

## 9. Competencias profesionales y experiencias significativas. Caso de estudio PE de diseño de interiores de la Universidad de Guanajuato



DOI: <https://doi.org/10.52501/cc.409.09>

IRSA DANIELA BOTELLO ARREDONDO\*

DAVID RINCÓN ÁVILA\*\*

JOSÉ ALEJANDRO GRIMALDO LÓPEZ\*\*\*

### Resumen

En pleno siglo XXI, el perfil del diseñador de interiores ha dejado de limitarse al dominio de técnicas estéticas o constructivas para convertirse en una figura profesional integral, que articula conocimientos técnicos con habilidades transversales —las llamadas *soft skills*— como la comunicación, la autorregulación y la capacidad de aprendizaje continuo. Este caso de estudio presenta los hallazgos de una investigación aplicada a estudiantes de nivel superior en la Universidad de Guanajuato, cuyo propósito fue analizar el nivel de desarrollo de competencias clave: Aprendizaje permanente, Aprender a aprender y Competencia digital. Mediante un instrumento con escala tipo Likert, se evaluaron estas dimensiones, evidenciando una percepción positiva por parte del estudiantado respecto a su propio desempeño, aunque también se identificaron áreas con potencial de mejora. Los resultados sugieren que la educación superior enfrenta el reto de fortalecer la formación integral del estudiantado, a través de metodologías activas, entornos digitales y experiencias educativas significativas que respondan a

---

\* Doctora en Artes. Profesora de tiempo completo de la Universidad de Guanajuato, México. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-9015-4102> ; correo electrónico: idbotelloarredondo@ugto.mx

\*\* Doctor en Administración. Profesor investigador de tiempo completo en la Universidad de Guanajuato, México. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6395-3593>

\*\*\* Maestro en Restauración de Sitios y Monumentos. Profesor en la Universidad de Guanajuato, México. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-7018-8153>

las exigencias de un mercado laboral cambiante, altamente competitivo y tecnológicamente interconectado.

**Palabras clave:** *competencias, soft skills, diseño de interiores, experiencias significativas.*

## Introducción

En el contexto del siglo XXI, el perfil profesional del diseñador de interiores ha evolucionado significativamente. Ya no se limita únicamente al dominio de habilidades técnicas y estéticas, sino que demanda también un conjunto de competencias transversales que le permitan desenvolverse con eficacia en un entorno cada vez más dinámico, digitalizado e interconectado (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OECD, por sus siglas en inglés], 2018; Foro Económico Mundial [WEF, por sus siglas en inglés], 2023). Entre estas competencias destacan el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico, la colaboración interdisciplinaria y el manejo avanzado de herramientas digitales.

Ante este panorama, en opinión de González y Ramírez (2011), la educación superior enfrenta el desafío de adaptar y fortalecer sus planes de estudio. Es fundamental que estos programas promuevan una formación integral que articule los conocimientos técnicos propios de la disciplina con el desarrollo de las denominadas habilidades blandas o *soft skills*, esenciales para la práctica profesional contemporánea.

Como caso estudio se utilizó al Programa Educativo de la Licenciatura de Diseño de Interiores del Departamento de Diseño, de la División de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad de Guanajuato, en el cual, el perfil de egreso presenta las competencias de comunicación, representar, gestión y administrar proyectos de diseño, con un fundamento teórico y tecnológico, estos componentes ayudan a consolidar las “competencias profesionales de un diseñador de interiores”.

## Metodología: Competencias profesionales y experiencias significativas

El presente estudio se desarrolló mediante una investigación documental de tipo descriptivo-analítico, con enfoque cualitativo y alcancé exploratorio. El diseño es no experimental, basado en la revisión sistemática y crítica de literatura académica. Se empleó el método analítico-sintético para examinar los documentos seleccionados, identificando marcos teóricos sobre competencias y aprender a aprender, estudios empíricos sobre estudiantes universitarios y tecnología, herramientas y entornos digitales en diseño de interiores, experiencias documentales en universidades mexicanas, y desafíos y oportunidades en la integración de competencias educativas.

## Objetivos generales y específicos del caso de estudio

Analizar la importancia de los entornos generales y digitales en las interacciones educativas de la comunidad académica del Programa Educativo de la Licenciatura de Diseño de Interiores de la Universidad de Guanajuato, identificando las competencias generales y digitales requeridas, los desafíos en su desarrollo y las oportunidades que ofrecen las tecnologías contemporáneas para la formación profesional en diseño de interiores;

- Caracterizar el marco teórico-conceptual de las competencias en educación superior, haciendo hincapié en el aprender y las habilidades profesionales requeridas en el diseño interiores.
- Identificar las herramientas y entornos digitales utilizados en la formación y práctica profesional del diseño.
- Analizar la brecha existente entre el dominio recreativo y académico-profesional de tecnologías digitales en estudiantes universitarios de la generación actual. Documentar estudios de las competencias en programas de educación superior en México.

Esta investigación buscó contestar las siguientes preguntas de investigación: ¿cuáles son las competencias digitales que deben desarrollar los estudiantes de Diseño de Interiores para su desempeño académico y profesional? , ¿qué herramientas y entornos digitales específicos son prioritarios en la formación contemporánea de diseñadores de interiores?, ¿cuál es la brecha entre el uso recreativo y académico-profesional de tecnologías digitales en estudiantes universitarios mexicanos?

## **Hipótesis del caso de estudio: Competencias profesionales y experiencias significativas**

El desarrollo de competencias profesionales y experiencias significativas, como el uso de las competencias digitales en diseño de interiores requiere intervenciones pedagógicas intencionadas que trasciendan el uso instrumental de tecnología y promuevan el pensamiento crítico y la creatividad.

## **Contexto**

### **El diseño de interiores y su desarrollo como profesión**

Diseño de interiores es una disciplina profesional que ha tenido un crecimiento muy extenso en México, según la Asociación de Interioristas Mexicanos (Universidad de Monterrey, 2024) se ha teniendo un incremento anual de 12% en los últimos 5 años, por lo tanto, se muestra que se ha ido valorando la integración del diseño interior en los espacios de la sociedad, teniendo como detonante la calidad de vida del ser humano.

En el transcurso del siglo XXI el perfil profesional del diseñador de interiores se ha modificado de manera importante impulsado por la digitalización, la globalización, la sustentabilidad, la creciente complejidad de los entornos habitables, los modelos de trabajo y el creciente acceso a la información, así como a la generación de tendencias de consumo y estilos de vida; esta evolución reclama no sólo un dominio técnico, funcional y estético, sino también un conjunto de competencias transversales que permitan

a los profesionales adaptarse, evolucionar, innovar y colaborar de manera multidisciplinaria en contextos cambiantes.

Figura 9.1. *Competencias blandas, competencia de comunicación, como parte de la enseñanza de diseño de interiores*



Fuente: elaboración propia (2025).

La Federación Internacional de Arquitectos-Diseñadores (IFI, por sus siglas en inglés (2025), menciona que “como profesionales del diseño, el conocimiento permite crear espacios que respondan a las necesidades humanas. El resultado de estos espacios son el dominio de las competencias y habilidades que un interiorista debe tener”.

Actualmente, las competencias técnicas más valoradas en el diseño de interiores son:

- Manejo avanzado de software de modelado
- Visualización como bim, cad
- Herramientas de renderizado 3D
- Uso emergente de inteligencia artificial para la generación de conceptos y simulaciones espaciales.

Estas habilidades permiten al diseñador no sólo representar, crear y desarrollar sus ideas con precisión, estilo y autenticidad, sino también integrar nuevas maneras de trabajar en esquemas colaborativos (*coworking* y *networking*), los cuales están tomando importancia e impulso por la diversidad de ideas, alternativas y proyectos que se pueden atender, sin embargo, el éxito profesional depende cada vez más del desarrollo de *soft skills*, consideradas por muchos empleadores como un diferenciador clave en el mercado laboral.

Entre las habilidades blandas más demandadas se encuentran:

- Comunicación efectiva, tanto oral como visual, esencial para presentar propuestas y gestionar relaciones con clientes y equipos.
- Pensamiento crítico y resolución de problemas, para abordar desafíos de diseño con soluciones creativas y funcionales.
- Adaptabilidad y resiliencia, necesarias para enfrentar cambios tecnológicos y demandas del cliente en tiempo real.
- Trabajo en equipo y colaboración interdisciplinaria, fundamentales en proyectos complejos que requieren sinergia entre múltiples actores.
- Gestión del tiempo y productividad, para cumplir con plazos ajustados sin comprometer la calidad del diseño

Además, las *soft skills* demandadas actualmente incluyen:

Tabla 9.1. *Competencias blandas (soft skills)*

Pensamiento crítico y resolución de problemas	Alta demanda
Aprendizaje activo y autorregulación	Muy alta demanda
Adaptabilidad al cambio	Alta demanda
Inteligencia emocional y trabajo en equipo	Relevancia creciente
Competencia digital transversal	Prioritaria

Fuente: WEF (2023), LinkedIn Jobs Report (2024).

Figura 9.2. Competencias blandas, como el trabajo en equipo y colaboración interdisciplinar



Fuente: elaboración propia (2025).

## La importancia de las competencias en el plan curricular en la educación superior

Por lo antes expuesto, la educación superior tiene la responsabilidad de revisar y actualizar sus planes de estudio, integrando metodologías activas y evaluaciones auténticas que promuevan el desarrollo de estas competencias. La formación del diseñador contemporáneo debe articular conocimientos técnicos con habilidades socioemocionales, experiencias significativas que fomenten el aprendizaje autónomo, la creatividad aplicada, además

la conciencia ética y la responsabilidad social. Este enfoque responde a las exigencias del mercado laboral y prepara a los futuros profesionales para contribuir de manera exitosa y propositiva a la mejora del entorno y al bienestar de las personas.

El diseñador de interiores requiere una combinación de capacidades cognitivas, prácticas, creativas y emocionales. Entre las competencias profesionales más relevantes se encuentran:

- Pensamiento espacial y visual.
- Dominio de herramientas digitales de diseño (AutoCAD, Revit, SketchUp, Photoshop, entre otras),
- Capacidad para trabajar en equipos interdisciplinarios.
- Gestión de proyectos (*coworking*, *networking*).
- Comunicación efectiva con clientes y proveedores.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE] (2005) define el aprender a aprender como la habilidad para organizar el propio aprendizaje mediante el uso efectivo de estrategias metacognitivas y autorregulación, el aprendizaje permanente abarca la disposición continua para adquirir conocimientos, adaptarse a nuevas situaciones y mantenerse profesionalmente actualizado (Delors, 1996; Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2021). El Marco Europeo de Competencia Digital para la Ciudadanía (DigComp 2.2, 2022), esta competencia abarca desde la alfabetización informacional hasta la creación de contenido digital, la ciberseguridad y la solución de problemas técnicos. En diseño de interiores se traduce en la capacidad de manejar programas especializados, integrar tecnologías emergentes como realidad virtual o aumentada, y colaborar en entornos digitales.

El enfoque y la importancia de las competencias profesionales en la educación superior de la disciplina de diseño de interiores permite a los estudiantes adquirir, desarrollar y dominar habilidades específicas de dicha disciplina, las cuales son parte del perfil de egreso. Por lo tanto, debe de formar parte del modelo pedagógico que la vinculación del conocimiento teórico-práctico llegue a un resultado de aprendizaje.

El Programa Educativo de la Licenciatura en Diseño de Interiores de la

Universidad de Guanajuato se lleva a cabo de manera presencial, con una duración de 9 semestres con un total de 257 créditos, estructurado pedagógicamente para que los alumnos vayan adquiriendo las competencias. La naturaleza del programa persigue que sean profesionales capaces de comunicarse, representar, gestionar y administrar proyectos de diseño acordes a las necesidades actuales.

Figura 9.3. *Importancia de las competencias profesionales en la educación, de lo teórico a lo práctico*



Fuente: elaboración propia (2025).

## **Las competencias como arte del Plan curricular del PE de Diseño de Interiores de la Universidad de Guanajuato**

El Modelo Educativo de la Universidad de Guanajuato asume que el aprendizaje del estudiante es un proceso formativo, se debe de participar de manera activa y responsable en el propio desarrollo del aprendizaje. Los principios pedagógicos que sustentan el PE son:

- PE flexible diseñado con perfil por competencias.
- Procesos de aprendizaje y enseñanza sustentados en principios derivados de la psicología cognitiva.
- El estudiante como agente del aprendizaje.
- Docencia centrada en el aprendizaje y la formación integral del estudiante.
- Metodología de la enseñanza y aprendizaje flexible.
- Evaluación formativa (Plan de estudios, 2017).

Figura 9.4. PE de Diseño de Interiores de la Universidad de Guanajuato



Fuente: elaboración propia (2025).

En esta propuesta curricular, el enfoque se lleva a cabo por competencias que contribuyen a un desarrollo del perfil profesional que responde a las necesidades de la sociedad. Con distintos saberes, y competencias genéricas,

específicas y transversales, las cuales favorecen el desarrollo de los niveles de pensamiento y rubros de la vida humana, como lo social, familiar, personal, interpersonal, académico y profesional. El proceso formativo se organiza bajo la modalidad de actividades presenciales (clases teóricas, talleres, clases prácticas, tutorías, prácticas externas) y de actividades de trabajo autónomo del estudiante (estudio y trabajo en grupo, estudio y trabajo individual).

Finalmente, se puede mencionar que el programa pretende formar integralmente Licenciados en Diseño de Interiores, con capacidad de comunicar, representar, gestionar y administrar proyectos acordes con las necesidades actuales, soportados en la teoría y apoyados por la tecnología para diseñar creativamente espacios interiores que atiendan necesidades específicas de habitabilidad, sustentabilidad y estética, para contribuir al impacto cultural, social, económico y colaborar en el mejoramiento de la calidad de vida del ser humano.

## Metodología

### Análisis comparativo de las competencias del PE de Diseño de Interiores de la UG

El presente análisis se desarrolló con un instrumento estructurado con Escala Likert aplicado a estudiantes de nivel superior de distintas instituciones educativas, para el caso concreto se seleccionaron las respuestas de la universidad pública del estado de Guanajuato, en concreto del Programa Educativo de la Licenciatura de Diseño de Interiores del Departamento de Diseño de la División de Arquitectura, Arte y Diseño (DAAD), de la Universidad de Guanajuato.

Figura 9.5. PE de Diseño de Interiores de la Universidad de Guanajuato.



Fuente: elaboración propia (2025).

La aplicación del instrumento se realizó en línea y el enlace se proporcionó a cada participante de la investigación; la recolección de los datos se realizó de manera narrativa, de acuerdo con Blanco (2011), este tipo de investigación se desarrolla y plasma las experiencias y conocimientos de los individuos (individuales y sociales) en un fenómeno determinado, trata de incentivar la interdisciplinariedad y la incorporación de condiciones de igualdad para la obtención de datos. La encuesta permanece estable para permitir comparaciones, cada dimensión tiene además un enfoque conceptual que permite su medición de manera individual o grupal.

Este instrumento abarcó las siguientes dimensiones: (a) Aprendizaje permanente, (b) Comunicación en lengua materna, (c) Comunicación en lenguas extranjeras, además (d) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, (e) Competencia digital, (f) Aprender a aprender, (g) Competencias sociales y cívicas, y, finalmente, (h) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y, finalmente, (i) Conciencia y expresión cultural.

La confiabilidad del instrumento y de dimensiones seleccionadas es importante para darle certeza a la investigación, según Hernández y Mendoza (2018), para interpretar el coeficiente de fiabilidad se debe tomar en cuenta que puede variar entre 0 y 1, el resultado de un coeficiente igual a 0 nos indica nula confiabilidad y el coeficiente igual a 1 o cercano asegura un máximo de fiabilidad. La confiabilidad de las dimensiones seleccionadas es la siguiente:

Tabla 9.2. *Fiabilidad dimensión Aprendizaje permanente*

<i>Número de elementos</i>	<i>Número de elementos</i>
0.91	10

Fuente: elaboración propia (2025).

Tabla 9.3. *Confiabilidad dimensión Aprender a aprender*

<i>Número de elementos</i>	<i>Número de elementos</i>
0.88	5

Fuente: elaboración propia (2025).

Tabla 9.4. *Confiabilidad dimensión Competencia digital*

<i>Número de elementos</i>	<i>Número de elementos</i>
0.89	7

Fuente: elaboración propia (2025).

Estos valores indican una alta confiabilidad interna en las tres dimensiones, lo cual respalda la validez del instrumento aplicado. Un Alfa de Cronbach superior a 0.80 se considera excelente en estudios educativos y sociales. En las tres dimensiones seleccionadas se obtuvieron los siguientes resultados con respecto a la media:

Tabla 9.5. *Resultados de las Dimensiones seleccionadas Media*

<i>Dimensión</i>	<i>Media general</i>
Aprendizaje permanente (AP1–AP10)	3.57
Aprender a aprender (AA1–AA5)	3.74
Competencia digital (CD1–CD7)	3.66

Fuente: elaboración propia, 2025.

Se muestra una tendencia positiva, lo anterior indica que los estudiantes que atendieron el instrumento tienen una percepción favorable sobre las competencias que desarrollan durante su formación universitaria, disposición al aprendizaje continuo, se identifica capacidad de autorregulación y manejo favorable de herramientas digitales, lo cual es alentador para el desarrollo de competencias profesionales

## Derivaciones de los estudiantes del PE de Diseño de Interiores

Desde una perspectiva académica, estos resultados reflejan que los estudiantes de Diseño de Interiores, de acuerdo con las dimensiones seleccionadas:

- Valoran el aprendizaje continuo, lo cual es esencial en un campo donde las tendencias estéticas, tecnológicas y funcionales evolucionan constantemente, como es definido en campos creativos como el diseño, donde la innovación y el aprendizaje constante son fundamentales para el ejercicio de la profesión, y la aplicación de los conocimientos, capacidades y competencias en un mundo que exige diversidad y calidad (Candy, 2002).
- Demuestran autonomía y motivación para aprender, lo que favorece su capacidad de adaptación a nuevos retos creativos y técnicos, de acuerdo con Succi y Canovi (2020), lo anterior son competencias fundamentales para hacer frente a retos, desafíos y exigencias técnicas y creativas, íntimamente relacionadas con la dimensión aprender a aprender.
- Poseen una competencia digital sólida, indispensable para el uso de software de diseño, modelado 3D, comunicación visual y gestión de proyectos, fundamental para el uso de herramientas diversas y comunicación visual (Ferrari, 2013).

Estas competencias están alineadas con las *soft skills* más demandadas en el mercado laboral actual: pensamiento crítico, resolución de problemas,

comunicación efectiva y alfabetización digital (WEF, 2020; Succi y Canovi, 2020).

Los resultados áreas claras de oportunidad por dimensión seleccionada:

**Aprender a aprender:** el puntaje medio-alto en esta dimensión indica que los estudiantes presentan niveles adecuados de autorregulación y motivación hacia el aprendizaje. Esto es coherente con las exigencias del mercado, donde se espera que los diseñadores se mantengan al día por iniciativa propia en tendencias, tecnologías y soluciones.

**Aprendizaje permanente:** la valoración media sugiere una disposición hacia el aprendizaje continuo, no siempre está acompañada de acciones concretas (como participación en cursos, certificaciones, ferias o lectura especializada). Se requiere un mayor énfasis institucional en la promoción del desarrollo profesional continuo.

**Competencia digital:** El puntaje más bajo registrado en esta dimensión representa una llamada de atención, dado que el entorno profesional exige cada vez mayor dominio técnico. No se trata sólo de utilizar herramientas básicas, sino de aplicarlas estratégicamente para resolver problemas complejos, presentar propuestas a clientes o colaborar en red.

## Conclusiones

Fortalecer la formación en diseño de interiores desde un enfoque por competencias, situación que deberá ser aplicada y fortalecida, ya que el Modelo Educativo de la universidad pública del estado de Guanajuato lo ha implementado en sus distintos programas académicos.

Si bien los estudiantes muestran disposición para aprender y autorregularse, es necesario:

1. Actualizar continuamente los planes de estudio para incorporar metodologías activas y entornos digitales a partir de la revisión continua y el rediseño curricular, además incorporar materias optativas y satélite que complementen la formación integral.
2. Fortalecer la formación digital avanzada mediante certificaciones, talleres y proyectos tecnológicos, además generar alianzas estratégicas

con empresas e instituciones que proporcionen una visión actual y aplicada del uso de nuevas tecnologías.

3. Promover la cultura del aprendizaje permanente con vinculación a comunidades profesionales, redes de diseño y experiencias prácticas a través de concursos, espacios académicos diversos, problemáticas reales y trabajo colaborativo, la educación continua se convierte en un eje fundamental para la actualización y generación de experiencias significativas.
4. Integrar las *soft skills* en la práctica docente mediante aprendizaje basado en problemas (ABP), trabajo colaborativo y evaluación formativa, actualización, implementación, innovación de métodos de estudio, identificar momentos en el desarrollo de una materia y/o un proyecto que nos permitan generar y aplicar conocimiento, creando y facilitando sociedades de conocimiento.
5. Identificar experiencias con posibilidad de gestionar el conocimiento, proyectos, concursos, espacios y productos académicos a nivel regional, nacional e internacional.

Se concluye que las instituciones de educación superior deben asumir un papel activo en la implementación de metodologías activas, entornos digitales y experiencias educativas significativas que preparen a los futuros diseñadores para responder de manera creativa y competente a los desafíos de un entorno profesional en constante transformación.

## Referencias

- Blanco, M. (2011). Investigación narrativa: una forma de generación de conocimientos. *Nueva Época*, 24(67), 135-156. <http://www.scielo.org.mx/pdf/argu/v24n67/v24n67a7.pdf>
- Candy, P. C. (2002). *Lifelong learning and information literacy*. White House Conference on School Libraries.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590>
- European Commission (2006). *Key Competences for Lifelong Learning*.

- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. Joint Research Centre, European Commission.
- Federación Internacional de Arquitectos-Diseñadores. (2025). *IFI*. [https://ifiworld.org/wp-content/uploads/2019/05/IFI-Interiors-Declaration\\_spanish-NEW.pdf](https://ifiworld.org/wp-content/uploads/2019/05/IFI-Interiors-Declaration_spanish-NEW.pdf)
- González, J., y Ramírez, L. (2021). Desafíos digitales en la formación de diseñadores. *Diseño y Sociedad*, 10(2), 55-72. <https://doi.org/10.22201/fad.25940732e.2021.10.2.87>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw-Hill Interamericana.
- Hoskins, B., y Fredriksson, U. (2008). *Learning to learn: What is it and can it be measured?* European Commission. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/83ac902b-7344-4d91-a2e5-206a6fbeeec>
- Joint Research Centre (2022). *The Digital Competence Framework for Citizens 2.2: With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Y. Punie, C. Vuorikari y A. Carretero (eds.). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (2005). The definition and selection of key competencies: Executive summary (DeSeCo). <https://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/definitionandselectionofcompetenciesdese-co.htm>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. <https://www.oecd.org/education/2030-project/>
- Plan de estudios (2017). *PE Diseño de Interiores*. Departamento de Diseño, DAAD. Universidad de Guanajuato.
- Robles, M. M. (2012). *Executive perceptions of the top 10 soft skills needed in today's workplace*. Business Communication Quarterly.
- Succi, C., y Canovi, M. (2020). Soft skills to enhance graduate employability: Comparing students and employers' perceptions. *Studies in Higher Education*, 45(9), 1834-1847. <https://doi.org/10.1080/03075079.2019.1585420>
- World Economic Forum (2020). *The future of jobs report 2020*. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020>
- World Economic Forum (2023). *The Future of Jobs Report 2023*. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2023>