

MADRUGADAS RURALES

Madrugada Rural del 02 de Septiembre de 2015

El Ing. Jaimes, quien es egresado de la Universidad de los Andes – Colombia, inicia su presentación refiriendo al emprendimiento como base para el desarrollo de procesos de innovación. Señala que es importante analizar el concepto de innovación, lo que significa que no hay que adoptar acríticamente dicho concepto, sino adaptarlo a nuestras realidades y nuestras culturas, reconociendo los patrones de innovación de las empresas. Se debe evitar el seguidismo marcado a lo que se hace en los países más avanzados y vincular los agentes de los sistemas de innovación.

Otro frente del emprendimiento abordado es el concepto de emprendimiento social, que para muchos sigue siendo difuso, pero cada vez menos desconocido, la OIT confirma que no existe una definición única y universal sobre emprendimiento social, ni tampoco existe un único tipo. Sin embargo, todo emprendimiento social presenta en esencia tres elementos claves: un objetivo social, una innovación transformadora y un modelo de negocios sostenible. El emprendimiento social suele darse y tener éxito, en los sectores de la economía donde el mercado ha fallado y la acción del Estado es inexistente o ineficaz. Un emprendimiento social, cuando resulta exitoso, puede no sólo transformar las vidas de los beneficiarios, sino también la forma de abordar un problema en general. Ejemplifica lo anterior mediante el uso de video “*Super Sproutz*”, como en los EEUU se realizan campañas para el consumo de vegetales. Alrededor de esto manifiesta que se crean show que son vendidos a grandes empresas filmicas como Disney.

Las ideas de negocio como base del emprendimiento en abstracto pueden ser geniales, pero si no se tiene en claro cómo transformarlas en realidad, pueden no encontrar apoyo, tambalearse frente a los problemas o quedar olvidadas en el tiempo. Otro fenómeno que ocurre con cierta frecuencia es el robo de ideas; ideas que por no materializar o no hacerlo en tiempo son perdidas por parte de quien las generó.

Otro tema abordado es el diseño centrado en el usuario, como elemento de éxito dentro en el Emprendimiento. Es aquí donde la usabilidad juega un rol preponderante, por lo que esta hace referencia a la rapidez y facilidad con que las personas llevan cabo sus tareas propias a través del uso del producto objeto de interés, idea que descansa en cuatro puntos:

- *Una aproximación al usuario:* Usabilidad significa enfocarse en los usuarios. Para desarrollar un producto usable, se tienen que conocer, entender y

trabajar con las personas que representan a los usuarios actuales o potenciales del producto.

- *Un amplio conocimiento del contexto de uso:* Las personas utilizan los productos para incrementar su propia productividad. Un producto se considera fácil de aprender y usar en términos del tiempo que toma el usuario para llevar a cabo su objetivo, el número de pasos que tiene que realizar para ello, y el éxito que tiene en predecir la acción apropiada para llevar a cabo. Para desarrollar productos usables hay que entender los objetivos del usuario, hay que conocer los trabajos y tareas del usuario que el producto automatiza, modifica o embellece.
- *El producto ha de satisfacer las necesidades del usuario:* Los usuarios son gente ocupada intentando llevar a cabo una tarea. Se va a relacionar usabilidad con productividad y calidad. El hardware y el software son las herramientas que ayudan a la gente ocupada a realizar su trabajo y a disfrutar de su ocio.
- *Son los usuarios, y no los diseñadores y los desarrolladores, los que determinan cuando un producto es fácil de usar.*

Con lo anterior refiere que la idea de "*diseño centrado en el usuario*" propone que los diseñadores comprenden el contexto de uso: esto significa un profundo entendimiento del usuario, del entorno en el que se desarrolla el trabajo y las tareas de usuario. Además, se contemplarán los aspectos de mantenimiento del producto o sistema, asistencia al usuario y documentación. En contraste, la expresión "*diseño centrado en el uso*", muy habitual en el ámbito bibliográfico y ante la que hay que prevenir al lector, sugiere que el diseñador sólo necesita concentrarse en las tareas de usuario, lo que parece que hace entender al usuario y al contexto como algo menos importante.