

DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL AL “*PRACTICUM*”:

*Estrategia de implementación para Practicum de la
Escuela de Diseño Anáhuac Mayab*

MDI. Carolina Lobo-Guerrero Arenas
carolina.loboguerrero@anahuac.mx

INTRODUCCIÓN

Esta ponencia tiene como objetivo compartir la estrategia que se está actualmente implementando en la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac Mayab, para realizar el acercamiento profesional de los estudiantes en el marco de las asignaturas denominadas *Practicum*, que son el espacio dentro de los Planes de Estudio que la institución destina para este fin.

Para ello, primero plantearé algunos aspectos generales en torno a las prácticas profesionales tales como su propósito, ventajas y desventajas.

En seguida, presentaré cómo es que el planteamiento del *Practicum* contrarresta algunas de las problemáticas que las prácticas profesionales tradicionales acarrearán, y hace del acercamiento laboral para los alumnos, más que una situación externa o complementaria a la Escuela, una experiencia que hace parte integral de los Planes de Estudio.

Posteriormente, comentaré cuál es la estrategia que puntualmente se está llevando a cabo en la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac Mayab, que tiene como objetivo ofrecer al alumno una experiencia de liderazgo dentro de su acercamiento al mercado laboral, y por este medio, pretende que los estudiantes egresen con un portafolio que dé cuenta, no sólo de su habilidad para responder a cuestiones técnicas y ser empleados, sino de su capacidad estratégica y de propuesta para insertarse como emprendedores en la sociedad. En este punto, presentaré ejemplos de proyectos por los estudiantes y mencionaré aspectos

relevantes en términos de las dificultades y actitudes de los alumnos, asesores y clientes involucrados en el programa.

Finalmente, y a manera de conclusión, plasmaré los principales aprendizajes que se han obtenido hasta el momento, a lo largo de un año y medio de implementación de esta estrategia, así como el reto que constituye hacia el futuro el poder dar un seguimiento a los egresados que hoy están pasando por este proceso de acercamiento laboral.

EL COMPLEJO ESCENARIO DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL TRADICIONAL

La práctica profesional como la entiendo desde el punto de vista más tradicional, es aquella modalidad de formación de un alumno universitario en la que durante los últimos semestres de su carrera se inserta en una determinada empresa o contexto laboral del “mundo real”, para desempeñar una actividad relacionada con el ejercicio práctico de aquello para lo que estudia.

Algunas definiciones que podemos encontrar al respecto de las prácticas profesionales refuerzan esta idea. Por ejemplo Pro México en su página web afirma que “las prácticas profesionales son un conjunto de actividades propias de la formación profesional para la aplicación del conocimiento y la vinculación con el entorno social y productivo” (ProMéxico, 2014).

En otras definiciones se hace referencia directa al propósito de las prácticas y se afirma que son un medio para que “el alumno ponga en práctica de manera integral los conocimientos teóricos, metodológicos, técnicos y axiológicos adquiridos en el proceso educativo de la profesión” (Facultad de Estudios Superiores Aragón, 2009).

Indudablemente se aprende en una práctica profesional y por ello es incuestionable la importancia de la vinculación para un estudiante universitario.

Sin embargo, también han existido problemáticas ligadas a las prácticas profesionales. Al respecto, se ha planteado que pertenecen a una “forma atomizada de organización de los estudios”, externas o manejadas por otros departamentos dentro de las Universidades y deslindadas de los planes de estudio (Zabalza Beraza, 2011, pág. 25).

Se ha hecho referencia también a la dificultad que representa para una Escuela el poder garantizar que la totalidad de sus alumnos realmente se inserten en contextos laborales que propicien un óptimo aprendizaje (Zabalza Beraza, 2011, pág. 22). El seguimiento que se da a un alumno que realiza prácticas externas, se ve en ocasiones limitado a la entrega de un reporte final de actividades.

Cuando pensamos específicamente en las prácticas profesionales en carreras de Diseño las problemáticas persisten. Por una parte, debido a la limitada oferta de espacios laborales que solicitan diseñadores, y por otra, a la sesgada o estereotipada visión que tiene la sociedad, las empresas y a veces hasta la misma academia, sobre el quehacer del diseñador, en donde su función se plantea como algo meramente técnico.

Es cierto que independientemente del lugar donde se realice una práctica y del tipo de trabajo que allí asignen a un alumno, éste obtiene un valiosísimo aprendizaje de índole vivencial y personal, dado que se enfrenta a la diversidad, a la incertidumbre, explora dentro de sí sus habilidades de interrelación, de comunicación y las saca a flote para tener un buen resultado, vive de cerca el asumir responsabilidades, las jerarquías, las reglas, las demandas de un superior, cumple con horarios establecidos sin posibilidad de plantear alguna excusa como las que a diario se reciben en las aulas.

Sin embargo, desde el punto de vista del desarrollo profesional, en donde se supone que el alumno aplique de manera integral los conocimientos que ha

adquirido durante la carrera, el aprendizaje no siempre se obtiene, porque este sí está supeditado al contexto laboral donde el alumno logre vincularse y al tipo de trabajo que le asignen.

En la gran mayoría de casos el trabajo que se da a un practicante de diseño está restringido a la parte técnica, al manejo de programas de cómputo, a hacer “talachas”. A veces incluso es confundido un servicio social o comunitario. No es el 100% de los casos, pero sí sucede¹.

Este panorama contradice lo que se enseña en las aulas en donde se invita a un ejercicio proyectual, de resolución de problemas, detección de oportunidades y formulación de soluciones, en donde el dominio de las herramientas técnicas es necesario sólo como medio para lograr una excelente ejecución.

No es del todo reprochable ingresar al mundo laboral haciendo gala de las habilidades técnicas, sin embargo, en mi opinión el problema radica en que esto no contribuye dentro del proceso educativo a valorar esa “formación integral” a la que se supone están enfocadas las prácticas, y mucho menos, ayuda a evaluar que el alumno tenga incorporadas todas las competencias para ser un profesional en su área.

Es ahí en donde surge la necesidad de intervenir, desde la academia, generando caminos que resulten más benéficos para todas las partes involucradas, especialmente para que los alumnos reconozcan su potencial de actuación y capacidad de propuesta y para las empresas, organizaciones, despachos y la sociedad en general, en virtud de que puedan apreciar y reconocer el valor del diseño desde una nueva perspectiva.

DE LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES AL *PRACTICUM*

¹ Esto se puede corroborar echando un vistazo a las bolsas de trabajo en línea, en donde los requisitos que solicitan para practicantes de diseño, son principalmente habilidades en el manejo de programas.

Desde hace ya varios años la palabra *Practicum* ha venido reemplazando la de Prácticas Profesionales en muchos planes de estudio. Más que un cambio en terminología, esta modificación supone un cambio conceptual en el que la vinculación de los estudiantes al mundo laboral no sucede de manera externa y ajena a las universidades, sino que está completamente integrada a los planes de estudio de las carreras (Zabalza Beraza, 2011, pág. 25).

Tal vez la gran diferencia que existe con respecto a las tradicionales prácticas, radica en que el *Practicum* plantea una formación profesional que no está basada sólo en el cambio del contexto de aprendizaje, es decir, aquel escenario en el cual se asume que, sólo por el hecho de ir a trabajar a una empresa, el alumno aprenderá y conseguirá empleo. El *Practicum* propone un acompañamiento y la complementación de conocimientos teóricos y prácticos, aunados a la experiencia de formación personal, en vinculación con contextos de trabajo (Zabalza Beraza, 2011, pág. 26).

Otro aspecto importante del *Practicum*, es que abre la posibilidad para pensar en otras relaciones de trabajo como el autoempleo o el emprendimiento, tal y como lo menciona Zabalza, "...el trabajo que han tenido que desarrollar durante su *Practicum*, siempre habrá supuesto una aproximación a un contexto real de actuación profesional y de esa experiencia podrán extraer ideas para organizar, si así lo desean, su propio autoempleo" (2011, pág. 9)

Este último punto resulta especialmente importante cuando pensamos en un acercamiento laboral en el ámbito del diseño, considerando que en muchas ocasiones la opción de trabajo para el diseñador es el trabajo como "diseñador independiente" o *freelance*.

EL PRACTICUM EN LA ESCUELA DE DISEÑO ANÁHUAC MAYAB

Los *Practicum* fueron incorporados en los planes de estudio de la Universidad Anáhuac Mayab (aplicando esto para toda la Red de Universidades Anáhuac) en la última actualización curricular que entró en vigencia en el año 2010 y así está asentado en el reglamento² de la Institución (Universidad Anáhuac, 2013, pág. 17).

Dentro de los planes de estudio de las carreras de la Escuela de Diseño se encuentran establecidos tres niveles de *Practicum* para las licenciaturas de Diseño Gráfico, Industrial y Multimedia, y cuatro niveles para la licenciatura de reciente apertura en Diseño y Producción de Moda³. En todos los casos, las asignaturas empiezan a aparecer en el plan a partir del quinto o sexto semestre de las carreras.

Teniendo en cuenta experiencias previas de prácticas profesionales más tradicionales, con las problemáticas o dificultades antes expresadas, y pensando a futuro en la importancia de buscar escenarios de inserción laboral a nivel de práctica “que sean capaces de estimular aprendizajes profundos y adaptados a la situación: que respondan a las necesidades del sector; que estén vinculadas a la investigación; que se realicen bajo formatos colaborativos; que impliquen la resolución creativa de problemas” (Korthagen & Loughran, 2006), se planteó en el semestre agosto – diciembre de 2012 la estrategia de *Practicum* que se describe a continuación, misma que empezó a implementarse a partir del semestre enero – junio de 2013 y que actualmente sigue en curso.

ESTRATEGIA DE *PRACTICUM* DE LA ESCUELA DE DISEÑO

La estrategia desarrollada en la Escuela apunta principalmente a ofrecer a los alumnos una perspectiva más amplia de inserción al mercado laboral, partiendo de la premisa de que las posibilidades laborales para diseñador no se limitan al

² Tal como se estipula en el Artículo 48 del Reglamento Universitario. (Universidad Anáhuac, 2013)

³ La licenciatura en Diseño y Producción de Moda se inauguró en Agosto de 2013, las de Diseño Industrial y Diseño Multimedia en Agosto de 2010, mientras que la de Diseño Gráfico lleva funcionando más de 15 años.

formato “empleado”, siendo esta sólo una posibilidad, sino que además, existen la opción de generar empleo, desarrollar negocios y ser uno mismo quien descubre y desarrolla las oportunidades de trabajo. Además, enfoca la experiencia profesional en el ejercicio proyectual (resolución de problemas a través de la investigación) y no sólo en el trabajo técnico.

Con esto en mente, los tres niveles de *Practicum* se han estructurado para acompañar al alumno en un acercamiento por diferentes tipos de interacción con el mundo laboral, en los que va aumentando la complejidad y la demanda a nivel personal y de conocimientos.

	PRACTICUM I	PRACTICUM II	PRACTICUM III
Tipo de vinculación laboral	Responder el brief de un cliente	Desarrollar un proyecto de emprendimiento	Liderar un proyecto para un cliente
Dinámica de trabajo	En equipos por disciplinas	En equipos multidisciplinarios conformando un despacho	En equipos multidisciplinarios o no, dependiendo del proyecto
Conocimiento vinculado en el plan de estudios	Administración de proyectos de diseño	Desarrollo de plan de negocios	Aspectos legales del diseño
Espacios de trabajo	Centro de Diseño Anáhuac Mayab	Escuela de Diseño	Empresa o Institución vinculada
Rol del alumno	Atender las necesidades del cliente	Desarrollar y emprender una propuesta propia	Interpretar la necesidad del cliente y agregar valor
Rol de los asesores	Asesorar el trato con el cliente e intermediar en la relación	Propiciar la reflexión y autocrítica, para elevar el nivel de los proyectos	Asesorar el trato con el cliente sin intervención directa
Rol de las empresas o clientes	Validar y aprobar las propuestas de diseño	Contribuir, invertir o vincularse al desarrollo de las iniciativas	Ser el cliente!

Imagen 1 Comparativo de la dinámica de cada uno de los niveles de *Practicum*. Elaboración propia.

Describo a continuación cada nivel:

PRACTICUM I

En *Practicum I* los alumnos conocen la modalidad de “trabajar para un cliente”. El objetivo en este primer acercamiento es guiar a los alumnos en un trabajo que responda directamente a una demanda o necesidad establecida por el propio cliente.

Los equipos de trabajo son los responsables de buscar un cliente que tenga una necesidad específica a resolver. En algunos casos, el proyecto es asignado directamente por la Escuela, a través de los clientes de la Incubadora de Negocios de la Universidad Anáhuac Mayab.

La coordinación de la Escuela, en conjunto con los asesores de *Practicum*, aprueban o no la realización del proyecto, tomando en cuenta criterios de complejidad de la problemática a resolver, viabilidad para ejecutarse en los tiempos planteados y relevancia para la intervención desde el diseño.

A la par de *Practicum I* los alumnos cursan Administración y Programación de Proyectos de Diseño, materia en la que aprenden cuestiones sobre planificación de proyectos de diseño, elaboración de presupuestos y cotizaciones, gestión de tiempos y recursos, rentabilidad de proyectos, entre otros. Todos los ejercicios de la asignatura se ligan con el proyecto de *Practicum I*.

PRACTICUM II

En *Practicum II* los alumnos conocen la modalidad de trabajar “generando un despacho propio”. En este caso no existe un cliente. El objetivo es invitar a los alumnos a pensar en la creación de productos, marcas o servicios, con potencial para convertirse en negocios propios, en un emprendimiento.

A fin de lograr proyectos más completos y pensando que diseñar es en esencia una actividad colaborativa, se les convoca a trabajar en **equipos interdisciplinarios**, en este caso conformando equipos integrados por alumnos de tres de las carreras: Diseño Gráfico, Industrial y Multimedia.

Cada despacho de diseño presenta a la coordinación de la Escuela y a los asesores un anteproyecto con la descripción de la problemática a investigar, misma que debe responder a los intereses particulares del equipo.

A la entrega de resultados de proyectos asisten invitados externos, relacionados con las temáticas trabajadas, quienes fungen como posibles “inversionistas”. También se convoca a miembros de la comunidad universitaria, directores de carrera y Oficina de Transferencia, para que aporten una perspectiva crítica sobre la viabilidad de los proyectos.

Al mismo tiempo que se cursa *Practicum* II los alumnos toman la materia de Administración del Diseño, cuyo enfoque es el desarrollo de planes de negocio y de esta manera se liga con el proyecto de *Practicum* II.

PRACTICUM III

En *Practicum* III el objetivo es acompañar a los alumnos en el desarrollo de proyectos vinculados a empresas locales de diversos ramos. Sin embargo, a diferencia del trabajo de *Practicum* I, en esta ocasión se busca que los alumnos vayan más allá del *brief*. El fin es que logren una verdadera interpretación de las necesidades del cliente, incluso ayudándole a reconocer cuál es su oportunidad en el mercado y ofreciendo así propuestas con un mayor un valor agregado.

En *Practicum* III se requiere que los alumnos logren posicionarse como líderes de los proyectos, a fin de demostrar su capacidad de propuesta y potencial de acción

en el escenario laboral real, con proyectos que les servirán para su portafolio profesional y como carta de presentación para el futuro.

El vínculo con las empresas se establece tanto por parte de la Escuela de Diseño, como de manera independiente por parte de los alumnos, quienes en muchos casos tienen contactos que son afines a sus intereses.

Cada equipo gestiona el proyecto de acuerdo a una propuesta de trabajo que establece y presenta a su cliente al inicio del semestre. Aunque los proyectos no tienen costo para las empresas, los alumnos incluyen un presupuesto, a fin de educar, tanto a los alumnos en el proceso de “estimar los costos el desarrollo conceptual del diseño”, como a las empresas o instituciones en el proceso de “valorar cuánto cuesta el diseño”.

A la par de *Practicum* III se cursa la materia Aspectos Legales del Diseño, en la cual, se obtienen conocimientos relacionados con la protección intelectual, registro de marca, patentes, el marco legal y jurídico del diseño, entre otros. Esta información ayuda al alumno a entender qué pasa con la propiedad intelectual de aquello que se encuentra diseñando para un determinado cliente.

Como parte de los requisitos de la Escuela, en este último *Practicum* se hace especial énfasis en el proceso reflexivo a través de una bitácora que registra las interacciones con cliente y avances propios del proyecto, así como de la elaboración de un documento escrito, que recopila la investigación y resultados.

ASESORES Y ESPACIOS DE TRABAJO

La supervisión de los *Practicum* está a cargo de profesores con un perfil profesional claramente marcado, activos en el contexto laboral local o nacional.

Más que guiar el desarrollo del proyecto en términos de contenidos, su función es acompañar y asesorar el desenvolvimiento de los equipos en el trato con el cliente y propiciar la reflexión y autocrítica de los avances obtenidos.

Siguiendo con el espíritu de colaboración interdisciplinaria, se busca el apoyo de profesionales con experiencia en diversos ámbitos y se invita también a los alumnos a buscar asesores externos, además de los que la escuela proporciona.

En términos de los espacios designados para el trabajo, se utilizan principalmente las instalaciones del Centro de Diseño Anáhuac Mayab, que gracias a que está ubicado fuera del campus y que ofrece las facilidades de una oficina para realizar juntas o presentaciones, permite que los alumnos salgan de su “área de confort” universitaria y encaren al cliente en un contexto neutral. Así mismo, especialmente en *Practicum III*, los alumnos pueden reunirse directamente en el contexto de trabajo del cliente (empresa, institución u oficina) y recibir asesorías en la Universidad.

EJEMPLOS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Para hablar de los resultados obtenidos en la implementación de esta estrategia, vale la pena mencionar algunos ejemplos de los proyectos. En el caso de *Practicum I* y *II* ya hay proyectos terminados, y en el caso de *Practicum III* se encuentran en desarrollo actualmente.

Casos de éxito de proyectos de *Practicum I*:

Identidad para Miel Orgánica “Guillermo y Julián”

A través de la incubadora de negocios de la Universidad Anáhuac Mayab, se asignó al cliente “Guillermo y Julián” a un equipo de alumnas de Diseño Gráfico⁴.

⁴ Alumnas a cargo del proyecto: Marisol Vales y Lourdes Molina, estudiantes de Diseño Gráfico de la Anáhuac Mayab.

El brief del cliente fue desarrollar la identidad corporativa para su pequeña empresa, dedicada a la producción de miel orgánica. La identidad debía incluir el logotipo para la marca del producto y sus etiquetas, así como la papelería de la empresa y el manual de manejo de marca.

Hoy por hoy, el producto se comercializa a nivel regional e incluso se exporta a Europa con la imagen que las alumnas desarrollaron en el curso.



Imagen 2 Fotografía del sitio web de Guillermo y Julián, que muestra el producto (Guillermo & Julián, 2014). El logo fue desarrollado por alumnas de Diseño Gráfico en *Practicum I*.

Taller de diseño de modas de Sofía Palmero

En este caso, alumnas de Diseño Industrial⁵ encontraron como cliente a la diseñadora yucateca Sofía Palmero, quien requería mejorar el funcionamiento, en términos del uso del espacio, de su taller de costura.

Los resultados de la propuesta lograron impactar a la cliente, el proyecto fue comprado y las alumnas contratadas para su ejecución. Por esto el taller de Sofía Palmero es hoy una realidad y a partir de este trabajo las alumnas han sido convocadas, incluso por la misma Universidad Anáhuac Mayab, para colaborar en el diseño de un salón de *coworking*, que actualmente se construye para el parque tecnológico *Tecnia* (el nuevo edificio de la universidad que albergará la Oficina de Transferencia y la Incubadora de Negocios).

⁵ Alumnas a cargo del proyecto: Andrea Barbosa, Angélica Brizuela y Diana Pérez, estudiantes de Diseño Industrial de la Anáhuac Mayab.



Imagen 3 Izq. Render realizado por las alumnas para la presentación del concepto. Der. Fotografía del taller de la diseñadora entregado.

Casos de éxito de proyectos de *Practicum II*:

Despacho: 5D Estudio Creativo

En este proyecto se fusionaron las habilidades de alumnos tanto de Diseño Gráfico como de Diseño Multimedia⁶.

La problemática de trabajo planteada por el estudio 5D Creativos, giró en torno a las necesidades de aprendizaje de niños con Síndrome de Down y por ende el reto que esto representa para sus padres, familiares y profesores.

Ante este desafío, se desarrolló una herramienta tecnológica didáctica, materializada en un juego para tabletas digitales, que ayuda a reforzar, de forma

⁶ Alumnas a cargo del proyecto: Maribel Cicero y Valentina Bolio, estudiantes de Diseño Gráfico, y Samantha Núñez, estudiante de Diseño Multimedia de la AnáhuacMayab.

personalizada y tantas veces como sea necesario, los conocimientos que cada niño va adquiriendo. Incluye también funciones para que los padres puedan supervisar y estimular los logros de sus hijos.



Imagen 4 Parte del video desarrollado por las alumnas para dar a conocer el juego.

El proyecto fue presentado a CediDown⁷ y a miembros de la Incubadora de Negocios de la Universidad Anáhuac Mayab, quienes tras conocer los resultados, realizaron el ofrecimiento de brindar asesoría para hacer realidad el proyecto.

Despacho: Cumulus

Este despacho se integró con alumnos de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Multimedia⁸ y el desafío de diseño giró en torno a una problemática que se presenta día a día con los horarios, rutas y servicio del transporte de la Universidad Anáhuac Mayab denominado *Mayabus*.

A partir de la investigación realizada, el equipo desarrolló una aplicación para *smartphones* que ayuda a indicar a través de geo localización la ubicación exacta del camión. De igual forma, da avisos a los usuarios frecuentes sobre cambios y modificaciones en las rutas, envía notificaciones a la institución en caso de presentarse algún inconveniente en la vía, entre otras funciones.

⁷ Centro de Intervención e Inclusión de las personas con el síndrome de Down y sus Familias A.C. de Mérida.

⁸ Alumnos a cargo del proyecto: Carina Barbachano, Andrea Córdova y Luz Casillas, estudiantes de Diseño Gráfico, y Alejandro Partida, estudiante de Diseño Multimedia de la Anáhuac Mayab.

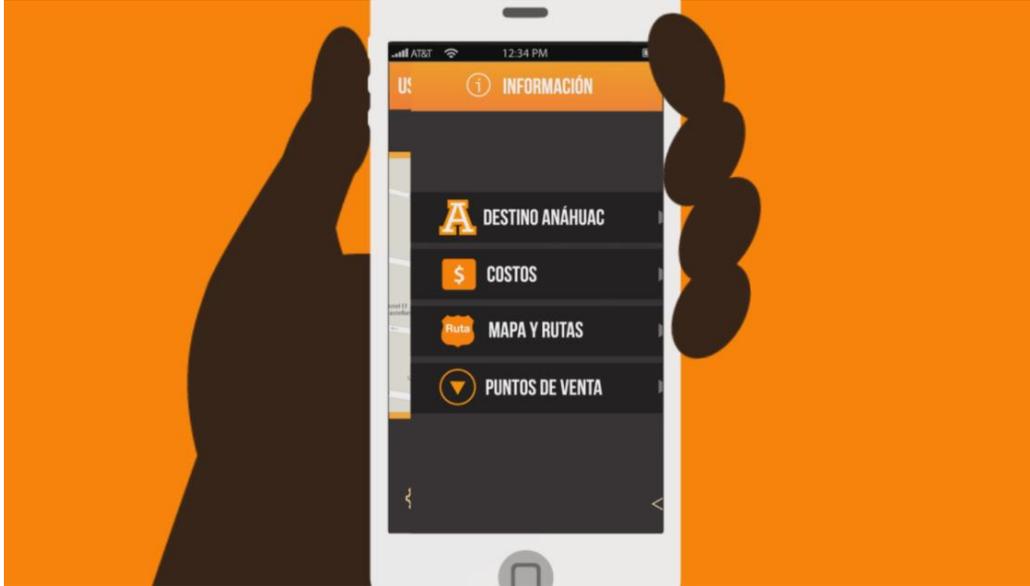


Imagen 5 Parte del video desarrollado por el equipo para dar a conocer la aplicación.

El desarrollo fue presentado ante directivas de la Universidad, de las áreas de Comunicación Institucional, Atención Pre-Universitaria y Oficina de Transferencia. Esta última de igual forma, ofreció asesoría en para llevar a la vida la aplicación.

Proyectos en curso de *Practicum* III:

Actualmente alumnos del último semestre de las tres licenciaturas se encuentran desarrollando proyectos para *Practicum* III con empresas o instituciones contactadas tanto por la Escuela como por ellos mismos.

Vinculación con el Gran Museo del Mundo Maya de Mérida

Al tratarse de un proyecto cultural de reciente inauguración y de gran impacto para la ciudad de Mérida en materia educativa y de turismo cultural, la Escuela de Diseño encontró en el museo un escenario de trabajo ideal para demostrar el potencial de los alumnos.

A la fecha se están desarrollando cuatro proyectos en los que participan alrededor de 11 alumnos de las diferentes carreras de la Escuela de Diseño. Los proyectos son diversos: desarrollo de una línea de objetos de colección para la tienda del museo, sistemas de soporte para exhibición de material 2D de exposiciones temporales, desarrollo de material didáctico para la estancia infantil del museo y diseño de un sistema de guías multimedia para las salas del museo.

La vinculación tal como se planteó, no incluye un compromiso por parte del Museo para invertir en la realización de los proyectos. Sin embargo, el objetivo y al mismo tiempo la motivación para los alumnos, es lograr que al finalizar el semestre los resultados superen las expectativas de los encargados del Museo para que realmente quieran invertir en su desarrollo.

Vinculación con *Servimatic*

Las Escuelas de Ingeniería y Diseño plantearon un esquema de colaboración con la empresa *Servimatic*, dedicada al diseño, producción y distribución de sistemas automatizados para dispensar agua.

Fruto de ello se están desarrollando tres proyectos, uno en Ingeniería y dos en Diseño que consiste en el rediseño estructural y gráfico, del empaque del principal producto de la empresa.

En este caso la empresa sí está buscando la implementación del rediseño que realicen los alumnos, lo cual agrega tanto de presión como motivación en el trabajo de los alumnos por la calidad de los resultados que se esperan.

DIFICULTADES PRESENTADAS PARA ALUMNOS, ASESORES Y CLIENTES

A lo largo de este proceso se ha podido observar que el trabajo de *Practicum* ha desencadenado para los alumnos diversos sentimientos, desde frustración y confusión, hasta satisfacción y orgullo.

El tener que buscar un cliente para trabajar y definir qué proyecto desarrollar es sin duda un reto. Algunos lo aprovechan y visualizan las posibilidades a futuro que esto trae, y otros definitivamente no lo asumen y se quedan haciendo trabajos escolares para un cliente, con una consecuencia que impacta en su portafolio.

Específicamente en el *Practicum I* la mayor dificultad para los alumnos es que, por primera vez, están solos en el contenido del proyecto y son ellos los que tienen la responsabilidad de llevarlo a buen término, dado que la asesoría va dirigida hacia el manejo del cliente y la administración del proyecto como tal.

En el *Practicum II* el reto principal es hacer equipo con alumnos de otras carreras, con gente que en muchos casos no conocen y bajo estas circunstancias, sacar adelante un proyecto desde cero, empezando con la detección de una problemática que resulte interesante o afín para todo el equipo.

En el *Practicum III*, hasta el momento algo que ha llamado la atención es la inseguridad con la que los alumnos se “plantan” frente al cliente para tomar las riendas y el liderazgo de los proyectos, a pesar de que, como parte de la investigación y el proceso que llevan a cabo, se empiezan a dar cuenta de las oportunidades de mejora que tienen sus clientes. La sensación que queda es que se limitan a trabajar en “el pedido”, en lugar de esforzarse por dar más de sí.

Por parte de los asesores el reto principal ha consistido en lograr que el alumno reflexione sobre el proceso de diseño, sobre su rol dentro de un equipo de trabajo, que eleve el nivel de profundidad del proyecto y gane de esta forma la seguridad que requiere para tomar decisiones.

Por parte de los clientes, la respuesta ha sido en la mayoría de casos positiva e incluso “de asombro”, en el sentido de que difícilmente se imaginan en un principio, cuando dan su *brief* o exponen su necesidad, cuánta investigación,

análisis y reflexión conlleva el proceso de diseño, y pocas veces visualizan el alcance de los resultados que se pueden obtener del diseño.

CONCLUSIÓN: APRENDIZAJES Y RETOS DE CARA AL FUTURO

El *Practicum* debe ser visto y presentado como una ventana de oportunidad única, en la que aun siendo estudiantes, con las ventajas de experimentar el error y aprender de él que esta posición implica, es posible acercarse al mundo laboral para probarse y demostrar ante los demás lo que son capaces de hacer, sus límites y posibilidades.

En el transitar de esta estrategia, los aprendizajes han sido múltiples tanto para la Escuela, los asesores, los alumnos y los mismos clientes. Es un proceso formativo en un sentido amplio, que merece la pena vivirse, experimentarse y al que se le debe una atención cercana a fin de realizar los ajustes necesarios a buen tiempo.

Algunos de los aprendizajes que se destacan en términos generales son:

- A los alumnos les falta compromiso y tener la capacidad de ver este proceso como una verdadera oportunidad de portafolio profesional, no sólo con un proyecto escolar más.
- A pesar de la dificultad que en un inicio representa trabajar con alumnos desconocidos y de otras carreras, ellos mismos se han logrado dar cuenta del valor agregado que se obtiene al realizar proyectos con personas que tienen otras especialidades, visiones, intereses. Prueba de ello está en la calidad de los proyectos realizados.
- Las carencias en temas de administración de proyectos, modelos de negocios, emprendimiento y aspectos legales de los proyectos se hacen evidentes, incluso a pesar de que las asignaturas en las que se imparten estos conocimientos están ligadas. En este aspecto, hace falta mucho

camino por recorrer. Una clara oportunidad para contrarrestar este punto, es fomentar la interdisciplinariedad en la elaboración de proyectos con otras Licenciaturas como Negocios y Administración. Esto sin dejar de lado el hecho de que los diseñadores cuenten con información mínima necesaria para entender el aspecto comercial y gerencial del diseño.

- A pesar de los ofrecimientos hechos por la Incubadora de Negocios para dar continuidad a los mejores proyectos de *Practicum* II, ningún proyecto al momento ha iniciado tal proceso, principalmente, porque sienten que aún les hace falta desarrollar más los contenidos o porque no consideran que pueda ser un negocio como para invertir tiempo en desarrollar.
- Es importante continuar con la labor de difusión dentro de las Universidades y hacia las empresas o instituciones (públicas o privadas), para que conozcan, no sólo el valor agregado que aporta el diseñador, sino que además, conozcan cuál es la propuesta del *Practicum* y cómo éste puede ayudar a establecer un círculo virtuoso de colaboración y aprendizaje entre la universidad, la empresa y los estudiantes.
- En el trabajo de *Practicum*, los asesores se enfrentan y lidian con la madurez y la pasión que tenga cada alumno a nivel personal, pero sobre todo con las ganas que tenga de hacer del diseño no sólo su carrera de estudio, sino su profesión de vida. Este factor aparece como determinante en la calidad de los proyectos que se ejecuten.

Por último, hay que mencionar que si bien la experiencia de *Practicum* conseguida hasta el momento deja sin lugar a duda un buen sabor de boca, sabemos que no termina aquí. De hecho, apenas empieza y el verdadero logro del *Practicum* se va a ver representado de manera tangible con los resultados que obtengan nuestros egresados una vez estén ejerciendo el diseño a nivel profesional.

Por esto, es fundamental hacia el futuro implementar una estrategia que permita dar seguimiento puntual a los egresados que han pasado por la modalidad de

Practicum comentada a lo largo de este texto, para corroborar en el mediano y largo plazo la incidencia positiva o negativa del *Practicum* en la vida profesional.

BIBLIOGRAFÍA

- Facultad de Estudios Superiores Aragón. (2009). *Documentos, trámites y convocatorias: Reglamento de Práctica Profesional*. Obtenido de http://www.aragon.unam.mx/oferta_educativa/licenciaturas/dis_industrial/pdf/reglamento_practica.pdf.
- Korthagen, F., & Loughran, J. y. (2006). Developing fundamental principles for teacher education programs and practices. *Teaching and teaching education* (22), 1020-1041.
- Parent Jacquening, J. M., Esquivel Estada, N., & Heras Gómez, L. (2004). *Congreso Internacional Retos y Expectativas de la Universidad: Memorias Cuarto Congreso*. Obtenido de <http://www.congresoretosyexpectativas.udg.mx/Framesetmemorias.htm>
- ProMéxico. (2014). *Pro México Inversión y Comercio. Secretaría de Economía*. Recuperado el 24 de Febrero de 2014, de http://www.promexico.gob.mx/es_mx/promexico/Practicas_Profesionales
- Universidad Anáhuac. (2013). *Reglamento general para alumnos de licenciatura de la Universidad Anáhuac*.
- Zabalza Beraza, M. (2006). El *Practicum* y la formación del profesorado: balance y propuesta para las nuevas titulaciones. En Escudero, J. M. (2006). *La mejora de la educación y la formación del profesorado. Políticas y prácticas*. Barcelona: Octaedro.
- Zabalza Beraza, M. A. (2011). A vueltas con el *Practicum*. *Revista de Docencia Universitaria (RED-U) Vol. 9 No. 2*, 9.
- Zabalza Beraza, M. A. (2011). El *Practicum* en la formación universitaria: estado de la cuestión. *Revista de Educación No.354 La formación práctica de estudiantes universitarios: repensando el Practicum*, 21-43.