

Salinas, I., Rodríguez, S., Hernández, E., y Fierro, S. (2015) *La caracterización del Sistema Estético Kumiai*. Revista Interiorgráfico, XV. Universidad de Guanajuato.

Trujillo, G. (2000). *Las rutas de la luz: el paisaje de Baja California*. México: Editorial UABC.

Zarate, D. (1993) *Nñait Jatñil, soy Caballo Negro*. Revista Estudios Fronterizos, Núm. 31, 81-100.

Abstract: The paper refers the experience of academics from the Faculty of Engineering Sciences and Technology, Autonomous University of Baja California (Mexico), during a research project of transmedia design for the divulgation of regional culture. It is presented the particular description of the strategies used to involve graphic design in the project and the specific developed products: video game prototype, comics and audiovisual graphic novels.

Keywords: Transmedia design - regional culture - video game prototype - comic

Resumo: É relatada a experiência de acadêmicos da Faculdade de Ciências e Tecnologia de Engenharia da Universidade Autónoma da Baixa Califórnia (México), num projeto de pesquisa de design transmídia para a disseminação da cultura regional. Em particular, são descritas as estratégias feitas para o interesse dos estudantes de graduação em design gráfico e descrevem-se os produtos obtidos: protótipos de videogames, quadrinhos e romances gráficos audiovisuais.

Palavras chave: Design transmídia - cultura regional - protótipo de videogame - quadrinhos

(*) **Ervey Leonel Hernández Torres**. Doctor en diseño y visualización de la información por la UAM-A, maestría en Tecnología Educativa y licenciado en Comunicación. Especialidad en Diseño y creación de videojuegos. Diplomado en competencias para la docencia universitaria y diplomado en competencias docentes para la educación a distancia. Profesor investigador de tiempo completo en la Universidad Autónoma de Baja California, para el programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura, Urbanismo y Diseño, y la licenciatura en Diseño Gráfico. Líder del SACC de Diseño y Comunicación. Miembro del grupo de investigación Cuerpo Académico de Diseño y Comunicación. Candidato al Sistema Nacional de Investigadores en México. **Isabel Salinas Gutiérrez**. Doctora en diseño y visualización de la información por la UAM-A, maestría en Comunicación y Diseño Gráfico, y licenciada en Comunicación. Coordinadora de la licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma de Baja California. Académica en el programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Líder del grupo de investigación Cuerpo Académico de Diseño y Comunicación. **Gloria Azucena Torres de León**. Doctora en diseño y visualización de la información por la UAM-A, maestría en Tecnología Educativa y licenciada en Diseño Gráfico. Académica en la licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma de Baja California y en el programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Colaboradora del grupo de investigación Cuerpo Académico de Diseño y Comunicación. Candidata al Sistema Nacional de Investigadores en México.

Emprendimiento e innovación desde el aula hasta la industria creativa

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 180-182. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: noviembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Esteban Alejandro Sarzosa Brazzera (*)

Resumen: En la actualidad la industria creativa es una área que presenta los mayores índices de crecimiento a nivel internacional, el uso de modelos como *Design Thinking*, *Lean canvas* y desarrollo de proyectos *agile* son parte de las herramientas necesarias para la generación de modelos de emprendimientos exitosos y ligados a las tendencias de la actualidad con un enfoque empresarial, dando como resultado la obtención de proyectos de emprendimientos dinámicos capaces de adaptarse a la variabilidad del mercado.

Palabras clave: Emprendimiento - *Agile Project Management* - *Design thinking* - *Lean canvas*.

Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 182]

Desarrollo

Las empresas en la actualidad requieren una constante transformación y un desarrollo continuo de nuevos productos y servicios que cumplan con el objetivo de respon-

der y adelantarse al dinamismo de los mercados, las nuevas tendencias y los constantes cambios de paradigmas. El resultado de los negocios y emprendimientos que utilizan herramientas tradicionales que por lo general o

son obsoletas, o se quedan cortas al momento de querer crear un portafolio amplio e innovador con propuestas que satisfagan las necesidades de una manera dinámica solucionando problemas pensados en el ser humano, en la aplicación de metodologías que ayudan a proyectar soluciones rápidas y diferenciadas a los emprendimientos podemos encontrar herramientas como: *Design Thinking*, *Scrum* y *Lean canvas* entre otras. Pero al hablar de innovación y de cambio en un mundo tecnológico podríamos cometer el error de asumir que la industria creativa carece de herramientas o de desarrollo, pero al contrario es uno de los sectores con mayor tasa de crecimiento, es por eso por lo que el diseñador como tal debe tener un enfoque creativo y al mismo tiempo la capacidad de ser un generador de cambio e innovación en las organizaciones debido a su gran responsabilidad en torno a la comunicación visual. Al desarrollar emprendimientos en la industria creativa se habla de la importancia de implementar herramientas que permitan tener un equilibrio entre lo creativo y lo empresarial es por eso que en la mayoría de emprendimientos en la industria creativa como: estudios de diseño gráfico, agencias de publicidad, estudios de diseño de interior, Estudios de moda y demás compañías vinculadas con la creatividad y el arte tienen un grado de dificultad para obtener un crecimiento sostenible a largo plazo debido a la falta de conocimientos en diversas áreas como marketing, manejo de proyectos, metodologías ágiles, finanzas lo cual genera una inestabilidad y dependencia de otros profesionales para la gestión de las áreas mencionadas, este efecto no es algo contemporáneo al contrario es uno de los problemas que ha sido visible a principios del siglo XX no obstante al convertirnos en una comunidad ligada a la tecnología cada vez la brecha es menos extensa y da la oportunidad a la reinención fortaleciendo cada vez más el claustro con herramientas modernas que permiten la automatización de los procesos y el autoaprendizaje de nuevas áreas. En un análisis de la industria creativa y su potencial crecimiento se establece que en países como México la industria creativa representa cerca del 2.9% del Producto Interno Bruto, generando 1,04 millones de empleos (México, 2019) al igual que en el resto de los países a nivel mundial.

En la academia el aporte a esta área es sumamente importante al aplicar metodologías de enseñanza al igual que metodologías ágiles como parte del pensum académico dando así la posibilidad de obtener una generación de creativos que no tengan miedo al cambio y que sean capaces de innovar constantemente lanzando al mercado nuevas propuestas pensadas en el ser humano. Este modelo educativo se ha aplicado como prototipo en el Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales IAVQ (Ecuador) con un componente de metodologías ágiles como *Design Thinking* al igual que un componente mercadológico que cumple con la función de entregar a los participantes la posibilidad de reinventarse y desarrollar en el aula conocimientos prácticos y aplicables en la incubación de nuevos proyectos altamente innovadores.

En el IAVQ se procedió a realizar una investigación aplicada a la carrera de diseño gráfico y multimedia en el cual se planteó la implementación de este modelo educativo

con un componente orientado al emprendimiento, con el objetivo de promover la innovación en los estudiantes. Entre los principales resultados se obtuvo que 120 participantes realizaron una certificación en marketing digital con la herramienta de Google Activate siendo un requisito de la materia de Fundamentos de Marketing y Publicidad y de esta muestra 25 participantes optaron por tomar el curso profesional de *Design Thinking* una metodología según (Brown, 2008) impregna todo el espectro de actividades de innovación con una filosofía de diseño centrada en las personas, los resultados establecieron que de estos 25 participantes se obtuvieron siete proyectos de emprendimiento orientados a la industria creativa, los mismos que se encuentran en un proceso de incubación a través del área del Departamento de investigación innovación y emprendimiento del IAVQ, la investigación se la realizó durante el año 2019 por el profesor Msc. Esteban Sarzosa.

Los resultados de la investigación fueron utilizados para evaluar la implementación del área de incubación de emprendimientos al igual que la inclusión del desarrollo de certificaciones internacionales como parte del pensum académico, además se implementó el proyecto de Talleres profesionales con el objetivo de capacitar a los estudiantes en áreas complementarias a las carreras. Una educación se complementa al momento de transmitir los conocimientos del aula al campo de acción por eso el resultado del estudio al igual que el de muchas otras universidades que dedican sus esfuerzos para buscar las herramientas adecuadas para innovar sus procesos educativos al igual que las metodologías de enseñanza claramente obtendrán un futuro prometedor para sus estudiantes. La implementación de ideas en el aula es fascinante y como docentes podemos emplear el ciclo de *Design Thinking* como parte del desarrollo de la clase llevando al estudiante en una aventura que parte desde empatizar hasta implementar los proyectos, pasando por diferentes etapas intermedias como; definir, idear, prototipar y testear. Todas las ideas de cada uno de nuestros alumnos son válidas solo hay que encauzarlas de forma adecuada, desde Platón hasta las aulas de Harvard se manejan con esta metodología y como docentes no es nada diferente a lo que ya lo hemos aplicado antes, es solo cumplir con la función de mentores, y para lograrlo es importante pensar que la innovación dentro de los procesos educativos como lo define (García, 2015) es funcional siempre y cuando los gestores de este cambio sean los directivos, administrativos y sobre todo los docentes de las Instituciones de educación superior garantizando en un buen porcentaje el éxito de los estudiantes al convertirlos en futuros emprendedores.

A nivel internacional se evalúa de forma continua la implementación de metodologías de enseñanza aplicables a entornos creativos que fomenten en los alumnos la necesidad constante de crear y como parte de la academia estamos en la obligación de transmitir de manera adecuada a los alumnos todas y cada una de las herramientas que promuevan en ellos la innovación.

Referencias bibliográficas

- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Harvard Business School.
- García, F. (2015). *Map of trends in educational innovation*. Salamanca. Recuperado de, <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554760001.pdf>
- México, F. (2019, Febrero 19). El crecimiento de la industria creativa promueve una educación más sólida. *Forbes México*. Recuperado de, <https://www.forbes.com.mx/el-crecimiento-de-la-industria-creativa-promueve-una-educacion-mas-solida/>
- Osterwalder, Alexander (2010) *Business Model Generation*. Wiley.
- Ries, Eric (2011) "The Lean Startup", Crown Publishing Group.
- Brown Tim (2009) "Change by design", Harper Collins.
- Cagan, Marty (2008) "Inspired: how to create products customer love", SVBP Press.

Abstract: Currently the creative industry is an area that presents the highest growth rates internationally, the use of models such as Design Thinking, Lean canvas and agile project development are part of the tools needed to generate successful business models and linked to current trends with an entrepreneurial approach, resulting in dynamic business projects capable of adapting to market variability.

Keywords: Entrepreneurship - Agile Project Management - Design thinking - Lean canvas.

Resumo: Atualmente a indústria criativa é uma área que apresenta as maiores taxas de crescimento internacional, o uso de modelos como Design Thinking, Lean canvas e desenvolvimento ágil de projetos são parte das ferramentas necessárias para gerar modelos de negócios bem sucedidos e ligados às tendências atuais com uma abordagem empreendedora, resultando em projetos dinâmicos de negócios capazes de se adaptar à variabilidade do mercado.

Palavras chave: Empreendedorismo - Gestão Ágil de Projetos - Pensamento em Design - *Lean Canvas*.

(*) **Esteban Alejandro Sarzosa Brazzera**. Master in Marketing - Universidad San Francisco de Quito Ingeniería en Marketing - Universidad Tecnológica Equinoccial Especialista en transformación digital con enfoque en medios digitales e innovación. Capacitador especializado en metodologías ágiles como Design Thinking, Agile / Scrum. PMP, Lean. Experto en Marketing digital con experiencia a nivel nacional en áreas de ecommerce, Google Display, Google Search, Branding e Inbound Marketing para marcas representativas Ecuatorianas como Noe, Medicity, Honda, Metropolitan Touring, La Holandesa, Titan, Mall el Jardín, entre otros proyectos más.

El Diseño en las representaciones gráficas de emprendedores de la cultura Mapuche. Región de la Araucanía, Chile

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 182-184. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: octubre 2020
Versión final: diciembre 2021

Eugenia Álvarez Saavedra (*)

Resumen: El trabajo de investigación tendrá como objetivo general el análisis de las representaciones gráficas presentes en las creaciones de emprendedores de la cultura Mapuche, en la Región de La Araucanía, Chile. El abordaje metodológico será en base a un trabajo de campo con emprendedores de cultura Mapuche apoyado por un marco teórico enfocado desde la antropología, el diseño e histórico de la "zona roja" determinada así por los constantes conflictos que debe sobrellevar el pueblo Mapuche dentro de Chile.

Palabras Clave: Emprendimiento - Diseño - Mapuche - Chile - Araucanía.

Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 184]

Introducción

El trabajo de investigación, analizará las representaciones gráficas presentes en distintos formatos, espacio en el que se utilizan variados materiales y colores. Estas indagaciones estarán apoyadas por el trabajo de campo con emprendedores de la zona y artículos científicos relevados, lo que se podrá desarrollar de la mano con el estudio historiográfico de los emprendedores y su

situación actual, demarcado en un periodo relevante de la etnia.

Lo anterior se desarrolla en un periodo de cuatro años de trabajo, basado en recolección de datos relevantes, levantamiento de información mediante entrevistas semi estructuradas, contacto directo con la fuente, y datos en la región de estudio. La región de La Araucanía reúne a la mayor cantidad de habitantes de ascendencia Mapu-