

Trabajo de Grado

“CONOCE LA EVOLUCIÓN”

JOHN SHNAYDER MARTINEZ PULIDO

Universidad Antonio Nariño UAN

Facultad de Artes

Carrera Diseño Gráfico

Bogotá

2020

Trabajo de Grado

“CONOCE LA EVOLUCIÓN”

JOHN SHNAYDER MARTINEZ PULIDO

Diseñador Gráfico

Tutor

Santiago Murillo Camargo

Universidad Antonio Nariño UAN

Facultad de Artes

Carrera Diseño Gráfico

Bogotá

2020

CONOCE LA EVOLUCIÓN



DEDICATORIA

Este título va dedicado a todas aquellas personas que me apoyaron en este proceso y ayudaron a que esta meta se alcanzará, a mis padres y mi hermano que fueron un pilar importante a lo largo de la carrera y que siempre fueron incondicionales, y a cada persona que a lo largo de estos años tuvieron una palabra de aliento y de apoyo en los momentos difíciles en los que tal vez quería tirar la toalla y que aportaron a que hoy este sueño suceda.

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar un gran agradecimiento primeramente a Dios, a mis padres que desde el momento en que tuve que decidir a qué me quería dedicar y que quería en mi área profesional, siempre estuvieron apoyándome, a mi hermano que fue una inspiración y ayuda en varios de los proyectos realizados, a Angela Gómez una gran amiga que aportó en mi vida a lo largo de este proceso, a mi familia, amigos y maestros, gracias.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	1
Abstract	
Palabras Claves	
<u>Capítulo 1</u>	
• INTRODUCCION	3
• Objetivo General	4
Objetivo Especifico	
• Justificación	5
• Metodología	
• Contexto	6
• Marco de Referencia y Contexto	7
<u>Capítulo 2</u>	
• Proyecto propuesto	12
Proceso	
1. Análisis de exploración	13
2. La Mostra	14
3. Ilustraciones	15

4. Filtros	21
5. Stickers	22
▪ El Pilo	22
6. Plantilla Ciclo de conferencias	23

Capítulo 3

• Análisis de resultado	25
• Conclusiones del Proyecto	27
• Recomendaciones	28
Material complementario	
• Lista de Referencias	29
• Listas especiales	30

LISTAS ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Redes sociales con más usuarios activos en Colombia.....	8
Ilustración 2 logo de la Muestra.....	9
Ilustración 3 premiación Evento la Muestra	9
Ilustración 4 Premio de la Muestra.....	9
Ilustración 5 chimpancé_ foto tomada del Diccionario Larousse.....	10
Ilustración 6 Mapa Mental. Boceto.....	13
Ilustración 7 Mapa Mental	14
Ilustración 8 logo LA MOSTRA.....	14
Ilustración 9 Ilustraciones Primates	15
Ilustración 10 Ilustraciones Chimpancés 1	16
Ilustración 11 Ilustraciones pruebas modo virtual	17
Ilustración 12 Bocetos nuevas Ilustraciones.....	19
Ilustración 13 Filtros Chimpancé Interacción	21
Ilustración 14 Stickers Chimpancé.....	22
Ilustración 15 Stickers "El Pilo"	23
Ilustración 16 Plantilla 3DI	23
Ilustración 17 Resultados Página	26

Resumen

Las prácticas son una herramienta utilizada por las Universidades para sus estudiantes de último semestre para que experimenten y tengan un acercamiento a lo que se enfrentarán en el mundo laboral, y en este trabajo veremos cómo fue mi experiencia en el equipo de LA MUESTRA y cómo fue el cambio y el avance que se tuvo a través de ella a lo largo del semestre ya que fueron unas prácticas como no las había imaginado y que plantearon varios retos que se lograron superar.

Palabras claves

La Muestra, primates, identidad, COVID 19, redes sociales

Abstract

Internships are a tool used by Universities for their senior students to experiment and have an approach to them facing off in the world of work, and in this work, we will see how my experience was in LA MUESTRA team and how was the change and progress that was made through it throughout the semester as they were practices as I had not imagined them and that posed several challenges that were overcome

Keywords

La Muestra, primates, identity, COVID 19, social networks

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

Al inicio de mi Carrera como diseñador gráfico nunca pensé realizar prácticas y mucho menos desde la casa...

¡A mediados de marzo del año 2020, Colombia entra en una cuarentena por contagio de un virus llamado COVID 19, es allí donde inicio mis practicas desde la casa, sin pensar que todo lo que había estructurado en mi mente, fuera a cambiar!

Estas prácticas se realizaron de manera virtual, donde la relación con mi grupo de trabajo fue a través de medios tecnológicos, fue una experiencia diferente a todo el trabajo elaborado durante la carrera.

Las practicas fueron realizadas en la Universidad ANTONIO NARIÑO, donde realice toda mi carrera, y se me permitió involucrarme en el grupo que trabajaba en el proyecto de fin de semestre llamado "LA MUESTRA 2020-1"

En este trabajo escrito evidenciaremos los diferentes cambios y procesos que tuvo las prácticas y el proyecto a lo largo del semestre.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una propuesta y apoyar al equipo en el evento LA MUESTRA que se realiza final de cada semestre.

Objetivos Específicos

- Con los conocimientos adquiridos durante los semestres vistos, trabajar en grupo apoyando y contribuyendo para lograr a los resultados propuestos del proyecto La Muestra 2020 -1
- Por medio del Diseño Gráfico aportar con ideas, opiniones y propuestas para lograr piezas graficas que ayuden a los objetivos de la muestra.
- Aportar para tener alternativas de promoción y realización de la Muestra de manera virtual como plan piloto.

JUSTIFICACIÓN

Las practicas universitarias son una herramienta donde el estudiante obtiene conocimientos vivenciales de cómo sería la vida laborar, dando un acercamiento a lo que se enfrentará al culminar su carrera. Un profesional debe estar en disposición al cambio ya que se pueden presentar diferentes ocasiones donde esta será su mayor fortaleza y fue así como ocurrió durante estas prácticas, ya que se realizaron varias modificaciones que no se esperaban como fue el aislamiento obligatorio y preventivo a nivel nacional.

El Diseño gráfico al ser una carrera versátil puede llegar a involucrarse en cualquier sector de la sociedad como son empresas industriales, comerciales, de salud, etc.; pues el mundo está envuelto en piezas gráficas, porque todas las empresas necesitan comunicarse de manera visual con clientes internos y externos. Adicionalmente, este trabajo se enmarca dentro de la línea de la facultad de Arte, carrera diseño grafico

METODOLOGÍA

Desde el año 2015 la UAN desarrolla un evento que se realiza a final de cada semestre llamado LA MUESTRA, es allí donde su objetivo principal es exponer los resultados de manera creativa y los proyectos finales que se elaboraron durante el semestre en cada una de las carreras de la facultad de Artes, Diseño Industrial, Diseño Gráfico, Artes plásticas y visuales, Arquitectura y Música.

La propuesta del proyecto se inicia de manera lenta; puesto que no se contaba con el suficiente conocimiento en la realización de proyectos y el tener un equipo de trabajo desconocido hizo complejo el arranque de la propuesta.

Se programaron reuniones virtuales cada semana, en la que los asistentes aportaban diferentes ideas, soluciones y tareas para lograr los objetivos propuestos. Al inicio se plantearon varias metas alternas al evento presencial, no logrando la culminación por la ampliación del aislamiento preventivo; Esto hizo cambiar el chip y pensaren otra forma de realizar la muestra esta vez de manera virtual. Muchas de las propuestas hechas después de esto fueron pruebas piloto ya que se necesitaba buscar la solución a este cambio inesperado.

CONTEXTO

Las prácticas se realizaron en la Universidad ANTONIO NARIÑO en la cual realicé mi carrera profesional. Se llevó a cabo con un grupo de trabajo de estudiantes de diferentes carreras y maestrías de la Facultad de Artes, a lo largo del semestre me fui desarrollando en el equipo ya que durante la carrera no tuve la oportunidad de trabajar con equipos de otras carreras diferentes a Diseño gráfico y los diferentes términos y temáticas utilizados eran desconocidos para mí.

El entorno inicialmente fue apto para el trabajo en equipo, pero lamentablemente por el aislamiento preventivo por virus COVID 19, se debió cambiar al trabajo y reuniones de avances en casa, utilizando medios tecnológicos.

Fue una experiencia enriquecedora el poder compartir conocimientos y lograr involucrarme para garantizar los objetivos propuestos, sin importar la crisis que el mundo está viviendo.

MARCO DE REFERENCIA

Jóvenes 2020

En la actualidad los jóvenes son más atraídos por lo visual, donde las piezas gráficas, posters, carteles, vallas, flyers, etc.; toman un alto porcentaje de impacto, y es necesario impulsar el uso de los mismos. Se congregan en sitios donde comparten mismos los gustos como son las canchas de futbol, bibliotecas, salas de cómputo, cafetería entre otros; intentan salir de la rutina buscando cosas alternativas y diferentes.

En la plataforma Crehana encontramos como las redes sociales han tomado un auge entre los jóvenes, logrando que inviertan gran parte de su tiempo en la red, en esta plataforma nos muestra el porcentaje de las redes sociales más usuarios activos en Colombia. ¹

Top	Red Social	Porcentaje de usuarios activos
1	YouTube	96%
2	Facebook	93%
3	Whatsapp	89%
4	FB Messenger	73%
5	Instagram	57%

Ilustración 1 Redes sociales con más usuarios activos en Colombia

FUENTE: <https://www.crehana.com/co/blog/marketing-digital/las-redes-sociales-mas-usadas/>

¹ <https://www.crehana.com/co/blog/marketing-digital/las-redes-sociales-mas-usadas/>

La Muestra

La muestra antes llamada MURA (Muestra Unificada de Resultados Académicos), se lleva a cabo en la Universidad Antonio Nariño desde el 2015, es un evento realizado por la Facultad de Artes, tiene como objetivo presentar los trabajos o proyectos finales realizados por los estudiantes en su respectiva carrera, al final del evento se premian los mejores trabajos expuestos, seleccionados por los estudiantes y maestros.²



Ilustración 2 logo de la Muestra



Ilustración 3 premiación Evento la Muestra



Ilustración 4 Premio de la Muestra

² <http://www.uan.edu.co/facultad-de-artes> FUENTE :página Web Universidad Antonio Nariño.

Capacidad de aprendizaje de los Chimpancés

Los primates son la especie más parecida a los humanos; Según el informe de la Universidad del Valle los primates tienen una gran capacidad de aprendizaje, puesto que aprenden una conducta que suelen enseñar a un nuevo integrante del grupo, esto lo aseguran los investigadores que trabajan con estos primates,

También se ha podido comprobar que los primates son capaces de organizar una sintaxis primaria para el pasado, el presente y el futuro inmediato, los investigadores al comparar la capacidad de aprendizaje de un niño y un chimpancé recién nacidos, los científicos descubrieron que el mono aprende más rápido que el bebé. Sin embargo, este proceso se detiene cuando el animal alcanza los 3 años, edad en la que se estanca el proceso, mientras que el niño puede hacerlo durante el resto de su vida.

Adicionalmente los investigadores afirman que Se debe tener claro que no todos los monos aprenden de la misma forma y con igual facilidad; tal como sucede con los seres humanos los grados de inteligencia varían de un primate a otro.³ (valle, s.f.)



Ilustración 5 chimpancé_ foto tomada del Diccionario Larousse

³ <http://aupec.univalle.edu.co/informes/mayo97/boletin36/simios.html>

Fuente: Pagina web Universidad del Valle

CAPITULO 2

PROYECTO PROPUESTO

Se inicia el proyecto reconociendo la intervención a tratar donde; Primero, Se encontró como problema la poca asistencia y poco reconocimiento de la facultad de Artes en la UAN y de su mayor evento LA MUESTRA, Segundo, se pretendía llegar al público llamando la atención por medio de posters, flyers, stickers, para lograr recordación, y el tipo de campaña se iba a realizar en las diferentes sedes de más concurrencia de estudiantes; Un mes después se presentó un cambio debido a la crisis mundial del momento el COVID-19, que provocó que en la edición de la MUESTRA 2020-1 se realizara en forma virtual y ya no presencial; teniendo que realizar cambios en varios aspectos de la promoción y exposición realizada inicialmente.

Campaña Promocional _ La Muestra 2020-1

Objetivos

- Incentivar la participación de los estudiantes de UAN y personas externas a la exposición Virtual
- Mostrar la evolución y los resultados del semestre

Concepto

“Conoce la Evolución”, pretendemos que el objetivo de la muestra sea revelar la evolución que se ha tenido a través del semestre.

Los primates, todas las especies de primates comparten características que los distinguen del resto de mamíferos, la facultad de Artes cuenta con estudiantes con habilidades creativas y transformadoras que los hacen diferentes a las otras facultades; los primates son el animal más asociado con la evolución y es la similitud que tienen con los estudiantes que durante el semestre adquieren conocimiento mostrando una evolución.

Al inicio de la carrera universitaria parecemos primates; por tanto, las características de ellos es ser curiosos, exploradores, con diferentes habilidades y al

transcurso de cada semestre se experimenta y se adquiere aprendizaje, siguiendo un proceso hasta llegar a una especialización.

Para esta campaña se trabajará:

- Desde la ilustración se utilizarán colores ácidos, Formas diferentes, No cuadriculadas, Interactividad.
- Las ilustraciones se crearán con Primates evolucionados y caracterizados por las diferentes carreras, con colores fuertes y llamativos, romper con lo cuadrulado, mostrando formas diferentes.
- El público objetivo serán los estudiantes y docentes de las diferentes carreras de la facultad de Artes, todos atraídos por cosas visuales ilustraciones, y se aprovechara la tecnología ya que es un público con mayor uso de redes sociales.

PROCESO

1. ANALISIS DE EXPLORACION

Se hizo análisis de exploración en borrador con un mapa mental donde se trabaja iniciando con un problema, y se identifican público objetivo, sedes a impactar, y otros aspectos que sirvieron para la elaboración de las ilustraciones.

Y es aquí en el análisis donde surge el nombre del trabajo final llamado "Conoce la Evolución" visto en la propuesta del Proyecto.

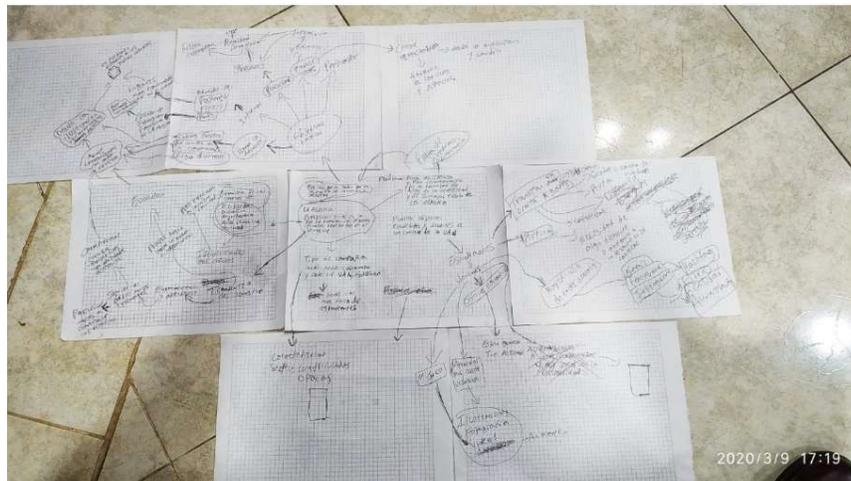


Ilustración 6 Mapa Menta. Boceto
Elaboración Propia

Adicionalmente se trabajó con un mapa Conceptual digital.

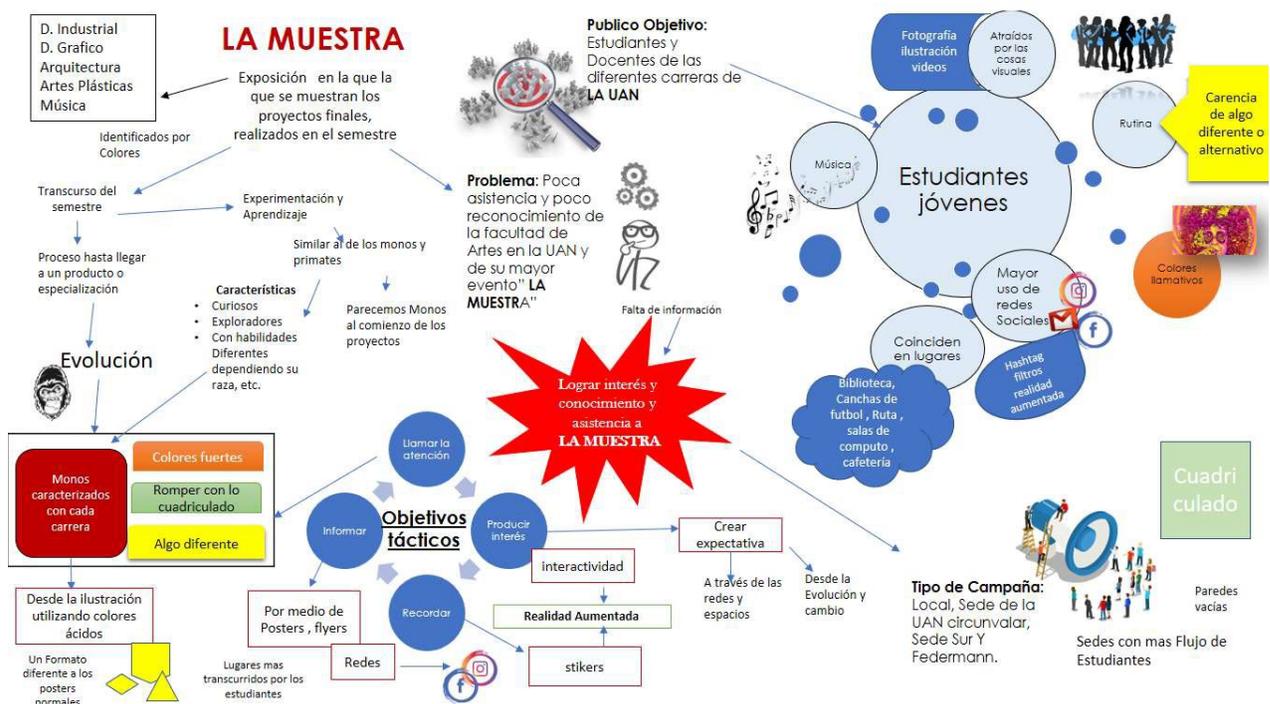


Ilustración 7 Mapa Mental
Elaboración Propia

2. LA MOSTRA

Teniendo como objetivo el impactar a los estudiantes para ayudar a crecer la iniciativa de participación a la Muestra, se inicia con un proyecto llamado "LA MOSTRA" se creó una página *hashtagconlauan* creada por estudiantes y para estudiantes donde se pretendía que se tuviera una interacción atrayendo su atención finalmente hacia la "LA MUESTRA".



Ilustración 8 logo LA MOSTRA Fuente : Instagram hashtagconlauan

3. ILUSTRACIONES

Se realizan ilustraciones con el objetivo de publicitar la muestra en las sedes de la Universidad Antonio Nariño, por medio de poster, Flyers, Stikers, se inicia con unas primeras de las ilustraciones de diferentes primates caracterizados con las carreras Artes plásticas y visuales, diseño gráfico y Arquitectura, esto hacia parte de la propuesta inicial en la que aún no había cuarentena obligatoria.



Ilustración 9 Ilustraciones Primates
Elaboración propia

Estas ilustraciones fueron cambiadas y se decidió que para que tuviera más unidad todos los primates debían ser de la misma raza y se decidió que todos fueran Chimpancés



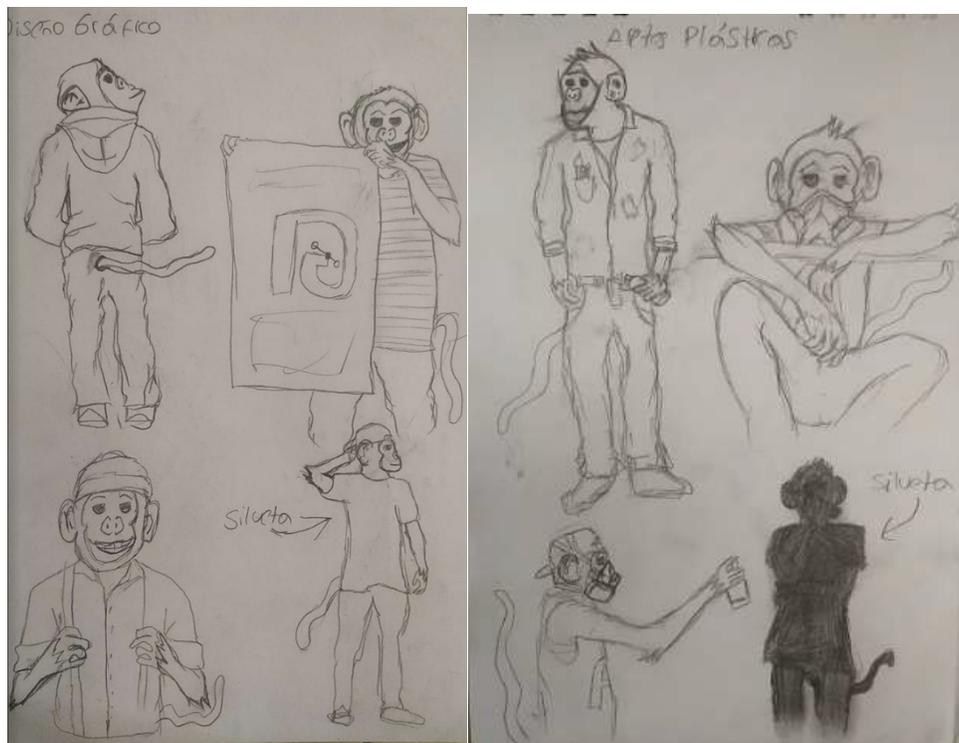
Ilustración 10 Ilustraciones Chimpancés 1
Elaboración propia

El presidente Iván Duque realiza comunicado informando inicio a la cuarentena por Virus COVID 2019 y el cierre de las clases presenciales en la Universidades y allí donde se toma la decisión de realizar la muestra Virtual y se toman estas pruebas para un posible cambio de las ilustraciones a lo virtual



Ilustración 11 Ilustraciones pruebas modo virtual
Elaboración propia

Se trabajan en las ilustraciones buscando dar más carácter a cada uno de ellos encontrando una personalidad y mayor diferencia, para esto se realizaron diferentes bocetos iniciales.



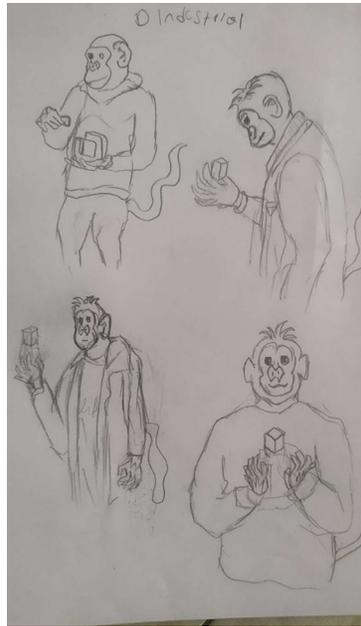
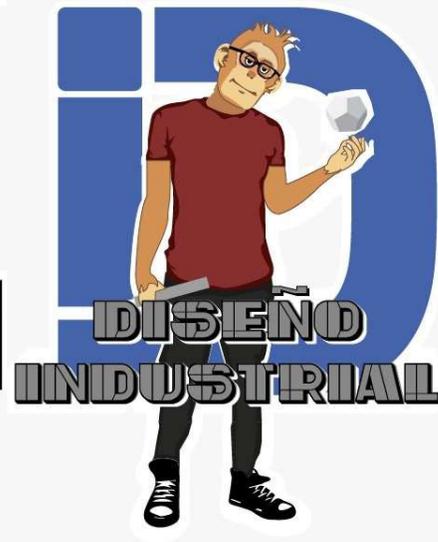


Ilustración 12 Bocetos Nuevas Ilustraciones
Elaboración propia

Después de un largo proceso y modificaciones se finaliza con ilustraciones, de las carreras; Artes Plásticas y Visuales, Diseño Industrial, Arquitectura, Música y Diseño Gráfico, dando más personalidad, carácter y diferenciación entre cada una de ellas, para subirlas como contenido de la página de la Muestra e interactuar con los participantes.





4. FILTRO CHIMPANCE

Se quiso utilizar la tendencia de los filtros de Instagram realizando uno con cara de chimpancé con el cual los seguidores pudieron interactuar y compartir la experiencia atrayendo a más participantes.

Este filtro obtuvo tres fases de modificaciones, uno con un filtro normal sin ningún gesto, el segundo con la interacción de sacar la lengua y cerrar los ojos; y el último con otro aspecto y la misma interacción.

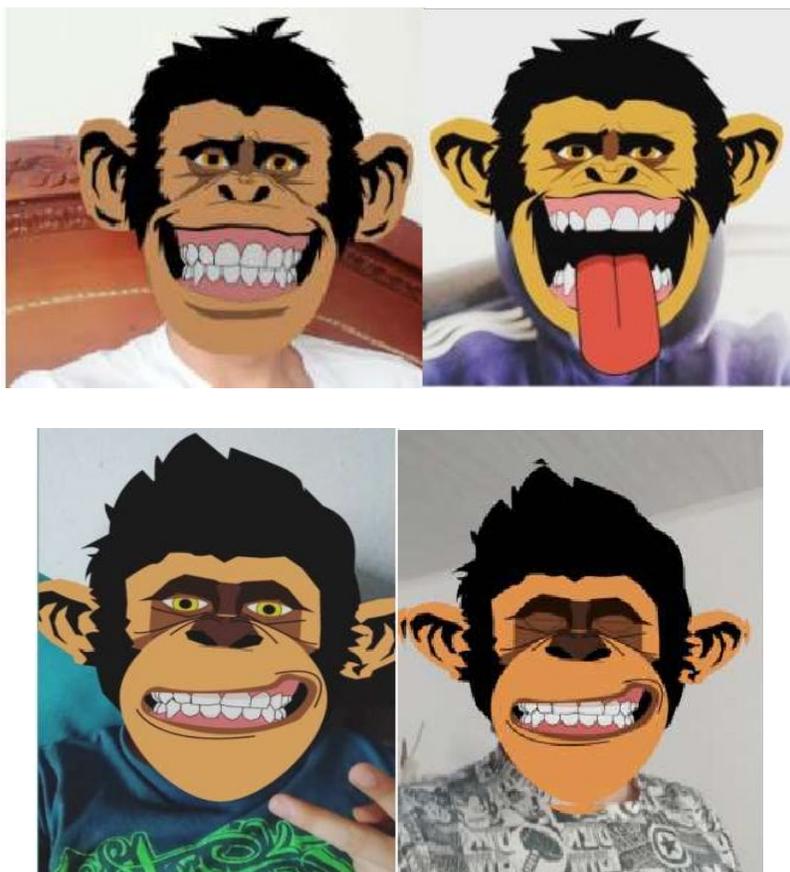


Ilustración 13 Filtros Chimpancé Interacción
Elaboración propia



5. STICKERS

Los stickers de WhatsApp son imágenes utilizadas en las redes de envío de mensajes de texto, son una tendencia a la hora de comunicarse ya que se logra expresar un sentimiento, En este proyecto se quiso crear un paquete de stickers que se pueden compartir y utilizar referente a la Muestra.



Ilustración 14 Stickers Chimpancé

De estos Sticker surge el personaje de "El Pilo" que es utilizado para crear contenido en la página en el que se comunica datos interesantes o curiosos



Ilustración 15 Stickers "El Pilo"

6. PLANTILLA CICLO DE CONFERENCIAS

El equipo de la muestra estuvo a cargo de un ciclo de conferencias llamada 3DI- Diálogos dirigidos hacia el diseño industrial, para el cual se realizó una plantilla que se utilizaría para la publicidad del evento.



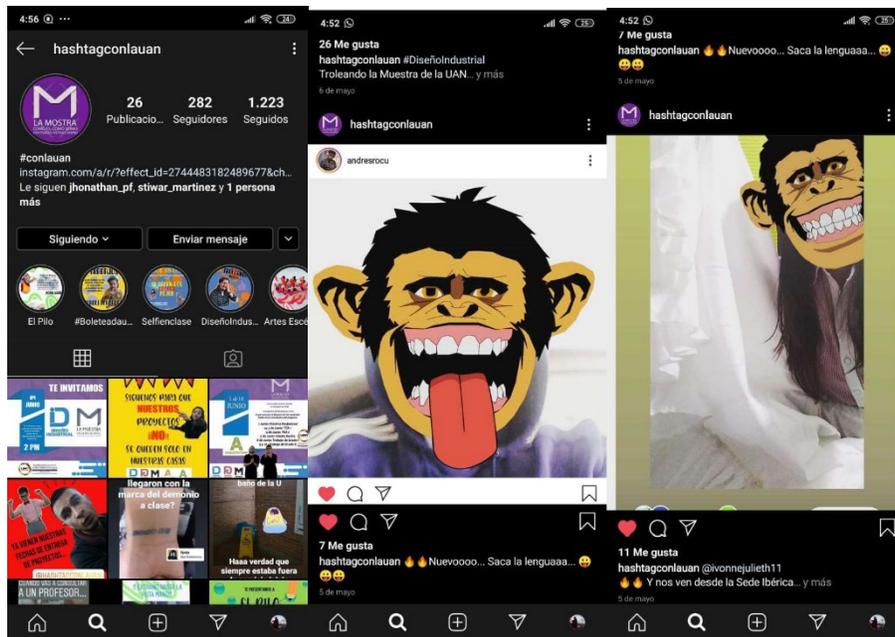
Ilustración 16 Plantilla 3D
Elaboración propia

CAPITULO 3

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En este proyecto se logra la iniciativa e interacción entre los participantes y seguidores del perfil de Instagram, “hashtagconlauan” administrada por la estudiante Nataly Giraldo de Diseño Industrial, en esta página se logran buenos resultados en esta prueba piloto ya que en un corto tiempo la página logro alcanzar 282 seguidores. Y varios “me gusta”.

Se sabe que hubo un conocimiento de la Muestra, la Universidad y gente externa, lo cual era uno de los principales objetivos.



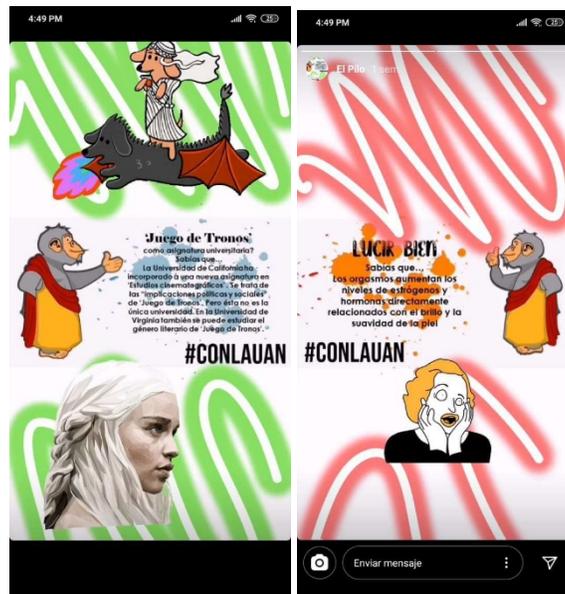
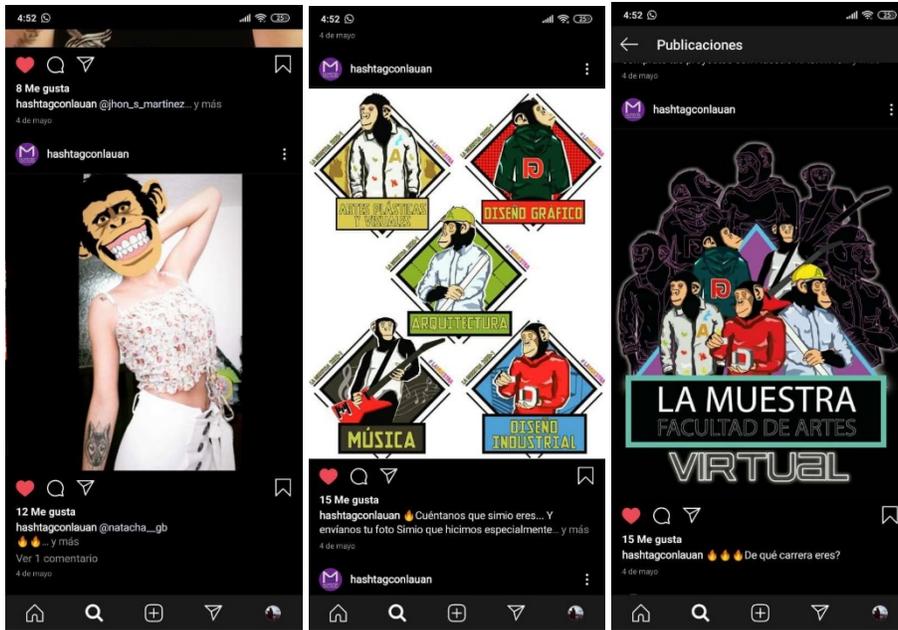


Ilustración 17 Resultados Pagina
Fuente: Instagram

CONCLUSIONES

Con este proyecto se identificó que la tecnología es una herramienta utilizada no solo por Jóvenes universitarios sino por todas personas que buscan interactuar con el mismo exterior. Actualmente estamos viviendo una pandemia que nos tiene aislados, pero gracias a la tecnología se cortan distancias.

En este proyecto y en este tiempo fue de gran ayuda porque pude conocer más como es trabajar con un equipo y personas de otras carreras, lo cual es una gran experiencia para el futuro laboral.

Estamos en el momento de auge de los diseñadores gráfico y de contenido virtual, y es el momento donde deben involucrarse más para lograr buscar un sostenimiento, ya que las empresas y el mundo general, buscan como darse a conocer por medio de redes sociales, páginas web y todos los medios virtuales posibles.

RECOMENDACIONES

El trabajar en el equipo de La Muestra fue una experiencia muy enriquecedora; y aunque al comienzo fue algo difícil, con el trascurso del tiempo logré involucrarme, y pienso que esto se debería seguir haciendo y que sería mejor aún que se integraran estudiantes de todas las carreras, ya que La Muestra es un evento que involucra toda la facultad y el conocer las opiniones e ideas de cada uno de los estudiantes aportan a los resultados; Esto fue una prueba piloto y considero que logró llenar mis expectativas.

LISTA DE REFERENCIAS

Crehana, (2019), las redes sociales más usadas, ¿Qué posición ocupará Instagram?
<https://www.crehana.com/co/blog/marketing-digital/las-redes-sociales-mas-usadas>

Universidad Antonio Nariño, (s.f) Facultad de Artes.
<http://www.uan.edu.co/facultad-de-artes>

Universidad del Valle, (1997) capacidad de aprendizaje de los chimpancés
<http://aupec.univalle.edu.co/informes/mayo97/boletin36/simios.html>

