o participación dentro de la generación de la **cadena de valor**. De hecho, el diseño muchas veces es asumido como una función complementaria en otras disciplinas como arquitectos, ingenieros industriales o diseñadores gráficos.
- A diferencia del **diseño gráfico** se entiende al diseño de productos como una producción escalable que requiere mayores costos, por eso hay menos empresas que solicitan. Hay mucho menos plazas laborales como relación de dependencia. Actualmente al haber **pocas plazas** los sueldos son buenos, y a nivel administrativo los diseñadores de productos están más cerca en organigrama a gerentes que otros profesionales. Sin embargo, existe tope de crecimiento como profesional.
- Se debe cambiar el *mindset* del mercado e industria, entender qué el diseñador genera **valor para la industria y la sociedad**. también debe considerarse que no solo se puede vender productos, sino la venta de conocimiento para diferentes actores.
- Se debe siempre tener presente la **idea del Negocio**, proposición de valor y la posibilidad de crear emprendimiento. Por otro lado, existe la posibilidad de crear **consultoras** de productos. Es muy importante trabajar de la mano con otras áreas profesionales.
- Se aconseja analizar la matriz productiva y comenzar por **producción artesanal** antes de entrar producción industrial masiva, de esta manera hay más mercado.
- Es fundamental respaldarse con temas asociados a la **propiedad intelectual** como estrategia económica.
- Para promover el posicionamiento se debe generar conciencia que de que la contratación de profesionales especializados e interdisciplinarios **disminuyen riesgos** para empresas.

### Estrategias de mejora

- Se aconseja ver que hicieron en **otros países** para posicionar la carrera, qué áreas de oportunidad existen.

### **Comunicación:**

- Se debe tener fomentar el diseño estratégico, es decir fomentar el concepto de valor desde el diseño.
- Dirigirse al **mercado general**, no solo a estudiantes, diseñadores o la industria. Definir los campos de acción, tener directrices claras de hacia dónde se quiere dirigir, el discurso que se debe estructurar de manera coherente.

### **Posicionamiento**

- Posicionar al diseñador como el eje para la toma de decisiones clave y generador de innovación. Centrar el discurso en estos puntos.
- Trabajar sobre el posicionamiento mediante estrategias de difusión de la carrera como por ejemplo charlas, exposiciones, ferias y eventos dirigidos al mercado. Se trata de educar al mercado sobre la necesidad y a la industria sobre la factibilidad de encontrar estudiantes capacitados en ESPOL.
- Promover empleabilidad. Acciones con CEPROEM - bases de datos, información.



## Colaboración

- Unirse con otras facultades para mayor investigación y difusión. Hacerse notar y generar prensa. Mayor involucramiento con mercado e industria.
- Apostarle a hacer crecer el mercado de lo artesanal y producción customizada.
- Encontrar oportunidades en la industria de branding y publicidad en temas relacionadas a la imagen física de marcas, visual merchandising, estructuras para punto de venta, exhibición y eventos.

## Habilidades:

- Desarrollar habilidades complementarias en estudiantes más allá de la malla, especialmente sobre habilidades duras y uso de tecnologías.
- Desarrollar liderazgo en clases al manejar problemas y desafíos que los obliguen a ir más allá. Participación en concursos, eventos, desafíos. Deben estar cómodos en ambientes de desafío.

## Práctica

- Aumentar contenido práctico, especialmente en conjunto con otras carreras y la industria.
- Practicar con problemáticas realistas y casos aplicables al mercado.

## Aspecto emocional

- Reforzar autoestima de estudiantes. No son conejillos de indias sino pioneros.
- Orgullo de ser pioneros y voces oficiales del cambio en la matriz productiva.
- Acompañar a los primeros graduados en todo camino final. Actividades de visibilidad.

**Tema de integradora:** diseño de piezas publicitarias y videos sobre la carrera por parte de carreras de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual.

Realizado por

Msc. Edgar Jiménez León  
Coordinador de Carrera Diseño de Productos

