

Universidad Antonio Nariño

Facultad de Artes

El diseñador gráfico dentro del esquema de una oficina de comunicaciones: El caso de la

Fundación Universitaria San Martín

Brayan Andrés Garzón Caro

Bogotá DC.

2019

Dedicatoria:

Este título se lo dedico a todas aquellas personas que siempre aportaron a que esto sucediera, a mis padres y mi hermano quienes siempre tuvieron un apoyo incondicional en mi proceso formativo y quienes soportaron muchas de mis desveladas y llegadas tarde, a mi novia de quien siempre recibí un consejo y me acompañó en la elaboración de muchas de mis piezas presentadas en la academia, a mi familia en general y docentes, a personas que vieron mi proceso desde el inicio y que veían el rumbo que llevaría y siempre me apoyaron, especialmente a mi abuelita Gloria de quien siempre admire todas las manualidades que hacía, que al igual que yo tenía un gusto por las artes y quien fue en muchas ocasiones mi mejor referente y ejemplo, a mi primo Mario que siempre me enseñó que a pesar de las caídas debemos de seguir por más duro que sea el camino y afrontarlo siempre con una sonrisa en el rostro y que de seguro están viendo lo que he logrado.

Agradecimientos

Le agradezco a mis padres por permitirme seguir mis sueños y dejarme elegir el rumbo que quería tomar, a mi hermano que junto a él descubrí mi afinidad por el arte, a mi novia por ser incondicional en mi proceso, a mi familia, amigos y docentes, muchas gracias.

Tabla de contenido

Capítulo 1.

1.1. Introducción.....	9
1.2. Objetivos.....	10
1.3. Justificación.....	11
1.4. Metodología.....	12
1.5. Contexto.....	13
1.6. Marco de referencia y contexto.....	14

Capítulo 2.

2.1. Propuesta de (Desarrollo).....	18
2.2. Cronograma.....	20
2.3. Proceso de desarrollo.....	21

Capítulo 3.

3.1. Análisis de resultados.....	28
3.2. Conclusiones del proyecto.....	30
3.3. Recomendaciones.....	31

Material complementario.

Lista de Referencias

Anexos

Tabla de imágenes

Imagen 1. Día del médico.....	18
Imagen 2. Día del psicólogo.....	18
Imagen 3. Feria empresarial.....	19
Imagen 4. Día mundial contra el cancer.....	22
Imagen 5. Día de halloween.....	22
Imagen 6. Día del psicólogo.....	22
Imagen 7. Prevención contra las lluvias.....	23
Imagen 8. Prevención de malas conductas	23
Imagen a 9. Ruta de prevención contra la violencia sexual.....	23
Imagen 10. Egresada de Optometría.....	24
Imagen 11. Egresado de Medicina	24
Imagen 12. Egresado de Publicidad y Mercadeo.....	24
Imagen 13. Combate Aeróbico.....	25
Imagen 14. Voluntariado Sanmartiniano.....	25
Imagen 15. Combate Aeróbico.....	25
Imagen 16. Invitación por parte del Capellan.....	26
Imagen 17. Invitación por parte de la Docente de danzas.....	26
Imagen 18. Invitación por parte de la Docente de artes.....	26

Resumen.

Las prácticas laborales son un mecanismo el cual se le brinda a un estudiante que está próximo a culminar sus estudios universitarios para así de esta forma otorgarle la experiencia y el aprendizaje laboral pertinente para así poder tener las herramientas básicas para enfrentarse al nuevo entorno laboral que lo espera y así le dará al estudiante una perspectiva de cómo será un entorno laboral y ayuda a que el practicante en su hoja de vida pueda contar con requerimientos mínimos que son indispensables para así poder ser parte de algún trabajo, también se ofrece la satisfacción y el estímulo a los estudiantes de hacer parte de proyectos reales en donde las piezas realizadas irán dirigidas a diversas personas y así poder ver reflejado su trabajo no solo para un docente si no que para una comunidad de personas, creo yo que ese es uno de las mayores experiencias que se pueden lograr en este caso como practicante de diseño gráfico, además de ser un ejercicio de enriquecimiento laboral y de experiencia es un requisito fundamental para así poder culminar el ciclo estudiantil en el que se encuentra.

Las prácticas laborales también son un método de ayuda mutua, en donde el estudiante trabaja en conjunto de la mano de diferentes organizaciones y así de esta forma puede nutrir sus conocimientos y poner a prueba las habilidades y conocimientos adquiridos durante el tiempo de estudio en la academia e interpretarlos de una forma más práctica y tangible y así poder aportar nuevas ideas o elementos que podrían ser de gran utilidad para dicha compañía.

Palabras clave.

Prácticas laborales, estudiante, universidad. Diseño gráfico, experiencia

Abstract.

Labor practices are a mechanism which is given to a student who is close to completing his university studies in order to grant him the relevant work experience and learning to have the basic tools to face the new work environment that He hopes and this will give the student a perspective of what a work environment will be like and helps the practitioner in his resume to have minimum requirements that are essential to be able to be part of some work, satisfaction and stimulus are also offered. I encourage students to be part of real projects where the pieces will be directed to different people and thus be able to see their work reflected not only for a teacher but also for a community of people, I think that is one of the largest experiences that can be achieved in this case as a graphic design practitioner, as well as being an enrichment exercise Labor and experience is a fundamental requirement in order to complete the student cycle in which it is located.

Work practices are also a method of mutual help, where the student works together with different organizations and thus can nurture their knowledge and test the skills and knowledge acquired during the time of study in the academy and interpret them more practically and tangibly and thus be able to contribute new ideas or elements that could be very useful for said company.

Keywords.

Labor practices, *student, university, Graphic design, experience*

Capítulo

1

Introducción.

En este informe se muestra la finalidad que tienen las prácticas laborales sobre la participación y el trabajo en conjunto de estudiante y empresa y la labor mutua de aprendizaje y de trabajo, se evidencia como ha sido mi proceso al trabajar de la mano con profesionales de diferentes ramas volviendo estas prácticas un proceso interdisciplinar como lo es en las actividades laborales reales, aportando, participando y proponiendo diferentes piezas abordadas desde mi punto de vista como diseñador gráfico, también al trabajar en el diseño de una institución con un manual ya definido se deben de abordar todas estas piezas bajo una línea grafica ya predeterminada y diferentes valores de marca los cuales se deben respetar para así de esta forma poder respetar y continuar la unidad que lleva la universidad, además de esto lo que me deja como experiencia este proceso de aprendizaje fue el tener que estar dispuesto para afrontar las correcciones de posibles piezas y aprender de cada cambio, y así de esta forma poder fortalecer el autoestima frente a las críticas o sugerencias.

Mi función como practicante de diseño gráfico en la Fundación Universitaria San Martín es de proponer desde el diseño para la renovación de diferentes piezas que por un cambio de marca en esta institución deben ser renovadas y crear una nueva versión, además de esto también apporto para crear nuevas piezas que representen diferentes días con festividades especiales, eventos por parte de esta institución o cualquier otra eventualidad que se necesite o sea de gran importancia comunicar con la población estudiantil.

Justificación

Este trabajo se enmarca dentro de la línea de investigación de la facultad: Arte, diseño y sociedad en donde se indica y se muestra como las prácticas laborales son un mecanismo que debería de implementarse en cada carrera, ya que en este proceso se pone en uso cada uno de los conocimientos y habilidades adquiridos en la academia, además de esto desde un inicio empiezas adquiriendo nuevos conocimientos ya que todas las piezas que se realizan en este caso como diseñador gráfico de la Fundación Universitaria San Martín están predeterminadas por un manual y se realizan basándose en diversas festividades y ceremonias que hacen parte de esta universidad así es que se debe buscar la mejor forma para así poder representar de forma clara y precisa cada situación ya que se busca dar un mensaje a una población específica, también al tener que ir a un lugar en donde se trabajara junto con otras personas con diferentes habilidades y que ejercen una profesión se logra aprender de cada una de esas personas y se logran crear contactos que tal vez a futuro aporten en un mundo ajeno a las prácticas laborales y en otros casos es posible pasar de ser un practicante con contrato estudiantil a formar parte de manera continua en el equipo de trabajo en donde se inició como practicante, este es uno de los puntos que me motiva al realizar las prácticas, ya que al adquirir conocimientos de cómo debería de ser el funcionamiento de una empresa en cuanto a la creación de contenidos gráficos y conocer diferentes entornos, lenguaje técnico y diversos medios me brinda una guía para así de esta forma saber sobre el funcionamiento laboral, los diferentes cargos y funciones que componen una empresa y así en un futuro poder independizarme al tener cierto bagaje en diversos entornos laborales de creación de contenido y comunicaciones. Las prácticas laborales también logran otorgar al estudiante una visión anticipada de cómo será el entorno laboral una vez finalice su proceso educativo y además se le enseña a trabajar en conjunto con nuevas personas y esto logra que el estudiante logre desenvolverse con diferentes personas.

Metodología

El proceso y desarrollo general para la creación y renovación de los diversos contenidos gráficos para la Universidad San Martín consistían en diferentes pasos los cual se basaban inicialmente en detectar falencias, incongruencias o discontinuidad sobre las piezas expuestas ante la comunidad universitaria en general, una vez teniendo el conocimiento de esto la persona a cargo recurría a informarme sobre esta situación y la forma de cómo debería intervenirla o renovarla si es el caso, a partir de aquí se me proporcionaban en algunos casos diversas referencias para tener claridad de cómo debería ser el producto esperado o en algunos otros casos al intervenir temáticas nuevas se me brindaba la libertad de poder crear sin restricciones, después de tener una pieza final era presentada a la persona a cargo y ella era quien daba el visto bueno o el replanteamiento de la pieza, una vez aprobada lo que proseguía era la divulgación ante la comunidad universitaria por medio de las diferentes plataformas y herramientas mediáticas o en otros casos la pertinente distribución a las áreas encargadas de la distribución de las piezas.

Mi proceso durante estas prácticas laborales fue un tiempo en donde tuve que estudiar y ver diferentes referentes en piezas elaboradas anteriormente y así poder entender y saber cómo debería de ser el material gráfico para esta universidad para así de esta forma ser coherente con el contenido que se espera y poder continuar con una línea gráfica ya establecida, en este proceso tuve el acompañamiento de la jefe del equipo de comunicaciones quien era la encargada de proporcionar los trabajos semanales a realizar al igual que trabajé en conjunto con una publicista quien me asesoraba en ciertos momentos sobre diversas piezas y con quien trabaje para así desarrollar diferente contenido semanalmente.

Contexto

Las prácticas fueron realizadas en conjunto con el equipo de trabajo de comunicaciones de la Universidad San Martín el cual cumplía la función de crear diversos contenidos informativos, con este equipo de trabajo me sentí a gusto ya que por medio de este aprendí demasiado de cada una de las personas con las que me rodee, ya que tenían diversas habilidades comunicacionales o sentido de la estética, trabaje de la mano con una publicista quien fue de gran importancia para mi desarrollo laboral en este lugar ya que tenía cierto recorrido en la creación de contenido y me proporciono los pasos a seguir para crear un contenido optimo y de calidad para la comunidad estudiantil, además de que conté con la supervisión de la jefe a cargo quien me asesoro y siguió detalladamente mi proceso en esta universidad siendo un apoyo para poder culminar con efectividad mi tiempo como practicante, además se mantuvo un entorno de respeto mutuo con cada una de las personas y de las cuales recibí varias sugerencias y aportes constructivos los cuales hicieron de este entorno laborar una experiencia agradable y de bastante aprendizaje, también conté con las herramientas adecuadas con su funcionamiento óptimo para darle así cumplimiento a cada una de las actividades planteadas por la jefe de esta área.

Marco de referencia

Imagen Corporativa

Según Paul Hefting, hace referencia en que la imagen corporativa “Es la personalidad de la empresa, lo que simboliza, dicha imagen tiene que estar impresa en todas partes que involucren a la empresa para darle cuerpo, para repetir su imagen y posicionar está en el mercado”. (Hefting 1991).

Así es que la imagen corporativa es quien transmite y logra crear una experiencia a partir de valores ya predispuestos y con un poder simbólico detrás, logra llegar e impactar en toda la cadena de valor que compone a una organización, desde su distribución interna como por ejemplo, administrativos, obreros y empleados en general agregando de esta forma una experiencia con el cliente basada en la conceptualización general de la imagen de marca y lo que esta busca reflejar a toda una comunidad llegando así a esparcir dicho valor.

Alex Visser argumenta que “Una empresa u organización es como una persona: se viste, se comunica y tiene cierto estilo; en resumen, una imagen corporativa”. (Visser, 1991) Esto logra representar que por medio de este método se busca dar un mensaje que logre alcanzar cierto grupo de personas para así dejar una huella en cada aspecto gráfico y de experiencia con dicha comunidad en cada entorno, desde la percepción tonal y su simbolismo hasta el tipo de servicio que interactúa directamente con la comunidad y así lograr que las personas se apropien de estos valores y se hagan parte de todo lo que dicha corporación ofrece, todo esto se logra desde aquel primer instante en el que se interactúa con el cliente, ya sea por medio de un volante, algún contenido audiovisual o simplemente la experiencia de servicio, esto logra afianzar en vínculo de cliente y empresa y a partir de este instante poder competir en un mercado.

Comunicación gráfica

La comunicación gráfica es la forma en que el ser humano ha encontrado un recurso por el cual se permite el fácil dialecto visual ya que ofrece un sin fin de entornos mediáticos por los cuales se facilita su replicabilidad y distribución y a partir de este método poder brindar así un mensaje de una forma más global y alcanzar e impactar sobre una mayor audiencia, *Carmen del Alba (1990)* nos habla y aclara sobre qué tan amplio es el concepto que se tiene sobre la comunicación expresada más allá de lo que se ve si no en general lo que las personas logran percibir, “no es sólo código de la comunicación visual, sino que toda la comunicación humana, y que para entender el funcionamiento del lenguaje se tienen que observar todos los recursos visuales como composición, forma y textura”. (Alba 1990). Este pensamiento amplía y generaliza en que este concepto de comunicación visual o gráfica va más allá de lo que se entiende como visible y lógico, si no que referencia situaciones más inusuales para las personas sin conocimientos gráficos, además Jonathan Baldwin (2007), se relaciona con la anterior autora al afirmar en que la comunicación visual la podemos encontrar en todos lados y añade que ya es parte de nuestra cultura. (Baldwin 2007)

En este anterior párrafo, se puede encontrar así la importancia en todos los elementos que nos rodea y en general aquello que abarca la comunicación gráfica o visual en la vida en general y lo influyente que puede ser sobre las personas al permitir impactar de una forma masiva.

Unidad gráfica

Según Juan Gaudio (2006) en su blog dice que “La unidad gráfica es otro de los cimientos del diseño de la información y consiste fundamentalmente en el respeto, durante todo el diseño, de los elementos gráficos” (Juan Gaudio 2006).

Esto se logra entender como aquel camino que en este caso el diseñador debe buscar como referencia para basarse de ciertos patrones ya preestablecidos y pensados para la visualización de ciertos elementos gráficos y así de esta forma poder llevar un rumbo definido y poder dar un aspecto coherente y uniforme entre cada pieza desarrollada, La unidad gráfica engloba diferentes patrones fundamentales los cuales caracterizan cada diseño o que sin estos no podrían funcionar adecuadamente, quienes ubican y dan fuerza a aspectos gráficos o que simplemente su distribución está pensada de cierta forma para despertar en el público ciertas emociones y así conmover sobre quien la visualice, este término de unidad gráfica debe de

respetarse y seguirse tal cual a lo que ya está realizado ya que cada elemento logra identificar partes de la marca y son quienes logran darle una personalidad a esta, como por ejemplo los colores, que por medio de sus diversas gamas tonales representan y evocan emociones, al igual que la tipografía, que decide como se le va a hablar al usuario y en que tono se llega a expresar la marca o como la composición, la cual a partir de las retículas busca resaltar o enfatizar sobre ciertos elementos dándoles una mayor fuerza, un balance o simplemente algo sutil, etc. Cada uno de estos aspectos identifica cada marca y evocan a que se le conozca por esto.

Capítulo 2

Analizando las diversas piezas presentadas ante el público y que aún estaban exhibidas, la propuesta que realice fue la transformación y renovación de estas piezas las cuales ya habían perdido su continuidad y correcto funcionamiento al estar descontinuadas desde su marca antigua hasta los colores e información que estaban manejando y que aún estaban puestas para ser visualizadas por la comunidad universitaria además de que estaban en mal estado ya que estaban en un gran porcentaje de deterioro, las imágenes estaban pixeladas y no había mucho diseño en ellas, además de esto pude intervenir nuevas piezas graficas según mi criterio y optando por una nueva composición y distribución, implantando así mi estilo propio a ciertas piezas con las cuales se me daba la libertad para crear y proponer.



Imagen1. Día del médico

Fuente: Propuesta de elaboración propia.



Imagen 2. Día del Publicista

Fuente: Propuesta de elaboración propia.

SAMARTÍN
Fundación Universitaria

¡Te invitamos a participar en nuestra

Gran Feria Empresarial San Martiniana!

Si eres un emprendedor, participa en la Feria exponiendo tus productos o servicios.

INSCRIPCIONES: Oficina de Recursos Humanos

Inscripciones hasta el **15 de Noviembre**

Imagen 3. Feria Empresarial San Martiniana

Fuente: Propuesta de elaboración propia.

Cronograma

El cronograma y la organización durante el transcurso de las prácticas laborales fue un proceso en el cual se realizaba el diligenciamiento de un formato en el que se registraba cada trabajo y pieza gráfica además de su tiempo de elaboración semanalmente y se colocaba la información puntal de dicho trabajo realizado en la semana, desde la fecha de entrega, descripción detallada, tipo de producto elaborado, además en el formato se destinaba un espacio en el cual se enfatizaban las opiniones que tenían las personas a cargo sobre las piezas realizadas en el periodo semanal y así de esta forma el docente a cargo de mi proceso de prácticas tenga el respaldo de saber cuál fue mi labor a cumplir en esta universidad y tener el respaldo de demás personas para así de esta de forma saber que pude dar solución a cada uno de los trabajos exigidos al igual para asegurarse de si mi comportamiento o mi forma de desempeñarme en este entorno laboral fue el indicado.

Proceso de desarrollo

La elaboración de las diversas piezas graficas presentadas para la Fundación universitaria San Martín estaban pensadas y realizadas bajo requerimientos que abarcaban una gran variedad de necesidades comunicacionales, las diversas piezas estaban enfocadas principalmente en informar sobre prácticas y eventos internos de la universidad dirigidas hacia la comunidad universitaria en sus diferentes representaciones tanto administrativas y de logística como académicas, este tipo de información era divulgado por las diferentes plataformas con las que cuenta esta universidad y para que este proceso fuese desempeñado y elaborado de la mejor forma se buscaba adecuar y realizar cada pieza pensando en las diversas representaciones mediáticas necesarias para así poder tener los formatos indicados y así poder ser mostrados ante este publico académico de la mejor forma posible.

A continuación, se mostrarán diversas piezas y la clasificación respecto al tipo de público que se quería alcanzar o la temática que se abordó desde el punto de vista gráfico.

Festividades

Estas piezas tenían como finalidad la conmemoración de las diversas festividades de ciertos días para así de esta forma informar a la comunidad.



Imagen 4. Día mundial contra el cancer.
Fuente: Propuesta de elaboración propia.



Imagen 5. Día de Halloween
Fuente: Propuesta de elaboración propia.

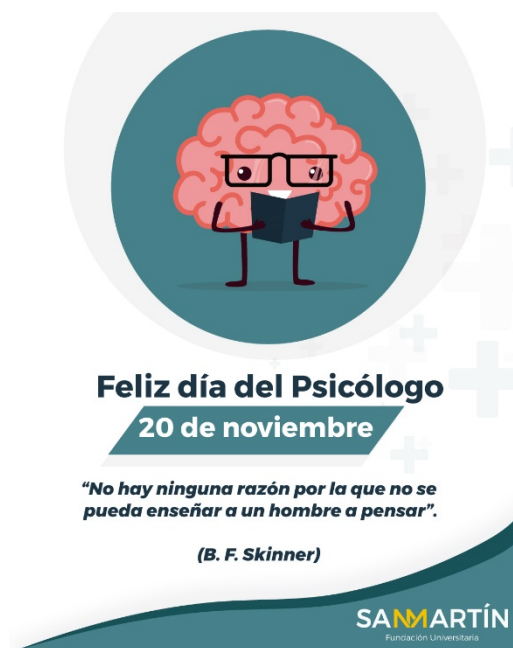


Imagen 6. Día del psicólogo
Fuente: Propuesta de elaboración

Información - señalética

En la elaboración de estas piezas la finalidad principal era la de informar y prevenir diferentes sucesos perjudiciales y que afectan el debido estado de la comunidad universitaria.

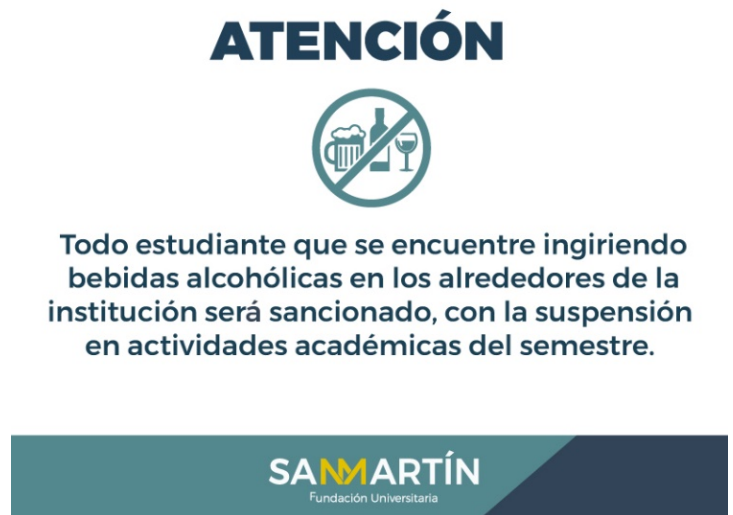


Imagen 7. Prevención contra las lluvias

Fuente: Propuesta de elaboración propia.

Imagen 8. Prevención de malas conductas

Fuente: Propuesta de elaboración propia.

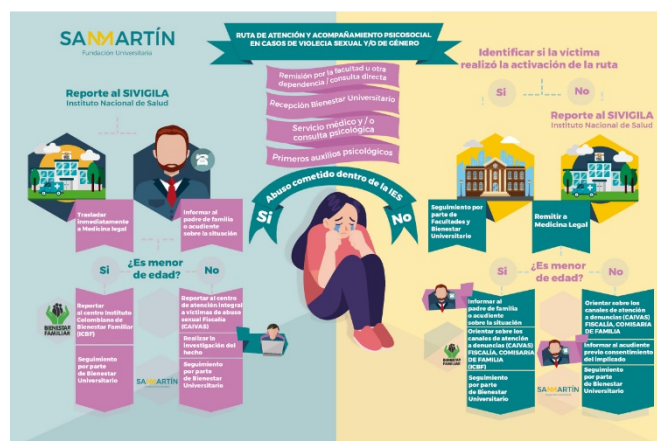


Imagen 9. Ruta de prevención contra la violencia sexual

Fuente: Propuesta de elaboración propia

Egresados

En este tipo de contenido audiovisual se querían mostrar los logros conseguidos de diferentes egresados de diversas áreas de la universidad y el punto de vista de cada uno de ellos sobre esta universidad y así poder crear una motivación y un ejemplo para los estudiantes y las personas que posiblemente estén pensando en formar parte de esta universidad.



Imagen 10. Egresada de Optometría

Fuente: Propuesta de elaboración propia



Imagen 11. Egresado de Medicina

Fuente: Propuesta de elaboración propia.



Imagen 12. Egresado de Publicidad y Mercadeo

Fuente: Propuesta de elaboración propia

Eventos

En este tipo de publicaciones se quería informar sobre diferentes eventos en los cuales se buscaba unificar y hacer partícipes a la comunidad universitaria entre sí y en algunos otros eventos intervenir con factores externos de la academia.

SAMARTÍN
Fundación Universitaria

Clase grupal de Combate Aeróbico

Dirigido a estudiantes, administrativos y docentes

Fecha: Viernes 11 de Octubre

Hora: 3:00 pm

Lugar: VIP

Inscripciones: Oficina de Bienestar Universitario

SAMARTÍN
Fundación Universitaria

Voluntariado Sanmartiniano

Hora: 8:00 a.m - 1:00 p.m

Día: Sábado 2 de noviembre

Lugar: Hogar Geriátrico San Pedro Claver / Avenida Caracas 1-16

- Compartiremos con los adultos mayores del Hogar, un espacio de integración y apoyo.
- Se requieren donaciones de útiles de aseo, pañales grandes y pintura blanca Tipo II.

Bienestar Universitario
pastoral.bienestar@sanmartin.edu.co

Inscríbete aquí

Imagen 13. Combate Aeróbico

Fuente: Propuesta de elaboración propia

Imagen 14. Voluntariado Sanmartiniano

Fuente: Propuesta de elaboración propia.

SAMARTÍN
Fundación Universitaria

Semana de la Salud

Del 16 al 19 de octubre

Actividades

- Examen general de resonancia magnética cuántica.**
Dra. Estefanía Varela
Jueves y Viernes de 9 am a 2 pm,
Sábado de 9 a 11 am
- Examen especializado en visión.**
Clínica de oftalmología del Dr. Mentáño
Jueves y Viernes de 9 am a 2 pm.
- Tamizaje odontológico.**
Dra. Ángela Duque
Viernes de 9 am a 2 pm.
- Clase de defensa personal.**
Academia Strong Fit
Viernes 11:30 am.
- Maratón de aeróbica.**
Docente Daniel Adrada
Viernes 11:30 am.
- Taller de recursos sanadores.**
Dra. María Claudia Gómez
Viernes 1:00 pm.

Sede Cali

Imagen 15. Semana de la Salud

Fuente: Propuesta de elaboración propia.

Programas académicos

En este tipo de contenido se buscaba dar a conocer los diversos programas académicos para mostrar los servicios que ofrecen y la gran cantidad de actividades que existen en la universidad y que sirven como un método de integración entre las áreas de la universidad.



Imagen 16. Invitación por parte del Capellán de la sede de Bogotá

Fuente: Propuesta de elaboración propia

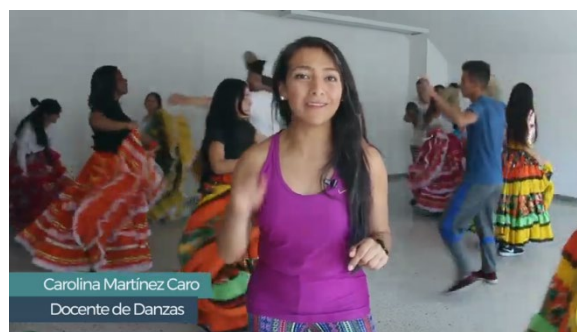


Imagen 17. Invitación por parte de la Docente de Danzas

Fuente: Propuesta de elaboración propia.



Imagen 18. Invitación por parte de la Docente de Artes

Fuente: Propuesta de elaboración propia

Capítulo 3

Análisis de Resultados

En el proceso y el desarrollo de estas prácticas laborales se logró una gran diversidad de piezas las cuales fueron abordadas desde diferentes conceptos, técnicas, y con significados variados lo cual me permitió aprender y poder entender la gran respuesta mediática que se puede ofrecer ante una comunidad al poder llegar a todo tipo de público desde todas las maneras posibles y así crear una facilidad entre la comunicación y poder brindar un mensaje que sea agradable para la comunidad ya que se adapta para todo tipo de gustos, este tipo de cosas me parecieron interesantes ya que se ve reflejada la labor del diseñador gráfico y la responsabilidad social que causa al crear diferentes discursos visuales que logren atraer a la comunidad y lograr que se queden para poder seguir consumiendo recursos visuales, esto me pareció una experiencia gratificante y al entender cómo funciona una organización y su contenido gráfico y el cómo llegarle a la sociedad, cubrir cada falencia y suplir la necesidad comunicacional que la comunidad requiere.

Igualmente, es gratificante ver el progreso entre las piezas elaboradas comparando la primer pieza realizada hasta la última y poder ver como las correcciones de algunas piezas y el consumo de piezas de referentes permiten entender el lenguaje al que las personas a cargo quieren que uno llegue y transmita y como esto va formando la mentalidad del diseñador al estar preparado para cambios o nuevas propuestas y así estar dispuesto para afrontar cada reto grafico que surja ya que al trabajar para una universidad el constante uso grafico es requerido y esto permite que la agilidad del cómo abordar cada pieza se vaya facilitando a través del tiempo trabajado, también al exigir un ritmo constante en creación y divulgación de medios se requería también buscar las formas más optimas de desarrollar diferentes procesos, para así de esta manera optimizar el trabajo e ir obteniendo más productos para lograr llenar toda la necesidad que surge a partir del diseño.

También al analizar los riesgos que pueden tener las diversas piezas pensando desde cuando se aborda una propuesta con un mal diseño, un contenido que no impacte, una pieza con mala composición o en el caso de algún error de redacción hace pensar al diseñador dese un aspecto más crítico y reflexivo sobre el trabajo propio y así poder tener el criterio de opinar sobre piezas propias y poder desechar o renovar un trabajo ya que se entiende que es un elemento visual que va a ser parte de un contenido para una universidad y que va a llegar a una gran variedad de público entre los que se encuentran profesionales, personas a fines con

temas de diseño o simplemente público con conocimientos que pueden llegar a juzgar el diseño, por esta razón pienso que la constante publicación de piezas es buena pero más que ello debería de ser más recompensada la poca propagación de piezas graficas pero con un contenido visual mucho más elaborado y que logre un producto optimo ya que es el reflejo de cada empresa y su diseño habla por sí misma y así cuidar aún más el contenido sacado en los diversos medios y entregar a un público un contenido adecuado.

Conclusiones

Para concluir con esta experiencia pienso que al ser una primera práctica laboral deja muy buenos puntos de vista y resultados ya que cada aspecto a mejorar o retroalimentación o consejo que se dio funcionan para que en un futuro saber el cómo y de qué forma intervenir ciertos entornos y elementos al igual de buscar e informarse de la manera más óptima de hacerlo, al aprender de cómo se usa el diseño en diferentes campos y los enfoques que se tengan en estos llenan a todo diseñador, ya que el diseño logra una gama muy amplia de temáticas y al ser incluyente con diversos temas y entender los lenguajes que estos ofrecen logran un bagaje y un recorrido gráfico que aporta a que el diseñador sepa en qué momento es bueno usar ciertos elementos, saber cómo usarlos y que logran transmitir, este recorrido como diseñador de una universidad trajo momentos muy gratos ya que al ver que tu propuesta de diseño llega a ser un elemento que logra ser visualizado por una gran masa de personas y que aceptan y se apropian de tus creaciones da a entender la importante labor y responsabilidad como creador de contenidos y también entender cómo y de qué forma le vas a llegar a las personas y el trato o vínculo que quieres formar con ellas a partir de lo que transmitas, también es gratificante ver que una elaboración propia haga parte de diferentes formatos tanto físicos como digitales y ver la cadena de valor y el proceso de un diseño desde su creación hasta su aplicación y las diversas manos por las que este suele pasar para así ser divulgado ante los medios.

Recomendaciones

En mi perspectiva y lo que recomendaría para que las futuras experiencias de los practicantes fuesen más amenas y coherentes con las cualidades de cada persona es que las practicas principalmente se centraran en las virtudes que cada persona como diseñador pudiese llegar a desarrollar, es decir, que se dedique principalmente a reforzar e incrementar las virtudes que al transcurrir de dicha carrera logro desarrollar y así de esta manera podría salir ante un mercado con una experiencia mucho mayor en lo que en realidad marca su estilo y de esta manera poder llenarse de conocimientos laborales a cerca de lo que en realidad buscara al momento de culminar este ciclo estudiantil, ya que al realizar prácticas en un lugar en donde los conceptos y temáticas son abordados de forma global hacen que el diseñador generalice en todas sus características y no refuerce aquellos puntos que podrían ser beneficiosos ya que probablemente pudiese destacar de los demás diseñadores al llegar a enfocarse específicamente en estos.

Otro punto de vista que quisiese resaltar para que fuese de consideración para futuros practicantes, es el de que sea recompensado el trabajo realizado, desde el inicio de la carrera al diseñador muchas veces se le señala por regalar su trabajo o en otras ocasiones se le desmotiva al pensar de que no vale lo suficiente las piezas que realiza, entonces creo que sería de vital importancia y aprovechar la gran oferta laboral con practicantes que brindan la posibilidad de valorar el trabajo del estudiante y le permite tener un espectro más amplio sobre el valor que poseen sus piezas y así de esta forma poder motivarlo y romper con el cliché de que porque se es practicante o diseñador se tiene que seguir regalando el trabajo, ya que al llevar un recorrido estudiantil amplio, conociendo diversas técnicas, manejo de programas, conocimientos de conceptos artísticos y de diseño, se sabe que puede entregar ante una empresa trabajos que merecen ser recompensados y valorados por los demás, y pienso que este valor debiese ser inculcado desde la academia en este tipo de casos para así poder brindar un aspecto más amplio de trabajo, generalizando entre la experiencia, la adquisición de nuevos conocimientos, el trabajo en equipo y el reconocimiento económico para así brindar la experiencia completa de lo que vendría siendo un trabajo.