

¿Cuánto vale lo que no se ve?

How much does what you can't see cost?

“Las cosas no valen sino lo que se las hace valer”.

Molière



Por:

Carolina Delgado Mesa
carolina.delgadam@upb.edu.co

Fotos:

Carolina Delgado Mesa

En 2019, el *ranking BrandZ Global* ubicó a Coca Cola entre las tres marcas que más contribuyen e impactan a sus compañías, por el hecho de que los consumidores la prefieren por encima de otras o están dispuestos a pagar más, solo porque aparezca su logotipo. Esto se traduce en que puede dársele mayor valor monetario a la marca en sí (aproximadamente 68 mil millones de dólares), que a toda la maquinaria, herramientas y elementos físicos que permiten la fabricación de la bebida gaseosa.

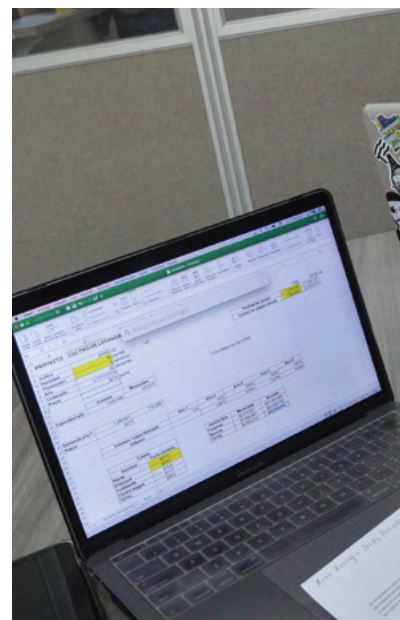
Sin embargo, para dar un valor que nos permita vender la maquinaria, tendríamos que evaluar sus características, ver el estado en que se encuentra, cuántos productos puede generar al día, etc.; pero, si el caso, en cambio, fuera vender la marca o el conocimiento, ¿qué se podría tener en cuenta?, ¿qué tipo de profesionales deberían apoyar este proceso?... En ambos casos nos referimos a la venta de activos, en tanto que permiten obtener un beneficio económico a futuro, no obstante, los primeros constituyen activos de tipo tangibles o materiales, que se pueden tocar; y los segundos, activos intangibles, porque no se hacen presentes de forma física.

Esta es una cuestión que surge con frecuencia, sobre todo entre los profesionales que trabajan en ambientes de creación de proyectos o en áreas de investigación y desarrollo, a quienes se les pregunta: ¿cuánto vale su trabajo?

Para el diseñador industrial Julián Antonio Ossa Castaño, docente interno de la UPB Medellín, un profesional de esta área debe imaginar, conocer, investigar diversas especificaciones que permiten producir todos esos artefactos, que luego se vuelven tecnologías, para que así se pueda convertir el conocimiento tácito en conocimiento explícito, y de esta manera, transferirlo y producirlo en cantidades industriales. Pero a este profesional, en la mayoría de los casos, solo le pagan por el prototipo y por los planos, mas no por el proceso creativo y por las habilidades y capacidades que emplea en su realización.

Como respuesta a esta necesidad, el docente Ossa Castaño, en representación del Grupo de Investigación Estudios en Diseño –GED–, acepta unirse a la segunda fase del proyecto *Valoración de intangibles*, para la creación de un *software* que permita valorar los servicios de diseño llamado SCOPED: Sistema de Cálculo Objetivo de Precios del Diseño.

En la primera fase del proyecto, entre los años 2016 y 2017, los docentes investigadores de la UPB Medellín, Luis Alfredo Molina Guzmán, economista, y Juan Carlos Botero Morales, ingeniero administrador, pertenecientes al Grupo de Investigación en Portafolios, Programas y Proyectos – GIP3 – y al Grupo de Estudios Empresariales, respectivamente, con el apoyo de algunos estudiantes de pregrado y postgrado, se dedicaron a hacer una revisión bibliográfica de los últimos 50 años, en la que encontraron por lo menos 50 metodologías para valorar económicamente intangibles.



Jau Barney, C.K. Prahalad y R. Edward Freeman afirman que el valor de una empresa ya no radica, solo, en el sistema de uso de los activos materiales, sino que incorpora los activos inmateriales (McPhee & Wheeler, 2006).



Entre las metodologías más tradicionales hallaron el análisis de los costos invertidos (tiempo, materiales, prototipos, salarios, laboratorios, etc.); la revisión de negocios similares que sirvan como referentes de valor; o el potencial de ingresos que ese producto podría generar.

Mientras hacían el rastreo identificaron que ningún método estaba enfocado a la valoración del diseño, por lo que, en su segunda fase, el investigador Ossa Castaño les presenta a sus colegas el método propuesto en 2005 por Jorge Piazza (diseñador argentino), quien presenta la estimación del valor del diseño a partir de la clasificación de funciones (roles) y las horas laboradas en cada rol.

“Unimos las metodologías existentes y las parametrizamos en un *software*”, menciona Botero Morales, lo que se traduce en interacción usuario-máquina. Se deben alimentar casillas correspondientes a los diferentes activos

que se utilizaron o se van a utilizar en el diseño, como equipos, honorarios, materiales, servicios públicos, administración, arrendamientos, entre otros. Este ejercicio es importante, ya que la herramienta no solo permite hacer valoración del costo post-realización, sino que permite hacerlo de forma prospectiva para generar, por ejemplo, cotizaciones de servicios.

El *software* se utiliza en la actualidad, en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana, con estudiantes de 5.º a 9.º semestre de los cursos Gerencia de Proyectos, Costos y Presupuestos, y Viabilidad Productiva del ciclo profesional, lo que les brinda la posibilidad de obtener el valor mínimo de venta de uno de sus diseños, pero al mismo tiempo, de realizar una simulación sobre el valor de la producción industrial.



Ilustración: Isabel Mejía Piedrahíta

El instrumento devuelve una valoración aproximada de la labor del diseño, por medio de un método que se basa en las horas de trabajo del profesional.

SCOPED está registrado en la Dirección Nacional de Derechos de Autor.

"Si yo pudiera, como profesional graduado, estaría dispuesto a adquirirlo, en la medida que fuera asequible económicamente y prolongable en el tiempo, con licencia extensible; porque este tema es una de las falencias que tenemos como diseñadores. Me pareció una herramienta muy importante para hacer los tiempos más efectivos y encontrar el valor de las horas y cotizaciones más rápidas", manifiesta Simón Orozco Henao, estudiante de Diseño Industrial de 10.º semestre.

Retos

Este y otros desafíos, como revisar oportunidades de mejora, incorporar diferentes modelos de ganancia, su disponibilidad abierta a la comunidad académica (ya que solo se permite su uso durante el semestre académico), o la personalización para otras profesiones son retos advenideros para los grupos de investigación a cargo del proyecto.

Actualmente la Dirección de Investigación y Transferencia de la Universidad trabaja, en compañía del docente Molina Guzmán, en la valoración de tecnologías de la Institución que se encuentran protegidas por su nivel de innovación, lo que brinda posibilidades de utilización y reitera el impacto de esta metodología para la valoración de intangibles.



Investigadores a cargo del proyecto: Luis Alfredo Molina Guzmán, Julián Antonio Ossa Castaño y Juan Carlos Botero Morales.

Ficha técnica

Nombre del proyecto: Valoración de intangibles

Palabras clave: Valoración; Evaluación de proyectos; Intangibles; Proyecto de diseño; Metodologías

Grupos de investigación: Grupo de Estudios Empresariales ; Grupo de Estudios en Diseño – GED y G.I en Portafolios, Programas y Proyectos – GIP3

Escuelas: Economía, Administración y Negocios; Arquitectura y Diseño

Seccional: Medellín

Líder del proyecto: Luis Alfredo Molina Guzmán

Correo electrónico: luis.molina@upb.edu.co