

# EL ECOSISTEMA EMPRENDEDOR EN LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES. LA INCORPORACIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL COMO AGENTE ESTRATÉGICO DE INNOVACIÓN

*Enrique D'Amico (LIDDI<sup>33</sup>/FdA/UNLP)*

*damico.enrique@gmail.com*

La investigación en curso titulada originalmente “El ecosistema emprendedor en la provincia de Buenos Aires. La incorporación del diseño industrial como agente estratégico de innovación”, es llevada a cabo bajo la dirección del Mgr Federico Del Giorgio Solfa, en el marco de una Beca Doctoral otorgada por la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires que se encuentra en su tercer año y que involucra el cursado del Doctorado en Artes de la Facultad de Artes de la UNLP, institución en la cual se lleva a cabo la investigación por medio del Laboratorio de Investigación y Desarrollo del Diseño Industrial (LIDDI).

---

<sup>33</sup> Laboratorio de Investigación y Desarrollo del Diseño Industrial (LIDDI)

## RESUMEN

El nuevo paradigma laboral, signado por el trabajo autoorganizado y por la proliferación de manifestaciones profesionales del diseño, invita a explorar las diversas direcciones en que se expande el diseño industrial y de qué modo accionan los diseñadores emprendedores dentro del ecosistema en el que operan culturalmente y en el que buscan innovar a través de la creación de sentido. Es por ello, que la siguiente investigación en diseño, pretende identificar las prácticas que llevan a cabo los diseñadores industriales emprendedores en la provincia de Buenos Aires y analizar el proceso emprendedor, haciendo foco la caracterización de su etapa genealógica. Entendiendo al emprendedorismo como un fenómeno complejo y multidimensional, del cual pueden sistematizarse experiencias a partir del estudio de casos, con el fin de generar herramientas proyectuales para los futuros diseñadores que pretendan iniciar un proyecto autogestionado.

## PALABRAS CLAVE

Diseño Industrial – Ecosistema Emprendedor - Provincia de Buenos Aires. – innovación - emprendedorismo

## INTRODUCCIÓN

A los fines de este ensayo, y condensado los principales aportes de los autores abordados hasta el momento, diremos que el ecosistema emprendedor (de ahora en más EE), es:

Un dispositivo de vinculación inter-actoral, en el cual, un conjunto heterogéneo e interdependiente de actores, cosas y lugares se vinculan (formal e informalmente), para lograr resultados con niveles de innovación superiores a los que podrían alcanzar de manera individual y dando lugar a diversas relaciones de gobernanza.

En otras palabras, podemos decir que el EE, es el tablero de juego en el cual operan los diseñadores emprendedores, del cual forman parte, y con el cual se genera una retroalimentación constante que mantiene vivo a dicho ecosistema.

Adicionalmente, los estudios en torno al emprendedorismo han sufrido un giro metodológico, pasado de un enfoque basado en los emprendedores en términos individuales, a un estudio basado en “el proceso emprendedor” en su conjunto (Stam y Spigel, 2016).

Para su análisis, este proceso fue estructurado temporalmente en tres momentos que son inherentes al proceso emprendedor, y del cual se desprenden diversos ejes de análisis en los cuales se profundizará:

1. El primer momento, es un estado que denominaremos *presente*, en el cual se conforman los emprendimientos y definen estratégicamente su campo de acción en base a la pregunta sobre ¿Cuál es el estado actual de las cosas?

Para esta etapa, resultó productivo el enfoque propuesto por Ezio Manzini en su libro «Cuando todos diseñan» (2015). Desde su perspectiva basada en la innovación social, nos convoca a pensar en el trabajo como un medio de expresión de los proyectos vitales de las personas. De esta manera, el diseño puede manifestarse de diversas maneras, llevando a cabo diferentes roles y generando cambios que podríamos definirlos como “innovaciones culturales”, que, a su vez, expanden los límites del diseño industrial, dando lugar a nuevos discursos divergentes y nuevas temáticas son problematizadas.

En este momento, es relevante el enfoque propuesto por Dorst (2017) el cual introduce el concepto de “marcos de referencia” y plantea que:

«Un punto de contacto claro entre el método de creación de marcos de referencia y el pensamiento del campo más amplio de las ciencias de la gestión y la organización se encuentra en el terreno del emprendimiento» y asegura que «La innovación de marcos de referencia es una actividad de emprendimiento clave» (p 157-158).

Por otro lado, en este eje nos propondremos indagar cuáles son las habilidades y competencias específicas necesarias para llevar a cabo un emprendimiento y cómo podrían introducirse en el proceso de formación de estos profesionales universitarios.

2. El segundo momento, es una fase intermedia que denominaremos *realidad híbrida*, en la cual el diseñador emprendedor se vincula con otros actores del Ecosistema para materializar sus ideas.

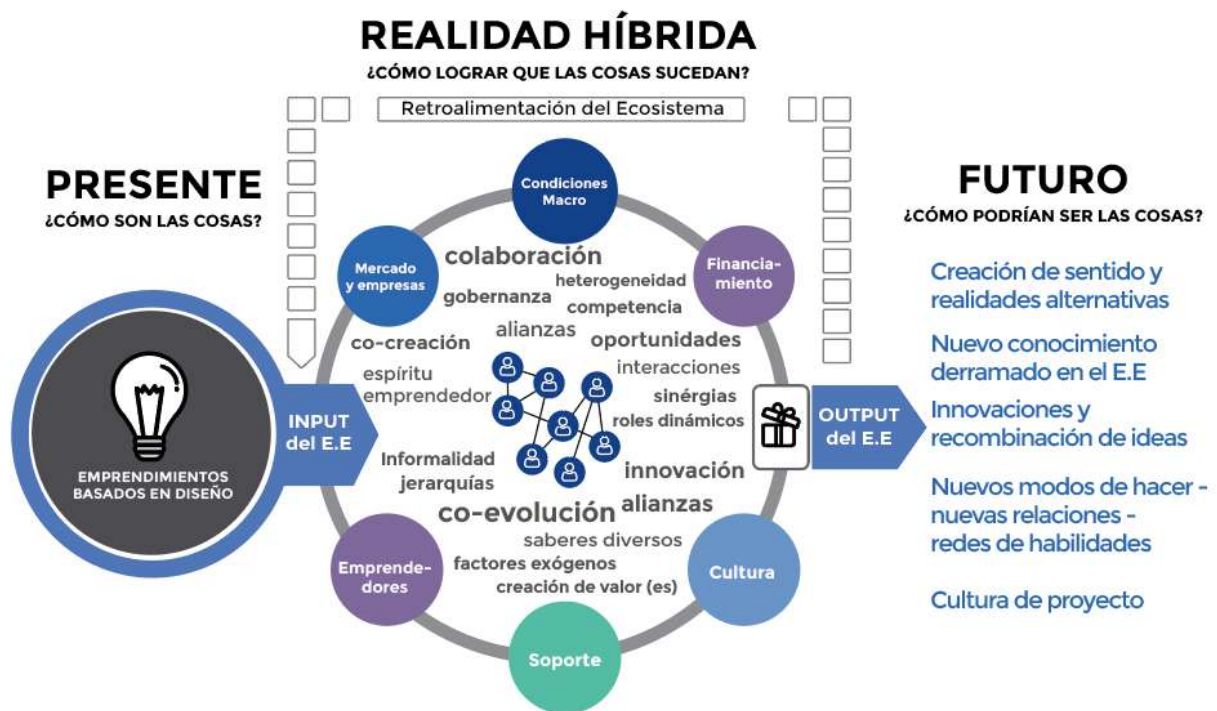
En esta fase, cobra importancia la mirada del diseño estratégico, que en términos de Leiro (2008, p. 25) le permite al diseñador navegar por la red, detectar conexiones, los signos y los rituales, dialogar con los actores humanos y artificiales, así como negociar con las entidades privadas, públicas, políticas y comunitarias.

Se suman a este autor, las miradas de Dorst (2017), Beatriz Galán (2009) e Isabel Campi (2020), quienes desarrollan conceptos sobre la habilidad de los diseñadores para integrar diversos saberes y generar marcos de referencias que propician la resolución de problemas de manera creativa y teniendo en claro el sistema que hay entorno al producto.

3. El tercer momento, si bien es inmanente al momento 1 (presente), es el escenario *futuro* para el cual el diseñador propone una solución de diseño guiado por la pregunta sobre ¿Cómo podrían ser las cosas?

Este tercer momento representa un área de resultados en diversos niveles. En primer lugar, se analizarán los resultados o productos que son llevados a cabo por los emprendimientos en sus diversos contextos de producción auto-organizada, para lo cual se abordaron categorías de autores como Bonsiepe (2010) que nos propone 13 vectores (driving forces) posibles para la innovación en diseño, pero además se pretende abordar como dijimos, la innovación desde el punto de vista social y su impacto cultural en el territorio en el cual operan los emprendimientos.

En segunda instancia, debido a que el eje del análisis de los ecosistemas emprendedores desplazó la figura individual de los emprendedores y se focaliza en “el proceso emprendedor” (Stam y Spigel, 2016), se detectó la importancia de analizar los diversos resultados que se logran a nivel ecosistema, entre los cuales estos autores ponen en relevancia la generación y captura de valor por parte de los emprendimientos productivos (en términos de Baumol, 1996), y que además mencionan como rasgo distintivo en relación a otros conceptos y ecosistemas similares (clusters, sistemas regionales de innovación, etc.), que en el EE, ocurre un flujo “derrame de conocimiento”, vehiculado por los propios emprendedores y los mentores, a través de redes informales de vinculación (Stam y Spiguel, 2016), compartiendo de algún modo la experiencia individual de lo que ellos denominan el “proceso emprendedor”.



[Fig. 1] Esquema ecosistema emprendedor, elaboración propia, 2021

A continuación, se enumeran sintéticamente, las principales características de los EE.

- a) Heterogeneidad de actores e informalidad en las interrelaciones.
- b) Interdependencia entre actores.
- c) Relaciones de gobernanza y “juegos de poder” entre actores.
- d) Sistema multi-agente, dinámico, debido al cambio de roles de los actores dentro del EE.
- e) Co-evolución de los actores constitutivos. El sistema se retroalimenta a sí mismo y se mantiene vivo gracias a la participación de los emprendedores.
- f) Colaboración y Competencia entre actores.
- g) Desplazamiento del imperativo de innovación: Los sistemas de innovación regionales de la década de los 90’s, estaban basados en modelos lineales, de innovación impulsada por la tecnología, mientras que

aquellos que emergieron a fines de la primera década del segundo milenio, se rigen por los modelos de negocios basados en los usuarios (Thomas & Autio 2019).

h) Se obtienen niveles de innovación superiores que los que se pueden lograr los actores individualmente;

i) Derrame horizontal de conocimiento entre los actores constitutivos (Autio et al., 2018: 20)

## **HIPÓTESIS**

1. Los emprendimientos actúan como espacio de manifestación de los proyectos vitales individuales y/o colectivos de los diseñadores que a través de su auto-organización estratégica y el diseño de nuevos productos crean sentido y representaciones de escenarios futuros alternativos a los que ofrece tradicionalmente el mercado laboral actual.

2. La visión integradora (Campi, 2020) y la aplicación del pensamiento estratégico que singulariza al diseño industrial, le confiere las habilidades necesarias para actuar de nexo coordinante en los procesos de innovación con multiplicidad de actores, disciplinas y saberes característicos de los ecosistemas emprendedores.

3. La indefinición de teorías unívocas en torno al Diseño Industrial y la ampliación de su alcance profesional, y la escasa identidad colectiva de este grupo social (Correa, 2018) incentivan la creación de nuevos emprendimientos de diseño que más allá de impulsarse en la dimensión de creación de valor económico, se fundamentan en la utilización de las herramientas y metodologías del diseño para generar narrativas divergentes a las propuestas por las grandes organizaciones.

4. Independientemente de que los emprendimientos sobrevivan o no en el tiempo, el valor aportado al ecosistema emprendedor se basa en la creación y transferencia de nuevos conocimientos, y el aporte del potencial creativo y de nuevos marcos de referencia para la resolución de problemas. Es decir, actúan como agentes de innovación y generación de tendencias y apertura de nuevos nichos de mercado.

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

**Objetivo general:**

-Analizar las particularidades que tiene el modo de trabajo auto-organizado en el campo del diseño industrial y su incidencia en el proceso de desarrollo de productos por parte de los emprendimientos.

### **Objetivos específicos:**

-Identificar las valoraciones individuales que manifiestan los diseñadores industriales para elegir el emprendedorismo en relación a otro tipo de manifestaciones profesionales.

-Trazar vínculos entre ésta elección profesional, las temáticas que se eligen para diseñar y su materialización en soluciones concretas portadoras de sentido.

-Identificar las habilidades específicas y competencias específicas necesarias para una interacción eficiente dentro del ecosistema emprendedor.

- Caracterizar el rol de los diseñadores industriales en los emprendimientos a lo largo del desarrollo de productos.

-Identificar y caracterizar a los actores constitutivos del ecosistema emprendedor argentino.

- Analizar de qué manera interactúan los diseñadores industriales emprendedores con el resto de los actores del EE.

- Analizar cuál es el valor/aporte que entregan los emprendimientos al EE.

-Identificar los vectores de innovación que direccionan al diseño de productos llevados a cabo por los emprendimientos.

- Caracterizar y analizar las estrategias de diseño llevadas a cabo para la puesta en marcha de los emprendimientos.

### **HIPÓTESIS DE TRABAJO**

1. Los emprendimientos actúan como espacio de manifestación de los proyectos vitales individuales y/o colectivos de los diseñadores que a través de su auto-organización estratégica y el diseño de nuevos productos crean sentido y representaciones de escenarios futuros alternativos a los que ofrece tradicionalmente el mercado laboral actual.

2. La **visión integradora** (Campi, 2020) y la aplicación del pensamiento estratégico que singulariza al diseño industrial, le confiere las habilidades necesarias para actuar de **nexo coordinante** en los procesos

de innovación con multiplicidad de actores, disciplinas y saberes característicos de los ecosistemas emprendedores.

3. La indefinición de teorías unívocas en torno al Diseño Industrial y la ampliación de su alcance profesional, y la escasa identidad colectiva de este grupo social (Correa, 2018) incentivan la creación de nuevos emprendimientos de diseño que más allá de impulsarse en la dimensión de creación de valor económico, se fundamentan en la utilización de las herramientas y metodologías del diseño para generar narrativas divergentes a las propuestas por las grandes organizaciones.

### **¿QUÉ MODIFICACIONES FUERON SUPERADORAS DEL PLAN DE BECA ORIGINAL?**

A pesar de la elaboración de un plan de acción deliberado, el proceso de investigación, en tauto práctica social, está sujeto a modificaciones y adaptaciones propias del devenir cotidiano de quienes lo llevamos a cabo.

Si bien se trata de una investigación cualitativa, en la cual a medida que se investiga emergen nuevos constructos conceptuales que direccionan el proceso, el contexto de pandemia mundial, impactó en el plan original. Este impacto tuvo aspectos negativos, pero también, otros que fueron superadores.

En cuanto a los aspectos negativos, podemos nombrar, la imposibilidad de llevar a cabo las entrevistas en los lugares naturales de trabajo de los diseñadores industriales emprendedores. Por otro lado, se interrumpió la dinámica presencial en la cual se trabajaba en conjunto a quien cumple la función de director de tesis, siendo remplazado por encuentros virtuales en los cuales el flujo de información y la construcción de conocimiento se vio erosionada.

Haciendo foco en las modificaciones que fueron superadoras, podemos decir que el auge de la virtualidad, sobre todo en el primer año de la pandemia, dio lugar al surgimiento de nuevos medios de difusión de la disciplina del Diseño Industrial, en los cuales se socializaron un sinnúmero de experiencias y relatos que, a pesar de su informalidad, son representativas del modo en que se desenvuelve la disciplina del diseño en nuestro país. Sistematizar estas experiencias, es parte del desafío que tiene este trabajo de investigación en diseño.

Por otro lado, en este contexto de emergencia, los emprendimientos de diseño, cumplieron un rol activo en la generación de productos que requirieron una respuesta rápida y flexible para brindar



soluciones en el ámbito de la salud, evidenciando una de las principales características que tienen estos agentes: la resiliencia<sup>34</sup>

## **¿CÓMO CONVIVE LA COTIDIANEIDAD LABORAL CON EL CRONOGRAMA PLANTEADO?**

El hecho de disponer de una Beca de Investigación genera de algún modo el tiempo para avanzar con el proceso de investigación.

En mi caso puntual, con la pandemia, hubo una reestructuración de mi cotidianidad laboral en sus diferentes facetas:

En lo referido a la Docencia<sup>35</sup>, la virtualidad, implicó la adaptación de las clases y los trabajos prácticos llevados a cabo, lo cual, sumado a las nuevas modalidades de corrección y seguimiento clase a clase, demandó prácticamente el doble de tiempo del que estábamos habituados en la “antigua normalidad”. Sumado el desgaste físico y cognitivo que implica esta modalidad totalmente nueva y repentina.

En la esfera privada, comencé a trabajar de manera remota, lo cual me permitió optimizar algunos tiempos, sobre todo de traslado, ya que la empresa para la cual trabajo está situada en Lanús Oeste. Eso me dio más disponibilidad horaria para avanzar en la lectura y búsqueda de nuevo material bibliográfico para ampliar el marco teórico.

Por último, y haciendo foco en la pregunta, durante 2020 el objetivo estuvo puesto en la finalización del Doctorado<sup>36</sup>, logrando la finalización de la cursada, la aprobación completa de los Seminarios, quedando pendiente la corrección del Plan de Tesis correspondiente al taller de Tesis a cargo de la Profesora Lucía Wood.

Esto permitió, mantener vigente el cronograma planificado, y proyectar los años siguientes de beca en pos de elaborar un plan de tesis consistente, y a su vez, genera el tiempo y el espacio para revisar y trabajar en mayor detalle la propuesta, como así también, socializar los avances en diversos eventos

---

<sup>34</sup> Siguiendo el planteo de Manzini (p, 28), “la resiliencia debe entenderse, en relación a los sistemas socio- técnicos, como la capacidad de esos sistemas para hacer frente a la tensión y los fallos sin llegar al colapso, y lo que es más importante, por su disposición a aprender de las experiencias”.

<sup>35</sup> Jefe de Trabajos Prácticos en Tecnología de Diseño Industrial 2A, Facultad de Artes, UNLP.

<sup>36</sup> Doctorado en Artes de la Facultad de Artes de la UNLP.

científicos, generar publicaciones y participaciones que servirán de plataforma sobre la cual apalancarme en el momento de aspirar al ingreso en la carrera de investigación a mediano plazo.

## **¿QUÉ FUTUROS IMAGINA PARA LA PROPIA INVESTIGACIÓN Y QUÉ PASADOS AÚN PERVIVEN?**

El principal paso a seguir en lo referido al proyecto de investigación es finalizar el Plan de Tesis para lograr su aprobación y comenzar a trabajar con el objetivo específico de finalizar la tesis propiamente dicha.

En particular, imagino una apertura del proceso de investigación, es decir, intensificar el intercambio con otros actores a través de entrevistas de las cuales, intuyo, se obtendrán conceptos emergentes y nuevos enfoques para abordar este problema de investigación.

Por otro lado, para complementar la perspectiva más sociológica de este trabajo, se prevé la incorporación de la Dra María Eugenia Correa, investigadora del CONICET y autora del libro «Entre la industria y la autogestión: construcción identitaria e inserción profesional de los diseñadores industriales» (2012)

En términos procedimentales, uno de los objetivos a corto plazo es la selección de caso de estudios representativos.

En lo personal, algunas de las cuestiones pasadas que perviven están vinculadas justamente a una dificultad por dar lugar a las modificaciones y ramificaciones que se van dando en el proceso de investigación, en el cual frecuentemente, surgen nuevos aportes que, si bien alternan el plan inicial, enriquecen la investigación y aumentan su validación.

## **REFERENCIAS**

- Agamben, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo? *Sociológica* (México), 26(73), 249-264.
- Baumol, W. J. (1996). Entrepreneurship: Productive, unproductive, and destructive. *Journal of Business Venturing*, 11(1), 3-22.

- Brown, R., Mason, C., & Mawson, S. (2014). Increasing “The Vital 6 Percent”: Designing Effective Public Policy to Support High Growth Firms.
- Campi, I. (2020). ¿Qué es el diseño? Editorial Gustavo Gili.
- Correa, M. E. (2012). Entre la industria y la autogestión. Análisis de la inserción laboral de los diseñadores industriales egresados de la Universidad de Buenos Aires (Doctoral dissertation, Tesis de Doctorado inédita. Buenos Aires: Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires).
- Dorst, K. (2018). Innovación y metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar. Experimenta Libros.
- Galán, Beatriz. “El rol del diseño en las economías creativas”. En *Diseño en Argentina. Estudio del impacto económico del diseño 2008*, op. cit. p. 70.
- Leiro, R. J. (2006). *Diseño: estrategia y gestión*. Ediciones Infinito.
- Madrid, Experimenta Editorial.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*, Madrid: Experimenta Theoria.
- Mason, C., & Brown, R. (2014). Entrepreneurial ecosystems and growth oriented entrepreneurship. Final report to OECD, Paris, 30(1), 77-102.
- Spigel, B., Kitigawa, F., Mason, C., & Izushi, H. (2020). A manifesto for researching entrepreneurial ecosystems.
- Stam, F. C., & Spigel, B. (2016). Entrepreneurial ecosystems. USE Discussion paper series, 16(13).
- Thomas, L. D. W., and E. Autio (forthcoming), “Innovation ecosystems”, *Oxford Research Encyclopaedia of Business and Management*. Aldag, R. (Editor). UK: Oxford University Press. Octubre 2019.