ESPOL

CREA CRECE INNOVA ESPOL 60 AÑOS

INFORME DE RESULTADOS OBTENIDOS LUEGO DE LA REUNIÓN DEL COMITÉ CONSULTIVO

Periodo 2018-2019

DISEÑO DE PRODUCTOS

Lugar: Cámara de Industrias de Guayaquil

Los 3 objetivos principales de la reunión fueron:

- **Dar a conocer la carrera de Diseño de Productos y sus aportes a la industria**, porque al desconocer este perfil profesional, se pierde la oportunidad de incluir un elemento esencial en el proceso productivo de una empresa, existiendo profesionales calificados para suplir esa necesidad que no encuentran cabida dentro de estas;
- **Confirmar cuáles son los principales núcleos de desarrollo en el diseño de productos de nuestro país y nuestro sector**, porque teniendo un enfoque global, se busca aterrizar la carrera a la realidad industrial para desarrollar soluciones e innovaciones con los recursos existentes;
- Y, **explorar estrategias de colaboración desde el ámbito del desarrollo de nuevos productos**, para ser, como universidad, una herramienta y aliada de la empresa a través de sus estudiantes, docentes y como institución en general.

Siendo esta una carrera que recién está empezando y sus estudiantes en los primeros niveles, no se consideraron temas de egreso y ubicación laboral de graduados.

Las conclusiones de la reunión se pueden englobar en 4 temas principales:

1. **Alineando las necesidades de la industria con la academia**
   1.1. Realizar un profundo análisis de necesidades reales del mercado.
   1.2. Realizar un mayor acercamiento a las industrias para que los estudiantes tengan contacto directo con los fabricantes.
   1.3. Diseño de productos se queda mucho en B2B (empresa a empresa).
   1.4. Trabajos con productos/diseños no adaptados de manera correcta
   1.5. Para la sostenibilidad es necesario reducción de materiales. Adopción de proyectos y materiales ecológicos. Las personas debemos tomar un rol más activo en generar el cambio.
   1.6. Trabajo colaborativo entre la carrera de Diseño de Productos con otras carreras que complementen, pero no corten la creatividad del diseñador de productos.
   1.7. Cambiar y/o adoptar nuevas normas de consumo que se consideran en el diseño.
   1.8. Priorizar la responsabilidad ecológica y cultural.
   1.9. Enfocar el emprendimiento.
   1.10. Que alguien trabaje en la maestría.

1.11. Generar exposiciones.
1.12. Apoyarse en los conocimientos multidisciplinarios.
1.13. Generar espacios de ideación en conjunto.
1.14. Equilibrio entre la parte estética, la funcionalidad, ergonomía, costo, responsabilidad ecológica y cultural.

Comentario:
Hay casos en los que Diseñadores gráficos o Ingenieros toman el papel de Diseñadores de productos.

2. Concretando estrategias de colaboración entre la academia y la industria

1.1. Fortalecer el emprendimiento.
1.2. Realizar en clases proyectos de nuevos productos.
1.3. Mantener como prioridad la innovación de productos.
1.4. Crear colaboración mediante seminarios.
1.5. Enfatizar la economía circular

3. Desafíos del diseño y la innovación en la industria ecuatoriana

3.1. Existen grandes obstáculos de fabricar en Ecuador
3.2. Disponibilidad de materiales no existen, no hay accesorios, por ejemplo. Encontrar proveedores cumplidos, calidad, tiempo, repuesto.
3.3. Procesos de manufactura muy poco automatizados.
3.4. En ingeniería falta creatividad, muy operativos, muy mecánicos. Falta proponer, cuestionar. Problema de bajo autoestima.
3.5. Perfiles de diseñadores industriales no encajan en lo que se necesita
3.6. El reto es hacerlos pensar, no solo como se ve, sino de cómo producir.
3.7. Distribuidores reaccionan lento a las tendencias (no necesariamente entienden el mercado).
3.8. Agregar valor puede ayudar a reducir competencia y llegar al consumidor final diseño productos es importante.
3.9. Empresas no necesariamente han visualizado diseñadores de productos, pero sienten la necesidad.
3.10. Se necesita que los profesionales de diseño de producto pueden obtener información del mercado.

4. Núcleos de desarrollo en el diseño de productos

4.1. Cada universidad puede responder de forma complementaria a su zona.
4.2. El mercado no ha cambiado, no reconoce el aporte del Diseñador Industrial.
4.3. Aparato público debe fomentar la producción nacional, crear demanda de diseñadores.
4.4. Los diseñadores quieren hacer muchas cosas, pero algunas no funcionan, no son viables porque no hay tecnología para su elaboración, o no son efectivos en costo.
4.5. Es importante aterrizar a la realidad local, no crear obras de arte.

4.6. Aprender a empatizar e identificar las deficiencias de los productos y sistemas alrededor.
4.7. Idea para conseguir estudiantes: que las psicólogas tengan la carrera como una de las opciones aseguradas.

Desafío: las empresas defienden sus criterios y no tiene cabida a proponer diseños. Las empresas familiares no siempre quieren invertir o cambiar

Como último punto se recalcó la necesidad por parte de la industria de crear plazas de trabajo para profesionales de esta área, lo cual es crucial ya que, en la actualidad, una de las principales razones por la cual las empresas no tienen en su plantilla de trabajo a diseñadores de productos es la falta de conocimiento acerca de la misma, mas no por una falta de necesidad de ella.

Mgtr. Karla Caicedo

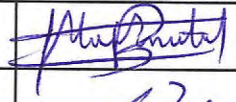
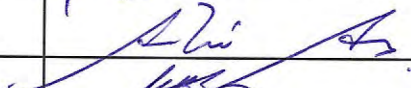
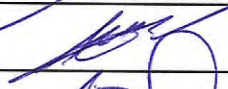
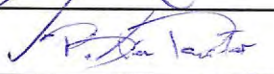
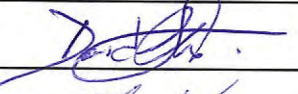
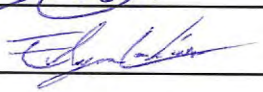
Coord. Diseño de Productos

FADCOM




ESPOL
EDCOM
DISEÑO DE PRODUCTOS

LISTADO DE ASISTENTES

	NOMBRE	EMPRESA / ORGANIZACIÓN / UNIVERSIDAD	PERFIL	MESA	FIRMA
1	Adriana Correa	Edesa	Industria	5	
2	Adriana Sáenz		Diseñador Industrial	3	-
3	Alberto Guerrero	Cámara de Industrias	Industria	2	
4	Alfredo Cabrera	Universidad del Azuay	Academia	2	
5	Allan Arrieta	Novacero	Industria	4	
6	Andrés Auz	Disvasari	Industria	2	
7	Andrés Morillo	Indeltro	Industria	3	
8	Andrés Rigail	ESPOL	Academia	8	
9	Angel Ramírez	ESPOL	Academia	3	
10	Belén Pastor	Novacero	Industria	6	
11	Cecilia Paredes	ESPOL	Academia	4	
12	Cynthia Vasco		Diseñador Industrial	1	-
13	Da Hee Park	ESPOL	Academia	1	
14	Danilo Saravia	Universidad del Azuay	Academia	1	
15	David Chang	ESPOL	Academia	6	
16	Edgar Landívar	AsiriLabs	Industria	4	
17	Erik Nath	EN Design	Diseñador Industrial	2	-

LISTADO DE ASISTENTES

	NOMBRE	EMPRESA / ORGANIZACIÓN / UNIVERSIDAD	PERFIL	MESA	FIRMA
18	Fabricio Brito Morales	Plasmetalsa	Industria	6	
19	Fernando Flor	PUCESA	Academia	5	
20	Flavio Arroyo	Universidad Central del Ecuador	Academia	6	
21	Francesco Magnone	Guayakill Design	Diseñador Industrial	1	
22	Gabriel Helguero	ESPOL	Academia	7	
23	Gabriel Núñez	PUCESA	Academia	3	
24	Guido Caicedo	ESPOL	Academia	4	
25	Guillermo Hasing		Diseñador Industrial	6	
26	Jesus Mejia	Fundametz	Industria	7	
27	Jimmy Cañizarez		Diseñador Industrial	8	
28	Jimmy García	Procarsa	Industria	1	
29	Jorge Abad	ESPOL	Academia	8	
30	Jorge Gómez	AsiriLabs	Industria	1	
31	Jose Luis Fajardo	Universidad del Azuay	Academia	4	
32	Jose Ricaurte	Indeltro	Industria	7	
33	Julio Prado		Diseñador Industrial	4	
34	Karla Caicedo	ESPOL	Academia	2	

LISTADO DE ASISTENTES

	NOMBRE	EMPRESA / ORGANIZACIÓN / UNIVERSIDAD	PERFIL	MESA	FIRMA
35	Leonardo Guadamud	Plásticos Guadamud	Industria	5	
36	Luis Rodriguez	ESPOL	Academia	5	
37	Ma. Elena Troya	Indeltro	Industria	8	
38	Marcelo Báez	ESPOL	Academia		
39	Marcelo Torres		Diseñador Industrial	7	—
40	Omar Brito Morales	Plasmetalsa	Industria	8	—
41	Patricia Roca	Danke	Industria	8	
42	Paúl Herrera	ESPOL	Academia	7	—
43	Ramón Roca	Kubiec	Industria	3	
44	Ricardo Naranjo	Deltadelfini	Industria	7	—
45	Roberto Pacilli		Diseñador Industrial	6	—
46	Rubén Medina		Diseñador Industrial	5	
47	David Bracho		Narcus		
48	Javier Aguilar			4	
49	Katerine Acosta			3	
50	Francesco Echeverría			8	
51	Astrid Calaguar				

- Distribuidores reaccionan lento a las tendencias (no necesariamente antes el mercado)
- Aprox valor puede ayudar a reducir Competencia y llegar a consumidor final Diseño Producto es importante.
- Empresas no necesariamente han visualizado necesariamente diferentes de productos pero dentro de necesidad.
- Se cuenta que los profesionales de diseño de producto pueden obtener información del mercado
- No Todas cuentan I+D (marketing procesos) otras empresas contratan I+D Pone una empresa grande es importante
- Reconocimiento y recompensa son importantes para motivar a los empleados
- Encontrar formas de que la gente se motive y sea proactiva. Hay hasta manuales - En nuestro medio falta mucho eso.
- Totalmente de acuerdo en Tener profesionales más dirigidos

- Tomar acción en mantener vigente la creación de cosas nuevas basado en pensamiento autosostenible

- Pregunta 3

- Innovación

- Materiales / Mix de carrera diseño con estas otras carreras que complementan pero no corten la creatividad del diseñador de productos.

- Cambiar o adaptar nuevas normas de consumo que se consideran en el diseño.

- Diseñar un producto funcional, que ayude al medio ambiente y factible

Mesa 6 Núcleos Desarrollo Diseño

Áreas De Enfoque

Zona
- Metalmecánica
- Plásticos
- Envases
- Químicos

Cada Universidad Puede Responder De Forma Complementaria A Cada Zona

U. Central
7 años, 300 alumnos, 90 graduados

Univ. Central / Quito, Pichincha → Hecho, Grandes ⇒ Automotriz ⇩ Ya Vienen Diseñados, Poco Espacio Para Creación

⇩ MIPYMES ⇩ Empresas Familiares querían mejorar empaques, incorporar raíces culturales. → Poca capacidad de Venta y comercialización (sostenibilidad, etc.)

Sierra
- Alimentos
- Textil *
- Automotriz *
- Industrial
- MIPYMES *

Exportación, Constante Diseño como nichos para cluse estud. asesoren.

- Criteria? → Eficiencia
- Valor Agregado → Producto Nacional
  → Estudiante debe salir del aula

Vasari → Envases → La Vista Engancha
→ Mercado no ha cambiado, no reconoce aporte del Diseñador Industrial
→ Traductor de Procesos Creativos a Manufactura
→ Aparato Público debe fomentar Producción Nacional, Crear Demanda de Diseñadores. Ej: China

Edesa → Diseñadores quieren hacer mucho, pero algunas no funcionan, no son viables xq no hay tecnología, o no son efectivas de costos
→ Acercar a realidad local, no crear obras de arte.

Necesidades

Industria

1- No existen diseñadores de producto

2- presentación de la carrera en industrias
   → capacitaciones.

3- El diseñador debe ser creativo y conocedor de procesos

4- Confidencialidad

5- Innovación
   Actualización de lo que el mercado necesita

6- Asesoría en la búsqueda de profesionales con el perfil de diseñador.

Academia

1- Nos conozcan y nos abran las puertas

2.- Canalizar con la "persona correcta"

INDECTRO

- Ensayos de Medición → LEMAT
- Producto nuevo
- FALTA de personas y maquinaria preparadas
- Hacer moldes de rotomoldeo
- Han construido sus equipos
-

Personas en Diseño

- Potencial
  - Análisis de muchos granos

MESA 3

★ Colaboración
- Ensayos y pruebas
- Seminarios

★ Docencia
- Seminarios
- Educación Continua
- DUAL - Posibles estudiantes
- Cuatrimestre en Investigación Aplicada
- Innovación del sector ambiental
  - Economía Circular
  - Sostenibilidad

Materiales → prefabricados
Materiales → Servicios en obra

- Clústers → VIVIENDA

→ FEEDBACK EN LA MALLA CURRICULAR ESPOL
  └ LLAMAR A GREMIOS, ETC. PARA DISEÑAR
  └ HORAS DEBEN SER COMPATIBLES CON OTRAS UNIVERSIDADES → ABET, EC.

CONTENIDOS

LO QUE ESTÁ BIEN	NO ESTÁ TAN BIEN / PUEDE MEJORAR	MUST HAVE
	No está claro el encadenamiento de las materias Corequisito que tomen Diseño Producto y Taller de Diseño Especializar Materias por Materiales (Cerámicas | plásticas/polímeros | maderas | aleaciones) Chicos necesitan tener prácticas en campo.	

1er año Ciclo Central → Matemática, Física, Química, Dibujo Técnico, Artístico, Básico
& Materiales

Materiales y Manufactura [Materiales → Procesos Manufactura → Líneas de Producción]

Arcillas, locales vs las que se tienen que traer de afuera
  └ colores y cosas que se importan.

Que los chicos deban en la mayor cantidad de materias haya una empresa invitada, o visita, o problema para resolver.
  └ Soporte de la industria en las clases.

- Hacer que los industriales tomen conciencia de las ventajas de implementar el diseño y la innovación, para adquirirlas
- Invertir en diseño e innovación contratando diseñadores de productos, creando ambientes que promuevan la creatividad y faciliten la elaboración de prototipos
- Crear un ambiente de comunicación interdepartamental que fomente el flujo de información pertinente al desarrollo de un nuevo producto. (mercadeo, producción, ingeniería, financiera, etc)
- Crear productos que satisfagan las necesidades locales de los clientes y usuarios, aprender a escuchar al cliente para detectar nichos no explotados.
- Para poder industrializar se necesitan de moldes, matrices, utillajes, etc y hay pocos proveedores locales , se debería promover tecnificar y capacitar en la ingeniería del producto.
-