

Dossier Técnico Clase N° 1:**“La Idea como Punto de Partida.”**

Bienvenidos al inicio de la Diplomatura en Diseño y Elaboración de Proyectos. Este primer encuentro no solo marca el comienzo de un trayecto académico, sino el despertar de un esfuerzo imaginativo para la ideación de futuros posibles. El propósito fundamental de esta clase es proporcionar a los participantes una comprensión sólida y las habilidades prácticas básicas para transitar las fases iniciales de la elaboración de un proyecto.

¿Qué se espera trabajar en esta clase?

Bajo un enfoque de "aprender haciendo", al transitar el encuentro sincrónico, se espera que el estudiante no sea un espectador pasivo, sino un actor social que interviene y experimenta con su propia realidad. Los propósitos para este encuentro son:

- *Transformar la Creatividad en Decisión: Se espera que cada uno de Ustedes comprendan que, si bien la imaginación es el insumo principal, para que exista un proyecto debe haber alguien decidido a llevar la idea a cabo; de lo contrario, permanece como una abstracción.*
- *Identificar Necesidades Reales: Desde este primer encuentro, el estudiante aprenderá a detectar la discrepancia entre "lo que es" (situación actual) y "lo que debería ser" (situación deseada). Se espera que en la primer aproximación a la temática, se logren identificar problemas o necesidades específicas en su contexto que requieran una intervención externa.*
- *Valorar la Innovación: Se introducirá el concepto de innovación como la capacidad de "poner ideas en valor", buscando obtener resultados deseables en entornos institucionales y sociales cambiantes.*
- *Generar el Perfil Inicial del Proyecto: Al finalizar la sesión, esperamos desde el equipo docente, que cada participante haya iniciado el esbozo de su propia "idea-proyecto", o al menos empiece a incubar los fundamentos para el proyecto que desee llevar adelante a futuro, respondiendo a preguntas clave sobre su naturaleza, destinatarios y propósitos, sentando así las bases para el diagnóstico situacional que se desarrollará en los siguientes encuentros.*

Este encuentro es el punto de partida para transformar una utopía en un camino concreto, utilizando el proyecto como la herramienta fundamental para abordar el futuro, poder ampliar las competencias de cada alumno y si es posible intentar mejorar las condiciones de vida de la comunidad o contexto en que se hallen insertos.

Desarrollo del Temario.**1. Encuadre: ¿Qué es un Proyecto?**

El proyecto constituye la herramienta fundamental para concretar el cambio social o económico. Lejos de ser un simple formulario, se define bajo varias dimensiones:

- **Definición Operativa y Económica:** Es la **unidad mínima de asignación de recursos** que, a través de un conjunto integrado de procesos y actividades, pretende transformar una parcela de la realidad

para eliminar un déficit o solucionar un problema. Implica un compromiso de recursos (humanos, físicos y financieros) en el presente con la expectativa de obtener beneficios en un período de tiempo futuro.

- **El Proyecto como Proceso Social:** Superando la visión estática, el proyecto es un **proceso a ser construido**. Se trata de un espacio de intercambio de información donde actúan diferentes actores sociales, permitiendo el aprendizaje grupal y la articulación de instituciones.
- **Jerarquía de la Planificación (Las 3 P):** Es vital distinguir dónde se sitúa el proyecto dentro de la estructura de toma de decisiones del Estado o las organizaciones:
 - **Políticas:** Conjunto de objetivos y acciones de un gobierno para solucionar problemas prioritarios para la ciudadanía.
 - **Planes:** Documentos de nivel central (nacional o provincial) que establecen directivas políticas generales y metas de largo plazo.
 - **Programas:** Conjunto coordinado de proyectos que persiguen los mismos objetivos y operativizan el plan en áreas específicas.
 - **Proyectos:** La unidad más operativa y final de la planificación; los planes se materializan a través de ellos.

2. El Origen: Sin Ideas no hay Proyectos

Todo proyecto nace de una chispa creativa y la voluntad de transformar una idea en acción.

- **La Imaginación como Insumo:** No existen proyectos sin una **idea del porvenir** o un escenario del mañana. Proyectar es el esfuerzo imaginativo para la ideación de futuros posibles.
- **De la Utopía a la Decisión:** El proyecto comienza cuando alguien desea alcanzar un sueño o una utopía y toma la **decisión firme de llevarla a cabo**. Sin una persona o equipo decidido, la idea permanece inerte.
- **Abordaje del Futuro:** Planificar es sustituir la improvisación por una decisión presente que genera resultados futuros. Es el puente entre la situación actual (cómo es) y la situación deseada (cómo debería ser).

- **La Innovación:** Se define como "**poner ideas en valor**". Es una invención que encuentra un mercado o una utilidad social, convirtiéndose en la base de la competitividad y la eficacia institucional.

3. Del Concepto a la Necesidad: La Detección de Oportunidades

El proyecto no surge en el vacío, sino de la detección de una carencia o una oportunidad en el entorno.

- **Definición de Necesidad:** Es la **discrepancia o brecha** entre la situación actual (lo que es) y la situación deseada (lo que debería ser). Estas necesidades se manifiestan como problemas que afectan a un número importante de personas y que no pueden resolverse con esfuerzos individuales.
- **Detección de Oportunidades mediante Necesidades:** Las necesidades humanas se materializan en deseos. Cuando a un deseo se le suma capacidad (recursos o poder político), se convierte en una **demanda** que genera una idea de proyecto.
- **Fuentes de Generación de Ideas:**
 - **Reconocer carencias:** Identificar necesidades en la comunidad que no están siendo satisfechas.
 - **Investigar tendencias:** Analizar cambios en el estilo de vida, modas o prioridades sociales de una comunidad.
 - **Mejorar lo existente:** Innovar sobre productos o servicios que han quedado obsoletos o que pueden optimizarse en diseño y entrega.
 - **Análisis crítico de la realidad:** Identificar "estados negativos" o disfuncionalidades que generan malestar en las personas y requieren intervención externa.
- **La Delimitación del Problema:** El éxito de la idea depende de no confundir la "falta de una solución" con el problema en sí. Se debe investigar quiénes son los afectados, cuál es la magnitud del problema y qué pasaría si no se interviene (tendencia).

4. Análisis de Casos Seleccionados: De la Intuición a la Viabilidad

Este apartado examina cómo una chispa creativa se transforma en un perfil de proyecto mediante la identificación de problemas específicos y el análisis del entorno.

Caso A: Sistema de Alarma Electrónica para Niños

Este proyecto se enfoca en la prevención del extravío de menores en espacios públicos, transformando una preocupación parental en una solución tecnológica concreta.

- **Detección de la Necesidad:** La idea surge de reconocer la discrepancia entre la situación actual (la vulnerabilidad de los niños y la ansiedad de los padres en lugares concurridos) y la situación deseada (seguridad y control constante). Se identifica una carencia absoluta de un servicio o producto que garantice esta tranquilidad de forma portable y accesible.
- **La Idea como Proceso:** Para que esta propuesta sea exitosa, no puede quedarse solo en la imaginación; requiere la decisión firme de un equipo para llevarla a cabo y un sólido respaldo técnico que valide la viabilidad de la tecnología electrónica propuesta.
- **Valor del Producto:** La innovación aquí reside en "poner la idea en valor" dentro del mercado de la seguridad familiar. El proyecto debe demostrar que genera un producto económico de interés para potenciales fuentes de financiamiento, asegurando que la tecnología sea efectiva para resolver el problema central.

Caso B: Fábrica de Juguetes Ecológicos

Esta propuesta ilustra cómo las tendencias sociales y la conciencia ambiental pueden ser el motor de un nuevo emprendimiento sustentable.

- **Investigación de Tendencias:** El origen de esta idea se encuentra en el análisis crítico del mercado actual. El proyectista identifica un cambio en el estilo de vida y los gustos de las familias, que ahora valoran más los productos saludables, naturales y coherentes con la protección del medio ambiente.
- **De la Necesidad a la Demanda:** Se detecta que el deseo de recreación para los niños puede ser satisfecho de formas más sostenibles. Cuando este deseo se combina con la capacidad adquisitiva de un segmento de mercado consciente, la idea se convierte en una demanda real de un producto innovador.
- **Enfoque en la Sustentabilidad:** Al ser un proyecto que utiliza materiales ecológicos, debe contemplar desde su inicio las restricciones ambientales y legales, asegurando que el proceso productivo no solo sea rentable, sino también sustentable a largo plazo. Este caso demuestra que los proyectos no siempre resuelven un problema nuevo, sino que pueden enfocarse en mejorar productos existentes para alinearlos con los valores actuales de la sociedad.

Conceptos aplicados en los casos vistos:

1. *Manda el Mercado: Ambos casos confirman que los proyectos deben formularse escuchando y percibiendo las necesidades de la demanda futura.*
2. *Identificación Clara: El punto de partida es reconocer el problema o necesidad específica; sin esta precisión, es imposible formular adecuadamente el proyecto.*

3. *Pertinencia: Una idea es válida si es adecuada para la solución del problema detectado en su contexto social o económico particular.*

5. Taller Práctico: Generación de la Idea Propia.

Mediante el intercambio interactivo en la Tormenta de Ideas (Brainstorming), desarrollar de manera colaborativa la captación de ideas de manera no estructurada e imaginativa, apelando a la interacción creativa para empezar a dar forma a un borrador de idea.

- **Consigna:** Los alumnos deben identificar una necesidad o problema en su entorno y esbozar su "Borrador de Idea" respondiendo preliminarmente a:
 - ¿Qué se quiere hacer? (Naturaleza).
 - ¿A quiénes va dirigido? (Población objetivo).
 - ¿Para qué? (Objetivo preliminar).

Concluyendo:

Conceptos clave para recordar de este encuentro:

Situación Actual vs. Situación Deseada: El proyecto es el puente que permite transformar una realidad negativa o deficitaria en una positiva.

Aprender Haciendo: El enfoque del taller implica que la teoría se valida a través del desarrollo progresivo de la propia idea de los estudiantes.

Identificación Clara: El punto de partida es reconocer el problema o necesidad específica; sin esta precisión, es imposible formular adecuadamente el proyecto.

Pertinencia: La idea debe ser adecuada para resolver el problema específico detectado.

Viabilidad: Evaluar si se cuenta con los recursos técnicos, financieros y políticos para ejecutar la idea.

Compromiso Ético: Especialmente en el ámbito social, proyectar implica una responsabilidad hacia la mejora de la calidad de vida de la población objetivo.

Manda la Demanda: Los proyectos comienzan y terminan en el mercado o en la satisfacción de una demanda social.

Factibilidad Inicial: Una idea solo es proyectable si se vislumbra que existen los recursos humanos, técnicos y financieros mínimos para su ejecución.