



# PERCEPCIÓN

SOBRE EL USO Y EL MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS  
APLICADAS AL DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA



## INDICE

INTRODUCCIÓN.....	3	CUERPO DEL TRABAJO.....	60
TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	5	- MOTIVACIÓN Y AUTOAPRENDIZAJE: DETERMINACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO FRENTE A LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS.....	60
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7	- HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS MULTIMEDIA: USO Y MANEJO DEL EGRESADO FRENTE A LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES Y LAS EXIGENCIAS DEL MERCADO.....	66
OBJETIVOS.....	9	- HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS MULTIMEDIA: RECURSOS, CANALES, TIEMPO Y LIMITANTES PARA EL USO Y MANEJO.....	72
HIPÓTESIS.....	11	- DISEÑO GRÁFICO: LA UNIVERSIDAD Y PROCESOS DE ENSEÑANZA COMO PUNTO DE PARTIDA PARA EL EGRESADO.....	76
JUSTIFICACIÓN.....	13	- ANÁLISIS FODA.....	81
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	15	CONCLUSIONES.....	83
TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	17	RECOMENDACIONES.....	87
MÉTODOS Y TÉCNICAS.....	21	BIBLIOGRAFÍA.....	91
MARCO TEÓRICO.....	25	ANEXOS.....	95
REFERENTES HISTÓRICOS.....	27		
REFERENTES TEÓRICOS.....	27		
- DISEÑO GRÁFICO.....	28		
- COMUNICACIÓN, DISEÑO; VISUAL Y ESTRATEGIAS.....	30		
- PERCEPCIÓN.....	34		
- MOTIVACIÓN.....	36		
- COMPETENCIAS DEL DISEÑADOR GRÁFICO SEGÚN ICOGRADA.....	37		
- EL DISEÑO GRÁFICO Y LA TECNOLOGÍA.....	38		
- HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS TIC.....	44		
- EL COMPUTADOR.....	49		
- DISEÑO GRÁFICO, EVOLUCIÓN Y TENDENCIAS.....	55		

## AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mis más profundos agradecimientos a las siguientes personas e instituciones que con su apoyo emocional, intelectual y económico, han hecho posible la realización de esta Investigación como parte del proceso de culminación de mis estudios en la Carrera de Diseño Gráfico, cumpliendo así uno de los objetivos más importantes de mi vida:

- Al Señor Jesús por ser el dador de mi vida, el que me ha acompañado a lo largo del camino, en todas mis experiencias y nunca ha permitido que el mal abunde, por ser la quien que me ha facilitado la sabiduría para poder culminar mis estudios.

- Mis padres, que me enseñaron el valor de la responsabilidad, la constancia y la importancia del saber; a ellos, Gracias infinitas por darme los recursos para culminar mi carrera.

- Mi esposa, por su comprensión, su afecto y apoyo incondicional.

- A mi hija: Priscila Jahel Muñoz Cruz por llenarme los días de alegría y motivación durante este proceso.

- A mi Tutora de tesis, Especialista Jessy Caldera, quien me ha orientado a la realización del proyecto, a partir de su experiencia.

- Escuela de Diseño, Profesores; por la positiva acogida a este tema de investigación y por su valiosa colaboración.

A Todos: ¡Gracias Infinitas!

**Edwing Muñoz Rodríguez**

Agradezco a Dios por darme salud, entendimiento y sabiduría. Estoy segura que mis metas planteadas darán fruto en el futuro y por ende me debo esforzar cada día para ser mejor sin olvidar el respeto que engrandece a la persona.

Quiero agradecer a mis Padres; por ser los pilares de mi formación ya que ellos me enseñaron a valorar los estudios y a superarme cada día con perseverancia. A mi esposo quien me ha apoyado siempre en este recorrido académico y ha estado en los días más difíciles como estudiante, con palabras de motivación.

A mis maestros que en estos años de estudio me han brindado todos sus conocimientos para formar excelentes profesionales.

Gracias a la Universidad Politécnica de Nicaragua por la cooperación y facilitación de recursos en cuanto a la investigación realizada y a nuestra tutora Jessy Caldera, por el tiempo, paciencia, preocupación y disponibilidad que tuvo con nosotros al momento de la realización de esta investigación.

**¡Gracias!**

**Rosa Amanda Gaitán Morales**

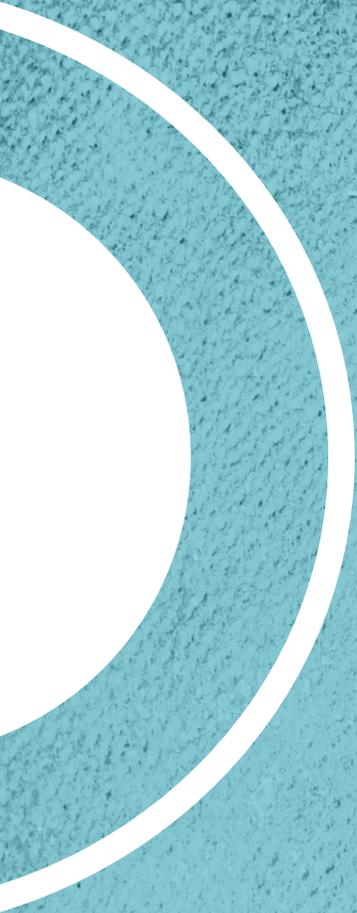
Agradezco primeramente a Dios por haberme brindado la sabiduría y el conocimiento necesario con el que me pude desarrollar en cada proceso de esta investigación.

A mis padres que estuvieron siempre apoyándome y pendiente en cada paso que daba para poder darme un consejo y hacer lo correcto. A mi esposa que fue mi apoyo incondicional desde el principio hasta el final.

A Lic. Jessy Caldera que fue nuestra tutora y amiga. Y a su vez a la Universidad Politécnica de Nicaragua por acceder a brindarnos datos necesarios para la realización de nuestra investigación.

Gracias.

**Jeffrey Bermúdez Arias**



# INTRODUCCIÓN



## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las sociedades ha estado marcado por los cambios tecnológicos que están ocurriendo, estos han marcado el patrón de comportamiento y evolución de las mismas hoy por hoy somos una sociedad tecnificada, transformándose a partir de la manera en como interactuamos, diseñamos y trabajamos. Factor de importancia para la especialidad del diseño, dado que es un valioso recurso que tomar en consideración para el perfil profesional.

Esta investigación tiene como principal propósito de estudio establecer a partir de las fortalezas, debilidades y amenazas la percepción que tienen los estudiantes egresados a partir del uso y manejo de

las herramientas Multimedia, el cual permitió obtener una panorámica diagnóstica del perfil como egresado, a su vez como un instructivo en la toma de conciencia frente al uso responsable de las mismas en beneficio del desarrollo de las sociedades.

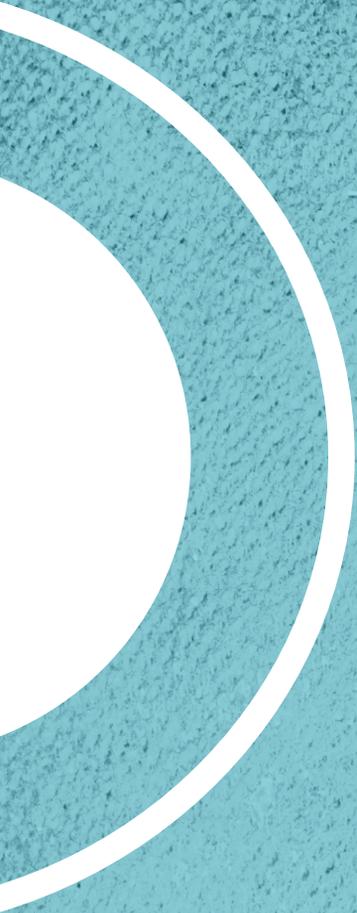




# TEMA DE INVESTIGACIÓN

Percepción sobre el uso y manejo de las herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia de los estudiantes egresados de la carrera de Diseño Gráfico 2014 – 2015 de la Universidad Politécnica de Nicaragua.





¿Cuál es la percepción sobre el uso y manejo de las herramientas tecnológicas aplicadas al diseño gráfico multimedia de los estudiantes egresados de la carrera de Diseño Gráfico 2014 – 2015 de la Universidad Politécnica de Nicaragua?

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



# OBJETIVOS

## ESPECÍFICOS

- A. Identificar el uso y el manejo que tienen los egresados sobre las nuevas herramientas tecnológicas para el diseño gráfico multimedia.
- B. Conocer las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, que identifican los especialistas en el campo del diseño sobre el uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas.
- C. Determinar la importancia del uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas para el enriquecimiento del perfil de los egresados de la carrera de diseño gráfico.

## GENERAL

Analizar la percepción acerca del uso y manejo de las herramientas tecnológicas aplicadas al diseño gráfico multimedia de los estudiantes egresados de la carrera de Diseño Gráfico UPOLI, durante el corte 2014 - 2015.





Las nuevas tecnologías de la comunicación visual multimedia son herramientas indispensables para el desempeño del diseñador gráfico que permiten poner a la vanguardia el profesionalismo a los egresados.

# HIPÓTESIS

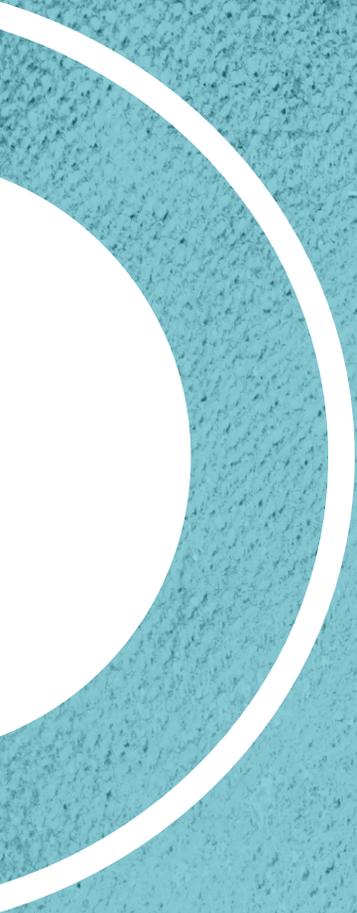




# JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se enfocó en el estudio de la percepción que tienen los estudiantes egresados de la carrera de diseño gráfico, de la UPOLI, con respecto al uso y manejo de las herramientas gráficas multimedia para el enriquecimiento del perfil profesional de los mismos. Se pretendió que los resultados manifestasen el grado de conocimiento sobre las herramientas, las necesidades, fortalezas y debilidades en el dominio y conocimiento de estas nuevas herramientas, ya que estas les permitirán ubicarse en un buen nivel de competencia en el mercado laboral. A su vez fue de vital importancia incorporar el factor de la comunicación y las estrategias para fortalecer la pertinencia en el desarrollo e implementación de las herramientas gráficas multimedia.





## **Enfoque Mixto (Cuali-Cuanti)**

Este enfoque permitió lograr una perspectiva más precisa del fenómeno; ayudó a clarificar y a formular el planteamiento del problema, así como las formas más apropiadas para estudiar y teorizar la pregunta problema de la investigación; dado que, en el mismo se recolecta, analiza y vinculan los datos cuantitativos y cualitativos, de tal manera que se aplica la conversión de los datos, a su vez; se buscó un mejor análisis de la percepción para describir los resultados.

# **METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**



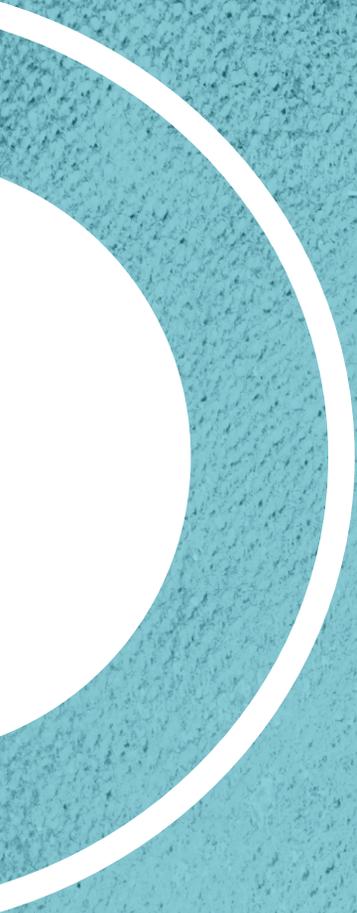


# TIPO DE INVESTIGACIÓN

Descriptiva: Se Utilizó este tipo de estudio ya que permitió describir de modo sistemático las características del problema, situación y área de interés. A fin de extraer generalizaciones significativas de los egresados,

donde dichas expresiones simbólicas o acciones predominantes cuantitativo, contribuyeron a conocer sobre las percepciones que se tienen sobre el uso y manejo de las herramientas tecnológicas. Se consideró que este tipo de investigación fue propicio ya que no se limita solamente a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre variables.





# MÉTODOS Y TÉCNICAS



## Técnicas de Campo

*Análisis de Documental, Entrevista y la Encuesta:* Se Utilizaron estas técnicas ya que **la entrevista**, está dirigida a especialistas en la temática de estudio, lo cual recopiló de forma verbal el tópico de interés, confrontar la teoría con la práctica, a su vez la aplicación del instrumento se centro en dar respuesta a la problemática que es conocer las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que presentan los egresados sobre el uso y manejo de las herramientas tecnológicas.

**El análisis documental**, fue de utilidad para el estudio ya que el instrumento es caracterizado por analizar el material simbólico o “cualitativo”, dado que nos ayudo a convertir los “fenómenos lingüísticos simbólicos” registrados, en “datos científicos”.

Es tarea del análisis cualitativo el poder describir los elementos de ciertas conductas, registrarlos de forma ordenada, clasificarlos o categorizarlos, determinar su frecuencia cuantitativa e interrelaciones. Fue de nuestro interés el fundamentar nuestro objeto de estudio y materializarlo a partir del aparato crítico teórico, para entender nuestro marco teórico.

**La encuesta;** como un instrumento del método cuantitativo utilizado para dar respuesta a la caracterización de la perfección del grupo meta, que fueron los estudiantes egresados, ya que el instrumento nos ayudó en la recopilación de opiniones por medio de muestras específicas, con el propósito de aclarar el asunto de interés para responder al problema, el cual se trabajó con

preguntas concretas y centradas sobre el t3pico en cuesti3n. (Ver Anexos, p3g 181)

El universo de estudio corresponde a la Universidad Polit3cnica de Nicaragua – UPOLI. La poblaci3n fueron los j3venes estudiantes egresados durante el a3o 2014 - 2015 de la carrera de Dise3o Gr3fico, en la lista brindada por la Direcci3n de Registro mostraban en el a3o 2014 un total de 59 egresados y en el a3o 2015 un total de 69 egresados por lo que el total del universo eran 128 egresados; pero en la lista brindada por registro del 2014 y 2015 nos encontramos con la reducci3n de 128 egresados, mostrando finalmente un total de 87 egresados, las listas brindadas que otorgo, registro de UPOLI; no contaban con la informaci3n

correcta de los egresados (tel3fonos, direcci3n, correos). Sin embargo eso no fue impedimento para obtener los resultados.

Para el c3lculo de reducci3n de muestra a estudiar se implement3 la metodolog3a cuantitativa, dado que utilizamos el instrumento de encuesta, para generalizar los datos observados al universo general (87 Egresados) de la poblaci3n a partir de una peque3a muestra es necesario que esta sea representativa del conjunto; es decir que venga a ser como un retrato fiel a menor escala.

La siguiente f3rmula muestra el proceso de reducci3n de la poblaci3n a estudiar:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{N \cdot e^2 + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

<i>Población</i> $N$		87
<i>Nivel de Confianza</i>	$Z$	95%
<i>Probabilidad Ocurrencia Evento</i> $p$		0.5
<i>Probabilidad No Ocurrencia Evento</i> $q$		0.5
<i>Errore</i>		9%
<i>Muestra</i>	$n$	?

$$n = \frac{(1.96^2)(0.5)(0.5)(87)}{(87)(0.081)(1.96^2)(0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{(3.8416)(0.5)(0.5)(87)}{(87)(0.081)(3.8416)(0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{83.5548}{1.6651}$$

$$n = 50.18004925$$

$$n = 50$$

El procesamiento de la información se realizó a partir de las transcripciones de las entrevistas y el llenado de la base de datos para las encuestas. Una vez con la información de primera mano, se dio la triangulación como estrategia de validez y calidad de la información. La aplicación del instrumento de la entrevista se realizó a partir de un grupo de docentes y especialistas del diseño conformado de 9 personas en total.

Además de las preguntas que sustentan el objeto de estudio, se obtuvo resultados a partir de las generalidades del estudiante egresado, como sexo, edad, datos laborales, la cantidad de encuestados de acuerdo a lista que brindó el área de registro de la Universidad. Mismo que se constató con la lista de los

egresados que facilitó la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Politécnica de Nicaragua con el período de egresados 2014 – 2015.

Siendo 31 las mujeres encuestadas, las cuales representan un 62% de la distribución por género. Por otra parte los Hombres encuestados fueron 19 el cual representan un 38% del total de encuestados.

De las 50 personas encuestadas tenemos que 24 poseen un trabajo fijo que representa un 48%, notamos que la mayoría poseen este trabajo fijo, por otra parte 19 personas no trabajan actualmente el cual representa un 38% de egresados que no trabajan y 7 personas que poseen trabajo temporal que representan el 14% de egresados de la carrera de Diseño Gráfico.



# MARCO TEÓRICO



## REFERENTES HISTÓRICOS

Las últimas décadas, se han caracterizado por los cambios notables en la forma en cómo las herramientas tecnológicas de comunicación han incidido en el diseño gráfico, de hecho; las Tic son parte de la expresión cultural en sí mismas, que abarcan numerosas actividades de la sociedad.

De acuerdo a la revisión de trabajo documental realizado en la temática percepción de los estudiantes egresados sobre uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al diseño gráfico multimedia, se constató que no existen estudios regionales, ni nacionales sobre esta problemática, sino que el análisis de la percepción en las herramientas tic se da a partir de la enseñanza aprendizaje en la educación media.

Esta aseveración según la edición No. 41 de la revista de la cámara de comercio de Nicaragua. Así como también se sustrajo que Nicaragua presenta un gran grado de atraso tecnológico, los datos reflejan que nuestro país es ubicado en el puesto 124 de 148 países estudiados por el foro económico social en 2014 en la integración del uso de las herramientas tecnológicas de la información y comunicación, lo cual significo un punto más en relación al año anterior, en donde nos ubicamos en última posición en relación en los países centroamericanos es decir un muy limitado avance.

## REFERENTES TEÓRICOS

Este inciso pretende fortalecer los conceptos claves para el manejo del objeto de estudio y materializarlo a partir del aparato crítico teórico, permitiendo comprender los principales argumentos que orientan al lector

a entender el diseño gráfico, la comunicación visual, herramientas tecnológicas, Multimedia, la percepción, entre otros.

## 1. DISEÑO GRÁFICO

Los individuos perciben el diseño, como algún tipo de esfuerzo que está dedicado a embellecer la apariencia. Ciertamente, el solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso. Analicemos nuestro entorno y nos daremos cuenta. El diseño no es sólo adorno. La silla bien diseñada no sólo posee una apariencia exterior agradable, sino que se mantiene firme sobre el piso y cumple con una función el de dar confort, adecuado a quien se siente en ella. Además, debe ser segura y bastante duradera. El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura,

que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigentes prácticas. Una unidad de diseño gráfico que debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado.

El diseño, está sujeto a una larga serie de interpretaciones. La palabra «diseño» se usará para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales. Se usará también en relación con los objetos creados por esa actividad. (Frascara, 2000, pág. 20).

Jerónimo Leonardi, define el diseño como el proceso previo de una configuración mental, que permanentemente está en la búsqueda de una solución en cualquier campo, plasmando el

pensamiento de dicha solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas basados en un proceso de observación de alternativas o investigación.

Muy importante anotar que el diseño es una disciplina que colabora y se vale de otras profesiones enriqueciendo su trabajo dependiendo del objeto a diseñar y de la naturaleza del problema que va a intervenir. Multi e interdisciplinario en esencia. Esta definición vincula la disciplina hasta lo más profundo del hombre dentro de la sociedad, su manera de vivir y de relacionarse. Todo objeto que nos rodea es diseñado, planificado y probado y tiene un propósito determinado.

Se puede decir, sin ánimo de exagerar, que todo acto en la vida del hombre – vida común, recreación, educación, vivienda, salud, información, tecnología, etc. se deriva del diseño y todos

sus procesos. Por esto, y como premisa inicial, la proyección como disciplina formal, tiene una alta responsabilidad frente a la comunicación dirigida a una sociedad, por estar inmersa en ella y debe enmarcar su quehacer dentro de sus preceptos y valores y por lo tanto, todos los procesos que se deriven de la enseñanza de la profesión en las universidades deben conservar esos postulados acordes a los principios de convivencia entre sus miembros. Gordon E. Moore, cofundador de Intel, formula una teoría visionaria que demuestra la adaptación del diseño a partir de las nuevas tecnologías y la evolución de las computadoras, actualmente conocidas como “ordenadores”.

Esta teoría expresa que, aproximadamente cada dos años, la evolución tecnológica permite duplicar el número de transistores en un circuito integrado de igual tamaño.

La ley de Moore nos introduce por primera vez en el concepto de la miniaturización de la tecnología. Y hasta la fecha, su teoría se ha cumplido. Lo antes expuesto hace necesario teorizar sobre una línea de tiempo (Véase en anexo, Imagen #1) donde Moore nos permite entender, como estos procesos tecnológicos inciden en la transformaciones y aplicación del diseño para comprender sobre los canales y medios que el autor menciona para programar y fortalecer los aspectos tecnológicos y a partir de los mismos formular y presentar nuevas formas de diseño.

## 2. COMUNICACIÓN, DISEÑO; VISUAL Y ESTRATEGIAS

La comunicación, a la par del Diseño Gráfico se relacionan en un concepto de mayor trascendencia conocido como cultura o "vida social" así lo define Ledesma en su libro: Diseño y Comunicación; la autora lo menciona, como una red entrecruzada por

significaciones políticas, económicas, sociales, religiosas, históricas, artísticas y mitológicas capaces de construir una visión y comprensión del mundo, al tiempo que rigen el comportamiento de éste. Hablar de comunicación dentro del entramado cultural, es hablar de ella como medio para entablar vínculos entre los miembros de una misma cultura o de diferentes culturas.

El diseño para cumplir con su característica de arte funcional estudia la vida social, intentando comprender tanto las ideologías, carencias, necesidades o debilidades que ésta presenta, esto es con el fin de crear:

- *Productos necesarios y funcionales para el hombre,*
- *Mensajes persuasivos como campañas políticas, venta de productos, campañas contra las adicciones, etc.*
- *Mejoras al entorno.*

Pero para poder comprender estos dos conceptos, Diseño Gráfico y Comunicación, es necesario aislarlos de todos los procesos y fenómenos que los ocupan. Ya que el hombre se comunica de diversas maneras es necesario para poder entablar esta comunicación y tener en mente tres grandes grupos: Canal, Medio y Carácter. Investigadores como Frascara, Meurer y Toorn consideran que la excelencia de la forma de un mensaje provee fuerza a la comunicación: resulta en una expansión de la experiencia visual del público; refuerza la relación simbólica entre forma y contenido; intensifica la experiencia visual del observador; guía el acto visual en términos de jerarquías y secuencias; confiere valor estético al objeto y genera placer; despierta una sensación de respeto por la habilidad y la inteligencia del autor y conecta al observador con valores culturales que trascienden la

estricta función operativa del diseño.

Comunicación es determinar cómo funciona la vista y la percepción visual, como vemos, y cómo entendemos las imágenes, los signos, los símbolos, nos contesta diciéndonos que la comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo. Cada una de estas imágenes tendrá un valor distintivo, según el contexto en que están insertadas. (Munari, 1985).

Comunicación visual: La comunicación visual es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales. En ella influyen: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente. Es la comunicación en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes. Relación que existe entre la imagen y el significado.

Debido a que la imagen es un factor directo de reacción, simbolización y percepción, debe de tener un significado fácil de comprender. La comunicación visual suele ser directa, penetrable y universal.

### Funciones de la comunicación visual:

Corresponden con las funciones generales de la comunicación, pero relacionadas directamente con los elementos que permiten la comunicación visual.

- a) Función expresiva o emotiva: Se trata de imágenes utilizadas con finalidad sentimental, su objetivo es transmitir emociones.
- b) Función conativa, apelativa o exhortativa: Las imágenes de los mensajes publicitarios cumplen, por excelencia, con esta función relacionada con la persuasión, cuyo objetivo es convencer.

- c) Función referencial o informativa: Son imágenes cuyo objetivo es informar. Su función es ilustrar un texto o una noticia. Su uso es acusado en libros de texto o prensa, así como también en señales de tráfico.
- d) Función poética o estética: Consiste en aquella imagen que busca la belleza con sentido artístico, estético. Son imágenes que valen en sí mismas.
- e) Función fática: Se trata de aquella que tiene como objetivo llamar la atención. Es muy frecuente en el uso de contrastes, en los tamaños y al igual que la conativa es muy utilizada en los mensajes publicitarios.
- f) Función metalingüística: Es aquella función que se refiere al código, se ha de conocer el código para otorgarle un significado. El receptor tiene que descifrar los códigos empleados para

comprender la significación de la imagen.

- g) Función descriptiva: Ofrece información detallada y objetiva sobre aquello que representa (dibujos científicos, mapas, entre otros).

También percibimos que la comunicación visual puede ser casual o intencional. Una comunicación casual es toda aquella que se nos presenta sin ninguna intención, es decir todo lo que sucede de manera espontánea y que no tiene un mensaje concreto dado por un emisor específico.

La estrategia de comunicación; es una serie de acciones programadas y planificadas que se implementan a partir de ciertos intereses y necesidades, en un espacio de interacción humana, en una gran variedad de tiempos. La estrategia lleva un principio de orden, de selección, de intervención sobre una situación establecida. (Viera, 2003).

López Viera, hace referencia a las estrategias de comunicación como el proceso que tiene que conducir en un sentido y con un rumbo, la voluntad planificada del hombre hacia el logro de objetivos generales que permitan modificar; la realidad de la cual partimos, sin perder el rumbo, sin perder lo esencial de esos propósitos.

Lo cierto es que la acción comunicativa exige de un proceso de planeación previa que contribuya de alguna manera a garantizar la eficacia del esfuerzo y para ello es necesario hablar entonces de estrategias de comunicación que constituyen el conjunto de formas y modos comunicativos que tienen como objetivo establecer una comunicación eficaz de ideas, productos o servicios con un compromiso implícito de recursos y que ayuden a la toma de decisiones.

### 3. PERCEPCIÓN

Se entiende al mecanismo individual que realizan los seres humanos que consiste en recibir, interpretar y comprender las señales que provienen desde el exterior, codificándolas a partir de la actividad sensitiva.

se trata de una serie de datos que son captados por el cuerpo a modo de información bruta, que adquirirá un significado luego de un proceso cognitivo que también es parte de la propia percepción. Justamente allí radica la diferencia entre la percepción y la sensación, con la que suele confundirse el término: mientras que la percepción incluye la interpretación y el análisis de los estímulos, la sensación es la experiencia inmediata que apunta a una respuesta involuntaria y sistemática.

Entonces, cuando se utiliza el concepto percepción hace referencia a una imagen

mental formada a partir de la experiencia humana, que incluye su forma de organización, su cultura y sus necesidades.

Allí están los dos componentes de la percepción que analiza la ciencia psicológica: el medio externo que es precisamente la sensación que será captada (en forma de sonido, imagen), y el medio interno que es el modo en el que se interpretará ese estímulo (totalmente variable según el individuo). Por esto se dice que la percepción es de carácter subjetivo, es selectiva porque las personas deciden (a veces de forma inconsciente) percibir algunas cosas y otras no, y es temporal porque no se producirá por siempre sino por un corto plazo.

Para poder entender la importancia de la percepción dentro del diseño gráfico, será necesario conocer la vaga pero muy importante diferencia entre la sensación y la percepción. La sensación se refiere a experiencias

inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples (Matlin y Foley 1996). La sensación también se define en términos de la respuesta de los órganos de los sentidos frente a un estímulo (Feldman, 1999).

La percepción incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización (Matlin y Foley 1996). La organización, interpretación, análisis e integración de los estímulos, implica la actividad no sólo de nuestros órganos sensoriales, sino también de nuestro cerebro (Feldman, 1999). Cuando un músico ejecuta una nota en el piano, sus características de volumen y tono son sensaciones. Si se escuchan las primeras cuatro notas y se reconoce que forman parte de una tonada en particular, se ha experimentado un proceso perceptivo.

Desde nuestro objeto de estudio también, se hace necesario conocer sobre la percepción social, dado que es el estudio de las influencias sociales sobre la percepción.

Hay que tener en cuenta que las mismas cualidades pueden producir impresiones diferentes, ya que interactúan entre sí de forma dinámica. En el caso de la percepción de personas, aparecen diversos factores que influyen en la percepción: las expectativas acerca del sujeto con el que se va a interactuar, las motivaciones (que hacen que el hombre que percibe vea en el otro individuo lo que se desea ver), las metas (influyen en el procesamiento de la información), la familiaridad y la experiencia.

Lo anterior expuesto una evidente flexibilidad, dado que puede ser modificada por nuestra experiencia.

En este sentido juegan un papel muy importante los criterios de aprendizaje discriminativo – condicionamiento clásico y operante –. Por ejemplo, la sensación que tenemos de un perfume es la misma, siempre y cuando, nuestro olfato opere uniformemente, es decir, que no sufra alteraciones funcionales de alguna consideración.

## TIPOS DE PERCEPCIÓN

**Percepción visual:** Es aquella sensación interior del conocimiento aparente, resultante de un estímulo o impresión luminosa registrada por los ojos.

**Percepción auditiva:** Es la que funciona por medio de estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas.

**Percepción táctil:** Es una función mental que nos permite identificar diferentes texturas, tales como los estímulos lisos o rugosos, detectados mediante el tacto.

**Percepción gustativa:** Es la que nos ayuda a diferenciar los sabores tal como los estímulos salados, dulces, ácidos y amargos detectados por medio de la lengua.

**Percepción olfativa:** Por medio de este tipo de percepción podemos identificar los diversos tipos de olores percibidos mediante el sentido del olfato.

**Percepción espacial:** Es el me-

dio en el que nos movemos y transcurre el movimiento. Lo percibimos siempre que haya elementos que lo definan (un objeto cualquiera, un móvil, nosotros mismos, etc.). Así, el espacio se irá organizando a partir de datos muy pequeños. El espacio lo percibimos fundamentalmente por la visión.

## MOTIVACIÓN

La motivación puede definirse como «el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo». Otros autores definen la motivación como «la raíz dinámica del comportamiento»; es decir, «los factores o determinantes internos que incitan a una acción».1 La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.

## **COMPETENCIAS DEL DISEÑADOR GRÁFICO SEGÚN ICOGRADA**

Como parte del Manifiesto de Educación, Icograda en el 2011, actualizo lo que considera las competencias ideales que debe tener un diseñador como profesional y ciudadano global:

### Un Diseñador de Comunicación

Realiza diseño de identidad, diseño editorial y de libros, diseño de tipografía, diseño de información, publicidad, ilustración, fotografía, caligrafía, sistemas de señalización y de pictogramas, envases y embalajes, diseño de animación, gráfica para televisión y títulos de películas, diseño de interfaz de productos, de la web y de juegos, gráfica de exposiciones, de interacción y ambiental, visualización de datos y cualquier otra actividad que cree formas visuales online y offline.

Posee la sensibilidad intelectual y la destreza, alimentadas por la experiencia profesional y el entrenamiento docente, para crear imágenes o diseños que serán re-

producidos por cualquier medio de comunicación visual.

Contribuye a conformar la vida y el paisaje visual del comercio y la cultura en un equilibrio estable.

Crea significados para una comunidad de clientes y usuarios diversos, no sólo interpretando sus intereses sino ofreciendo también soluciones conservadoras e innovadoras que sean cultural, ética y profesionalmente apropiadas.

Identifica y define problemas y los soluciona, a la vez que analiza las posibilidades en equipo, a través del pensamiento crítico, la creatividad y la experimentación, así como de la evaluación.

Conceptualiza, articula y transmite identidad, mensajes, ideas y valores a productos, sistemas, experiencias y servicios nuevos, actualizados o fusionados.

Usa un enfoque inclusivo que enfatiza la diferencia, respeta la diversidad humana, ambiental y cultural, y lucha por conseguir puntos en común.

Aplica principios éticos para evitar daños y tiene en cuenta las consecuencias de la acción del diseño sobre la humanidad (individuos y comunidades) y el medio ambiente.

Defiende el enfoque “de abajo hacia arriba” (facilitando DUM (diseñelo usted mismo) y DCO (diseñelo con otros) y la apropiación de tecnologías), o “de arriba hacia abajo” (a través de políticas) para el mejoramiento de la humanidad y del medio ambiente.

Se adapta al cambio tecnológico con facilidad y acepta el desafío de aprender y dominar las nuevas maneras de visualizar y comunicar conceptos mediante diferentes medios de comunicación y nuevos materiales atractivos.

Es un Diseñador que posee un enfoque disciplinario y aplica esa habilidad al trabajar en equipos interdisciplinarios con antropólogos, programadores de software, científicos, ingenieros, arquitectos y otros expertos (ICOGRADE, 2011).

#### 4. EL DISEÑO GRÁFICO Y LA TECNOLOGÍA

La Tecnología: Se define como el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades, esto es, un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de crear soluciones útiles. La Tecnología responde al deseo y la voluntad que tenemos las personas de transformar nuestro entorno, transformar el mundo que nos rodea buscando nuevas y mejores formas de satisfacer nuestros deseos.

(Mora, 2013) Se enfoca en el desarrollo tecnológico del diseño gráfico viéndolo desde una perspectiva de necesidad al cambio para sus nuevos beneficios que vienen de la mano, así como él lo menciona la tecnología no está volviendo más ecologistas y si no nos

apropiamos de ella pasamos por desapercibido ante la sociedad.

Una de las cuestiones más apasionantes que plantea la evolución del diseño en los últimos tiempos es el alcance y profundidad de la actividad diseñadora y su incorporación a los mecanismos de configuración social e integración sistémica.

Parece ser que estamos viviendo ese presente, el futuro de los diseñadores está asegurado en la medida en que sean buenos receptores e intérpretes de las necesidades de los usuarios y de las condiciones impuestas por las empresas y organismos dispensadores de servicios; en otras palabras: siempre que sean buenos programadores de formas y procesos, definidos según las conveniencias de los que establecen los límites de los sistemas, dentro de los que se incluye el diseño. ¿Es inevitable la sumisión alienada del diseñador?

¿Qué lugar queda para la singularidad, la creatividad, la libertad del artista y de cada uno de los individuos?

Son muchos los autores que hablan del cambio fundamental que se ha ido produciendo en el terreno del diseño: del diseño-dibujo al diseño-programación de sistemas (del diseño de la pieza al diseño de las condiciones de posibilidad de determinadas formas dentro de macrosistemas predefinidos), un paso de gigante que va de la mano de la transformación tecnológica característica de nuestro siglo.

Nigel Cross, por ejemplo, recogiendo los aportes de J. Christopher Jones y Donald Schon, considera la posibilidad de evolución del diseño, del clásico «diseño-por-dibujo» (o de modelos en escala de un determinado producto y sus componentes), desarrollado en el seno de la sociedad industrial, hacia el diseño de la

sociedad postindustrial cuyos objetos ya no serían productos últimos, sino sistemas y procesos que permitan un suministro diversificado y variable de una o muchas gamas de productos. Esto significaría, por ejemplo, que una empresa comercial tendría que reconocer que debe diversificarse, pasar de producir, digamos, otros servicios diferentes a sus orígenes. Las consecuencias para el diseñador son evidentes: tecnificación constante.

Pareciera pues, que la relación entre diseño, tecnología y sociedad se estrecha cada vez más. Algunos teóricos del diseño son tan conscientes de esto, que acaban haciendo filosofía social. Por esta razón creo que pueden ser útiles algunas reflexiones sobre diseño y progreso, desarrollo económico y sociedad de consumo, masificación e industria cultural, innovación tecnológica y nuevas formas de vida.

Hablar de diseño nos conduce inevitablemente a hablar de formas, de materiales y de técnicas, es decir, los elementos que configuran la transformación material de las sociedades a partir de los recursos naturales. Gracias al trabajo humano, estos elementos transforman el entorno natural en un mundo inmediato, el espacio físico en un espacio para el hombre. El diseño, por lo tanto, se encuentra estrechamente unido a aquel tipo de cambio que denominamos progreso. Desde que el ser humano apareció sobre la Tierra hay tecnología. De hecho, las técnicas utilizadas en la elaboración de instrumentos se toman como una evidencia contundente de los albores de la cultura humana.

En general, la tecnología ha sido una fuerza poderosa en el desarrollo de la civilización, más aún cuando se ha fraguado su vínculo con la ciencia. La

tecnología lo mismo que el lenguaje, el ritual, los valores, el comercio y las artes es una parte intrínseca de un sistema cultural y les da forma y refleja los valores del sistema; además, es una empresa social compleja que incluye no solamente la investigación, el diseño y las artes, sino también las finanzas, la fabricación, la administración, el trabajo, la comercialización y el mantenimiento en el mundo actual, en el sentido más amplio, la tecnología aumenta las posibilidades para cambiar el mundo.

### REVOLUCIÓN DIGITAL

La revolución digital se presenta en la creación y el desarrollo de las nuevas herramientas de comunicación como que cada vez son de mayor utilidad y casi indispensable para la sociedad. Las cuales se generan conforme a las necesidades.

El rápido desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones y la innovación de los sistemas digitales representan una revolución, que ha cambiado fundamentalmente la manera en que la gente piensa, actúa, comunica, trabaja y gana su sustento. La llamada revolución digital ha forjado nuevas modalidades de crear conocimientos, educar a la población y transmitir información.

Según nuestra interpretación comprendemos como revolución digital a la nueva era de comunicación, donde se desarrollan y nacen nuevos métodos para transmitir un mensaje, y este avance da un aporte a la comunidad de diseñadores gráficos y publicistas porque se han creados nuevos software con la capacidad de animar, modelar, crear páginas web dinámicas y entre otros con la finalidad de mejorar la comunicación que

se lleva cabo. Sánchez Ramos y María Eugenia se profundizan con este tema de manera específica y concreta sobre la revolución digital en el diseño gráfico, a continuación.

“La revolución electrónica ofreció la posibilidad de utilizar imágenes almacenadas desde períodos anteriores y de transformar sus contenidos en algo contemporáneo, a través de la manipulación digital. La evolución de la comunicación impresa se debió entonces, a los avances de las nuevas técnicas y de la tecnología informática, que entregaron al diseñador el control de los medios gráficos de producción y reproducción”.

(Erick Satué, 2014) Realza que la progresiva ampliación de los campos de la intervención del diseño gráfico, toma fuerza a partir de los años cincuenta con la implantación del medio más poderoso en la comunicación de masas: el televisor.

“En efecto el diseño gráfico había estado al servicio de

la comunicación, recluido y fragmentado a la edición de libros, la industria de la impresión y las agencias de publicidad cobra a mediados de los años setenta una nueva dimensión y se proyecta con fuerza multidisciplinar, contribuyendo al desarrollo y modernización de los mensajes visuales emitidos desde entonces por la televisión, prensa, revistas, imagen corporativa.

Para ello, fue determinante la incorporación decisiva de técnicas de expresión gráfica como la fotografía, la pictografía, la señalética, la fotocomposición y la infografía, con las que se ha constituido el cuerpo místico de la informática”.

El diseño gráfico, portanto, tiene una posición estratégica de igual importancia a la de la arquitectura y al diseño industrial en la orientación y difusión de la cultura. La postura de Mc Luhan “el medio es el mensaje”<sup>3</sup>, menciona que la tradición tipográfica iniciada por Gutenberg pertenecía a

la edad mecánica, un hecho que condujo a modelos de pensamiento que fomentaba la alineación y la especialización de los tiempos modernos.

Este autor reconoció la intersección entre la tecnología y cambio político, proponiendo que los nuevos medios desarrollados por la tecnología electrónica crearían la "aldea global", donde todos los ciudadanos del mundo, sin importar la ubicación geográfica, estarían interconectados en una verdadera sociedad de la información.

El desarrollo tecnológico durante los setenta y los ochenta dio el control absoluto al diseñador de la producción de los objetos gráficos, permitiendo manipular tamaño y posición de los elementos visuales justo antes de su publicación, así como su almacenamiento y organización.

Uno de los cambios más importantes que ha modificado la forma de concebir el diseño, es la inclusión del ordenador.

Gran parte del trabajo de los diseñadores gráficos es asistido por herramientas digitales.

El diseño gráfico se ha transformado enormemente por causa de los ordenadores, que se han convertido en herramientas imprescindibles y con la aparición del hipertexto y la web, sus funciones se han extendido como medio de comunicación; el crecimiento exponencial en el uso de dispositivos con conexión a internet como teléfonos, tabletas, relojes, laptops, etc., nos lleva ya al establecimiento de una sociedad hiperconectada, cuya interconexión masiva propicia en gran parte la globalización. Además, con ello, la tecnología también incide en cuestiones como el teletrabajo y en especial el crowdsourcing o tercerización masiva, que ya ha comenzado a intervenir en las modalidades de trabajo.

Este cambio ha incrementado la necesidad de reflexionar sobre el espacio, el tiempo, el movimiento y la interactividad, entre otras cuestiones que marcan el derrumbamiento de factores de orden físico y la disolución de los bordes entre la realidad y la virtualidad.

Aun así y pese a esto, la práctica profesional de diseño no ha tenido cambios esenciales, ya que mientras las formas de producción han cambiado y los canales de comunicación se han extendido, los conceptos fundamentales que nos permiten entender la comunicación humana y el diseño continúan siendo los mismos (Frascara, 2000, p. 18).

## 5. HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS TIC

Para Cabero las TIC:

‘En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios

básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas’. (Cabero, 2015).

Marques también define a las herramientas como: en forma conjunta (tecnología, información y comunicación), se refiere a los avances tecnológicos proporcionados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, lo que comprende el uso de ordenadores, internet, telefonía, aplicaciones multimedia y la realidad virtual, para proporcionar canales de comunicación, información y herramientas para su procesamiento (Marquès, 2000).

Podríamos definir las TIC como:

“Tecnologías para el almacenamiento, recuperación y comunicación de la información”.

Existen múltiples instrumentos electrónicos que se encuentran dentro del concepto de TIC, la televisión, el teléfono, el video, el ordenador. Pero sin lugar a duda, los medios más representativos de la sociedad actual son los ordenadores que nos permiten utilizar diferentes aplicaciones informáticas (presentaciones, aplicaciones multimedia, programas ofimáticos) y más específicamente las redes de comunicación, en concreto Internet.

En el ámbito logopédico y principalmente en los procesos de intervención es en donde tienen más interés

los programas informáticos denominados aplicaciones multimedia, analizaremos algunas de ellas y su utilidad en los procesos.

## **APLICACIONES MULTIMEDIAS:**

### **INTERNET**

Podríamos definir Internet como la RED DE REDES, también denominada red global o red mundial. Es básicamente un sistema mundial de comunicaciones que permite acceder a información disponible en cualquier servidor mundial, así como interconectar y comunicar a ciudadanos alejados temporal o físicamente.

Algunas de las características de la información de Internet han sido analizadas por (Cabero, 2015) como representativas de las TIC:

- Información multimedia: El proceso y transmisión de la información abarca todo tipo de información: textual, imagen y sonido, por lo que los avances han ido encaminados a conseguir transmisiones multimedia de gran calidad.
- Interactividad: Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador. Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador.
- Interconexión: La interconexión hace referencia a la creación de nuevas posibilidades tecnológicas a partir de la conexión entre dos tecnologías. Por ejemplo, la telemática es la interconexión entre la informática y las tecnologías de comunicación, propiciando con ello, nuevos recursos como el correo electrónico, los IRC, etc.
- Inmaterialidad: En líneas generales podemos decir que las TIC realizan la creación (aunque en algunos casos sin referentes reales, como pueden ser las simulaciones), el proceso y la comunicación de la información. Esta información es básicamente inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos.
- Instantaneidad: Las redes de comunicación y su integración con la informática, han posibilitado el uso de

servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información, entre lugares alejados físicamente, de una forma rápida.

- Digitalización: Su objetivo es que la información de distinto tipo (sonidos, texto, imágenes, animaciones, etc.) pueda ser transmitida por los mismos medios al estar representada en un formato único universal. En algunos casos, por ejemplo los sonidos, la transmisión tradicional se hace de forma analógica y para que puedan comunicarse de forma consistente por medio de las redes telemáticas es necesario su transcripción a una codificación digital, que en este caso realiza bien un soporte de hardware como el MODEM o un soporte de software

para la digitalización. Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales).

El impacto de las TIC no se refleja únicamente en un individuo, grupo, sector o país, sino que, se extiende al conjunto de las sociedades del planeta. Los propios conceptos de “la sociedad de la información” y “la globalización”, tratan de referirse a este proceso. Así, los efectos se extenderán a todos los habitantes, grupos e instituciones conllevando importantes cambios, cuya complejidad está en el debate social hoy en día (Beck, U. 1999).

- Innovación: Las TIC están produciendo una innovación y cambio constante en todos los ámbitos sociales. Sin embargo, es de reseñar que estos cambios no siempre indican un

rechazo a las tecnologías o medios anteriores, sino que en algunos casos se produce una especie de simbiosis con otros medios.

Por ejemplo, el uso de la correspondencia personal se había reducido ampliamente con la aparición del teléfono, pero el uso y potencialidades del correo electrónico ha llevado a un resurgimiento de la correspondencia personal.

- Tendencia hacia automatización: La propia complejidad empuja a la aparición de diferentes posibilidades y herramientas que permiten un manejo automático de la información en diversas actividades personales, profesionales y sociales. La necesidad de disponer de información

estructurada hace que se desarrollen gestores personales o corporativos con distintos fines y de acuerdo con unos determinados principios.

## EVOLUCIÓN DEL INTERNET

La web ha evolucionado desde su creación de forma rápida en diferentes aspectos:

- *Rapidez de acceso y número de usuarios conectados*

Ámbitos de aplicación. El uso de las redes de comunicación ha ido aumentando exponencialmente desde su creación, actualmente múltiples de las actividades cotidianas que realizamos se pueden realizar de forma más rápida y eficaz a través de las redes

(reservas de hotel, avión, tren,..., pago de tributos, solicitud de cita previa, transferencias bancarias, compra electrónica, etc).

- *Tipo de interacción del usuario*

La evolución que ha seguido la web en relación al rol que los usuarios tienen en el acceso a la misma ha ido también evolucionando.

Se conocen tres etapas en la evolución a Internet:

*Web 1.0.*

Se basa en la Sociedad de la Información, en medios de entretenimiento y consumo pasivo (medios tradicionales, radio, TV, email). Las páginas web son estáticas y con poca interacción con el usuario (web 1.0, páginas para leer).

*Web 2.0.*

Se basa en la Sociedad del Conocimiento, la autogeneración de contenido, en medios de entretenimiento y consumo activo. En esta etapa las páginas web se caracterizan por ser dinámicas e interactivas (web 2.0, páginas para leer y escribir) en donde el usuario comparte información y recursos con otros usuarios.

*Web 3.0.*

Las innovaciones que se están produciendo en estos momentos se basan en Sociedades Virtuales, realidad virtual, web semántica, búsqueda inteligente

## 6. EL COMPUTADOR

Una computadora es un sistema digital con tecnología microelectrónica capaz de procesar datos a partir de un grupo de instrucciones denominado programa. La característica

principal que la distingue de otros dispositivos similares, como una calculadora no programable, es que puede realizar tareas muy diversas cargando distintos programas en la memoria para que los ejecute el procesador. Utilizar la computadora hoy en día es casi tan natural y universal como respirar, sin embargo, la historia de cómo hemos llegado a este punto, en un abrir y cerrar de ojos, es sólo escasamente comprendida. Aún más difícil de alcanzar, por lo tanto, es la comprensión de cómo el progreso fenomenal implacable de la computación influirá en nuestras vidas en el futuro.

Por muchos años las herramientas desarrolladas por el hombre servían para amplificar el poder del cuerpo humano. A este periodo se lo llamó la revolución industrial.

En los últimos 150 años hemos recurrido a inventar herramientas que amplían la mente humana. El término "computadora" en algún momento solo significó un puesto de trabajo. Computadoras eran personas, hombres y mujeres sentadas en una oficina realizando operaciones matemáticas, cálculos de forma manual o con calculadoras mecánicas.

El trabajo era repetitivo, lento y aburrido y el resultado muchas veces poco fiable.

La computadora es uno de los grandes inventos tecnológicos. Su impacto solo puede ser juzgado comparándola con el invento de la rueda, la máquina de vapor o la imprenta. Lo que la diferencia de estos últimos es que no fue diseñada para un uso específico, es una máquina universal. Tenemos el privilegio de

haber vivido la época en que las computadoras se volvieron omnipresentes.

Para abordar el estudio de Diseño Gráfico en PC, es necesario tener presente los aspectos teóricos, heredado de la tradición cultural, que abarcan distintas disciplinas, con la finalidad de establecer un principio común y un orden de prioridades. Como hemos mencionado anteriormente la palabra Diseño se y usara para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales. A su vez, se puede efectuar el análisis del Diseño Gráfico desde dos concepciones: como arte y como técnica.

Es imperioso destacar estos principios fundadores: Por un lado, el arte juega un papel preponderante, ya que permite establecer un sinnúmero de vinculaciones en la que es posible analizar el origen del Diseño y al diseñador como artista; por el otro, un análisis del Diseño como técnica aplicada, logra establecer un nuevo canon en cuanto a las especificaciones de los recursos tecnológicos, estrategias comunicativas, procesos de realización, etc., es decir, asignar el rol de diseñador como un artesano, ya que la finalidad última de su actividad es la creación de objetos.

En la actualidad, se puede fusionar ambos criterios y establecer una síntesis de cada aspecto para comprobar un fundamento esencial: el diseñador es un artista-artesano y su actividad se encuentra

asignada dentro de un orden intelectual, en el ámbito específico de la creación de objetos.

En tal sentido, el Diseño Gráfico surge como una integración comunicacional de las distintas especializaciones. Tomando este criterio, el Diseño se subdivide, a su vez, en: diseño industrial, diseño arquitectónico, diseño de modas, diseño de publicidad, diseño de instrumentos, etc. Los roles que se le asignan a cada uno de los profesionales pueden catalogarse en el siguiente orden: diseñador industrial, diseñador de modas, diseñador publicitario, diseñador de instrumentos, etc.

**En materia de computación, se tomarán como criterios específicos los siguientes enunciados:**

- Diseño de programas: Un estudio minucioso de los lenguajes informáticos aplicados a los softwares utilitarios y de base.
- Diseño de juegos: Comprende una estructura delineada a partir de la combinación de lenguajes informáticos con sonidos, color, imágenes, etc., para el armado y producción de juegos interactivos.
- Diseño de Páginas Web: Un conjunto de normas que se establecen para el armado, compilación y publicación de páginas Web al sistema de Internet.
- Diseño Gráfico en PC: Un esquema de contenidos que aúnan las bases del Diseño Gráfico tradicional, aplicando los programas utilitarios básicos y específicos de diseño vectorial.

De la misma manera, para los diseñadores en computación, se podrá analizar un doble carácter: por un lado, todos son operadores, y por el otro, cada tarea designará su rol: diseñador de softwares, diseñador de juegos, diseñador de páginas Web y diseñador gráfico en PC.

Cuando discutimos acerca de las herramientas basadas en computadoras de trabajo del diseñador gráfico probablemente nos viene a la mente Photoshop o algún otro software de la suite de Adobe, de uso cada vez más común, sin embargo existen diversas cuestiones muy importantes a tomar en cuenta. La primera de ellas es el hecho de que dominar cualquier programa de diseño –ya sea para ilustrar, hacer un diseño editorial, editar audio, video o fotografía, etcétera– no nos hace diseñadores.

La habilidad en el uso de estas herramientas no sustituye a la creatividad ni a los conocimientos que el diseñador debe tener de su área. Por otro lado, las versiones de todos los programas se actualizan constantemente, lo que significa que si sabemos utilizar un software hoy, no significa que lo sepamos usar en seis meses, pues seguramente habrán lanzado una nueva versión y la que tenemos ya es obsoleta. Es un hecho indiscutible que la tecnología aplicada al diseño no solamente es de gran ayuda, sino necesaria, pues se requiere para el diseño de todo.

### **ACCESO A LA INFORMACIÓN**

*Acceso, obtención y/o utilización de información o recursos.*

Mediante FTP podemos intercambiar archivos entre un ordenador cliente y otro servidor, es decir, podemos enviar y copiar archivos desde nuestro ordenador personal a un ordenador remoto que actúa como servidor de Internet. También podemos llevar a cabo el proceso inverso, copiando en nuestro ordenador archivos almacenados en el servidor. Para acceder al ordenador remoto (servidor) se requiere la identificación mediante código de usuario y contraseña. Los privilegios de acceso vendrán determinados por el perfil de usuario que dispongamos. Telnet permite utilizar los recursos de un ordenador remoto, actuando nuestro ordenador personal como un terminal del ordenador remoto.

Para ello, mediante un programa de emulación nos conectamos con el

ordenador remoto, de forma que el usuario está utilizando el recurso del ordenador remoto desde su propio ordenador.

Mediante Telnet se están utilizando programas, datos, espacio de trabajo, etc., en el ordenador central al que se ha accedido.

El ordenador personal del usuario no hace otro trabajo que recibir y transmitir las informaciones a este ordenador central remoto. Mediante la World Wide Web accedemos al conjunto inmenso de páginas Web, ubicadas en servidores de todo el mundo, que están conectados entre sí mediante la red Internet. El usuario, necesita disponer de un programa informático (navegador) capaz de comunicarse con los servidores y visualizar las páginas web. Esta tecnología ha incorporado funcionalidades de FTP

y Telnet, esto es, ambos procesos se realizan a través de páginas web.

## **7. DISEÑO GRÁFICO, EVOLUCIÓN Y TENDENCIAS**

El siglo XXI es una época eminentemente visual en la que la mayoría de las cosas que nos rodean hacen uso del diseño gráfico. El diseño gráfico es un arte y una práctica que consiste en planificar y proyectar ideas y experiencias con un contenido visual y textual. Esta planificación y proyección de ideas se puede plasmar tanto física como virtualmente y puede incluir palabras, imágenes o formas gráficas. Por lo general, tiene un propósito que puede ser, bien comercial, educacional, cultural, político, etc. Las tecnologías y métodos utilizados antiguamente para transmitir una comunicación visual se han ido modificando paulatinamente. El diseño gráfico es una de las disciplinas que se han adaptado a los tiempos y han cambiado sus

métodos de creación y de transmisión. Abarca muchos aspectos, tantos que sus límites quedan difusos, hasta el punto de confundir el campo de actividades y competencias que debería serle propio, incluyendo, por supuesto, sus lejanas fuentes originales. Una de las grandes bazas para la expansión del diseño gráfico ha sido que el desarrollo y evolución de los productos y servicios de las empresas y particulares han crecido espectacularmente.

Dado que la industria del diseño gráfico es competitiva, se debe pensar fuera de la caja durante la búsqueda de empleo, ya que actualmente las empresas buscan perfiles que cubran requisitos como alta creatividad, conocimientos artísticos y habilidades de comunicación.

Las herramientas tecnológicas web y el computador ha abierto un mundo de oportunidades entre las competencias, a las

cuales debe enfrentarse un diseñador comunicador:

1. Artista para videojuegos:

El artista de videojuegos es responsable de la estética general de un juego. Entienden el concepto de arte, de manipulación de gráficos en computadoras y de animación.

Este trabajo es ideal para un diseñador gráfico ya que su atención se centra en la elaboración y el uso de programas de diseño comunes como Photoshop e Illustrator. Además, el futuro parece brillante para los artistas de videojuegos debido al crecimiento de la industria online.

La conceptualización de arte para video juegos, creación y animación de los mismo ha adquirido un gran desarrollo en este nuevo siglo, desde los más conocidos a los usuarios con un nivel de conocimiento bajo en esta rama, disponen

de su tiempo y recursos para la creación de videojuegos para la google store y la app store.

Algunos de los softwares más usados para la creación de videojuegos están los ya conocidos por los diseñadores visuales de la suite de adobe tenemos: Adobe Photoshop, adobe, ilustrador, adobe flash.

2. Diseñador editorial:

Las tabletas y teléfonos inteligentes crean una superposición entre el diseño de impresión y la tecnología digital. Si se tiene el gusto por trabajar con InDesign, hay que considerar la posibilidad de un futuro en el mundo editorial.

Si la industria del libro continúa en la misma dirección, entonces es probable que los diseñadores de publicaciones impresas trabajen principalmente en publicaciones digitales en el futuro.

3. Diseñador de gráficos 3D:

El diseño gráfico 3D es una disciplina que se deriva del diseño gráfico pero se vale de recursos propios del diseño industrial y 3d, en cuanto a la comprensión del el espacio en un ámbito tridimensional, esto aumenta la cantidad de recursos y posibilidades que se pueden usar a la hora de diseñar, además que hace más pequeña la brecha entre las diversas disciplinas, aspecto originado en parte por la necesidad de encontrar nuevos campos de aplicación del diseño gráfico y el diseño 3d.

El hecho de llevar nuestros diseños bidimensionales a un ámbito tridimensional, nos otorga bastantes ventajas a la hora de diseñar y motiva a la integración de las áreas del diseño, gracias a esta búsqueda y los avances tecnológicos, han surgido nuevas áreas del diseño entre las que se encuentran: el diseño web 3d, el diseño gráfico 3d, el diseño de experiencia de usuario,

animación 3d, modelado 3d, como pertenecientes a la comunidad del diseño debemos esforzarnos por mantenernos siempre actualizados con las tendencias del momento y renovarnos constantemente con lo que el entorno nos ofrece. Esto también nos abrirá posibilidades laborales si nuestro trabajo se diferencia de, el de los demás por su calidad, creatividad y distinción.

A pesar de haber muchas aplicaciones de modelado y animación 3D, algunas de las que se han ganado la mayor popularidad son:

3D Studio Max: Fue originalmente escrito por Kinetix (una división de Autodesk) como el sucesor de 3D Studio para DOS. Más tarde Kinetix se fusionaría con la última adquisición de Autodesk, Discreet Logic. Es el líder en el desarrollo 3D de la industria del videojuego y es muy utilizado a nivel amateur.

- Lightwave 3D: Fue originalmente desarrollado por Amiga Computers a principios de la década de los 90. Más tarde evolucionó en un avanzado paquete gráfico y animación 3D. Actualmente disponible para Windows, Mac OS y Mac OS X. El programa consiste en dos componentes: el modelador y el editor de escena. Es utilizado en multitud de productoras de efectos visuales como Digital Domain.
- Maya: Es quizá el software más popular en la industria, por lo menos hasta 2003. Es utilizado por multitud de importantes estudios de efectos visuales en combinación con RenderMan, el motor de render fotorrealista de Pixar.
- Softimage XSI: El contrincante más grande de Maya. En 1987, Softimage Inc, una compañía situada en Montreal, escribió Softimage | 3D, que se convirtió rápidamente en el programa de 3D más popular de ese período.
- En 1994, Microsoft compró Softimage Inc. y comenzaron a reescribir Softimage | 3D para Windows NT. El resultado se llamó Softimage | XSI. En 1998 Microsoft vendió Softimage a Avid.
- Cinema 4d: Este programa de la compañía alemana Maxon es una de las mejores opciones de la industria (entre otras cosas por abarcar todas las disciplinas de 3D) a pesar de ser poco conocido por ser europeo y no estadounidense. Junto a estas aplicaciones, hay otras que no se han ganado la aceptación general, pero que proporcionan avanzadas características. Algunas son:
  - Blender: Programa de creación de contenido 3D que abarca desde el

modelado y animación hasta la composición y renderización de complejas escenas en 3D. Es software libre, y cuenta con características como soporte para programación bajo Python con un amplia gama de script en constante desarrollo, posee un engine robusto para la programación de juegos, un motor de render propio y una comunidad de usuarios totalmente abierta y dispuesta a colaborar.

- Rhinoceros 3D: Un potente modelador bajo NURBS.
- SketchUp: Programa de modelado 3D adquirido por Google. Existe una versión gratuita y una versión SketchupPro. La razón por la que Google adquirió SketchUp (antes llamado @ Last Software) es para mejorar los plugins del programa de mapas en 3D Google Earth, Trimble adquirió Sketchup de Google en el 2012.

4. Director de arte: Un director de arte se especializa en la creación y montaje de piezas establecidas. Estos suelen trabajar en museos, teatros o en el set de una película, fotografía o programa de televisión. Son responsables de la creación de pantallas visibles que se adaptan a un tema, al límite de tamaño, a la audiencia o al presupuesto. También conocidos como diseñadores de exposiciones, necesitan un alto nivel de habilidades artísticas y de diseño, así como contar con la capacidad de trabajar con clientes, contratistas y otros diseñadores. También, al igual que un trabajo gráfico tradicional de diseño, crean un prototipo, presentaciones para el cliente y hacen los cambios necesarios hasta que sea aprobado. Para convertirse en un director de arte, una persona debe tener buen ojo para el detalle, color, formas y luz.

# CUERPO DEL TRABAJO

## Motivación y Auto aprendizaje: Determinación del Diseñador Gráfico frente a las Herramientas Tecnológicas

Analizar la percepción del estudiante egresado de la carrera de diseño gráfico, su uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas permite entender como la era digital incide en el diseño gráfico y como ahora forman parte de nuestra cultura.

Los Teóricos que sustentan esta investigación, entre ellos; Cabero, ayuda a entender como las nuevas tecnologías de la información y comunicación giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. También a través de Marques; conocemos en forma conjunta sobre (tecnología, información y comunicación), en donde los avances tecnológicos

proporcionados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, lo que comprende el uso de ordenadores, internet, telefonía, aplicaciones multimedia y la realidad virtual, son medios y canales de comunicación, información y herramientas para su procesamiento. Esos datos expresan que nos encontramos globalmente en una revolución digital.

Gordon E. Moore soporta la teoría de cómo esta evolución y revolución exponencial ha afectado de manera directa a la evolución del diseño gráfico debido a su exposición continua a la tecnología, convirtiendo al ordenador en una de sus herramientas esenciales. Que nos habla desde el nacimiento del pixel hasta el Smartdesign, que se refiere al diseño material, modular y útil. Donde el diseño pasó por un proceso de adaptación a la tecnología por cada década desde 1970 a 2015.

Sin embargo estas teorías fortalecen el fundamento del trabajo por, la discontinuidad, que existe entre la generación actual de jóvenes que han nacido y crecido con la tecnología para los que reciben el nombre o término "Nativos Digitales", y las generaciones anteriores que adoptaron la tecnología más tarde en sus vidas como "los Inmigrantes". Los jóvenes de ahora somos diferentes en las formas de generar, recibir, producir conocimiento y cultura que en los jóvenes del ayer, dado a la tecnología actual en la que nos encontramos, hemos perdido la cultura del auto aprendizaje. Partiendo de eso, se trabajó con el instrumento de la encuesta para conocer la percepción del estudiante egresado si está o no adaptado a asumir el ejercicio del auto aprendizaje ante las nuevas herramientas tecnológicas, si las conoce, las utiliza y de qué manera las apropia. Analicemos la siguiente grafica a partir del auto aprendizaje:

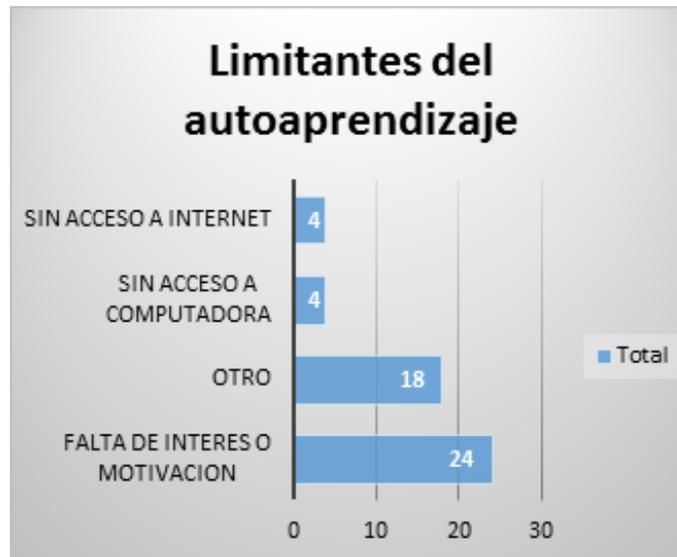


Gráfico #1: Limitantes del Autoaprendizaje

El mayor porcentaje de los estudiantes egresados considera que la mayor limitación en el desarrollo del auto aprendizaje es la falta de interés o motivación; en este dato puede influir notablemente que la mayoría de los egresados son personas de edades relativamente jóvenes y que a pesar de que estos son considerados nativos digitales, la motivación como proceso auto energético de la persona, limita la función del receptor, no obstante

se hace indispensable señalar que los docentes necesitan también ser parte de este proceso, dado que estos deben asumir un nuevo rol con respecto a las nuevas formas de enseñar para conectar a los alumnos con su propio proceso de aprendizaje.

La escuela tradicional debe incorporar formatos educativos basados en el ocio y el entretenimiento. El solo utilizar los recursos tecnológicos llámese (Laboratorio con computadoras,

limitadas) y desconocer sobre el uso y manejo de las herramientas multimediales tecnológicas, fue parte de la familiarización con los egresados en el perfil de la carrera, es responsabilidad del tutor ser un agente exterior que debe tratar de desencadenar las fuerzas interiores del alumno. Esto nos lleva a una consecuencia: a que los incentivos tienen un valor motivacional limitado.

Es el caso de los niños al mostrarles un caramelo ellos pedirán más, pero si estos desconocen el delicioso sabor de los dulces nunca estarán interesados en querer probarlos. En este contexto se hace indispensable que nos adaptemos a los procesos de reformación e innovación en las herramientas tic así como también, reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de nuevas estrategias que se adapten a los nuevos paradigmas de las herramientas de la información, las cuales han sido implementadas

de forma tradicional dado que el uso del computador e internet se utilizan como un medio mecánico para generar ambientes que faciliten el aprendizaje. El uso de estas tecnologías, tiene un gran impacto en la forma como se accede a la información, como se comparte y como se utiliza, convirtiéndose en una necesidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la educación se ha valido de los medios técnicos y tecnológicos disponibles para poderse llevar a cabo de manera eficiente.

El proceso de investigación permitió triangular las repuestas de los egresados con la percepción de especialistas en el diseño, a través del instrumento de la entrevista; veamos en el recuadro expresiones que sustentan lo que se ha planteado sobre la falta de motivación o bien desinterés que tiene el estudiante sobre el proceso de auto aprendizaje:

*“Erich Fromm, tiene una frase que a mí me encanta: “La creatividad es una cuestión de actitud”. Uno piensa que ése estudiante es creativo, pero ese tipo practica mucho, tal vez ese tipo lee. El joven actual no se dispone, no busca como activar el aprendizaje y todo tiene que ver con la actitud”.*

**Lic. Harles López**  
**Coordinador Marketing UPOLI**

*“Creo que hay un poco de conformismo y pereza. Actualmente el joven se quiere quedar con lo que le dieron el aula y ahora habiendo una gran masa de información en internet hay demasiada información porque lo que te dan en el aula es solo lo básico”.*

**Lic. Leonard Chavarría**  
**Coordinador de la Escuela de Diseño UPOLI**

Es una necesidad que los sistemas de educación se adecuen a los notables cambios que piden la sociedad misma, que los usuarios o estudiantes adquieran herramientas y se interesen en las mismas, en forma conjunta esta herramientas tecnológicas (TICS) (tecnología, información y comunicación) se centran a los avances proporcionados por la informática las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales donde las mayores herramientas serán la web y las aplicaciones derivadas del computador, estas herramientas son una necesidad con los cambios que surgen a diario en los sociedades, según Mora si desligamos al diseño de la tecnología, y si decimos que el

diseño surgen con la necesidad de transmitir un mensaje claro a este se le hará necesario valerse de los recursos tecnológicos para asegurar una efectividad en donde claramente las sociedades son más participes de un mensaje que está destinado no solo a solucionar un problema si no a producir reacciones en la misma sociedad es lo que también afirma Frascara en su libro diseño para la gente, en donde al igual que el marketing online el diseño no puede centrarse en la marca, empresa sino en los interés del consumidor.

El futuro de los diseñadores está asegurado en la medida en que sean buenos receptores e intérpretes de las necesidades

de los usuarios. Todos tenemos la capacidad de ser creativos y la manera en como usamos las herramientas que a diario surgen para proyectar determinado mensaje esta es la manera en que nace un diseñador.

El egresado percibe que la integración de las TIC no es una situación sencilla para la universidad y los estudiantes, en los cuales influyen una serie de factores sociales, actitudes con todo esto dicho se ha hace necesario fomentar en la institución educativa y promover dentro de la población estudiantil el aprovechamiento de los recursos tecnológicos para fomentar el auto aprendizaje y la evolución de nuestras sociedades en beneficio de erradicar el desconocimiento del mundo de posibilidades frente al uso de las herramientas tecnológicas. El reto de la Universidad ahora que realiza transformación del pensum sería el trabajar e incorporar estrategias que les permitan motivar a los estudiantes para que sean autodidactas en esta era tecnológica, que no se

queden atrás. Y ser más exigentes y disciplinarios con los alumnos. Incrementar las horas en sabatino (cursos por encuentros) ser dinámicos, fomentar nuevas ideas, nuevos proyectos para que esto motive al estudiante a ser mejor y poder aprender a ser, saber y hacer, para ampliar y posicionar sus conocimientos.

Otro factor importante que mencionar en este análisis es que aunque la evolución tecnológica ha permitido que ahora los que no tenían acceso a un computador ni a un servicio de internet puedan obtenerlo a un costo más bajo, aún existen el factor socioeconómico, no podemos asegurar que todas las personas pueden tener acceso a estos recursos y si lo obtienen no es de manera regular o cotidiana, esto influirá notablemente en el proceso del autoaprendizaje y conocimientos de las herramientas tecnológicas.

## **Herramientas Tecnológicas** **Multimedia: Uso y manejo** **del egresado frente a las** **competencias profesionales y las** **exigencias del mercado**

Los y las estudiantes de hoy constituyen la generación formada en los nuevos avances tecnológicos, a los que se han acostumbrado por inmersión al encontrarse, rodeados de ordenadores, vídeos y videojuegos, música digital, telefonía móvil y otros entretenimientos y herramientas afines. En detrimento de la lectura, por lo cual no es exagerado considerar que la mensajería inmediata, el teléfono móvil, Internet, el correo electrónico, los juegos de ordenador son inseparables de sus vidas. Esta información nos hace pensar que, debido a dicha instrucción tecnológica, los cerebros de las juventudes experimentan cambios que los convierten en personas que viven en una era de industria, mecanización y simplificación.

La influencia de la tecnología sobre la sociedad ha sido claramente explicada por Kranzberg, en su ley sobre la relación entre tecnología y sociedad: 'La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral' (1985: 50), pero esta relación no debe entenderse como una relación fatalista y determinista, sino que a nuestro entender nos conduce a nuevas situaciones y planteamientos que deben llevarnos a través de la investigación y el análisis de sus efectos a tomar posiciones que marquen el camino y la dirección a seguir atendiendo a la sociedad que deseamos construir. Parte de este proceso es el poder conocer el conocimiento y dominio que los egresados tienen sobre las herramientas tecnológicas multimedia, para ello veamos la siguiente gráfica:

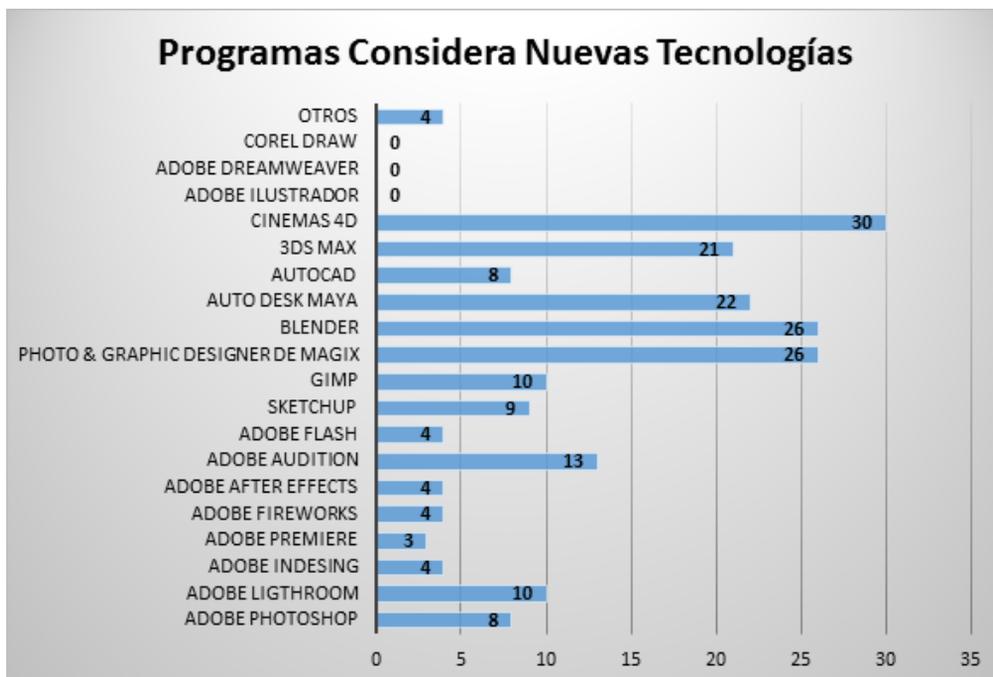


Gráfico #2: Programas que consideran como nuevas tecnologías

De acuerdo a la lectura de la gráfica, se observa que parte de los egresados no consideran como nuevas herramientas tecnológicas esos software con los que se trabaja con más complejidad y profesionalismo, están directamente o indirectamente encerrados en un círculo donde se limitan a conocer más allá de

lo que se les ha facilitado en la construcción del perfil o con las exigencia laboral. De acuerdo a la interpretación simbólica de las expresiones esto se debe a factores como, el no querer apropiarlos porque lo ven innecesario o porque al no recibirlo en la carrera; asumen que no es importante, otro aspecto

se da a partir de la ausencia del manejo de recursos tecnológicos y el poco interés por investigar. Dichas aseveraciones se sustentan por lo que los especialistas también expresaron a través de las entrevistas, a continuación el siguiente recuadro:

*“La debilidad es que no hacen el uso correcto de esas herramientas o no tienen el hambre o deseo de la investigación”.*

**Lic. Daniel Rodríguez; egresado de la carrera de diseño gráfico, Docente.**

*“No le gusta leer y buscar más” y ése es un problema que tenemos que resolver antes de salir al mercado al querer solucionar otro problema. El no leer y buscar más de lo que recibimos, hace que descuidemos los métodos y proceso por lo tanto afecta nuestro perfil profesional.*

**Lic. Harles López  
Coordinador Marketing UPOLI**

El ser humano tiene la capacidad de usar creativamente los materiales que tiene a su disposición, así nació el diseño. Estamos presenciando una expansión en el conocimiento humano que nos hace, a la vez, más vulnerables al temor al cambio. No es sencillo dejar las aguas tranquilas de lo conocido para sumergirnos dentro del mar de lo nuevo, de lo desconocido, de la aventura. Pero no podemos dejar de señalar también una postura que está latente en estos momentos: hay quienes consideran sólo la habilidad para manejar un determinado software

y se limitan a no continuar en la búsqueda y reforzamiento del mismo, existe una carencia o falta de disposición en la inversión del conocimiento en el diseño gráfico.

Según nuestro criterio el diseño gráfico y sus nuevas herramientas tecnológicas están cambiando y muchos lo desconocen eso implica dos cosas, la falta de interés y actitud por la profesión y/o el método de aprendizaje no es el correcto y no están contribuyendo en nada en el desarrollo tecnológico del diseño gráfico. Veamos la siguiente gráfica:

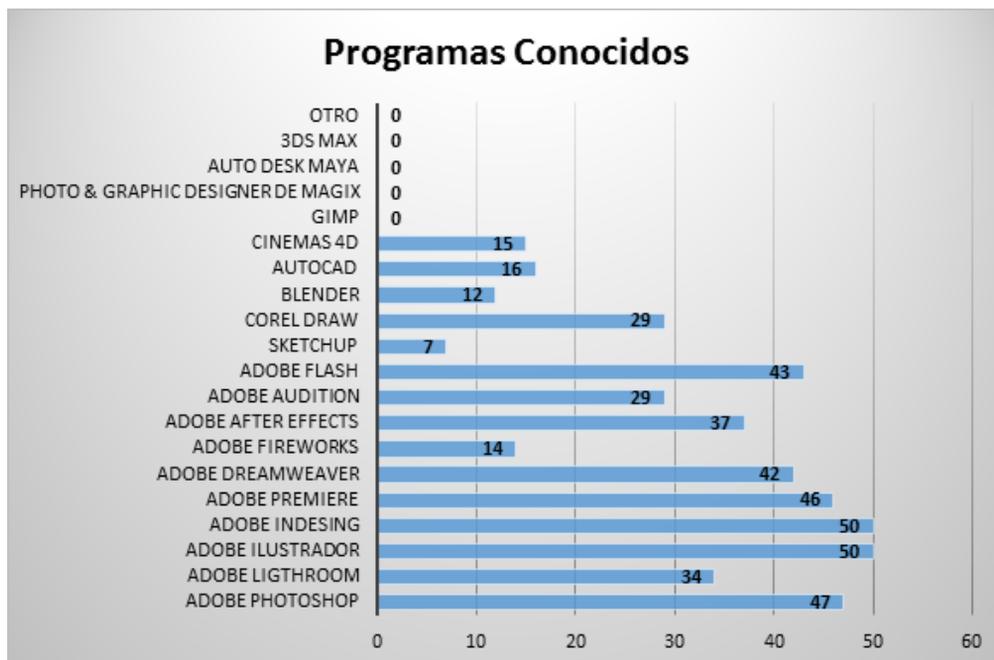


Gráfico #3: Programas conocidos

Los softwares incorporados en el instrumento fue contemplado de acuerdo a los teóricos que los apuntaban como herramientas multimedia. Dado lo expuestos en la gráfica, se observa que los egresados desconocen la importancia de los mismos y prestan atención a programas como: Ilustrador y Photoshop, que son importantes en el diseño gráfico pero que son

herramientas superadas por otras en el tiempo tecnológico; el resto de las herramientas expuestas son totalmente desconocidos, analizando el contexto se podría partir de las siguientes hipótesis: que el pensum de la carrera no cuenta con dichos softwares, u otro como el de los espacios, ya sea de recursos o de medios y canal.

Lo antes expuesto sustenta la teoría de *Gonzalo Bonner de la Mora* en su texto sobre la percepción de las herramientas tecnológicas del diseño gráfico. En donde hace referencia que cuando platicamos acerca de las herramientas de trabajo del diseñador gráfico probablemente nos viene a la mente Photoshop o algún otro *software* de la *suite* de Adobe, de uso cada vez más común, sin embargo existen diversas cuestiones muy importantes a tomar en cuenta. La primera de ellas es el hecho de que dominar cualquier programa de diseño –ya sea para ilustrar, hacer un diseño editorial, editar audio, video o fotografía, etcétera– no nos hace diseñadores, la habilidad en el uso de estas herramientas no sustituye a la creatividad ni a los conocimientos que el diseñador debe tener de su área.

Por otro lado, las versiones de todos los programas se actualizan constantemente, lo que significa que si sabemos utilizar un *software*

hoy, no significa que lo sepamos usar en seis meses, pues seguramente habrán lanzado una nueva versión y la que tenemos ya es obsoleta. Es un hecho indiscutible que la tecnología aplicada al diseño no solamente es de gran ayuda, sino necesaria, pues se requiere para el diseño de sitios web, *banners* electrónicos, videojuegos, *Apps* para *Smartphone* y *Tablet*, entre otros. Los medios impresos ya tampoco son la excepción a esta necesidad.

Todo esto sin lugar a duda nos hace pensar que en el mundo tecnificado en el que vivimos, se nos hace necesario estar moviéndonos al ritmo en que este se mueve, es necesario tener las competencias que el actual mercado busca para ello todos y cada uno de los profesionales del diseño gráfico y la comunicación se les hará necesario recurrir al auto aprendizaje de las nuevas herramientas tecnológicas. Como lo manifiesta la siguiente expresión:

*“El desconocimiento que hay, la mayoría de los estudiantes en la secundaria no conocen lo que es manipular el software, saben lo que es manipular un navegador Mozilla, Chrome pero no usan software con herramientas avanzadas, solamente usan teypeo o presentaciones como son Word o Microsoft; entonces cuales son las limitantes lo que traen consigo de atrás vienen acá a diseño y les planteamos un software básico como ilustrador y les cuesta. El aprendizaje es lento porque es algo que jamás habían visto en la vida solamente han estado en procesos básicos”.*

**Lic. Daniel Rodríguez – Diseñador Gráfico Editorial**  
**Docente UPOLI**

El futuro perfil profesional deberá estar basado en Profesionales capacitados en metodologías y procesos de creación de imágenes, técnicas de expresión gráfica, y tecnologías computacionales, conducentes a la búsqueda de soluciones visuales óptimas a los problemas de la comunicación gráfica y publicitaria. Deberán tener conocimientos de elementos de comunicación, investigación/metodología, publicidad y modernas herramientas tecnológicas esenciales al diseño gráfico digital. Herramientas que les permita poder ser parte de este proceso de Revolución digital.

En este contexto, el estudiante egresado de la carrera de Diseño Gráfico de la UPOLI no está preparado para enfrentarse al mercado actual laboral, dado que el estudiante no tiene la experiencia y mentalmente no aterriza su condición, dado que también quiere empezar compitiendo por salarios elevados. Lo que aconsejan los especialistas entrevistados es que empiecen a trabajar en el periodo que cursan la carrera y no esperar hasta que tengan el título. Dado que el reconocimiento se da a partir del conocimiento.

## **Herramientas Tecnológicas** **Multimedia: Recursos, canales,** **tiempo y limitantes para el uso y** **manejo**

Más del 50% de los estudiantes egresados encuestados, disponen de los recursos de las herramientas tecnológicas, sorprendentemente el factor social con el que a veces nos enfrentamos para poseer estos recursos no fue un punto negativo ante el alcance de los instrumentos, dado que hoy por hoy está en sus manos en poder recurrir a estas herramientas.

Un dato importante que destacar es que a demás de tener computador los estudiantes en su mayoría cuentan con conexión a internet, solo un pequeño número de 4 estudiantes no cuentan con conexión, ni computadora, dato que permite analizar que la actual sociedad en la que vivimos se les ha vuelto tan indispensable el contar con conexión a internet para las diversas tareas que se manifiestan a partir de la era de la revolución

tecnológica. La pregunta es ¿que de lo que consumen es realmente responsable para el auto aprendizaje?.

El 100 % de los encuestados consideran como herramientas tecnológicas a los software exclusivamente, ninguno percibe a la web como herramienta tecnológica, aunque el 38% mencionaron que les gustaría aprender sobre construcción de sitios web, los cuales manifestaron que esta selección se debe a que desde su experiencia en la universidad, la asignatura es muy débil en el perfil de la carrera de diseño, casi superficial ya que actualmente la creación de sitios web cuenta con un notable número de avances para la construcción de los mismos y en el perfil apenas se enseña HTML, siendo ésta una tecnología desfasada.



Gráfico #4: Aprendizaje por Tutoriales

Para los encuestados los tutoriales en YouTube son de gran utilidad y por eso se han convertido en un recurso habitual. De hecho, los jóvenes muchas veces recurren a esta página como buscador de primera opción. Si algo no se comprendió, o no se tiene ni el tiempo ni el dinero para recurrir a un docente particular, en los hogares y al alcance de la mano se puede llegar a comprender lo que se necesite.

Este factor es indispensable pues no se trata de remplazar un sistema de aprendizaje por otro sino de explotar este recurso, el cual se obtiene de manera gratuita con solo clic, tampoco podemos dejar de mencionar que también existirán sus limitaciones dentro de esta herramienta, como por ejemplo: la calidad de los video tutoriales debido a que muchos son realizados por principiantes que pueden conocer el uso de cierta aplicación o tema pero que su conocimiento de los conceptos del tema podrían ser limitado y podrá confundir más a los que visiten estos tutoriales, pero también es importante mencionar que un estudiante que sea capaz de reconocer estas posibilidades será más autónomo.

Este tipo de medios pueden suponer ahorros en tiempo y dinero a los alumnos, también aportan gran flexibilidad por lo que a priori parecen motivos suficientes para conseguir una mayor motivación. Estas opciones permiten la visualización de

lecciones en cualquier momento lo cual siempre es más atractivo que lectura y escritura de apuntes.

Sin embargo consideramos que la teoría de Preski va de la mano ya que vivimos en una etapa donde los computadores y las herramientas tecnológicas incluso la telefonía con los Smartphone le permiten a los alumnos valerse de un tan importante elemento de herramientas tecnológicas como la web y el computador, que faculta o genera un aprendizaje más dinámico y más entretenido. Es por ello que quizás para los jóvenes sea más atractivo el poder asumirse dentro de estos procesos.

Se destaca que el 38% de los egresados necesitan capacitarse en la construcción de sitios web, posiblemente es lo que llamaríamos una laguna de conocimiento, este término según datos a entrevistados ex alumnos de la carrera de diseño, en donde "sitios web" fue una de asignaturas que observaron que el nivel de enseñanza fue muy poco, incluso en párrafo anterior; se mencionó

que las clases medulares del diseño que son impartidas por la escuela de diseño están desactualizadas con respecto a construcción de sitios web u otras, dado que existen nuevas tecnologías que pueden ser utilizadas y que en la escuela de diseño ni siquiera se mencionan o bien están ausentes. El 14% de los encuestados les gustaría aprender herramientas relacionadas con la ilustración; este es un dato que hay que mencionar debido a que esta especialidad "ilustración digital" está permitiendo tener a los profesionales del diseño un campo más extendido, la tecnología ha acercado a los diseñadores gráficos más posibilidades; un ejemplo de esto son los libros digitales, video juegos, animación, etc. Es determinante mencionar en este punto que es una necesidad la capacitación constante; porque de que serviría como afirma Moore que cada dos años la evolución tecnológica permite duplicar el número de transistores en un circuito integrado, así como también de que servirían que las computadores evolucionen si los

usuarios que son los responsables de su funcionamiento no lo hagan esto permite a los diseñadores hacer un mejor trabajo en un tiempo más corto.

De acuerdo a la gráfica observamos que el 100% de los encuestados afirma que les gustaría haber aprendido en el perfil de la carrera de diseño las herramientas tecnológicas que desconocen hoy para fortalecer su perfil profesional.

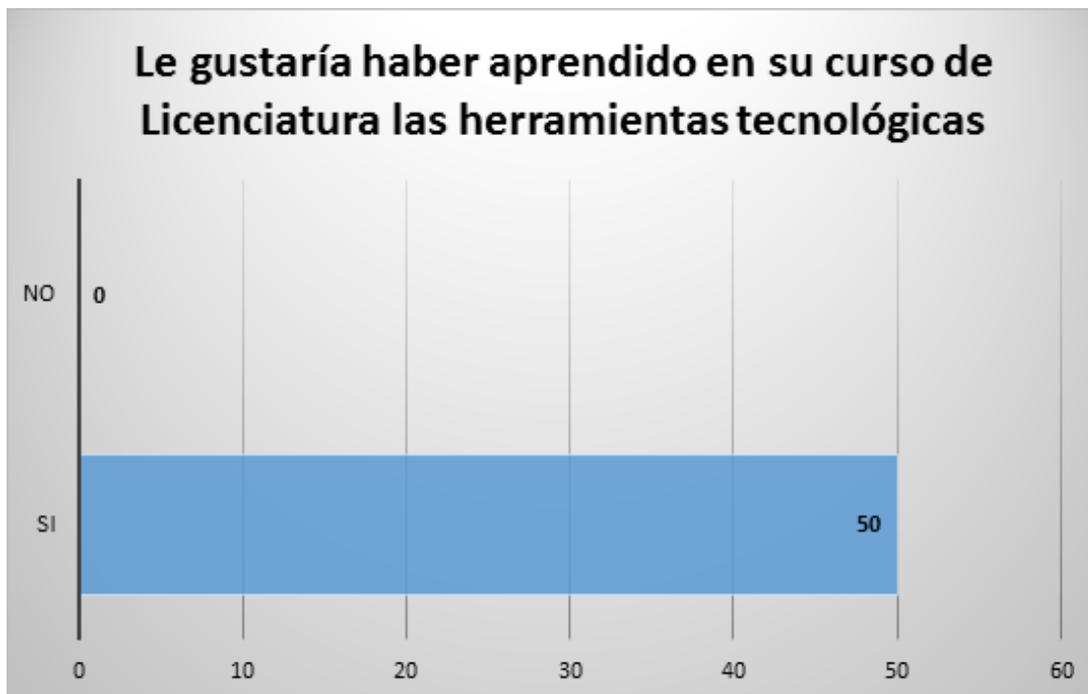


Gráfico #5: Aprendizaje de Herramientas Tecnológicas en su curso de Licenciatura

Esto conlleva a una serie de afirmaciones en las cuales producto de la misma tecnificación existente, se hace necesario migrar hacia esta herramientas como sostiene Castell al hablar de una sociedad del conocimiento en la cual al ser un fenómeno social, la tecnología y la adaptación a las mismas o bien su capacitación, llega a ser un reflejo claro de las necesidades que han surgido a lo largo de la humanidad en donde los procesos de comunicar un mensaje han ido adoptados diversos medios, como futuros profesionales debemos de estar atentos a la necesidades de los cambios en donde el principal objetivo del mensaje es producir un cambios en el publico meta.

### **Diseño Gráfico: La Universidad y procesos de enseñanza como punto de partida para el egresado**

Este papel de la formación ante la nueva "sociedad del conocimiento" constituye una oportunidad para revisar los aspectos educativos. Dado que se considera como una finalidad fundamental a partir de este proceso de enseñanza-

aprendizaje generar al estudiante los medios necesarios para que pueda llevar a cabo su búsqueda personal hacia el aprendizaje (De Miguel Díaz, 2005b).

Las juventudes marchan hacia una transformación de sus estructuras y funciones por efecto de estos procesos globales, de ahí que el dominio de nuevos medios, como las tecnologías de la información (TIC), constituye uno de los principales objetivos es la formación universitaria.

La situación problema; permite constatar que el uso que hacen los estudiantes es aplicado a los medios que tienen a su alcance, llámese universidad (laboratorios) o el de buscar en Internet información útil para ellos, lo cual manifiestan los especialista que es muy importante que la universidad evalué o bien la escuela retome estos factores, dado que estos (los jóvenes) cada vez más se olvidan de los procesos en recurso, investigación, metodología y quieren hacer todo con un clic. Estas aseveraciones surgen a partir de las siguientes expresiones:

“Los laboratorios tienen poco equipo, están actualizados pero por el hecho es que tienen poco equipo y hay tantos estudiantes. Hacen que a veces un grupo de clases no tiene acceso a las computadoras y no pueden seguir el ritmo del profesor y peor cuando no tienen un computador en su casa”.

**Lic. Miguel Angel Bonilla**  
**Diseñador Gráfico**  
**Docente UPOLI**

“Actualmente el manejo de herramientas en la universidad está bien porque los software se están impartiendo, creo que más bien una cuestión donde uno se siente bien en el área que uno le gusta y quiere desarrollar esa área entonces tiene que haber una parte de autoestudio o de buscar un curso de especialización en esa área”.

**Lic. Leonard Chavarría**  
**Coordinador de la Escuela de Diseño UPOLI**

“Si y no; si porque ellos salen con el conocimiento, pero siempre sucede eso lo que nosotros impartimos acá en la universidades en las escuelas no siempre es suficiente porque dado a este desarrollo tecnológico que va con una rapidez increíble lo que nosotros podemos estar dando ahorita ya en un año o seis meses ya es otra cosa y la verdad que los que llevan el ritmo más rápido son las empresas”.

**Lic. Norman Pérez**  
**Diseñador Web**  
**Docente UPOLI**

Estos recursos generan mayores oportunidades pero no se deben de olvidar nunca las etapas de la experimentación, la etapa de conceptualizar en el Diseño. Los especialistas entrevistados manifestaron que en la etapa en la que nos encontramos las generaciones han perdido la actitud que sus predecesores tenían, como leer más, documentarse y quizás no solamente desde ahí, sino que a partir de los cambios culturales que realicemos desde la universidad.

Desde siempre, hemos sido dados a creer que si un método funciona no hay necesidad de cambiarlo, pero algunos profesores participantes de este trabajo han hecho hincapié en que ahora es preciso entender que el escenario se ha transformado y que la educación ha visto la necesidad de modificar sus prácticas para incluir algo de tecnología para lograr que los estudiantes, nativos digitales en su mayoría, se adapten mejor al proceso educativo y con ello

puedan venir mejores resultados en el campo académico.

En el proceso de incorporación de las TIC en la enseñanza, tanto los docentes, la escuela y los egresados o bien estudiantes; deben de ser los primeros llamados a hacer un cambio significativo que indique que eso no es sólo es una actividad dada por el uso generalizado, sino por la conciencia de sus beneficios. Muchos de los profesores que fueron entrevistados creen que en general los docentes universitarios están convencidos de que éste es un buen medio para mejorar la metodología de sus clases, pero para que se dé un proceso real de apropiación, se necesita de una gran apertura y disposición metodológica de los docentes también para hacerlo.

En este punto, los docentes aseguran que para lograr una educación efectiva apoyada en las nuevas herramientas multimedia, se debe garantizar el acceso a las herramientas para todos (lo vemos con las expresiones

antes expuestas; de que “tenemos el software y computadora pero no todos pueden manipularlas”, mientras el docente explica o da su clase), de tal manera que el proceso sea lo menos traumático para los estudiantes; en este caso no hablamos solo de que todos tengan computador, sino de que hayan los recursos necesarios para la comunicación, la visualización de contenidos y la realización de actividades.

Así mismo, se encuentra que es necesario reflexionar o pensar en un punto que ha surgido a partir de las entrevistas: “la reflexión crítica” como una oportunidad para el debate y la interacción cara a cara, que en muchos casos, es uno de los momentos que más contribuyen a la formación del individuo. Por lo que como estudiantes se hace difícil la práctica de producir conocimiento, de ser más interpretativo, de solucionar problemas en su entorno de realidad; por lo que la formación apunta más hacia lo pragmático visualmente.

Esto debe ser complementario con lo que el docente realiza metodológicamente; Algunos de los profesores aseguran que si bien los laboratorios en las que se apoya la educación del diseño tienen mecanismos para propiciar estos mismos espacios, no hay que olvidar que todavía tenemos costumbres muy fuertes de contacto con los otros, rasgo que en algunos casos dificulta la apropiación de estas tecnologías.

Algunos docentes hacen referencia a que el cambio de metodología debe partir de un deseo personal del estudiante y del educador, cuando ambos entiendan los beneficios que las herramientas Multimediales desde el diseño pueden tener para su trabajo, pues esta incorporación debe darse de forma natural, no como una obligación, ya que también depende de la temática específica que se dicten, de las habilidades del profesor y de la receptividad que tengan los estudiantes ante el cambio. También destacan la importancia

de tener consecuencia entre lo que se habla y las herramientas que se utilizan, pues esto ayuda a darle veracidad al discurso y generar mayores índices de credibilidad.

Pasando a otro punto, los entrevistados también consideraron como una desventaja importante a la hora de hablar de las herramientas Multimediales, la ocurrencia común de inconvenientes con la infraestructura con que está dotada la Escuela, de tal manera que se convierten en obstáculos para el uso de estas herramientas, pues en ocasiones el docente y los estudiantes no tienen recursos al instante que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo en algunos casos un esfuerzo infructuoso.

Se hace complicada la utilización de equipos especiales para grabación o para presentación como video beams u otros; adicional a esto se tiene que contar con la presencia de personal autorizado para el mantenimiento

de los mismos y en caso de que ellos no estén, el profesor queda sin más recursos que su discurso, que puede no ser tal ilustrativo como las herramientas que deseaba utilizar.

La era digital en la que nos desenvolvemos, ha posibilitado que los jóvenes sean actores mucho más participativos en la interacción con otros, lo que les permite aumentar sus posibilidades creativas y ser más brillantes, aspecto que enriquece enormemente el proceso académico; ahora solo queda conectar esas potencialidades que en la comunicación y el esparcimiento son tan evidentes al ámbito educativo, para generar sujetos independientes, partícipes y actores principales de su propio aprendizaje, pues a través de un trabajo a conciencia apoyado en las herramientas se puede producir un conocimiento más significativo, ya que con las relaciones textuales que se dan gracias a la web, se crea un espectro más grande de conocimiento. Como

en todas las acciones no se debe generalizar estas características, pero según varios de los profesores que fueron entrevistados, la apatía de los jóvenes por los procesos educativos apoyados en TIC por fuera del aula de clase, se da en gran medida porque no reconocen sus beneficios.

“Falta empoderar al estudiante, porque tienen los recursos para que a partir de la información y la comunicación se pueda generar conocimiento y aprendizaje, y ellos como que no han caído muy en la cuenta de eso, sabiendo que son usuarios” (*Inti Ruiz – Entrevista, Septiembre 2016*).

## ANÁLISIS FODA

A partir de las entrevistas realizadas a los especialistas del Diseño como parte del proceso de conocimiento que tienen los egresados sobre el uso y manejo de las herramientas multimedia.

### FORTALEZAS

- Tener el dominio de un entorno digital.
- Adaptarse más rápido a los cambios tecnológicos.
- Tener la tecnología a su disposición.
- Facilidad con el manejo de las herramientas.
- Energía, dinámica y mucha creatividad.
- Agilidad para aprender un nuevo método.
- Receptividad frente a las herramientas tecnológicas.
- Tienen muchos más recursos herramientas tecnológicas.

### OPORTUNIDADES

- Hay un crecimiento y desarrollo constante de las herramientas tecnológicas.
- Las herramientas tecnológicas permiten un autoaprendizaje a un costo más bajo cada día.
- El gobierno y las instituciones empresariales están contribuyendo al desarrollo de los estudiantes.
- Mayores opciones a aplicar a un puesto laboral.

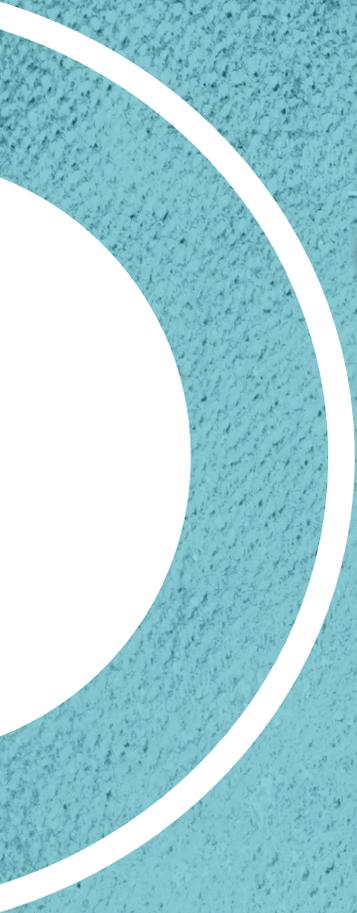
### DEBILIDADES

- Falta de actitud o motivación frente al proceso de autoaprendizaje
- descuidan los procesos y los métodos de lo aprendido.
- No les gusta leer.
- Les falta los recursos económicos para apropiarse de las herramientas tecnológicas.

- No hace el uso adecuado de estas herramientas (ocio).
- No tienen el deseo de fomentar la investigación en su proceso de aprendizaje.
- Falta de adquirir conocimientos a través de los cursos que la Universidad le permite aplicar para tecnificarse.

### **AMENAZAS**

- Crecimiento y desarrollo profesional más lento.
- Inestabilidad laboral frente a la competencia.
- Recursos mínimos y limitación frente a la evolución tecnológica.
- Incorporación al mercado laboral por ausencia de preparación.
- Baja competitividad, creatividad y calidad laboral.



# CONCLUSIONES



El estudio, nos hace cuestionarnos, por donde vamos como estudiantes, que queremos, a considerar que tenemos que optar por el auto aprendizaje, investigar, ser curiosos, tener sed de superación para poder ser mejores. Todos estos nuevos conocimientos nos permitirán estar a la vanguardia. No quedarnos con lo que nos enseñan en la Universidad que es lo básico, el intro a este mundo del diseño que va de la mano con las nuevas tecnologías y que no se detendrá, seguirá avanzando.

El papel que juega la universidad desde la Escuela en este proceso de incorporación hacia la búsqueda de las nuevas herramientas debe ser principalmente el de ente dinamizador, motivador e impulsor de la actividad, teniendo en cuenta que éste es un proceso gradual que no da resultados muy rápidamente. Se reconoce el trabajo que realiza la escuela de diseño, al proporcionar la tecnología y softwares necesarios para apoyar los procesos

educativos, pero falta más inversión en el mantenimiento y adecuación de éstos.

Teniendo en cuenta que los profesores no se sienten satisfechos con la respuesta de los estudiantes frente a la utilización de herramientas de las TIC en la docencia y el aprendizaje, se hace imperativo establecer estrategias que acerquen a los estudiantes a estas tecnologías pensadas para apoyar la educación, para destacar con ellos las ventajas que trae un proceso educativo que emplee dichas herramientas, de tal manera que los esfuerzos que hagan los profesores, tengan mayor receptividad en los alumnos.

En conclusión, la comunicación cumple una función transversal en este tipo de procesos, pues es la encargada de educar, sensibilizar, informar y generar redes colaborativas que permitan que la apropiación de las tecnologías tenga una verdadera repercusión positiva en el sistema educativo.





# RECOMENDACIONES



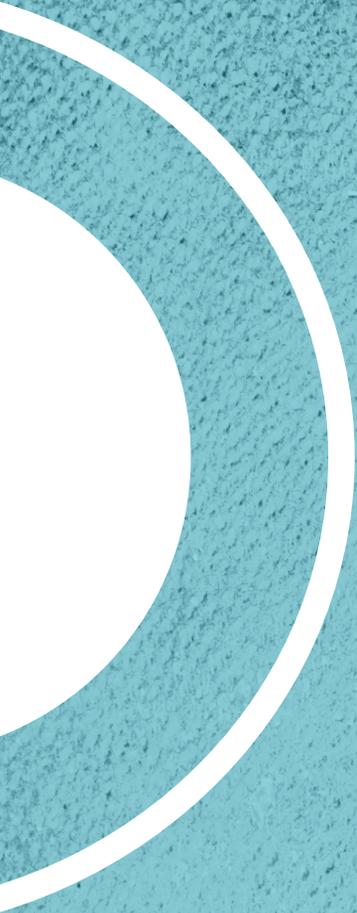
Al haber concluido este estudio, se gesta el espacio para brindar recomendaciones a diferentes instancias del mejoramiento del perfil del egresado de la carrera de diseño gráfico con el fin de mejorar la eficacia del proceso de comunicación y apropiación de los conocimientos teóricos y prácticos.

Se recomienda crear mecanismos de innovación e incorporación pertinente de estas herramientas tecnológicas (TIC) desde el diseño y general, consiguiendo con ello aprendizajes significativos.

Que la escuela de diseño Gráfico Upoli, trabaje en la formación de las asignaturas del perfil de la carrera, y visualice la incorporación de las herramientas tecnológicas; conducida con mediación pedagógica, de tal forma que la aplicación tecnológica en el aula se realice pertinentemente en el proceso de aprendizaje de los alumnos y no como una simple tecnificación.

Es importante que tanto los estudiantes como egresados del diseño, recuerden que este inicia desde la conceptualización del diseño, para esto se hace necesario constar con los conocimientos necesarios de la especialización del diseño gráfico, nunca una herramienta tecnológica su uso y dominio te convertirá en un comunicador visual, tampoco queremos decir que con ellas no te conviertas en un mejor especialista.





# BIBLIOGRAFÍA



## BIBLIOGRAFÍA

- Álvaro Marchesi, T. D. (Enero - Marzo de 2009). *Telos*. Obtenido de *Telos*: <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=6&rev=78.htm>
- Cabero. (13 de 02 de 2015). *TICS tecnologías de información y comunicación*. Obtenido de *TICS tecnologías de información y comunicación*: <https://formacioncomunicacion.wordpress.com/category/tics/>
- Erick Satué, N. M. (14 de 03 de 2014). *Prezi*. Obtenido de *Prezi*: <https://prezi.com/saos9xdbjqov/eric-satue/>
- Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación*. argentina: Ediciones Infinito.
- Marquès, P. (2000). *Impacto de las TIC en Educación: Funciones y Limitaciones*. Recuperado el 9 de Octubre de 2012, de <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>
- Martinez, Y. (2009). *Monografia.com*. Obtenido de *Monografia.com*: <http://www.monografias.com/trabajos95/estrategias-de-comunicacion/estrategias-de-comunicacion.shtml>
- Mendoza. (2009). *Monografia.com*. Obtenido de *Monografia.com*: <http://www.monografias.com/trabajos95/estrategias-de-comunicacion/estrategias-de-comunicacion.shtml>
- Mintzberg, H. (s.f.). *Monografia.com*. Obtenido de *Monografia.com*: <http://www.monografias.com/trabajos95/estrategias-de-comunicacion/estrategias-de-comunicacion.shtml>
- Mora, G. B. (18 de 07 de 2013). *Diario Up*. Obtenido de *Diario Up*: <http://diarioup.com/columnas/el-diseno-grafico-y-la-tecnologia/>
- Munari, B. (1985). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona: GG.
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Estados Unidos: : Distribuidora SEK, S.A.
- Sánchez Ramos, M. E. (2009). *Actas del Diseño*. Buenos Aires, Argentina: SI.
- Santana, M. (21 de Agosto de 2012). *Mayte Santana*. Obtenido de *Mayte Santana*: <https://maytesantana.wordpress.com/category/uncategorized/>
- Viera, L. (2003). *Monografia.com*. Obtenido de *Monografia.com*: <http://www.monografias.com/trabajos95/estrategias-de-comunicacion/estrategias-de-comunicacion>.





**ANEXOS**



## ENTREVISTA

Objetivo: Analizar la percepción acerca del uso y manejo de las herramientas tecnológicas aplicadas al diseño gráfico multimedia de los especialistas de la carrera de Diseño Gráfico por lo que es muy importante su opinión en esta entrevista como apoyo en nuestra forma de culminación de estudio.

Datos Generales

Nombre: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_ Labora: \_\_\_\_\_ Empresa/Lugar de Trabajo: \_\_\_\_\_  
Especialidad: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuál ha sido su experiencia/recorrido profesional en el Diseño Gráfico?
2. ¿Cuáles han sido los medios que has utilizado en el autoaprendizaje?
3. ¿Qué significa para Ud. el término de "Herramientas Tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia"?
4. ¿Cuáles son estas herramientas tecnológicas del Diseño?
5. ¿Cuáles aplica en su carrera profesional?
6. ¿De qué manera aprendiste las herramientas tecnológicas que dominas (computadora, software, internet)?
7. ¿Te han permitido las herramientas tecnológicas tener un mejor perfil profesional?
8. ¿Qué factores limitan el manejo de estas herramientas desde la Universidad?

9. ¿Cuál es la diferencia entre el joven diseñador gráfico de hoy al de hace una década?
10. Podrías describir las fortalezas y debilidades del joven Diseñador actual
11. Desde tu percepción ¿Consideras que los jóvenes recién egresados están preparados o muestran grandes capacidades para competir en el ámbito laboral actual y cumplir sus exigencias?
12. (Para los profesores) Durante la carrera de Diseño Gráfico se cursan asignaturas y proyectos para cada semestre. ¿Considera Ud. que éstos sirven de apoyo para la aplicación de éstas herramientas? Profundice.
13. (Para los egresados) ¿De qué manera apoyó la universidad en conocer y aplicar estas herramientas tecnológicas en su carrera profesional, permitió alguna asignatura llevar a reforzar el conocimiento?
14. ¿Qué cree usted que necesita un diseñador frente a las nuevas exigencias de comunicación visual para ajustar su perfil profesional?
15. ¿Para Ud. cuál es su percepción sobre el conocimiento que tiene el estudiante universitario que cursa la carrera de Diseño Gráfico frente al uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia?
16. Menciónenos las fortalezas y debilidades que presenta este joven desde la Universidad y a partir del conocimiento que adquiere como

estudiante de Diseño Gráfico ante los nuevos sistemas de comunicación basados en el uso de las herramientas tecnológicas multimedia.

17. ¿Cuál es el reto de la Universidad para que sus estudiantes conozcan y dominen las Nuevas Herramientas Tecnológicas Multimedias ahora con un nuevo perfil?

18. ¿Cuál es su valoración sobre los jóvenes en la búsqueda del autoaprendizaje?

19. ¿Cuáles son las oportunidades que ofrecen las Nuevas Herramientas Tecnológicas Multimedia a los futuros profesionales del Diseño Gráfico? De no conocerlas, ¿cuáles serían las amenazas de éste joven?

20. ¿Cuál es su opinión acerca de los métodos de aprendizaje que implementa la carrera? ¿Qué hace falta en cuanto al perfil de Diseño Gráfico?

21. ¿Crees que se hace necesario para un estudiante evolucionar tecnológicamente al diseño gráfico?

22. Tiene algún otro aporte que mencionar, un consejo para los y las egresadas de la carrera y futuros egresado ¿Qué agregaría a la entrevista?

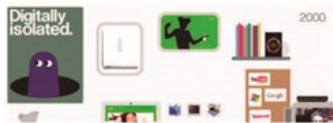
¡¡¡Muchas gracias por su colaboración!!!!



## LA DÉCADA DEL FUTURO

En los ochenta nace el que es sin duda madre del diseño digital, Macintosh. La pasión de Steve Jobs por la tipografía y un gran trabajo de pictogramas, a cuya sencillez estamos volviendo hoy en día, abren un mundo de nuevas herramientas de diseño antes inimaginables. Aparecen los primeros software especializados en el campo del diseño gráfico: Aldus PageMaker, Aldus FreeHand, Quark e, incluso, una de las primeras versiones del actual Adobe Illustrator.

1980



## "MAKE IT SIMPLE", EL NUEVO MILENIO

La ley de Moore nos explica la multiplicidad con la que la tecnología avanza. Esta velocidad evolutiva es claramente identificable en el diseño durante la primera década del nuevo milenio. A la vista queda cómo pasamos del posmodernismo de los noventa a la simplicidad minimalista de finales de la década en un giro de 360 grados. Este nuevo milenio trae consigo un crecimiento supersónico en Internet: la web 2.0, las flashweb y, en la segunda mitad de la década, el auge de las redes sociales.

2000

# LEY MOORE



## EL NACIMIENTO DEL PIXEL

La década de los setenta es el paso previo al boom informático. Empiezan a aparecer las computadoras personales, pero los profesionales del sector aún no están familiarizados con ellas, por lo que siguen utilizando métodos tradicionales como la serigrafía, el collage fotográfico y la ilustración manual. El diseño gráfico se encuentra en un momento de máxima demanda: muchas empresas sienten la necesidad de generar marcas y la demanda de logotipos es enorme. La aparición del televisor y de los videojuegos también requiere de recursos gráficos, y áreas como el diseño de periódicos empiezan a necesitar diseñadores ante la aparición de nuevas técnicas.

1970



## LA WORLD WIDE WEB, HIJA DE LOS NOVENTA

Como Moore vaticinó, el avance tecnológico exponencial no se detiene y las computadoras personales ya se encuentran en la mayoría de hogares del primer mundo. El diseño gráfico comienza a inundar todos y cada uno de los ámbitos de la vida diaria. La demanda crece paralelamente a la introducción de las nuevas tecnologías: el videoclip, que utiliza infinidad de recursos gráficos, los créditos de películas y series empiezan a ser obras de reconocidos diseñadores. Pero lo más importante, la idea que nos permite hoy en día estar conectados a cualquier punto del mundo, el primer paso a la era de la información: Internet.

1990



## SMARTDESIGN: DISEÑO MATERIAL, MODULAR Y ÚTIL

Como nuestro amigo Moore predijo, cada dos años se duplica el número de transistores y, por lo tanto, se duplica la capacidad de almacenamiento y de procesamiento. Lo que no hemos comentado hasta ahora es que por el mismo efecto, también se divide en dos el espacio que ocupan. La consagración de los smartphones, tablets, y próximamente de los relojes inteligentes, Smart watches, plantean un nuevo reto para el diseño puesto que un mismo contenido tiene que visualizarse en 5 formatos diferentes. Esta es la década del Responsive Design.

2010

## ENTREVISTAS

### **Entrevistado #1: Lic. Daniel Rodríguez (29 años) Diseño Editorial/Tipografía – Docente UPOLI y Freelancer**

1. ¿Cuál ha sido su experiencia/recorrido profesional en el Diseño Gráfico?

Bueno he tenido experiencias prácticamente en todo el editorial que ha sido siempre el que me ha llamado más la atención el que me ha dado esa hambre de investigar, también en la parte de fotografía multimedia en uno de mis tantos trabajos me dedicaba a la parte de producción de video, captura de audio, incluso la parte de filmación.

2. ¿Cuáles han sido los medios que has utilizado en el autoaprendizaje?

Por lo general video2brain, linda.com y parte de tutoriales. Por otra parte ha sido descarga de libros, libros en inglés; incluso me he visto forzado a aprender un poco de lectura de otros idiomas ya que hay libros muy buenos y en el caso de tipografía solamente están en alemán o inglés. La descarga de libros o la compra incluso de libros, también encontrar páginas o foros, por ejemplo; foros alfa, grupoor. De esa manera es que siempre he estado nutriendo mis conocimientos.

3. ¿Qué significa para Ud. el término de “Herramientas Tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia”?

Herramientas tecnológicas lo tomo como la parte de recursos, los recursos generales ya sea: las capturas de imágenes, las capturas de audio, para la parte multimedia hasta donde estoy comprendiendo en su totalidad esa parte lo que conocemos con filtros y los modos de capturas de imágenes.

4. ¿Cuáles son estas herramientas tecnológicas del Diseño?

Todo depende del perfil, en mi caso digamos la parte editorial sería todo lo que es la prensa, pre prensa sistematización de colores la fotografía las capturas correctas incluso los perfiles de modos de capturas en las cámaras cdr, en los otros estaríamos hablando de todo sistema de captura de audio sistema de captura de video fotos estáticas hasta donde esta mi comprensión eso sería todo.

5. ¿Cuáles aplica en su carrera profesional?

Por lo general el principal es indesign y ilustrador, Photoshop a veces flash, after effects, premiere y bueno siempre va de la mano camera raw o lightroom cuando me toca hacer los retoques fotográficos.

6. ¿De qué manera aprendiste las herramientas tecnológicas que dominas (computadora, software, internet)?

La mayoría la necesidad por el trabajo me envió a pedirle a alguien con mayor experiencia que me enseñara el proceso las partes básicas ya luego la práctica, búsqueda de tutoriales en YouTube, a veces los tutoriales rápidos de YouTube son buenos, o pirateando videos de video2brain que fueron prácticamente fueron el soporte que he tenido en la parte de los software.

7. ¿Te han permitido las herramientas tecnológicas tener un mejor perfil profesional?

Si pero no es el total ósea manejar el software es solamente un requisito pero mi perfil profesional ha mejorado en cuanto a la parte de conocimientos el hambre que he tenido por investigar tendencias o efectos o algo relevante del diseño.

8. ¿Qué factores limitan el manejo de estas herramientas desde la Universidad?

Los factores posiblemente este el desconocimiento que hay la mayoría de los estudiantes en la secundaria no conocen lo que es manipular el software, saben lo que es manipular un navegador mozilla, chrome pero no usan software con herramientas avanzadas, solamente usan teyepo o presentaciones como son Word o Microsoft entonces cuales son las limitantes lo que traen consigo de atrás vienen acá a diseño y les plateamos un software básico como ilustrador y les cuesta el aprendizaje es lento porque es algo que jamás habían visto en la vida solamente han estado en procesos básicos.

9. ¿Cuál es la diferencia entre el joven diseñador gráfico de hoy al de hace una década?

La diferencia sería que el de hace una década tenía que generar todo tenía que investigar, tenía que ser proactivo el de hoy en día sin embargo ustedes dirán si hay mucha creatividad y tenemos todos los recursos para hacer grandes cosas se quedan mucho en la parte del plagio muchas de las partes de buscar recursos gratis para salir de un compromiso no generan se quedan solamente en conceptos que ya existen en vez de estar generando conceptos nuevos esa es la gran diferencia.

10. Podrías describir las fortalezas y debilidades del joven Diseñador actual

Las fortalezas podríamos decir la agilidad que tienen si un joven diseñador se propone a aprender un método lo hace rápidamente porque todo esta accesible no como antes que uno que tenía que cientos de bibliotecas a ver si algo que hablaba de esa temática la

debilidad es que no hacen el uso correcto de esas herramientas o no tienen el hambre o deseo de la investigación llegamos a cuarto quinto año de la carrera y muchos ni siquiera quieren leer solamente se quedan en la parte de tratar de aprender el software en lo básico ni siquiera perfeccionarlo y eso que el software es una herramienta que tenemos como trabajar nuestro machete de día a día ahora imaginémonos en la parte del conocimiento producciones áureas teoría del color temas que son de relevancias en la parte del diseño publicitario.

11. Desde tu percepción ¿Consideras que los jóvenes recién egresados están preparados o muestran grandes capacidades para competir en el ámbito laboral actual y cumplir sus exigencias?

Los jóvenes tienen grandes capacidades el problema es que no tienen el conocimiento necesario en mi área diseño editorial vemos muchos problemas pueden hacer un libro pero cuando lo van a presentar a una imprenta se les hacen alteraciones porque no cumplen con los requisitos para el proceso de impresión rotativa ya no se diga en las partes de publicidad en general a veces siempre el problema de los chavalos va a ser el color y culpan a la universidad que no les enseñó eso, otra debilidad que tienen los chavalos es que se les enseña todo pero no se especializan en una sola cosa quieren ser fuertes en todos fotografía publicidad diseño editorial ilustración quieren ser fuerte en todo pero cuando le preguntan cuáles son sus fortalezas donde puedes crecer en general cuando te pregunta eso es para que avances económicamente te mejores no encuentran esa fortaleza.

12. (Para los profesores) Durante la carrera de Diseño Gráfico se cursan asignaturas y proyectos para cada semestre. ¿Considera Ud. que éstos sirven de apoyo para la aplicación de éstas herramientas? Profundice.

Si el asunto que tengo yo con la interacción de materias es que muchas veces hay materias que no son tan afines a la carrera y que generan demasiada presión sobre los chavalos y es un problema real que tenemos que hay profesionales que podríamos decir administradores de empresas, contadores que les quieren decir a los chavalos como deben hacer las cosas entonces los chavalos cuando vienen a nosotros los de diseños se sienten cargados en parte es bueno que sufran la presión que generan otras profesiones sobre las nuestras pero a veces se decepcionan en ese método porque sienten que los hacemos avanzar en la profesión no los limitamos pero los otros si los limitan entonces comienzan a dejar la carrera desde primer año cuando se les comienza a generar presión surge el efecto coladero y para mí la interacción en clases es buena porque aprenden muchas cosas pero el asunto es quien tiene que exigir a quien los chavalos cuando una clase que no es diseño les exige demasiado se quedan por el valor del proyecto se retiran de la carrera y es allí cuando el chavalito no tenga mucho futuro como diseñador.

13. ¿Qué cree usted que necesita un diseñador frente a las nuevas exigencias de comunicación visual para ajustar su perfil profesional?

Nutrirse, generar más conocimiento no solamente quedarse en la parte del software pero tenemos que aprender todo el mar de teoría que del diseño gráfico tenemos que empaparnos de conocimiento porque la creatividad desde mi percepción no es algo que me va a salir así rápido, no; la creatividad para mí no nace del desconocimiento entre más conocimiento tengo más creativo soy entonces que es lo que considero que los chavalos deben de fortalecer la parte del conocimiento donde sacar ideas de qué manera sacar las ideas eso es lo que tienen que fortalecer.

14. ¿Para Ud. cuál es su percepción sobre el conocimiento que tiene el estudiante universitario que cursa la carrera de Diseño Gráfico frente al uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia?

Creo que eso significaría incrementar horas bueno para el caso de sabatino es muy poco tiempo para explicar programas tan avanzados tan amplios en ilustrador es un poco mas rápido el proceso igual en Photoshop pero en el caso de indesign premier o after effects como que la cantidad de secciones y la cantidad de horas que se le imparten son demasiados pocos entonces para mí la universidad tiene que enfocarse en la cantidad de horas por materia de software por la parte del software y también tiene que ver que software se ha quedado rezagado cual es el nuevo donde están los nuevos en que estamos rezagados si la parte de animación ya quedo atrás puntos de flash y ya tenemos after effects y premier ya avanzado a lo que es la multimedia cosas asi.

15. Mencionénos las fortalezas y debilidades que presenta este joven desde la Universidad y a partir del conocimiento que adquiere como estudiante de Diseño Gráfico ante los nuevos sistemas de comunicación basados en el uso de las herramientas tecnológicas multimedia.

Yo diría que de un aula de 40 chavalos 3 tienes el deseo de aprender ya en estos par de años que he tenido la experiencia de docente son pocos los que verdaderamente tienen el deseo de aprender incluso yo tengo mi bibliografía digital y se las comparto a los chavalos porque yo quiero que salgan y salgan con todo el filosos porque un chavalito que tiene bastante conocimientos que sale afuera van a ser mi competencia y si este chavalito es bueno en todo eso el mercado va a crecer y no voy a tener una competencia mediocre voy a tener una buena competencia entonces yo les doy esos libros para que ellos

se nutran ellos crezcan y nos les interesan los guardan incluso borran las carpetas se desaparece la carpeta quizás una inversión perdida.

16. ¿Cuál es el reto de la Universidad para que sus estudiantes conozcan y dominen las Nuevas Herramientas Tecnológicas Multimedia ahora con un nuevo perfil?

Creo que hace la parte de investigación mandar al chavalo a investigar justamente ahorita estoy saliendo de una clases con primer año y tenia ciertas quejas con un materia que los mande a investigar que les dije yo no crean que el diseño grafico es ilustrar tomar fotografía hacer fotomontajes poner tipografías y allí morir no el diseño lleva mucho de investigación y la gran debilidad que esta teniendo la carrera es que en este tiempo el chavalo genera las ideas pero porque vio la idea de otro lado no porque se puso a investigar del tema que estaba investigando le surgieron ideas llegar a sus propias propuestas y la universidad se tiene que enfocar en la parte de la investigación fortalecerla.

17. Tiene algún otro aporte que mencionar, un consejo para los y las egresadas de la carrera y futuros egresado ¿Qué agregaría a la entrevista?

El consejo siempre va a ser el mismo. Yo creo que no se los dicen, lean, investiguen, analice y mejoren esa bendita ortografía. Una de las grandes desgracias en la carrera de la profesión es que tenemos una mala ortografía y eso se debe a que no leemos, el leer mejora la parte de la ortografía. Y que investiguen.

**Entrevistado #2: Lic. Harles López (42 años)**  
**Dirección de Mercadeo Upoli/Docente Upoli - Campo Publicitario**

1. ¿Cuál ha sido su experiencia/recorrido profesional en el Diseño Gráfico?

Pues te quiero comentar que mi primera carrera es diseño industrial, pienso que desde la perspectiva a mí siempre me ha llamado la atención la parte de comunicación visual pero sentí que en diseño industrial todavía se quedaba corto. Un caso diferente antes era diseño industrial ahora es diseño de productos; pero como diseño industrial la parte visual no llenaba las expectativas, por eso es que estude diseño gráfico, pero desde antes siempre me ha gustado a nivel manual, me recuerdo cuando estaba más chiquito de lo que estaba ahora recortaba los periódicos y hacía como un híbrido de publicidad, dos tres publicidades lo que me gustaba de una lo recortaba lo pegaba y hacía mis propias publicidades entonces como que esa fue mi primer encuentro desde la perspectiva publicitaria ya en el campo del diseño, ya cuando estude y empecé a estudiar diseño gráfico, ya estaba trabajando de hecho en relaciones públicas un poco más ligada a la parte audiovisual porque de hecho mis estudios desde los 14 años entre a lo que se llamaba sistema Sandinista de televisión y aprendí mucho de televisión entonces entro a la Upoli a trabajar en el área de relaciones públicas específicamente como encargado de medios audiovisuales y en ese mismo año entro a estudiar la carrera de diseño gráfico, pero ya estaba metido haciendo, una parte de mis funciones hacía publicidad en relaciones públicas aparte de eso las otras propuestas que desde antes ya se hacían a nivel FreeLancer a nivel manual.

2. ¿Cuáles han sido los medios que has utilizado en el autoaprendizaje?

Específicamente mucho, mucho smooth que son esos cursos gratis que encontrás en internet, como una anécdota yo entre a estudiar diseño gráfico y yo aprendí los programas de diseño en sydicom, no los aprendí en la carrera entonces como que siempre he estado como muy metido en la parte del autoaprendizaje sobre todo en los famosos smooth que son esos cursos gratis pues de aprendizaje gratuito, tengo una filosofía de vida que cuando yo quiero aprender o quiero actualizarme en un curso yo por ejemplo busco que maestría se está dando en mercadotecnia o doctorados de hecho ahorita estoy estudiando un doctorado lo que hago es busco todo el temario y entonces yo lo busco por mis medios ósea que no necesito o lo único que me faltaría es tener la certificación de ese doctorado pero todos los temas yo los estudio, busco las unidades, busco de que se trata el tema busco como ir armando mi dossier lo armo digital y lo voy leyendo con todos los temas y cursos que te dan en universidades de estados unidos, más o menos por ahí anda la parte del autoaprendizaje. Lo que busco en esas universidades de estados unidos son los temas entonces busco los temas ahora en internet vos encontras cualquier información entonces más o menos lo que trato de hacer es leer pero sobre todo completar cada una de las unidades ahorita de hecho estoy en la segunda unidad, son 16 unidades allí voy terminando de leer una completando otra y allí lo llevo pues me faltaría la parte de la certificación como una anécdota el año pasado fui a hacer una certificación a una universidad de Estados Unidos buscando eso mismo yo les dije estudie yo tengo evalúenme la certificación se dio, eso te ayuda mucho pero sobre todo para estar actualizado.

3. ¿Qué significa para Ud. el término de “Herramientas Tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia”?

Una pregunta bastante compleja, ¿por qué es compleja? porque para mí eso es relativo por ejemplo alguien que tenga una computadora, no se (una Pentium 1) el termino de utilización de la tecnología va a ser relativo a alguien que tenga un core1, lo mismo puedo tener una core i7, pero no tengo un acceso a todas las herramientas bajándolas de manera gratuita en internet, puede ser que alguien ande una laptop del año 2001, pero con esa laptop del 2001 no voy a poder tal vez tengo más programas o más aplicaciones más recientes yo creo que depende para mi es relativa esa pregunta.

4. ¿Cuáles son estas herramientas tecnológicas del Diseño?

Volvemos a lo mismo es relativo por ejemplo ahora yo me voy en Facebook y yo puedo hacer una publicidad en capaz entonces por ejemplo y hay gente está estudiando la carrera y cuando le hablas de capaz los dejas en el aire, yo te puedo hacer una publicidad por ejemplo de 3d mapping utilizando photoshop y para 3d mapping hay más especiales por eso insisto para mi esa pregunta es muy relativa, por ejemplo si yo quisiera utilizar no se un programa para transmitir en vivo necesito nada más que un celular ósea allí puedo hacer una transmisión en vivo cuando yo estaba en el sistema sandinista de televisión en los años 80 necesitabas un gran camión necesitabas un gran cable pegado a una cámara, necesitabas la repetidora, el enlace ósea necesitabas 50,000 cosas para hacer una transmisión ahorita estaba viendo casualmente la toma que están en Venezuela en la nasa de hecho estaba viendo lo de la Nasa la toma que hicieron en Venezuela allí está la transmisión en toditos los canales de televisión a nivel digital transmitidos en vivos.

5. ¿Cuáles aplica en su carrera profesional?

Todas las que están entrelazadas con los medios digitales específicamente las redes sociales porque por ejemplo les digo la experiencia de mercadeo nosotros hacemos la publicidad aunque la hacemos a nivel convencional generalmente nosotros necesitamos subirla a YouTube para poder enlazarla con todos los sistemas digitales entonces de hecho todas las que tengan que ver con aplicaciones digitales específicamente las redes sociales.

6. ¿De qué manera aprendiste las herramientas tecnológicas que dominas (computadora, software, internet)?

Autoaprendizaje yo siempre insisto cuando doy clase de software de hecho les voy a comentar algo a mí no me gusta dar clases de diseño aplicados con herramientas digitales hablando de photoshop ilustrador porque sinceramente no me gusta a mí me gusta más la parte de desarrollo de la parte de comunicación la parte visual, pero si en algún momento di esas asignaturas yo trato de dejar desde el primer día en clases que lo que se enseña son las herramientas básicas todo el aprendizaje que vos vas a obtener en esos programas es autoaprendizaje yo te puedo asegurar que yo te puedo pasar dando clases un año completo de cualquiera de los programas de diseño a los seis meses te hago un examen y se te olvidaron 70% de las herramientas entonces eso es como mucho aprendizaje tienes que irlo practicando pero sobre todo ir viendo la formación práctica.

7. ¿Te han permitido las herramientas tecnológicas tener un mejor perfil profesional?

Si fijate que a nivel personal te sentís de hecho eso está catalogado como inteligencia artificial porque inteligencia artificial vos te sentís súper pero vos solo hiciste como la aplicación y en muchos casos

como cortar y pegar en qué sentido haber ya les decía yo hago un spot lo subo a YouTube en YouTube es solo copiar los links pegando insertando donde los tenes que insertar entonces creo que si te ayuda mucho porque te sentís mira lo que hice pero a resumidas cuentas lo que hicisteis un 20% la parte digital la maquinas hacen el otro 80%.

8. ¿Qué factores limitan el manejo de estas herramientas desde la Universidad?

Yo creo que tu actitud Erick Front tiene una frase que a mí me encanta la creatividad es una cuestión de aptitud ósea vos decís ese tipo es creativo pero ese tipo practica mucho tal vez ese tipo lee, o muchos tal vez ese tipo es muy curioso no podes leer ni practicas pero sos curioso y entonces esta la parte de la observación te ayuda mucho para ser creativo entonces esa frase de Front que la creatividad es cuestión de actitud yo creo que es igual el aprendizaje es cuestión de actitud vos le podes dar a los chavalos videos les podes dar todo pero si no buscan como verlos es más la tendencia de ahora es que todo tiene que ser audiovisual entonces por eso es que de las clases tienen que ser muy interactivas pero igual si el chavalo no se dispone no busca como activar aunque sea el YouTube no va a aprender nada entonces el aprendizaje y todo tiene que ver con la actitud.

9. ¿Cuál es la diferencia entre el joven diseñador gráfico de hoy al de hace una década?

Pensábamos más; hay una entrevista que hicieron a Felipe Taborde y se las recomiendo, búsqüenla en el Facebook de relaciones públicas de la Upoli, ahí esta una entrevista que le hacen a Felipe Taborde y me gusta que él dice que la tendencia para el 2017 es la parte minimalista, pero sobre todo la parte simplificada porque dice que ya todos los programas, todos los filtros de Photoshop, todas las

aplicaciones que no pudiste encontrar en los programas de diseño ya los ha utilizado entonces viene la parte de la creatividad. Creo que eso tiene que ver mucho con la parte personal, no copiarte, buscar como leer, buscar otras alternativas. Por ejemplo en los países europeos, los países bajo, sobre todo la tendencia en el diseño y la publicidad es que están regresando a los formas tradicionales de impresión a través de serigrafía, el handmade está funcionando mucho, entonces son cosas que le pueden servir mucho ya la parte es como una paradoja no son muy tecnológicos porque la gente se están cansando de la tecnología porque ahora a la gente le gusta la parte personalizada. Yo te hago una carta a mano y te la mando yo creo que puede tener más impacto, la guardas, la andas en la bolsita, la forma tradicional de enamorarte, por arte te mando una florcita, te mando un chocolate. Igual ahora el Facebook te manda un corazón como que es la parte personalizada es que la que tiene mayor efectividad

10. ¿Podrías describir las fortalezas y debilidades del joven Diseñador actual ?

No le gusta leer fortaleza tiene mucha tecnología a su disposición pero la debilidad es que es no le gusta leer paradoja.

11. Desde tu percepción ¿Consideras que los jóvenes recién egresados están preparados o muestran grandes capacidades para competir en el ámbito laboral actual y cumplir sus exigencias?

0.01 % y volvemos a lo mismo es cuestión de actitud por ejemplo yo tengo mucho contacto con los jóvenes sobre todo ahorita que estamos haciendo estudios y los jóvenes cuando vos le preguntas quieren llegar de director creativo desde el primer día que ya entran a trabajar ósea al joven si vos le decís te voy a mandar a hacer separación de colores te voy a mandar que mires cómo funciona el papel te voy a mandar

a poner los rollos de papel en la rotativa te queda viendo raro ósea yo estudie para estar en un puesto gerencial pero cuando llegan al puesto gerencial y le preguntan algo sobre esos procesos manuales te los comen y no aplican al cargo porque no manejan, yo diría que 0.01 % porque el joven dentro de su misma falta de capacidad (humildad) para aprender algo nuevo no está preparado

12. (Para los profesores) Durante la carrera de Diseño Gráfico se cursan asignaturas y proyectos para cada semestre. ¿Considera Ud. que éstos sirven de apoyo para la aplicación de éstas herramientas? Profundice.

Diría que sí, sí y no si sirven porque una de las cualidades es que ustedes como diseñadores deben de saber es que el proceso este de aprendizaje que tiene la escuela de diseño es uno de los mejores la parte de integración de asignaturas, yo lo que siempre he considerado aún más lo he propuesto es reuniones es que deberíamos insertar uno más al chavalo en la parte de la programación de esos proyectos y dos hacer esos proyectos más reales, por ejemplo ver proyectos aplicados a la misma y no solo tecnología sino la vida cotidiana, por ejemplo aquí miramos una campaña publicitaria de x cosa pero generalmente la mayoría de los proyectos son simulados no son proyectos reales, entonces el proyecto real es el que te mide ayer casualmente hablaba con Norman Pérez y le decía que los proyectos de diseño deberían ser aunque sea de las ventas de las enchiladas de las esquina pero que sea un proyecto real porque de esa manera vos puedes saber si de verdad funciona el proyecto entonces volvemos a lo mismo yo te puedo enseñar las nuevas tendencias en las redes sociales yo te puedo enseñar cómo gestionar las redes pero si de verdad no las gestionas como vas a saber si entendiste o no, entonces como vas a aprender mirando que alguien vino a comprarte una enchilada porque lo miro

en las redes sociales allí ese retorno o esa retroalimentación es la que de verdad mide la efectividad en los medios digitales las aplicaciones o como ustedes le llamen.

13. ¿Qué cree usted que necesita un diseñador frente a las nuevas exigencias de comunicación visual para ajustar su perfil profesional? Siempre no me cansare de decirlo de este diálogo que tenemos ahorita volvemos a lo mismo la universidad te puede dar todo pero si el joven no tiene actitud no hace nada.

14. ¿Para Ud. cuál es su percepción sobre el conocimiento que tiene el estudiante universitario que cursa la carrera de Diseño Gráfico frente al uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia?

Como medimos eso se lo digo en porcentaje se los digo, allí viene una debilidad en esa pregunta, te diría un 10% entonces estamos mal.

15. ¿Cuál es el reto de la Universidad para que sus estudiantes conozcan y dominen las Nuevas Herramientas Tecnológicas Multimedias ahora con un nuevo perfil?

Mantenerlo actualizado siempre no solo actualizarlo cada vez hayan mejoras curriculares y todo eso sino mantenerlo actualizado siempre por ejemplo en las universidades de estados unidos en donde yo he estado hay como una costumbre porque eso aún más yo lo preguntaba y me decían parte como así instrucciones te mandan, aun mas no hablemos de estados unidos aquí en Nicaragua yo he estado en Universidades donde te dicen actualízalo y lo único que ponemos es firma y algo justificas las actualización yo diría que mantenerlo más actualizado ese programa a ver sobre todo trabajar mucho con las tendencias unas de las cosas que yo siempre trato de inculcar en el chavalo es

que busque las tendencias porque estamos haciendo diseño muy retroactivo ósea hacemos diseño con las tendencias de hace dos años y la gente está trabajando allá afuera.

16. ¿Cuál es su valoración sobre los jóvenes en la búsqueda del autoaprendizaje?

Volvemos en porcentaje yo te diría que apenas un 5% ¿hay alguna diferencia entre los jóvenes egresados de la carrera regular y la carrera curso por encuentro fijate que hasta hace unos 5 años la respuesta fuese sido contundente pero ahora tengo mis reservas hago la explicación si hace cinco años vos me hubieras hecho esa pregunta yo te hubiera dicho que en cuanto al aprendizaje los del curso por encuentro tiene más o buscan más información por la dinámica de su carrera ahora yo te diría que están iguales, ósea el chavalito del curso por encuentro quiere saber de todo y cuando digo todo literalmente es todo , volvemos a los mismo que el chavalito quiere llegar a leer quiere llegar a plan rifa andar pues si me toco o no suertero, entonces creo que digo hace cinco años la respuesta te la fuera dado ya pero ahora yo te diría que están iguales, y cuidado que peor los de cursos por encuentro porque en el caso de los regulares con escasas exenciones, en el caso de los curso regulares vos ves por los menos a los chavalos dos o tres veces por semana y los de cursos por encuentro los vez una vez a la semana, en esa semana a parte que el chavalito no hizo nada vos tenes que tratar que ellos sepan algo de lo que supone que ellos deberían haber auto gestionado, es como muy difícil ahora en estar parte los cursos por encuentro.

17. ¿Cuál es su opinión acerca de los métodos de aprendizaje que implementa la carrera? ¿Qué hace falta en cuanto al perfil de Diseño Gráfico?

Un poco más de exigencia.

18. ¿Crees que se hace necesario para un estudiante evolucionar tecnológicamente al diseño gráfico?

100%

19. Tiene algún otro aporte que mencionar, un consejo para los y las egresadas de la carrera y futuros egresado ¿Qué agregaría a la entrevista?

Que lean, que lean, que no se queden en lo que están pero sobre todo tienen que buscar como ser más, no quiero decir investigadores, tienen que ser más curiosos, observadores, más curiosos. Vos puedes ser observador, estas observando pero no pasó nada. El observador solo observa, el curioso va, aparte de que mira va y toca; entonces tienen que ser más curiosos y tienen que buscar como leer más, esa es una de las grandes. Ahora no hay pretextos es que ya está todo allí simplemente es adaptarlo.

**Entrevistado #3: Lic. Leonard Chavarría (33 años)****Labora: Universidad Politécnica De Nicaragua (Coordinador de la escuela de diseño)**

1. ¿Cuál ha sido su experiencia/recorrido profesional en el Diseño Gráfico?

Bueno un poco de mi experiencia en el diseño creo que empezó un poco antes de empezar a estudiar o sea un poco antes del 2001 ya por que este mi papa tenía una empresa de artes gráficas y publicidad entonces ya nos integrábamos a trabajar con el estando todavía en secundaria a trabajar en los primeros programas de diseño las primeras cosas y trabaje mientras estudiaba trabajaba con el o sea iba llevando a la práctica digamos lo que iba aprendiendo y este luego de eso estuve como un año y medio trabajando para el instituto de historia en la UCA ahí tuve la experiencia diagramando libros hay muchos investigadores historiadores hay una producción de libros muy interesantes ahí muy valiosa también con la historia de Nicaragua y estuve ahí luego vine a trabajar acá para coordinar la carrera de diseño que actualmente me ha tocado coordinar la transformación de la misma verdad y también paralelo a eso trabajo de manera freelance me buscan siempre para sea diseño gráfico sea spot publicitario o fotografía.

2. ¿Cuáles han sido los medios que has utilizado en el autoaprendizaje? Aparte de la enseñanza de la escuela de diseño, mi auto aprendizaje ha estado en la práctica y en la búsqueda de ayuda en los nuevos medios como el Internet, también en los libros, me gusta mucho comprar de vez en cuando visitar algunas librerías y comprar. Hace un tiempo digamos cuando yo estudiaba no había mucha bibliografía aquí en el país pero ahora si encuentras muy buenos libros de diseño tal vez no lo que quisieras, antes no había tanta bibliografía. Pues cuando yo

estudie no había mucha pero ahora si. Como docente también para retroalimentarme y actualizarme. Otra cosa en las que creo que uno aprende mucho también es en revistas, soy adicto a comprar revistas, me compro por lo menos dos revistas al mes, vos puedes aprender de un revista de moda como están diseñando la publicidad, como te están vendiendo los perfumes, cual es la tendencia, incluso cual es la tendencia en fotografía en color etc. Otras revistas empresariales como Forbes por ejemplo que viene ahora al país donde aprendes bastante sobre el diseño de la información infografías etc. Son muy ricas en eso, entonces ahí aprendo mucho, viendo.

3. ¿Qué significa para Ud. el término de “Herramientas Tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia”?

Viene todo lo que es software, en algún momento podría ser hardware es decir una tableta gráfica que te va a servir para modelar o que te va agilizar el trabajo viene siendo una herramienta, igual que un lápiz solo que es tecnológica, no digital prácticamente entonces eso sería.

4. ¿Cuáles son estas herramientas tecnológicas del Diseño?

Todo lo que es software dependiendo de la tarea que tenga que realizar en cuanto a herramientas tecnológicas, soy de los que creen que de la formación hay que trabajar primero la idea a mano pero después de eso vienen la herramientas tecnológicas y utilizo el software que sea necesario según la tarea a realizar y sí tengo mi tabla por ejemplo cuando tengo que retocar una fotografía es mucho más rápido con la tabla que con el mouse.

5. ¿Cuáles aplica en su carrera profesional?

Bueno como herramienta tecnológica que utilizo para poder diseñar o elaborar concretizar las propuestas de diseño tengo software para

dibujo vectorial, software para tratamiento de imagen, software para diagramar y en el caso audio visual software para edición de video y para animación bidimensional.

6. ¿De qué manera aprendiste las herramientas tecnológicas que dominas (computadora, software, internet)?

Desde lo que es software digamos de dibujo vectorial lo aprendí en un curso libre aquí mismo en la universidad, mientras estudiaba lo ofrecieron como un curso libre y aprendí. Uno de los software para el dibujo vectorial lo aprendí cuando trabajaba con mi papá, travesándolo por como decimos. Para el tratamiento de imagen (básico) en la universidad y luego especializándome con tutoriales. Lleve un curso también y un taller bien corto y bien metodológico sobre software y la parte que es para edición o producción audiovisual con un par de colegas que dominan esa área y que más o menos me instruyeron.

7. ¿Te han permitido las herramientas tecnológicas tener un mejor perfil profesional?

Digamos que estas herramientas tecnológicas han ampliado el perfil, las herramientas no te van hacer un mejor perfil sino que amplían tu área de trabajo es decir que no solo te quedas en lo estático por ejemplo, sino que me meto en lo audiovisual que son imágenes en movimiento y sonido también.

8. ¿Qué factores limitan el manejo de estas herramientas desde la Universidad?

Actualmente en el manejo de herramientas en la universidad no hay limitantes; porque los software se están impartiendo, creo que más bien es una cuestión donde uno se siente bien en el área que uno le gusta y quiere desarrollar esa área, entonces tiene que haber una parte de

autoestudio o de buscar un curso de especialización en esa área pero desde la universidad no hay obstáculos; tal vez que la enseñanza es básica porque se enfoca más en la parte de los proyectos, en la parte de diseñar conceptualizar y para eso no necesitas un software, pues necesitas tu cabeza. Entonces en este caso creo que es muy importante como tener bien claro, que el diseñador tenga bien claro que va hacer multimedia, que va hacer web o si se va a dedicarse meramente a lo impreso, al cartelismo o si quiere meterse a tipografía para así dedicarse más a software. Por ejemplo tengo colegas que trabajan súper más rápido en InDesign que yo. Yo tengo que trabajar algo ahí y tengo que estarme refrescando, tratar de recordar donde están las cosas, pero hay otros que me hacen consultas sobre Photoshop por ejemplo porque normalmente es con el que más trabajo.

9. ¿Cuál es la diferencia entre el joven diseñador gráfico de hoy al de hace una década?

Haber la diferencia está muy marcada por la tecnología eso está clarísimo, eso se da en diseño que es uno de los mejores ejemplos, pero se da en muchas otras profesiones, la tecnología es muy importante en cómo te marca la tendencia, incluso en el estilo de trabajo; tal vez el problema que hay ahora con esa diferencia es que hay muchos estudiantes que se están engañando creyendo de que con el software diseñan mejor.

Es decir ahora hay software que te facilitan lo que haces, hacen que la idea que vos tenés la podas proyectar rápidamente y elaborar un prototipo de manera más rápida y dan más herramientas eso es lo que tiene la tecnología y hay que verlo de esa manera; pero no de que el software va a diseñar por mí, si yo soy el que tengo la idea entonces; la diferencia del diseñador de hace 10 años o hace 15 años

es que iban más de la parte conceptual, al boceto y a la idea era más conceptual ahora si se preocupa mucho por software descuidan esa parte, entonces hay que balancear bien hay que dedicarle al software el espacio para lo que es una herramienta.

10. Podrías describir las fortalezas y debilidades del joven Diseñador actual

Fortaleza es que en la juventud hay mucha energía, mucha dinámica y mucha creatividad, tal vez sea una debilidad que descuidan los métodos, descuidan los procesos, pueden tener mucha energía, mucha creatividad pero es muy importante que aprendan los métodos, que aprendan investigación, que sepan el contexto en el que están o sea que están diseñando para nicaragüenses. Por decirte algo es que se ubiquen en el contexto que están y diseñen enfocado en el contexto y no que hay muchos que se dejan llevar por tendencias, miran que está de moda "tal" estilo gráfico, entonces cuando diseñan se están yendo por una tendencia que por meramente dar solución a un problema de comunicación visual entonces sería eso, el joven tiene muchas ideas frescas pero la podría potenciar mejor si toma en cuenta siempre la investigación y el método.

11. Desde tu percepción ¿Consideras que los jóvenes recién egresados están preparados o muestran grandes capacidades para competir en el ámbito laboral actual y cumplir sus exigencias?

Los jóvenes que recién ingresen a carrera de diseño gráfico son muy diversos, muy diversos en sus capacidades y en su experiencia porque hay algunos que ingresan y han tenido una práctica, hay unos que ingresan y ya trabajan en diseño, pero si hablamos del egresado que está esperando el tener el título en mano para poder solicitar trabajo, que eso me ha pasado con algunas personas que le he dicho ¿qué

estás haciendo? Responden: “Es que estoy esperando mi título”. O sea no hay que esperar un título, hay muchas agencias (Nosotros hicimos en un diagnóstico para la transformación curricular) y a muchas la mayoría de las empresas no les interesa si tienes el título, quieren ver las habilidades, las capacidades que tienes de trabajar en equipo, las capacidades que tienes de trabajar bajo presión y de producir creatividad bajo presión; entonces el que no tiene esa práctica y que solo está esperando el título para buscar trabajo cuando lo ponen en una máquina a prueba y no la pasa. Es muy importante la práctica durante estudias, no necesariamente de primer año pero tal vez en el último año buscar una empresa y tener la experiencia de tener un contacto con un jefe o con clientes pues hay algunos que hacen su experiencia como freelance y empiezan a diseñar y el cliente te pide algo y empiezas un proceso normal de diseño que el cliente te pide, vos investigas, le pedís información al cliente, elaboras tus propuestas, se las presentas haces cambios etc., eso así de sencillo, de básico, con eso ya un estudiante de último año puede empezar hacer una práctica como freelance.

12. (Para los profesores) Durante la carrera de Diseño Gráfico se cursan asignaturas y proyectos para cada semestre. ¿Considera Ud. que éstos sirven de apoyo para la aplicación de éstas herramientas? Profundice.

Los proyectos de cada semestre a la escuela de diseño de la Upoli normalmente están basados en una metodología que se llama digamos una de tantas verdad que es: “Aprendizaje basado en problemas” yo te planteo un problema de investigación y vos tienes que resolverlo, entonces el problema de comunicación en este caso visual, un caso podría ser “tengo una pyme” y la gente no la conoce y dentro de la competencia y del mismo tipo de pyme hay otras que las conocen que

hasta incluso conocen su marca, su logotipo y te lo pueden describir entonces: ¿cómo hacemos para que esa pyme se dé a conocer y empiece a competir en el mercado?; entonces yo ya te estoy planteando un problema y ¿qué haces vos? bueno ok, hay que crearle una identidad, una marca gráfica, estrategias de comunicación, identificadores visuales etc. Entonces los proyectos acá se hacen de esa manera se te plantea un problema, tienes que resolverlo, entonces las herramienta tecnológicas en este caso vienen a hacer uso de una herramienta que te va ayudar a realizar tu trabajo una vez que vos tengas una solución, dependiendo de la salida que le das o de solución vas ocupar determinada herramienta tecnológica.

13. ¿Qué cree usted que necesita un diseñador frente a las nuevas exigencias de comunicación visual para ajustar su perfil profesional? Un diseñador que ya tiene la base conceptual sabe que tiene que investigar y sabe que hay metodología para diseñar lo que necesita es vivir al tanto de las actualizaciones tecnológicas que le sirven al diseño vivir actualizado con lo que es software si el software nuevo le aporta mucho al trabajo que realizado diario pues tengo que buscar como actualizarme en ese sentido ok si apareció también algo muy importante la salud si apareció un mouse que me va evitar el dolor en el hueso de la mano o cayo etc, o alguna cosa postural porque el diseñador pasa mucho tiempo en la computadora en la silla entonces tiene que estar pendiente tanto de software como de otras cosas que le ayuden a la misma salud también y a si como cámaras escáneres paletas de colores otra cosa que deben de estar al tanto es de todo lo que va saliendo en las aplicaciones para móviles por que ahora hay muchas cosas que te sirven vos podes agarrar e identificar una fuente con una aplicación identificar una paleta de colores de un lugar con una aplicación es decir tiene que vivir muy al tanto de las tecnologías y

estar conectado con el mundo del internet y de las redes sociales eso es muy importante.

14. ¿Para Ud. cuál es su percepción sobre el conocimiento que tiene el estudiante universitario que cursa la carrera de Diseño Gráfico frente al uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia?

Los estudiantes ante los cambios la tendencia es de que ellos buscan a veces como tener la última versión pero muchos de ellos no tienen o sea la quieren tener por moda y es una cosa que tienen que tomar en cuenta y es que tengo que ver que si realmente me bajo el Photoshop 2018 que no ha salido y alguien subió una versión beta y yo me lo bajo para que miren que lo tengo pero si voy hacer la misma tarea que hacía con Photoshop cs5 osea eso es hace 10 años y eso es una discusión pero en buen sentido verdad de la palabra que tenía una vez con un estudiante ok ya tienes la última versión ok y eso que le aporta a tu trabajo realmente sabes cuales son las nuevas características de la nueva versión las vas a usar o no porque era una etapa en que Photoshop estaba integrando la parte de 3d y volúmenes y podías también hacer algo de animaciones entonces pero aparte de eso la otra parte que trabajas normalmente en Photoshop estaba lo podías resolver con tres o cuatro versiones anteriores entonces están muy equivocados a veces quieren tener software por moda ya entonces hay que ver que trae que yo pueda explotar para lo que yo hago verdad no es lo mismo yo puedo tener InDesign otra persona puede tenerlo y trabaja en eso diario ya entonces eso es.

**Entrevistado #4: Lic. Miguel Bonilla****Labora: Universidad Politécnica De Nicaragua (Docente)****1. Experiencia o recorrido profesional:**

Bueno comencé como profesor pero cuando empecé como profesor era como profesor de arte no estaba muy seguro de creer saber lo que estaba haciendo en cuanto a dar clases como profesor para diseño he me contrataron para hacer las clases de historia del diseño I que es básicamente la historia del arte pero claro al darme cuenta a donde estaba impartiendo las clases, y cuál era el perfil de la carrera, entonces empecé a estudiar cuando empecé a estudiar y al irme dando cuenta que la historia del diseño no era la historia del arte de manera que aprendí la diferencia entre el diseño y el arte y una vez que aprendí esa diferencia entonces empecé a trabajar en función de enseñar el programa de diseño II que es básicamente la historia del diseño pero la verdadera historia del diseño que es a partir de la revolución industrial entonces así comencé y así fue como comenzó mi incursión en lo que es diseño había hecho algunos logotipos siendo profesor de arte pero no tenía la idea de cuál era la metodología de hacer diseño de manera que lo hice basados en mis estudios de fundamentos del diseño pero para arte no para diseño de modo que cuando me di cuenta de que se trataba una imagen corporativa empecé a replantearme, lo que era trabajar para diseño ósea así fue como comencé después ya estando aquí empecé a estudiar la carrera de diseño, empecé a estudiar productos primero no concluí porque me llamo más la atención diseño gráfico y continúe con los estudios en gráficos empecé así pues.

**2. Soy autodidacta antes que ser un estudiante disciplinado en cuanto a lo académico soy un estudiante autodidacta tal vez nunca**

he dejado de ser un estudiante independientemente de que tengo bastantes años de ser un profesor jamás me he dejado de cultivar me he dejado de actualizarme he tratado más bien de darme cuenta como está cambiando la carrera o las carreras que son vinculadas al diseño yo he aplicado diseño de interiores he aplicado he hecho proyectos arquitectónicos he hecho proyectos de diseño también y he trabajado en diseño editorial también diseñe una revista.

3. Cuando se trata de multimedia estamos hablando de diferentes medios de comunicación principalmente están las herramientas como son la computadora diferentes software que se van actualizando es más o menos que por ahí vienen.

4. Herramientas tecnológicas las actuales son los software pues de hecho las computadoras yo sigo trabajando con la misma computadora y sé que hay un montón de nuevas propuestas de diseño yo tengo la misma computadora de hace seis años yo lo único que he venido haciendo es actualizando los software esos son los básicos yo por lo menos que soy un viejo trabajo con los software básicos yo por lo menos que soy un viejo trabajo con los básicos que son el photoshop el ilustrador ósea me he metido a incursionar a experimentar con autodidacta pero todavía no me salido de seguir trabajando con esos programas y actualizar esos programas.

5. Photoshop e Ilustrador son los que más aplico lo que pasa es que dentro de mi carrera profesional hago consultoría entonces vienen a hacerme consultas también soy tutor de pasantías ósea que como tutor de pasantías el trabajo que mando a hacer a los estudiantes esta también retroalimentándome en cuanto al que hacer de lo que principalmente se está haciendo en el mercado laboral del diseño.

6. De manera autónoma de hecho con ayuda de algunos profesores pero obviamente yo no me había matriculado no lo había hecho de manera formal ósea que probablemente no seguí los pasos que ustedes han seguido como estudiantes lo he hecho de manera autodidacta y he acumulado algunos proyectos que han venido siendo evaluados antes de aplicarse evaluados y así es como yo he ido atravesando diferentes procesos de lo que es la academia

7. Para trabajar con un poquito de más velocidad el perfil profesional una vez que yo empecé que me di cuenta de que se trataba el perfil solo me toca apegarme a cuál es el perfil perseguirlo y de hecho pues la carrera se orienta a suplir necesidades que tienen el mercado, el mercado son las personas entonces nosotros analizamos lo que las personas necesitan y hacemos propuestas en el caso de los proyectos nos contratan por que se enteraron de que desempeñas algún papel o trabajas de tal manera tenes determinado estilo o sos rápido y entregas puntualmente los trabajos entonces vienen los clientes tengo mi carterita de clientes un mercadito cautivo podría decir.

8. Bueno los laboratorios tienen poco equipo esta actualizado pero por el hecho de que tienen poco equipo y hay tantos estudiantes hacen que a veces u grupo de clases no tiene acceso a las computadoras y los ponen en pareja para resolver el problema es que el tiempo es corto el contenido del software es muy grande y entonces en el corto tiempo que les dan no hay oportunidad de que todos los estudiantes lleven a la practica la teoría y el profesor está proponiendo la práctica misma en la pantalla y el estudiante a veces no puede seguir el mismo ritmo porque porque a veces hay dos estudiantes a veces hay tres esperando entonces no pueden llevar la práctica, más el acceso en

su casa obvio sino tiene computadora en su casas están fregados te vas a meter en un cyber y estos no tienen los software actualizados otro montón de virus y errores.

9. Es muy grande el diseñador gráfico de hace una década era un artesano del diseño trabajaba con innovación pero su innovación la hacía el mismo le orientaban un trabajo tal vez no más artístico pero lo más artístico es más especializado, no es lo mismo diseño que arte pero eso no quiere decir que el diseño sea superior al arte ni el arte superior al diseño son disciplinas diferentes pero cumplen objetivos diferentes la función del diseño es comunicar y se debe al mercado ósea definitivamente vos estás haciendo diseño no los estas vendiendo lo que están haciendo es arte mientras que la función del diseño es comunicar y comunicar algo para usuarios un cliente de modo que en el caso del arte es diferente porque el arte vos producís para vos mismo y además de producir para vos mismo la consecuencia de tu producción hace que vos seas bueno o mal artista es decir si tu arte es visto por un monto de gente genera comentarios ya sea positivos o negativos ok que genere comentarios eso es suficiente pero los objetivos que cumplen son inciertos en cambio el diseño tiene que cumplir esos objetivos y si no cumple esos objetivos entonces o no es diseño o es un mal diseño.

10. Fortalezas es que los jóvenes de tu generación y menores inclusive tienen más facilidad con el manejo de las tecnologías las debilidades es que tienen menos posibilidades económicas para acaezar a esas tecnologías de tal manera que caen en un conflicto tal vez no sea mas caro pero sus padres no tienen acceso financiero para obtener estas tecnologías de modo que el chavalo lo que aprende lo aprende porque el contexto es limitado porque su contexto que

es de una generación evolucionada desde el punto de vista de la tecnología su contexto le pone límites financieros no le ponen límites en cuanto al aprendizaje de hecho la información está tirada colgada en la web ahora todo el mundo tiene acceso a todo ahora todas las verdades que se habían dicho desde hace una década ahora son inciertas porque hay tantas teorías de cada una de las cosas que se propone algo se sugiere algo y a lo mejor ya está obsoleto porque a lo mejor ya está surgiendo o proponiendo alguien más algo que está más evolucionado o más actualizado más acorde a los tiempos entonces hay un monto de ventajas pero también hay un monto de desventajas por otro lado el hecho de que haya tanta información colgada en las páginas de internet hace que el estudiante que no tiene tal vez la formación en cuanto a cómo dirigirse para encontrar su propia información encuentra tanta información que se distrae y se pierde tal vez no se confunda el pero la misma cantidad de información que hay es tanta que si distrae allí es allí donde tal vez no pueda cumplir con el objetivo, porque lo que está buscando se le olvida con tanta información allí está dinámica la información.

11. Mira esa es una generalidad un egresado siempre se supone que está preparado una universidad como esta una escuela de diseño como esta tratamos de que ustedes se vayan preparados pero las formaciones de ustedes también depende de lo aprendido de los conocimientos previos de la voluntad del deseo de aprender y aplicar y el deseo de ser profesional entonces por ejemplo nosotros tenemos aquí un programa de prácticas familiarización en el que vos mientras vas recibiendo las clases te mandamos a ver exposiciones te llevamos a un taller te explico hacemos actividades de paseo pero esos paseos complementan y te ayudan a ver que es lo que se está haciendo desde el punto de vista de tu carrera en el campo laboral ósea eso son

familiarización después te mandamos a hacer una práctica profesional. La practica profesional te enseña lo que las empresas están necesitando de modo que cuando vos sos egresado que ya atravesaste ese proceso de familiarización y el proceso de practica profesional entonces vos ya sentís un poquito de seguridad de que cuando vas a encontrar un trabajo ya tenes una idea mas solida de lo que vas a hacer pero la academia nunca te forma integralmente aunque sea esa la intención no lo podemos abarcar todo primero segundo porque no sabemos a la empresa que vayas esta tan avanzada o tecnificada como puede estar la escuela o puede estar más avanzada y más tecnificada que la escuela aparte que lo que nosotros enseñamos tratamos de que sea actual eso no quiere decir que hayan algunas empresas que trabajan con programas por ejemplo como tecnología que es no tan actual de modo que a veces ellos puedan tener una maquinaria que no es muy actual pero a lo mejor lo meten un software que esta actualizado y cuando llega el chavalo ni sé que estoy haciendo ahora la ventaja de esa práctica que te decía es que el chavalo ya sabe lo que tiene que hacer en cuanto a construir diseño aquí enseñamos a construir diseño pero a pensarlo en función de cumplir todos los objetivos que se requieren para acerté algo ya sea diseño gráfico o diseño de productos el rollo es que a veces las empresas no utilizan las mismas herramientas entonces una vez que el chavalo si tiene la suerte que le hacen una buena inducción frente al manejo de las herramientas es posible que este chavalo se apropie del conocimiento y empiece a hace diseño, porque porque el diseño ya lo sabe hacer pero cuando el chavalo se encuentra con que la tecnología no es amigable con lo que el tiene aprendido entonces cae en crisis pero en esa crisis no es solo el chavalo caemos todos todos la tenemos que atravesar no podría decir que todos los que llegan a quinto año o los que se gradúan están preparados para para trabajar porque también depende mucho de

la voluntad propia hasta la capacidad de adaptación porque si vos te adaptas a un medio vos identificas cuales son las condiciones y las circunstancias que vas a llegar y una vez identificadas vos tomas la decisión si te vas a adaptar o no y si no te adaptas te retiras si te adaptas es que sos lo suficientemente creativo para decidir aquí yo puedo y además de poder trascender lograr cumplir con los objetivos y también puedo traer ayuda y beneficios a la empresa si en cambio vos decís no esto me está comiendo o a lo mejor los salarios esa es una de las debilidades y desventajas de la mayoría de las empresas es que vos lleves la licenciatura por grados o maestrías y el doctorado exacto y esperan que vos te manejes un montón de programas y hables un montón de idiomas pero te van a pagar 4,000 pesos y entonces por tiempo completo y que es lo que esperan es que vos llegues a suplantar a 12 personas que tal vez entre las 12 personas puedan cumplir con todos esos objetivos hay personas que tienen esas capacidades pero que sucede o no son bien pagadas por un lado por otro lado o no encuentran un trabajo como ese en el que puedan desarrollar todas su habilidades o cuando los hacen los explotan o sino los explotan le ponen gente arriba y abajo que es no es funcional pero de que hay personas así hay personas así hay emprendedores que se hacen empresarios y el mismo empresario sabe hacer uno de los cargos que tiene su empresa y entonces los desempeña y además de desempeñarlos les pueden enseñar a los demás entonces la mayoría de veces que podemos ser emprendedores es exitoso ustedes tienen muy buenas probabilidades proyectos que han presentados son bien integrales y tienen bastante posibilidades si llegan al mercado laboral engancharse con un trabajo y si hacen su propia empresa también tienen probabilidades porque aprendieron a hacer buen diseño.

12. Siempre han servido de apoyo he como escuela vuelvo a hablar como escuela soy profesor de hace un poquito mas de 15 años y como escuela considero que es una escuela que tiene una metodología integrar las asignaturas para beneficio de un proyecto funcional nada más que este proyecto no obedece a criterios académico obedece a criterios de lo que se está pidiendo en el mercado de lo que se está esperando que cumpla los nuevos profesionales de manera que ustedes llevan cinco asignaturas tal vez no todas las asignaturas se integran a los proyectos pero 4 de ellas si el hecho de que esas cuatro asignaturas que pueden ser entre teóricas y prácticas todas se den se impartan con el objetivo de cumplir con un proyecto objetivo que este más en el mismo mercado eso le da un pragmatismo a esta escuela que nos permita trabajar en función de solución de problemas o más bien de soluciones en base a problemas y los problemas están planteados en el mercado.

13. Mira lo primero que necesitamos al ser diseñadores es aptitud y actitud ahora el diseño no es difícil si aprendiste a hacerlo y a decir tengo la mente flexible soy creativo tengo la capacidad de adaptarme y aparte que el diseño no se hace apático de uno mismo como el diseño se hace para clientes y los clientes no es tal vez el que va a comprar o consumir el producto o servicio sino un usuario el diseñador formado por lo menos aquí se le crea o se le trata de crear conciencia de que sea lo que sea que le mande a hacer no es ni para sí mismo ni tan poco para el cliente que le va a pagar inmediatamente sino es para que sea consumido por la sociedad ya te decía ya sea un producto o un servicio no sé si te respondí de allí la pregunta pero ese es el objetivo principal y por eso el diseño es importante y es mas nosotros como escuela tenemos una relativa imagen o identidad que tratamos de formar estudiantes que vayan a dar soluciones para la

sociedad no solo son artistas porque si aquí también tratamos de que ustedes desarrollen los conocimientos previos y sus dotes plásticas pero aparte de eso y si tiene esos conocimientos y esos dotes plásticos sean capaces de utilizarlos inclusive para cumplir con los objetivos para el beneficio de la sociedad.

14. Busca la eficiencia trata de ser eficaz trata de dar respuestas y entonces encuentra si tienes interés de dar solución al problema lo principal no es la herramienta o sea es más la herramienta no te hace diseñador lo que te hace diseñador es la actitud la conciencia de lo que tenés que hacer es diseño si vos sabes que es diseño y podés diferenciarlo en cuanto al que hacer de las otras cosas que podés hacer entonces vos no podés manejar la herramienta pero con gente que sabe manejar la herramienta orientarle para que haga lo que vos le decís por tus conocimientos y fundamentos técnicos teóricos por los objetivos que vos sabes que hay que cumplir.

15. Mira no puedo hablar por la universidad hablo por la escuela de diseño yo sé que la universidad puede tener toda la intención siempre de reformar las carreras mejorar para el beneficio de los estudiantes y de la sociedad de acuerdo pero en medio de ellos estamos los profesores que somos contratados por la universidad pero estos profesores en este caso en esta escuela somos contratados para dar seguimiento a una cantidad de estudiantes que van a recibir una asignatura o dos asignaturas dependiendo de cuantas asignaturas damos los profesores ok pero ahorita estamos en que tu pregunta está fuera de contexto porque estamos en proceso de transformación curricular de manera que la carrera de diseño de productos está transformándose y la carrera de diseño gráfico también va a dejar de llamarse diseño gráfico ya no se va a llamar diseño gráfico se va a llamar diseño integral

de comunicación con el objetivo de actualizar la carrera del diseño gráfico que era antes porque porque el concepto de diseño gráfico ha quedado muy limitado es más el diseño gráfico contemporáneo esta más o menos vinculado o limitado al diseño impreso o el diseño de productos impresos y el diseño avanza porque por ejemplo la literatura vos podes no comprar un libro impreso porque a parte de contaminar el ambiente y destruir el ambiente por el uso del papel y el uso de las tintas que puedan ser contaminantes incluso las tecnologías de la información permiten la lectura en una pantalla entonces ahora el diseño impreso está disminuyendo eso no quiere decir de que se esté eliminado por completo nosotros tenemos conciencia de que no se está eliminado por completo por eso estamos introduciendo nuevas asignaturas que complementen el hecho de que además de que se va a seguir trabajando en base al diseño impreso también se va a trabajar en la web también se va a trabajar con software y se pretende de que ustedes los estudiantes se actualicen en cuanto al manejo de nuevos formatos de otras dimensiones por ejemplo en el caso del diseño impreso estamos trabajando en función de crear nuevas asignaturas como packing que permite el trabajo del diseño tridimensional y en el caso del diseño web de las nuevas presentaciones que pueden ser holográficas que abarcan más allá de la tridimensional pasan a la cuarta dimensión ósea que el diseño no deja de trabajar en función de las dimensiones en cuanto a su presentación pero siempre va ser dirigido a las personas no estamos lejos de actualizarnos en cuanto a cómo manejarlos es posible que seamos la escuela que estemos más adelantada como escuela de diseño grafico ahora el hecho de que tengamos una escuela de diseño de productos nos da vigencia en cuanto ser la mejor escuela y la más integral escuela de diseño del país.

16. Tienen más alternativas que las generación nuestra ósea que tienen más alternativas más oportunidad? Es posible por la cantidad de alternativas que hay encuentran más oportunidades de conseguir ya sea medios para estudiar como plazas de trabajo de hecho la economía del país se ha levantado y entonces hay un poco más de plazas de trabajo y del hecho de que haya más tecnología y que las nuevas generaciones tengas más facilidades con esas nuevas tecnologías permite que el mercado laboral se diversifique al diversificarse puede haber mas alternativas de trabajo y mas alternativas de estudio de hecho cuando yo pensé a estudiar habían solo unas tres o cuatro universidades ahora hay del CNU solamente son 11 sin tomar en consideración ese otro monto de universidades que hay estudios informales nuevas técnicas o donde estudios formales pero no están acreditadas como universidades constituidas entonces hay un montón de alternativas a parte de las alternativas en la web ósea vos te metes y vos buscas un curso o vos buscas un tutorial y allí podes aprender a hacer cosas entonces yo creo que si tienen mas posibilidades y mas alternativas , con tutoriales? Hay un monto de gente de hechos la complementación de los estudios de una asignatura por lo general vos te vas a los tutoriales porque lo que recibís de clases en cuanto a contenido puede ser mucho y y puede ser muy profuso entonces que vos te quedas con la teoría y a lo mejor vos agarras todo lo que esta impreso y dentro de lo que esta impreso vos te encontras con un monto de vocabulario y de técnicas a aplicar pero eso ya no lo recibís en clase entonces vos te vas y investigas y al investigar te encontras con una cadena de cosas que complementan tus estudios básicos de la universidad y ahora en el caso de ustedes que son por encuentro es mucho mas obligado a buscar como actualizarse porque tienen para estudiar menos tiempo para estudiar académicamente menos tiempo

pero si no están trabajando o si están trabajando pueden ocupar el poco tiempo que es queda para continuar su estudios para que para ser mas competitivos en cuanto a otros estudiantes de que están estudiando en un curso regular y que a lo mejor reciben mas talleres tienen mas actividad y por lo tanto probablemente tienen mas contacto con la tecnología porque pasan metidos dentro de los laboratorios y ustedes pasan poquito tiempo, les obliga y entonces el hecho de haiga mas alternativas para el autoaprendizaje definitivamente le plante mas oportunidades.

17. El perfil de diseño grafico se esta cambiando y se esta cambiando por que los objetivos de o mas bien lo que esta pidiendo o demandando el mercado es mas integral por ejemplo en las empresas están esperando de que vos sepas de diseño y que sepas hacer diseño en cuanto a composición pero también si vos tenes otros conocimientos te permite a vos tener mas oportunidades de quedarte en tu trabajo o de acender en tu trabajo porque porque por tus capacidades tus conocimientos te permiten a vos avanzar un poquito mas de lo que se espera en ese sentido también el tipo de diseñador que estamos graduando tiene capacidades que son mas completas que las capacidades en otras universidades todavía esta universidad se podría caracterizar así de hecho la mayoría de los estudiantes que ganan concursos que están en los últimos años de las otras carreras en otras universidades y profesores que se ha graduado aquí la mayoría de los profesores que se han graduado aquí o estudiantes que se han graduado aquí y que pasan a ser profesores van a ser profesores en otras universidades la mayoría de los profesores de las otras universidades que son de diseño y se formaron con nosotros entonces no estamos mal en cuanto a la calidad de la educación.

18. El concepto evolución es un concepto muy complejo que no se alcanza y para comenzar uno se debe evolucionar así mismo vos debes de evaluarte vos decís ok ahorita estoy haciendo esto si desde el punto de vista laboral mi trabajo es artesanal a mí me corresponde como persona buscar cómo superarme primero hay que superarse a sí mismo antes de superar a otros por ejemplo yo si te pones a tratar de superar a la tecnología per si no tenes los fondos financieros para hacerlos y si no tenes la tecnología para hacerla o sea para hacer innovaciones eso es más ingeniera eso de superar a la tecnología es más ingeniera y los de ustedes es diseñismo en cuanto a hacer elementos visuales lo de ustedes pueden evolucionar haciendo elementos visuales por propuestas ustedes manejan composición me explico y al manejar composición ustedes pueden proponer estilos pero recuerden el diseño no obedece a estilos obedece al mercado como nosotros cumplimos al mercado analizando las demandas y analizando los segmentos del mercado y estudiándolos mira hay ventajas entre un software y otros y hay desventajas pero también depende de la actitud con que vos tomas el trabajo vos sabes que cual es el trabajo que tenes que hacer tengas la tecnología que tengas si vos sabes lo que tenes que hacer vos lo haces vos podes tener una maquina antigua y podes tener a par alguien que solo aprendió a usar los programas y tiene una maquina súper moderna y a los mejor tu producción es mucho más necesaria para la sociedad porque lo que produce el otro solo lo hace para si mismo porque no tiene conocimientos teóricos porque no tiene metodología porque ósea no trabaja para el mercado porque no tiene conciencia de lo que está haciendo me explico entonces el hecho de que unos tengan Mac eso no quiere decir que eso te haga mejor diseñador de hecho hay diseñadores que no manejan la computadora que son viejos diseñadores que no manejan del todo la computadora pero manejan a una batería de operadores y les dicen aquí te paso los

elementos visuales que vas a ocupar para hacer una publicidad para comunicar un mensaje y de todas maneras con que vos sepas utilizar esa tecnología quien sabe de la composición y de objetivos de cumplir a enviar un mensaje específico de un segmento mercado específico vos entonces no es la máquina que te hace vos diseñador ósea vos sos diseñador por los conocimientos aprendidos por tu misma actualización por el conocimiento del mercado la identificación de los problemas por eso sos diseñador no te hace diseñador que tengas una maquina mentira una Mac de último modelo con tecnología celular y cuestiones digitales eso no te hace diseñador eso lo puede aprender cualquier niño eso es lo más interesante vienen con unas capacidades impresionantes y además ósea el niño es más fresco si el rollo el que hace eso es que debe saber de diseño 1 debe saber de ilustrador 2 de manera que si vos no sabes ni de diseño ni de ilustrador vos podés tener la herramienta pero vos jugas con ella y no sabes ni lo que haces en cambio si vos tenés conocimientos de que es hacer diseño podés agarrar una nueva herramienta y podés hacer siempre diseño ahora si sos un mal diseñador y lo que siempre estás haciendo no le gusta al mercado ósea no lo vendes independientemente de la maquinaria o la tecnología que vos tengas si vos los aprendes a que tu trabajo no es para vos sino que obedezca a las necesidades del mercado y las necesidades de los seres humanos y no cumplís con ese objetivo entonces siempre vas a estar haciendo otra cosa que no es diseño no te hace más diseñador la tecnología no es verdad de hecho la misma tecnología siempre esta subordinando el concepto básico del diseño cuando vos me preguntabas cual es la diferencia entre el diseño de hace diez años y el diseño de hoy no hay mucha diferencia en cuanto al diseño hay diferencias en cuanto a cómo o que se hace pero en cuanto a lo que se produce no , no hay mucha diferencia.

19. Los felicito a ustedes que están ya cerca de graduarse, orgulloso también porque además de que fueron muy buenos alumnos míos pues yo he visto como después de que ya no son alumnos míos se han ido proyectando y ya se podría decir que me trascendieron me siento orgulloso de que con ustedes yo hice bien mi trabajo.

**Entrevistado #5: Norman Pérez (43 años)**

**Labora: Escuela de diseño Upoli (Docente Diseño web)**

1. Si bueno desde que me gradué y salí de la carrera una de las principales áreas de diseño que me ha llamado la atención ha sido el diseño de páginas web, entonces y el diseño también de logotipos imagen corporativas.

2. Este bueno en ese caso ha sido un poco autodidacta cuando yo estaba estudiando y empecé a trabajar por si solo como FreeLancer lo único que tenía a disposición en aquel entonces eran los libros los texto nada parecido con los medios que tenemos ahora disponible como YouTube videos tutoriales nada por el estilo entonces fue algo bastante pedregoso el camino por decirlo así.

3. Si bueno tiene que ver con todas esas herramientas que te ayudan a desarrollar o crear productos que están destinados a utilizarse especialmente en todo lo que es el ámbito social media tecnológico.

4. Si bueno yo creo que soy abierto soy de la opinan de que todos los programas son útiles todo todos los que tenemos en la actualidad y que utilizamos para la creación del diseño en nuestros productos gráficos no tengo uno en específico pero obviamente yo utilizo la familia adobe siempre que voy a trabajar utilizo la familia adobe pero considero que no son las únicas herramientas que existen para crear o desarrollar diseño.

5. Si las aplico casi todas siempre estoy trabajando con Dreamweaver con adobe música con Photoshop con ilustrador con flash este caso que ahora es animex ah y adobe premier también.

6. Por si solo comencé leyendo libros, textos sobre de cómo utilizar la herramientas y ahora con los que son los videos tutoriales no ahorita pero ya desde hace rato que también me ayudado bastante.
7. Si claro que si por que ahora el que no domina los programas para hacer diseño pues prácticamente está sin los instrumentos sin las herramientas esenciales para la creación de diseño.
8. He bueno limitan en primer lugar no todos los estudiantes tienen la oportunidad de tener las herramientas eso es uno de los grandes problemas que hay a pesar de que nosotros acá en la escuela estamos tecnológicamente bien equipados como los laboratorios pero sucede de que bastante de los estudiantes que tenemos carecen a veces de los más básicos que es la computadora y también se les dificulta conseguir programas entonces eso es uno de los factores que afecta no.
9. Si este obviamente las diferencias son abismales tiene que ver mucho con la tecnología ya porque de acá una década no es tanta la diferencia que podemos decir pero ahora el diseñador no se puede prestar el diseño con la cuestión tecnológica entonces a medida que vamos avanzando verdad en el desarrollo del diseño en la profesión la tecnología es algo indispensable como para el docente como para los diseñadores y obviamente eso pues ha creado un perfil profesional en cuanto al diseñador muy apegado a la tecnología que tiene sus ventajas y sus desventajas de que muchas veces se cae por las experiencias que hemos visto en la aulas los alumnos tienden a pensar que el diseño es la tecnología la herramienta es si pero no es solamente un medio y eso pues puede ser una de los factores una de las características.

10. Si bueno Una de las Fortalezas es el Manejo de los Programas para los Jóvenes No Es tan difícil lograr v Aprender de las Naciones Unidas Programa para el Desarrollo o la creación de Diseño es Una de las Ventajas Que Ellos Tienen Se Le Facilita una Ellos siempre el Aprendizaje Y Cuando TENGA las Oportunidades y hay obviamente con Una docencia Una pedagogía Una didáctica Adecuada para Ellos se les Resultados de la Búsqueda Bastante fácil asimilar y Aprender el Manejo y Dominio de Programas ESTOS.

11. Si y no si porque ellos salen con el conocimiento pero siempre sucede eso lo que nosotros impartimos acá en la universidades en las escuelas no siempre es suficiente porque dado a este desarrollo tecnológico que va con una rapidez increíble lo que nosotros podemos estar dando ahorita ya en un año o seis meses ya es otra cosa y la verdad que los que llevan el ritmo más rápido son las empresas están al día con la tecnología con las exigencias con los requerimientos de proyecto laborales y exigencia para los diseñadores son enormes y eso va cambiando de una forma muy precipitada muy rápida que a veces la escuela no logra ir al mismo ritmo al mismo paso pero obviamente es cierta manera si y no porque es aquí donde ellos se forman de cierta forma el carácter el perfil del quehacer del diseñador pero obviamente no estamos tan así tan a la par ya del campo laboral como requerimiento.

12. Bueno si claro aquí en la escuela hacemos énfasis no en de por si todos los proyectos que se realizan en la escuela de diseño aquí en la Upoli están orientados a que los chavalos utilicen una herramienta en específico en particular con diferentes proyectos que ellos van a realizar por ejemplo una campaña publicitaria donde los muchachos tiene que crear un spot una viñeta de radio entonces en la asignatura se contempla lo que es el manejo de adobe premier un poquito de

audición similar sucede con los proyectos que tienen que ver con el diseño de página web o la creación de un sitio web para x empresa entonces ellos tienen que hacer ese proyecto que está orientado y que ellos logren manejar y dominar estos programas a Dreamweaver a la adobe música.

13. En primer lugar tiene que estar al día con las tendencias del diseño tiene que conocer bien su profesión actualizarse previamente constantemente en las cuestiones tecnológicas en las cuestiones de los programas ya.

14. Si verdad me parece que comente algo al respecto anteriormente tiene que ver con esa percepción de que el diseño es solo la herramienta ya y a veces vemos esa tendencia que el estudiante vea que la tecnología y el diseño igual tecnología y no necesariamente eso es importante que los muchacho tengan siempre presente que la tecnología va hacer una herramienta que les va ayudar a ellos a mejorar en su perfil profesional y que no son sinónimos ni una ni la otra entonces es un reto para nosotros los docentes hacer hincapié en eso del estudiante de que la herramienta la tecnología es únicamente una herramienta más nada.

15. Bueno si este en ese sentido estamos siendo un poco más preciso y más exacto en la herramientas que se van utilizar según el proyecto que ellos van a realizar ya entonces todo el proceso que estamos llevando a cabo el revisión curricular y en cuanto a esta nueva carrera que estamos por sacar el próximo año que es diseño integral de comunicación está pensado en ese sentido de que ellos puedan no solamente ver todo su formación en a nivel de proyectos específicos vean que dentro de las posibilidades que hay las herramientas que ellos puedan utilizar se

puedan hacer una diversidad o se puede lograr culminar una diversidad en proyectos distintos entonces estamos abiertos más amplio.

16. Este yo creo que eso es importantísimo para cada profesional especialmente para el joven que está formándose y a veces yo siento que ahí hay una gran debilidad en ese sentido por parte de los jóvenes y eso pues es algo que vale puede afectar o les va afectar en toda su formación profesional porque si ellos no toman un posición de disciplina de sacrificio por sus estudios de formación de querer ser mejores de conocer a fondo el que hacer como diseñadores grafico entonces este va el resultado no va hacer le mejor no.

17. Bueno hace falta mucho no acercarnos más juntamente a lo que es la experiencia con la empresa privada con la empresas estales en el área del diseño que es lo que ellos están haciendo como lo están haciendo y eso es algo que nos falta a nosotros esa vinculación en el campo laboral ya en la profesión y la carrera para que los muchachos a medida que van formándose en el diseño este ese conocimiento que van adquiriendo sea lo más paralelo a lo que realmente se está viviendo en la actualidad en esa profesión en las distintas empresas de diseño que existen.

18. Si la tecnología es una de las bondades de la tecnología que te permite evolucionar bastante y por si solo es una herramienta que requiere más que todo tiempo y voluntad y disciplina para poder llegar a evolucionar en ese aspecto de la tecnología no siempre tienes que tener al profesor ahora los programas tienen una interface muy amigables que podríamos decirlo que cualquiera podría pero porque normalmente decimos que cualquiera podría aprenderlos ya su interface es fácil de manejar cada vez son más fácil los programas de

utilizarse entonces lograr aprender por sí solo no es un gran reto como lo era en mis tiempos.

19. Que el diseño es una profesión como cualquier otra que necesita estudio investigación disciplina sacrificio y que nunca poder decir que yo salí de la carrera y ya termine mi carrera eso de terminar no existe eso es continuo vas sobre la curva de aprendizaje y que implica la profesión entonces siempre hay que estarse actualizando siempre hay que estar estudiando estar investigando sobre la profesión que no se conforme con lo que ellos han aprendió o van aprender en el futuro que tienen que desarrollar esa disciplina de autoestudio y de actualización.

20. Bien que la tecnología es una herramienta eso siempre me gusta que los chavalos tengan claro eso es únicamente una herramienta eso es lo que es la tecnología y que esta para ayudarnos a nosotros para hacer diseño para formarnos en el diseño y no se debe ver como el ultimo como lo que tenemos que alcanzar al final de la carrera o algo por el estilo tenemos que profundizar mucho en las bases fundamentales de diseño como ciencia en el aspecto investigativo si lo podemos ver desde ese punto de vista pero lo importante y esencial antes de la tecnología ya había diseño ya existía diseño me explico la tecnología ha venido a mejorar a facilitarnos hacer las cosas en diseño y que no se piense que la tecnología es diseño eso hay que tenerlo siempre claro.

**Entrevistado #6: Inti Ruiz (23 años)**  
**Diseñador Grafico – Egresado de UPOLI**

1. Pues yo empecé casi al mismo tiempo que estudiaba ya terminado segundo año, en tercero empecé pasantías en estos centros especiales de impresión muy pequeño allí aprendí bastante de papeles lógicamente al final trabajé pase de pasante al diseñador interno pero no era algo que me gustara mucho así que a los pocos meses renuncié tiempo después tiempo después me dediqué solo a la universidad pero empecé como FreeLancer haciendo trabajos de ilustración para una editoriales haciendo diseño bien loco por ahí construyendo mi propio portafolio entonces llegué a un punto en la universidad que tuve un chance de montar mi propia empresa que ya había trabajado medio con lo que era serigrafía con una amiga y con otros dos personas que en ese momento eran dos conocidos hice una empresa de serigrafía en Masaya que el proyecto duro como un año pero resulto muy mal porque no tenía nada de experiencia en el campo de montar una empresa sabía mi trabajo como diseñador y serigrafía pero nada sobre una empresa pero todo eso me dio un montón en base a esa experiencias el diseño que tuve que hacer en ese entonces hice mis trabajitos trabajé para un montón de marcas trabajé para un montón de gente trabajé para mí mismo eso me ayudo a tener un portafolio fuerte, un día simplemente surgió este anuncio de se busca diseñador gráfico en boombit yo simplemente dije no pierdo nada envié mi portafolio y al día siguiente o los tres días ya estaba trabajando y allí he estado hace unos tres o cuatro meses es que pase a ser diseñador gráfico a director de arte.

2. Pues de entrada a pesar de lo que mucha gente diga la universidad fue eje porque sin la universidad y no diría tanto la universidad sino la clase de ciertos profesores que fueron los que me dieron las bases y yo de ahí partí a buscar fuera de eso medios hay un montón tengo doméstica no sé si conoces la página domestica tuve cuenta en skichert quise probar cuentas en linda.com pero nunca me funciona muy bien a parte un montón de block y la gran mayoría es práctica de preferencia behance te has valido bastante de las herramientas tecnológicas para tu aprendizaje?

Si y no es que diría mucho de estos cursos digitales pero la gran mayoría en cuanto a auto aprendizaje no lo he auto aprendido por un medio lo he auto aprendido de ver todo esto que me gustaba todos estos branding estos lettering porque me gusta la tipografía todo eso al verlo yo simplemente me ponía en mis tiempos libres quiero diseñar como este tipo me ponía a copiarlo copiar al otro fue más de eso me gusta lo que veo lo voy a copiar y así al suave aprende uno.

3. No hay mucho que decir yo entiendo las herramientas que conforme al tiempo se van innovando las nuevas herramientas que nos ayudan en esa misma área que decís.

4. Te entendería los software de diseño las aplicaciones de maquetación web las aplicaciones para sacar métricas en los distintos campos de la publicidad digital

5. Bueno yo como diseñador lo que ocupo en el día a día es ilustrador photoshop indesign de allí casi no paso que ocupe muy seguido creería que no.

6. Practica constante si habláramos de una metodología un método? Diría copiar ver como otra persona hace algo yo he vivido dos cosas el resultado final del proceso porque de los dos se puede aprender vos ves por ejemplo un cartel en cualquier lugar y sabes que fue hecho con ilustrador entonces lo primero que te preguntas es como lo hicieron e intentas copiarlo al intentar copiarlo te vas encontrar con la problemática de como hizo tal parte como hizo aquello ahí vos solucionas esa es una manera como que la difícil, pero la mejor siempre va a ser ver a alguien hacerlo vas a aprender su técnica vas a aprender paso a paso como lo hizo la visualización.

7. Si diría que si y si dijera porque? Simplemente porque cuando vos vas a cualquier lugar tenes que presentarte como alguien que sabe de lo que está hablando si dominas las herramientas no creo que en nuestra área por lo menos el diseño obviamente las herramientas no son lo único porque conozco muchos otros directores de arte en el mundo que ni siquiera saben usar una computadora entonces demuestran que el diseño no necesita las herramientas pero mientras las domines vas a construir un perfil profesional más fuerte.

8. Solo veo dos factores honestamente primero la pereza así de simple porque para mí ahorita en el contexto actual no hay ningún si te dicen que la universidad no te enseña es una gran mentira porque yo he ido y no te deberán enseñar cómo te debieran de enseñar eso tal vez si pero que no te enseñan eso es una mentira y con los medios de hoy en día es imposible no aprender, y talvez el otro único factor que yo veo allí es la nomenclatura muchas veces por ejemplo el punto cuando uno está dibujando en ilustrador con la herramienta de Bezier las curvas de bezier ni siquiera los profesores hablando en términos universitarios ni siquiera los profesores manejan el nombre de punto de

ancla, de controlador de la curva de bezier no manejan esos nombres entonces el alumno sale tampoco sabe esos nombres, está hablando con otro señor que si maneja estos nombres no sabe cómo expresarse la comunicación falla uno no entiende de que están hablando hay nombres para los filtros hay nombres para los retoques hay una ciencia detrás de cada uso de las capas y muchas veces esto ni siquiera los nombres nos sabemos algunos usan un nombre otros le ponen otro personal porque nunca aprendieron eso diría yo que dificulta.

9. Yo por lo menos yo siento que yo he conocido tres generaciones no dos que esta mi generación una generación nueva que está ahorita de las universidades y la generación antes de mí en la generación nueva yo siento que de hecho van mejor de lo que fue mi generación con una actitud muy buena por lo menos hasta donde yo he conocido respeto a mi generación actual lo que ahora son los diseñadores si siento una gran diferencia entre lo viejo y lo actual es que ese está buscando mucho atajos están saltándose las bases cuando yo diseño por lo menos en mi trabajo siempre es buscar un concepto antes de hacerlo digital y siempre al hacer algo digital como inclusive algo dibujando me gusta la experimentación y eso es algo que para mí se ha perdido vos ves a los diseñadores de antaño y para hacer alguna propuesta de un logotipo digamos no era diseñar una propuesta y allí muerto no era experimentar unas 10 20 30 formas distintas incluso el diseño de personajes lo mismo un montón de formas, de días para donde irse el tiempo es cierto que limita pero a mí me parece mucho que es la mentalidad porque no siempre limita lo he comprobado más de una vez así que creo que eso es lo que divide bastante nuestra generación de aquella generación el hecho de que aquí no se están dando el tiempo de experimentar de alguna manera siento que es un poco un tema de ego porque ahora vienen y como que soy diseñador lo sé todo la primera propuesta va a caer bien y no es cierto nunca.

10. Fortalezas pues tienen el dominio de un entorno digital que los diseñadores de antaño no tenían para nada tienen una capacidad de adaptarse más rápido a los cambios por lo menos eso es percibido yo porque un joven diseñador ahora le puedes poner un software nuevo o le puedes poner una plataforma de trabajo nueva o le puedes poner una estación de trabajo nueva y en cuestión de una semana se va a adaptar el diseñador de antaño es como que le cambias la plataforma le intentas meter un software y le va a tomar mucho más tiempo adaptarse y en cuanto a debilidades lo que te mencione anteriormente la mentalidad de experimentación la mentalidad de no quedarse con respuesta la mentalidad de ser obsesivos para mí es eso más que nada.

11. Creo que esa está mal formula debería de ser están preparados para afrontar los retos del mundo laboral allí se refiere a que cuando salen si tiene las capacidades de satisfacer las solicitudes y creo que no bueno es que creo que solicitudes de trabajo todas van a pedir requisitos distintos pero si hablamos de una solicitud que pide saber mucho y un chavalo no va a poder afrontarlo pero sí creo que ya hablando un poco más aterrizado he algo que he notado y me parece que si hace falta y es que cuando el chavalo sale no tiene como decirlo no tiene aunque haya trabajado antes aunque haya hecho proyectos antes el chavalo sale y no tiene nada que presentarle al cliente para ganar un empleo muchas veces los que ganan empleos y lo he visto más de una vez son aquellos que se tomaron el tiempo de hacer sus propios proyectos fuera de la universidad fuera del trabajo y los difunden en internet luego crean su portafolio independientemente de la universidad y pienso que eso es algo que la universidad debería de fomentar más o incluso desarrollar clases para que los chavalos tengan sus portafolios contruidos y fuertes al momento de salir.

12. Si hablamos de los software de diseño los curso si las clases que dan los profesores si apoya el uso de estas herramientas pero si son otras herramientas más avanzadas o herramientas nuevas que incluso están saliendo no, no, a veces se siente un poco desactualizado los pensum universitarios no te meten nada nuevo, recién yo entre a la universidad me enseñaron ilustrador los chavalos que están entrando a la universidad están recibiendo ilustrador si he visto que aprendan algo nuevo no si he visto que les den actualización respeto a por ejemplo ahorita puede ser que estén utilizando el cs5 se pasan al cc y si les dan una introducción de las novedades no, no he visto que hagan eso.

13. Por lo menos en mi tiempo no mucho que digamos más bien poco porque los proyectos semestrales eran lógicamente estaban forzados a utilizar las aplicaciones los software de maquetación ilustrador photoshop pero ya al egresado mismo no tanto hay otras cosas por ejemplo yo tuve una clase de tipografía en realidad era diseño gráfico 4 por si era un tema dentro de la clase y un proyecto fue hacer una tipografía no nos enseñaron nada de la aplicación para hacerla nos dijeron su nombres búsqwenla nos dieron una pequeñas tres cuatro lecciones así existe pero que si te refuerce en el uso de ellas más allá no.

14. Primero mantenerse siempre actualizado con los software con el conocimiento si hace poco hicieron un artículo nuevo sobre desarrollar unos nuevos software se encontró que el color tal empieza a significar otra cosa en la psicología del color dentro del país mantenerse actualizado con eso conocimientos y segundo reforzar mucho la comunicación con el cliente porque muchas veces en mi trabajo veo eso el diseñador es un profesional pero no actúa como tal cuando esta frente al cliente y ocurren dos cosa o al diseñador se le sube el ego

y deja de muy del lado al cliente o al diseñador lo tratan como inútil el cliente termina diseñando.

15. Eso va a cambiar según el año y la universidad eso es algo que he notado que está muy disparate no tengo la misma percepción de los de la UPOLI que la que tengo de los de la UCA y de la UAM y como no soy profesor tampoco mi percepción no esta tan ajustada a la realidad pero hasta donde podía ver por lo menos estudiantes de la UCA noto que si tienen mayor dominio de las herramientas tecnológicas de las que yo no tuve nada, chavalos hoy en día veo que ocupan muy bien las herramientas como photoshop ilustrador y es por la misma universidad ¡ incluso herramientas que no son tan digitales.

16. Fíjate que muy buena pregunta y debilidades de alguna manera la culpa es miedo compartida cuando sos estudiantes es la universidad que debiera de mantenerte actualizado a vos, y en este caso así si siento que hay una gran debilidad por parte de la universidad se quedan en la parte de diseñar el arte no en la parte de usar los medios hay clases de marketing pero esas clases de marketing por lo menos en mi época se concentraban mucho en las bases conocer los medios que en ese momento no era tan, no te enseñan nada de métrica, no te enseñan a crear contenido digital ni hacer planes ni estrategias por lo menos en mi época entonces esa es una gran debilidad por parte del alumno porque no sabe nada de eso lo que vos me estás diciendo sobre la televisión sobre el lugar que ocupa los alumnos los saben, pero no lo saben porque la universidad se haya preocupado no se han profundizado en ello es un tema que se vuelve más de marketing pero si siento que debería de saberlo más el alumno de diseño otra debilidad que veo es que salen y confunden como se tiene que diseñar para web son métodos totalmente distintos que como se tiene que diseñar para

impresión que es otro método fortalezas que valga la pena mencionar no hay.

17. La verdad sería enfocarse entre aprender y dominar yo siento que las universidades ósea que uno aprende pero no domina yo creo que ese es el primer punto que tienen que afrontar las universidades pensar en cómo hacer que sus clases entre la diferencia entre aprender y dominar y no siento que las universidades enseñan es cierto que uno aprende pero que no domina yo creo que ese es el primer reto que tienen que afrontar las universidades pensar en cómo hacer que sus clases cursos salgan de solo enseñar y pasen a dominar practicar porque esa parte de usar las herramientas el uso de las tecnologías , herramientas es practica pura allí es hacer tu clases por un momento lo teórico y se pongan a practicar y experimentar no solo practicar lo mismo uno y otra vez sino experimentar con otras maneras.

18. Depende mucho no veo es decir conozco jóvenes que viven buscando cosas nuevas buscando como aprender en YouTube curso en líneas de otros alumnos de otros profesores, pero igual no conozco a todo mundo no he visto que haya un interés especial conozco unos cuantos pero no podría decir que hay un interés del joven en general.

19. Siento que no soy muy indicado para responder esa pregunta pero cuando lo dijiste solo pensé en estos nuevos software que están en desarrollo que con la integración de la página behance. net te permiten subir tu trabajo en proceso en línea directamente al behance te permiten crear un perfil mucho más fuerte incluso ya están desarrollando aplicaciones para portafolios me parecen que esa es una súper fortaleza el que ahora los chavalos van incluso yo incluso todos tenemos esa nueva integración.

## **Entrevistado #7: Fernando Alemán Malespín (31 años) Diseño Audiovisual Motion Graphics.**

1. Bueno al principio inicié trabajando en imprentas para proyectos impresos normalmente hacia diseño comerciales para particulares y conforme me involucre con empresas que me contrataron como colaborador inicialmente hacia proyectos de diseño de editoriales o publicitarios revistas, no solo soy diseñador gráfico también soy artista plástico ha habido otras experiencias extra laborales les diría yo participado en exposiciones diseño festival internacional de diseño en costa rica, la bienal iberoamericana de diseño entre otras.

2. Yo generalmente siempre he sido autodidacta te podría decir que con orgullo jamás he pagado un solo peso, pero algo que me ayuda un montón es la curiosidad es decir a mí me encanta saber sobre un montón de cosas e investigar en ese sentido uno de los métodos para llegar a mis soluciones gráficas consistes en conectar información para simplificarla en un objeto gráfico.

3. Pues básicamente se refiere a los software es decir como el conjunto de software que uno utiliza para llegar a solución multimedia yo por ejemplo hago motion me valga de una herramienta para llegar a una pieza pienso que se refiere a los software que uno utiliza

4. No en realidad yo solo aprendí a utilizar after effects recuerdo la universidad que trataron de enseñarnos flash.

5. La mayoría de forma autodidacta pero tengo referencias mas humanas tenía un compañero que se tomo el tiempo para enseñarme, básicamente así las herramientas que yo utilizo además de after effects son Photoshop, premiere.

6. Definitivamente si vos sabes que formalmente un diseñador recién salido Photoshop ilustrador e indesign de la UPOLI por decir las experiencias los chavalos así salían por lo menos mi generación así fue, por suerte la escuela se puso a las pilas y ampliaron ese espectro de cosas y los estudiantes están interesados en la multimedia, entonces a mi me han servido mucho la gente tiene muy en cuenta esto para tu perfil, como de cotización es importante también de mi trabajo me pagan porque domino mas temas y ese tipo de consideraciones.

7. La misma universidad porque yo lo que siento en mi experiencia había una filosofía que no empieces a usar software hasta después del tercer año eso no permite que los estudiantes pudieran experimentar otras formas de representación y al no hacerlo al software ya les queda muy poco tiempo para poder jugar con esas herramientas.

8. Si es diferente pero yo no tengo tanto ese contraste porque yo siento que estoy en un punto de transiciones decir yo sé qué hace una década los diseñadores gráficos su perfil era un diseñador gráfico para impresos y actualmente se exige más un perfil orientado a la multimedia la diferencia estaría en que los impresos en la actualidad tiene poco bagaje.

9. Yo siento que lo que se puede hacer es llevar a la gente a la especialidad la universidad solo te da una bagaje de los conocimientos generales los egresados debemos de ser críticos para desarrollar el camino a la especialización , este lo debemos desarrollar nosotros con esto te quiero decir que la universidad no te da todo vos sos el responsable, también debe ser capaz que su trabajo lo diferencie de los otros especialistas las exigencias están allí yo no quiero estimular la idea de que un diseñador debe saber de todo debe desarrollar su capacidad en forma optima

10. Yo lo veo como un sentido natural yo lo veo que al salir de la universidad la capacidad nos sobre pasa, pensamos que no aprendimos pero nos dieron una base que nos motiva a ser críticos la universidad tendrá sus debilidades pero yo siento que el 50 % es saber hacer el diseño nosotros debemos ser críticos en investigar.

11. Mira yo siento que tiene muchas más herramientas en general muchos sin embargo no siento que hay pertinencias en el uso de las mismas es decir difícilmente los diseñadores se cuestionan el hecho de porque usamos tal lenguaje técnicas vs yo ya sé hacer un montón de cosas yo siento que las debilidades son conceptuales y la capacidad para materializarlas una debilidad es la falta de compromiso.

12. Yo se que por comentarios la posibilidad que los estudiantes estén más interesados por ver sus pantallas que en hacerles casos a ellos ese es un reto para ellos es el primero están obligados a generar interés en lo que hacen o estás diciendo sin embargo yo diría que ellos deberían de confiar en ellos como un apoyo en el sentido que puedes sistematizar o construir controlar que es lo que están viendo tus estudiantes digamos en las pantallas y partir de lo que están viendo te va a decir un espectro que les interesa allí para generar actividades que les interesen hacia tu clase.

13. Hay un muchos chavalos yo si lo veo como positivo me encantar saber que hay gente que desarrollo esas habilidades de auto gestión de su educación lo único que le veo de error a la gestión por mi propia experiencia es que vas más lento al tener un tutor físico tu aprendizaje se hace más rápido.

14. Yo recuerdo que cuando yo estuve allí hacíamos proyectos no se si todavía funciona hacíamos proyectos en los que quedábamos algarete te diría que puedes mandar al chavalo a investigar pero le debes de dar herramientas para saber investigar entonces esa es una debilidad que tiene en la carrera en particular entonces eso si está mal te lo puedo decir así con todas sus letras que no hacemos acumulamos un poco de información para desarrollar un ensayo documental sin embargo muchos de nosotros no sistematizamos esa información no es filtrada correctamente por los profesores y los proyectos se quedan como incompletos los proyectos son tan complejos.

Pues yo lo veo relevante en el contexto y una cosa que pasa mucho es que hay muchos países que están interesados en nuestra mano de obra porque es de calidad si vos lo vuelves relevante pues que alegre ojala y pues entre mas herramientas de representación tienes mucho mejor para tu trabajo no vas a saber utilizarlas todas sin embargo te permite un gama de exploración del lenguaje en el que podrías encontrar cosas por ejemplo para acabar una idea no necesariamente un video esto te da insumos para elegir tu pertinencias.

## **Entrevistado #8: Carlos Mario Berna (30 años - Colombiano) Freelancer (Artist / Character Modeler)**

1. ¿Cuál ha sido su experiencia/recorrido profesional en el Diseño Gráfico?

Mi experiencia como diseñador gráfico, inicialmente inicié mi recorrido profesional graduado de la carrera de diseño de productos, la cual tuve muy pocas experiencias, debido al desarrollo de esta carrera en el país, segundo porque mi desarrollo como FreeLancer me permitió conocer más del diseño Gráfico. Me enamore de la carrera la cual estudie, esta me ha permitido recorrer diversos campos o especialidades inicialmente inicié como ilustrador 2d, actualmente me desempeño como carácter modeler, me especializo en las 3 dimensiones creación de personajes 3d es decir

ha sido muy poca ya que soy diseñador industrial de profesión, he tenido experiencias negativas vistas desde la perspectiva de otros compañeros, ya que el trabajo es mal pago por lo menos en la mayoría de casos acá en Colombia.

2. ¿Cuáles han sido los medios que has utilizado en el autoaprendizaje?

Siempre he sido autodidacta, he utilizado tutoriales online para aprender temas específicos y generales sobre temas o programas de diseño.

3. ¿Qué significa para Ud. el término de "Herramientas Tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia"?

Para mí son la combinación de herramientas entre hardware y software que permite crear, manipular, almacenar y transmitir digitalmente la información.

4. ¿Cuáles son estas herramientas tecnológicas del Diseño?

Pues encuentro como herramientas de diseño, el internet, los computadores y los software.

5. ¿Cuáles aplica en su carrera profesional?

Internet de alta velocidad, computador de diseño, programas como illustrator, Photoshop, 3ds max, zbrush, substance painter, fstorm render, entre otros.

6. ¿De qué manera aprendiste las herramientas tecnológicas que dominas (computadora, software, internet)?

Como yo lo había mencionado anteriormente aprendí de forma autodidacta, viendo tutoriales online.

7. ¿Te han permitido las herramientas tecnológicas tener un mejor perfil profesional?

Si, las herramientas son necesarias para poder crear lo que imaginamos. Facilitan plasmar nuestras ideas y potenciar la forma de presentarlas a los demás.

8. ¿Qué factores limitan el manejo de estas herramientas desde la Universidad?

En mi caso particular la gran limitante era la falta de enseñanza de estos programas como parte fundamental en el pensum de la carrera. Para otros puede ser la falta de un computador.

9. ¿Cuál es la diferencia entre el joven diseñador gráfico de hoy al de hace una década?

La carrera y profesión del diseñador gráfico se ha degradado, muchos que aprenden a usar un programa de diseño se hacen mal

llamar diseñadores y regalan su trabajo, lo que ha producido una subvaloración de esta profesión, hoy en día hacen lo mismo de siempre, no hay innovación ni tampoco propuesta gráfica. Antes se veían escuelas dedicadas explosivamente al diseño gráfico como herramienta de comunicación, hoy el diseño gráfico se ve como alguien que hace logos. Anteriormente había propuestas fantásticas de estilos, de recursos, de maneras de comunicar, todo gracias a la investigación de esta disciplina como por ejemplo en la Bauhaus, lastimosamente todo esto se ha perdido mucho.

10. Podrías describir las fortalezas y debilidades del joven Diseñador actual

En la respuesta anterior están contempladas debilidades del diseñador del día de hoy. Como fortalezas veo que se da por la gran facilidad de adquirir información de otras partes / medios pero también puede ser una debilidad.

11. Desde tu percepción ¿Consideras que los jóvenes recién egresados están preparados o muestran grandes capacidades para competir en el ámbito laboral actual y cumplir sus exigencias?

No lo creo, sucedió a mi como comentario, te había dicho que me especialice artista, y carácter design todas estas especialidades las tuve que aprender por mi cuenta cuando Salí no sabía nada de esto, pase por malos momentos económicos por no poseer estos conocimientos, la universidades solo te dan el conocimiento básico, vos sos el responsable de hacia dónde vas profesionalmente hablando

12. (Para los egresados) ¿De qué manera apoyó la universidad en conocer y aplicar estas herramientas tecnológicas en su carrera profesional, permitió alguna asignatura llevada reforzar el conocimiento?

Te había mencionado mi experiencia y te decía que no fue por la universidad que yo aprendí el método las técnicas sobre modelado y escultura digital , las universidades se quedan antañas, el diseño es actualización constante.

13. ¿Qué cree usted que necesita un diseñador frente a las nuevas exigencias de comunicación visual para ajustar su perfil profesional? Actualización constante de estas herramientas no nos podemos quedar con solo los que nos enseñan en las escuelas de diseño.

14. ¿Para Ud. cuál es su percepción sobre el conocimiento que tiene el estudiante universitario que cursa la carrera de Diseño Gráfico frente al uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia?

Los estudiantes tienen muy poco conocimiento de estas herramientas.

15. Mencionémos las fortalezas y debilidades que presenta este joven desde la Universidad y a partir del conocimiento que adquiere como estudiante de Diseño Gráfico ante los nuevos sistemas de comunicación basados en el uso de las herramientas tecnológicas multimedia.

Las debilidades son bastantes ya que aprenden mucha teoría, pero a la hora de la verdad, a la hora de enfrentarse al mundo laboral no están preparados para afrontarlo, pues no han tenido un acercamiento real con una empresa, con sus métodos de producción, no saben usar las herramientas básicas multimedia.

16. ¿Cuál es el reto de la Universidad para que sus estudiantes conozcan y dominen las Nuevas Herramientas Tecnológicas Multimedias ahora con un nuevo perfil?

El gran reto está en articular la enseñanza de estos programas pero no

de forma básico si no que debe estar articulada con propuestas de comunicación que estén a la vanguardia, que sean diferentes a lo que ya está en el mercado.

17. ¿Cuál es su valoración sobre los jóvenes en la búsqueda del autoaprendizaje?

Me parece excelente ver a alguien que demuestra querer aprender más y por sus propios medios, yo valoro mucho eso.

18. ¿Cuáles son las oportunidades que ofrecen las Nuevas Herramientas Tecnológicas Multimedia a los futuros profesionales del Diseño Gráfico? De no conocerlas, ¿cuáles serían las amenazas de éste joven?

Las oportunidades son muchas ya que en este mundo regido por la tecnología hace que sea necesario saber usar estas herramientas. Hoy en día todas las empresas usan herramientas multimedia. Toma mi ejemplo trabajo con mi tiempo con mis propios recursos ser un freelancer te permite ser tu propio jefe, controlar tus recursos e inclusive el tiempo para el autoaprendizaje.

19. ¿Crees que se hace necesario para un estudiante evolucionar tecnológicamente al diseño gráfico?

Si, Sin dudarlo

20. Tiene algún otro aporte que mencionar, un consejo para los y las egresadas de la carrera y futuros egresado ¿Qué agregaría a la entrevista?

Les diría que estudien mucho más, que no se queden con lo aprendido

en la universidad, la investigación es muy importante, les diría que participen en proyectos de diseño enfocados a lo social, y que no fusilen lo que otros diseñadores ya crearon, es muy importante la innovación, la creación.

### **Entrevistado #9: Amalia Cruz (26 años)** **Labora en Haadem Fisk (Noruega)**

1. ¿Cuál ha sido su experiencia/recorrido profesional en el Diseño Gráfico?

Bueno, mi recorrido en el diseño gráfico ha sido corto pero donde yo he estado desempeñándome como diseñador gráfico he hecho las cosas bien no he tenido ningún problema, es más me sigo capacitando en el área, para hacer grandes cosas para mejorar mi perfil y poder entrar al mercado competitivo que existe.

2. ¿Cuáles han sido los medios que has utilizado en el autoaprendizaje?  
Ok, lo que yo utilizo para el auto aprendizaje, ver muchos documentales, tutoriales, revistar para estar pendiente de las nuevas tendencias y actualmente estoy tomando curso de edición de video para ampliar mi curriculum.

3. ¿Qué significa para Ud. el término de “Herramientas Tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia”?

Lo primero que se me viene a la mente son las Tablet he software con los que uno puede hacer animaciones fantásticas, ediciones profesionales y todo los recursos útiles para la creación de diseño gráfico, una herramienta tecnológica puede ser tu propia computadora, si para mi es eso.

4. ¿Cuáles son estas herramientas tecnológicas del Diseño?

Ok de las que mencione anteriormente las herramientas tecnológicas son todos esos recursos útiles para el diseño como la computadora, tu Tablet, los nuevo software y todos eso.

5. ¿Cuáles aplica en su carrera profesional?

Ok para ser diseño tengo mi computadora, tengo los últimos software instalados, trabajo con mi Tablet y hasta con mi propio móvil con una app de la suite de adobe no sé si la conocen se llama adobe capture. Eso es todo lo que utilizo.

6. ¿De qué manera aprendiste las herramientas tecnológicas que dominas (computadora, software, internet)?

Ok lo primero que aprendí fue en la universidad osea aprendí lo básico fue la etapa donde se me fue gustando la carrera y luego comencé con mis propios recursos a fortalecer, viendo muchos tutoriales leyendo libros, los blogs me ayudaron mucho, sigo paginas donde se comparten los trabajos de cada uno y se aprende bastante ahí.

7. ¿Para Ud. cuál es su percepción sobre el conocimiento que tiene el estudiante universitario que cursa la carrera de Diseño Gráfico frente al uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia?

Bueno, mi pensar como recién egresado de la carrera y lo que compartir con mis colegas en todo el proceso vi que muchos no le ponen importancia a la carrera y no le interesa saber si hay nuevas herramientas, como está la tendencias y pero no en todos otros si se ponen las pilas en saber más sobre la carrera eso es lo que yo vi de muchos.

8. Menciónenos las fortalezas y debilidades que presenta este joven desde la Universidad y a partir del conocimiento que adquiere como estudiante de Diseño Gráfico ante los nuevos sistemas de comunicación basados en el uso de las herramientas tecnológicas multimedia.

Ok, una de las fortalezas que tenemos los jóvenes hoy en día es la fácil disposición de esas nuevas herramientas tecnológicas y la debilidad es que no las aprovechan ya que en la universidad se recibe solamente lo básico y depende de uno del querer ampliar su conocimiento.

9. ¿Cuál es el reto de la Universidad para que sus estudiantes conozcan y dominen las Nuevas Herramientas Tecnológicas Multimedia ahora con un nuevo perfil?

Bueno he escuchado que la universidad va a cambiar el pensum yo creo eso es un avance para que el estudiante aprenda nuevas herramientas y aprenda hacer mejores cosas y tratar de hacerlo con una buena metodología para que el estudiante pueda captarlo con facilidad.

10. ¿Cuál es su valoración sobre los jóvenes en la búsqueda del autoaprendizaje?

Bueno yo diría que no todos tienen el don de auto documentarse o sea querer aprender por su propia cuenta a muchos chicos le falta motivación.

11. ¿Cuáles son las oportunidades que ofrecen las Nuevas Herramientas Tecnológicas Multimedia a los futuros profesionales del Diseño Gráfico? De no conocerlas, ¿cuáles serían las amenazas de éste joven?

Bueno una oportunidad que te dan estas nuevas herramientas, primero es ampliar tu perfil profesional, bueno con eso se consigue un buen trabajo y al no manejarlas sería no ser un diseñador gráfico limitado.

12. ¿Cuál es su opinión acerca de los métodos de aprendizaje que implementa la carrera? ¿Qué hace falta en cuanto al perfil de Diseño Gráfico?

Bueno, como estudiante mucho de los que me impartieron clases eran bastante dinámicos y yo creo que lo que faltó no fueron métodos si no más conocimiento a lo que es diseño gráfico verdadero

13. ¿Crees que se hace necesario para un estudiante evolucionar tecnológicamente al diseño gráfico?

¡Claro que sí! Un diseñador gráfico tiene que ser uno de los que más sigue la tecnología ya que esos recursos te ayudan a mejorar tu trabajo y hacer mejores cosas por ejemplo yo siempre estoy a la vanguardia de todo eso, me gusta estar investigando lo nuevo lo útil.

14. Tiene algún otro aporte que mencionar, un consejo para los y las egresadas de la carrera y futuros egresado ¿Qué agregaría a la entrevista?

Si bueno, sería que todos nos pusiéramos a investigar más sobre nuestra carrera que no esperemos hasta que tenemos el problema de frente si no que hay que prepararnos anticipadamente ¿Cómo nos preparamos? Documentándonos sobre lo nuevo, sobre las nuevas herramientas que ustedes tanto mencionan y sí que pongan en práctica el autoaprendizaje.

ENTREVISTA				
Harles López	Miguel Bonilla	Leonard Chavaría	Daniel Rodríguez	Norman Pérez
<b>1. ¿Cuáles han sido los medios que has utilizado en el autoaprendizaje?</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smooth, cursos gratis en internet.</li> <li>• Sydicom</li> <li>• Universidades de Estados Unidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autodidacta</li> <li>• Documentales Sobre artes gráficas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuela de diseño</li> <li>• Internet</li> <li>• Libros</li> <li>• Revistas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video2brain</li> <li>• linda.com</li> <li>• Tutoriales</li> <li>• Libros PDF</li> <li>• Foro Alfa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autodidacta</li> <li>• Tutoriales</li> <li>• Libros</li> </ul>
<b>2. ¿De qué manera aprendiste las herramientas tecnológicas que dominas (computadora, software, internet)?</b>				
<p>Autoaprendizaje yo siempre insisto cuando doy clase de software de no quedarse con lo que te dan si no documentar por otro lado.</p>	<p>De manera autónoma de hecho con ayuda de algunos profesores, he hecho de manera autodidacta y he acumulado algunos proyectos que han venido siendo evaluados antes de aplicarse evaluados y así es como yo he ido atravesando diferentes procesos de lo que es la academia.</p>	<p>Desde lo que es software digamos a dibujo vectorial lo aprendí en un curso libre a aquí mismo en la universidad mientras estudiaba lo ofrecieron como un curso libre y aprendí una de los software para el dibujo vectorial hay uno que lo aprendí cuando trabajaba con mi papa travesándolos.</p>	<p>La mayoría la necesidad por el trabajo me envió a pedirle a alguien con mayor experiencia que me enseñara el proceso las partes básicas ya luego la práctica, búsqueda de tutoriales en YouTube, a veces los tutoriales rápidos de YouTube son buenos.</p>	<p>Por si solo comencé leyendo libros, textos sobre de cómo utilizar la herramientas y ahora con los que son los videos tutoriales no ahorita pero ya desde hace rato que también me ayudado bastante.</p>

<b>3. ¿Te han permitido las herramientas tecnológicas tener un mejor perfil profesional?</b>				
Si fijate que a nivel personal te sentís de hecho eso está catalogado como inteligencia artificial porque inteligencia artificial vos te sentís súper pero vos solo hiciste como la aplicación y en muchos casos como cortar y pegar.	Para trabajar con un poquito de más velocidad el perfil profesional una vez que yo empecé que me di cuenta de que se trataba el perfil solo me toca apegarme a cuál es el perfil perseguirlo y de hecho pues la carrera se orienta a suplir necesidades que tienen el mercado.	Digamos que estas herramientas tecnológicas han ampliado el perfil las herramientas no te van hacer un mejor perfil sino que amplían tu área de trabajo.	Si pero no es el total ósea manejar el software es solamente un requisito pero mi perfil profesional ha mejorado en cuanto a la parte de conocimientos el hambre que he tenido por investigar tendencias o efectos o algo relevante del diseño.	Si claro que si por que ahora el que no domina los programas para hacer diseño pues prácticamente está sin los instrumentos sin las herramientas esenciales para la creación de diseño.
<b>4. ¿Qué factores limitan el manejo de estas herramientas desde la Universidad?</b>				
Yo creo que tu actitud Erick Front tiene una frase que a mí me encanta la creatividad es una cuestión de aptitud ósea vos decís ese tipo es creativo pero ese tipo practica mucho tal vez ese tipo lee, el chavalo no se dispone no busca como activar el aprendizaje y todo tiene que ver con la actitud.	Bueno los laboratorios tienen poco equipo esta actualizado pero por el hecho de que tienen poco equipo y hay tantos estudiantes hacen que a veces u grupo de clases no tiene acceso a las computadoras, y no pueden seguir el ritmo del profesor y peor cuando no tienen un computador en su casa.	Actualmente el manejo de herramientas en la universidad no hay limitantes porque los software se están impartiendo creo que más bien una cuestión donde uno se siente bien en el área que uno le gusta y quiere desarrollar esa área entonces tiene que haber una parte de auto estudio o de buscar un curso de especialización en esa área.	Los factores posiblemente este el desconocimiento que hay la mayoría de los estudiantes en la secundaria no conocen lo que es manipular el software, saben lo que es manipular un navegador Mozilla, Chrome pero no usan software con herramientas avanzadas, solamente usan teyepo o presentaciones como son Word o Microsoft entonces cuales son las limitantes lo que traen consigo de atrás vienen acá a diseño y les plateamos un software básico como ilustrador y les cuesta el aprendizaje es lento porque es algo que jamás habían visto en la vida solamente han estado en procesos básicos.	He bueno limitan en primer lugar no todos los estudiantes tienen la oportunidad de tener las herramientas eso es uno de los grandes problemas que hay a pesar de que nosotros acá en la escuela estamos tecnológicamente bien equipados como los laboratorios.

**5. ¿Cuál es la diferencia entre el joven diseñador gráfico de hoy al de hace una década?**

<p>Nosotros Pensábamos más.</p>	<p>Es muy grande el diseñador gráfico de hace una década era un artesano del diseño trabajaba con innovación.</p>	<p>Haber la diferencia está muy marcada por la tecnología eso está clarísimo eso se da en diseño es una de los mejores ejemplos pero se da en muchas otras profesiones la tecnología es muy importante en cómo te marca la tendencia incluso en el estilo de trabajo. La diferencia del diseñador de hace 10 años o hace 15 años es que iban más de la parte conceptual al boceto y a la idea entonces era más conceptual ahora si se preocupa mucho por software.</p>	<p>La diferencia sería que el de hace una década tenía que generar todo tenía que investigar, tenía que ser proactivo el de hoy en día sin embargo ustedes dirán si hay mucha creatividad y tenemos todos los recursos para hacer grandes cosas se quedan mucho en la parte del plagio muchas de las partes de buscar recursos gratis para salir de un compromiso no generan se quedan solamente en conceptos que ya existen en vez de estar generando conceptos nuevos esa es la gran diferencia.</p>	<p>Las diferencias son abismales tiene que ver mucho con la tecnología ya porque de acá una década no es tanta la diferencia que podemos decir pero ahora el diseñador no se puede prestar el diseño con la cuestión tecnológica entonces a medida que vamos avanzando verdad en el desarrollo del diseño en la profesión la tecnología es algo indispensable como para el docente como para los diseñadores.</p>
---------------------------------	---	--	--	---

6. Podrías describir las fortalezas y debilidades del joven Diseñador actual				
<p>No le gusta leer fortaleza tiene mucha tecnología a su disposición pero la debilidad es que no le gusta leer paradoja.</p>	<p>Bueno fortalezas es que los jóvenes de tu generación y menores inclusive tienen más facilidad con el manejo de las tecnologías las debilidades es que tienen menos posibilidades económicas para acceder a esas tecnologías de tal manera que caen en un conflicto tal vez no sea más caro pero sus padres no tienen acceso financiero para obtener estas tecnologías.</p>	<p>Fortaleza siempre en la juventud es que hay mucha energía mucha dinámica y hay mucha creatividad digamos verdad lo que tiene que aprender tal vez que sea una debilidad es que descuidan los métodos descuidan los procesos entonces pueden tener mucha energía mucha creatividad pero es muy importante que aprendan los métodos.</p>	<p>Las fortalezas podríamos decir la agilidad que tienen si un joven diseñador se propone a aprender un método lo hace rápidamente porque todo está accesible no como antes que uno que tenía que cientos de bibliotecas a ver si algo que hablaba de esa temática la debilidad es que no hacen el uso correcto de esas herramientas o no tienen el hambre o deseo de la investigación.</p>	<p>Si bueno una de las fortalezas es el manejo de los programas para los jóvenes no es tan difícil lograr y aprender de las naciones unidas programa para el desarrollo o la creación de diseño es una de las ventajas que ellos tienen se le facilita una ellos siempre el aprendizaje y cuando tenga las oportunidades y hay obviamente con una docencia una pedagogía una didáctica adecuada para ellos se les resultados de la búsqueda bastante fácil asimilar y aprender el manejo y dominio de programas estos.</p>

7. ¿Consideras que los jóvenes recién egresados están preparados o muestran grandes capacidades para competir en el ámbito laboral actual y cumplir sus exigencias?				
0.01 % y volvemos a lo mismo es cuestión de actitud.7	Mira esa es un generalidad un egresado siempre se supone que está preparado una universidad como esta una escuela de diseño como esta tratamos de que ustedes se vayan preparados pero las formaciones de ustedes también depende de lo aprendido de los conocimientos previos de la voluntad del deseo de aprender y aplicar y el deseo de ser profesional.	Los jóvenes que recién ingresen a carrera de diseño gráfico son muy diversos muy diversos en sus capacidades y en su experiencia porque hay algunos que ingresan y han tenido una práctica hay unos que ingresan y ya trabajan en diseño pero si hablamos del egresado que está esperando de tener el título no llega a nada.	Los jóvenes tienen grandes capacidades el problema es que no tienen el conocimiento necesario. No se especializan en una sola cosa quieren ser fuertes en todos fotografía publicidad diseño editorial ilustración quieren ser fuerte en todo pero cuando le preguntan cuáles son sus fortalezas donde puedes crecer en general cuando te pregunta eso es para que avances económicamente te mejores no encuentran esa fortaleza.	Si y no si porque ellos salen con el conocimiento pero siempre sucede eso lo que nosotros impartimos acá en las universidades en las escuelas no siempre es suficiente porque dado a este desarrollo tecnológico que va con una rapidez increíble lo que nosotros podemos estar dando ahorita ya en un año o seis meses ya es otra cosa y la verdad que los que llevan el ritmo más rápido son las empresas.

8. Percepción sobre el conocimiento que tiene el estudiante universitario que cursa la carrera de Diseño Gráfico frente al uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia				
Como medimos eso se lo digo en porcentaje se los digo, allí viene una habilidad en esa pregunta te diría un 10% entonces estamos mal.	Creo que busca la eficiencia trata de ser eficaz trata de dar respuestas y entonces encuentra si tienes interés de dar solución al problema lo principal no es la herramienta o sea es más la herramienta no te hace diseñador lo que te hace diseñador es la actitud la conciencia de lo que tienes que hacer es diseño.	Los estudiantes ante los cambios la tendencia es de que ellos buscan a veces como tener la última versión pero muchos de ellos no tienen o sea la quieren tener por moda.	Pregunta saltada.	Si verdad me parece que comente algo al respecto anteriormente tiene que ver con esa percepción de que el diseño es solo la herramienta ya y a veces vemos esa tendencia que el estudiante vea que la tecnología y el diseño igual tecnología y no necesariamente eso es importante que los muchacho tengan siempre presente que la tecnología va hacer una herramienta que les va ayudar a ellos a mejorar en su perfil profesional y que no son sinónimos ni una ni la otra entonces es un reto para nosotros los docentes hacer hincapié en eso del estudiante de que la herramienta la tecnología es únicamente una herramienta más nada.

**9. ¿Cuál es su valoración sobre los jóvenes en la búsqueda del autoaprendizaje?**

<p>Yo te diría que apenas un 5%.</p>	<p>Tienen más alternativas que las generación nuestra ósea que tienen más alternativas más oportunidad? Es posible por la cantidad de alternativas que hay encuentran más oportunidades de conseguir ya sea medios para estudiar como plazas de trabajo de hecho la economía del país se ha levantado y entonces hay un poco más de plazas de trabajo y del hecho de que haya más tecnología.</p>	<p>Creo que hay un poco de conformismo Un poco de pereza actualmente el joven se quiere quedar con lo que le dieron el aula o cree que lo que le dieron en el aula es todo y ahora habiendo una gran masa de información en internet no solo en los libros en internet hay demasiada información porque lo que te dan en el aula es solo lo básico.</p>	<p>Yo diría que de un aula de 40 chavalos, 3 tienen el deseo de aprender ya en estos par de años que he tenido la experiencia de docente son pocos los que verdaderamente tienen el deseo de aprender.</p>	<p>Este yo creo que eso es importantísimo para cada profesional especialmente para el joven que está formándose y a veces yo siento que ahí hay una gran debilidad en ese sentido por parte de los jóvenes y eso pues es algo que vale puede afectar o les va afectar en toda su formación profesional porque si ellos no toman un posición de disciplina de sacrificio por sus estudios de formación de querer ser mejores de conocer a fondo el que hacer como diseñadores grafico entonces este va el resultado no va hacer le mejor.</p>
--------------------------------------	---	---	--	--

ENTREVISTA			
Carlos Bernal	Infi Ruiz	Fernando Alemán	Amalia Cruz
<b>1. ¿Cuáles han sido los medios que has utilizado en el autoaprendizaje?</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autodidacta</li> <li>• Tutoriales online</li> </ul>	<p>Pues de entrada a pesar de lo que mucha gente diga la universidad fue eje porque sin la universidad y no diría tanto la universidad sino la clase de ciertos profesores que fueron los que me dieron las bases y yo de ahí partí a buscar fuera de eso medios hay un montón.</p>	<p>Yo generalmente siempre he sido autodidacta te podría decir que con orgullo jamás he pagado un solo peso.</p>	<p>Ok, lo que yo utilizo para el auto aprendizaje, ver muchos documentales, tutoriales, revistar para estar pendiente de las nuevas tendencias y actualmente estoy tomando curso de edición de video para ampliar mi curriculum.</p>
<b>2. ¿De qué manera aprendiste las herramientas tecnológicas que dominas (computadora, software, internet)?</b>			
<p>De manera autodidacta.</p>	<p>Practica constante si habláramos de una metodología un método? Diría copiar ver como otra persona hace algo.</p>	<p>La mayoría de forma autodidacta pero tengo referencias más humanas tenía un compañero que se tomó el tiempo para enseñarme.</p>	<p>Ok lo primero que aprendí fue en la universidad o sea aprendí lo básico fue la etapa donde se me fue gustando la carrera y luego comencé con mis propios recursos a fortalecer, viendo muchos tutoriales leyendo libros, los blogs me ayudaron mucho, sigo paginas donde se comparten los trabajos de cada uno y se aprende bastante ahí.</p>

<b>3. ¿Te han permitido las herramientas tecnológicas tener un mejor perfil profesional?</b>			
Si las herramientas son necesarias, facilitar plasmar las ideas y potenciar la forma de presentarlas.	Si diría que sí.	Definitivamente si vos sabes que formalmente un diseñador recién salido Photoshop ilustrador e InDesign de la Upoli por decir las experiencias los chavalos así salían por lo menos mi generación así fue.	La verdad que si el saberla y utilizarlas ya crea un mejor perfil en ámbito laboral.
<b>4. ¿Qué factores limitan el manejo de estas herramientas desde la Universidad?</b>			
En mi caso particular fue la falta de la enseñanza de esta herramientas en el perfil de la carrera, para otros podría ser la falta de los equipos tecnológicos.	Solo veo dos factores honestamente primero la pereza y luego la nomenclatura.	La misma universidad porque yo lo que siento en mi experiencia había una filosofía que no empieces a usar software hasta después del tercer año eso no permite que los estudiantes pudieran experimentar otras formas de representación y al no hacerlo al software ya les queda muy poco tiempo para poder jugar con esas herramientas.	Creo que parte desde la universidad porque si no te enseñan a utilizarlas nunca sabrás que existen hasta el día en que salís a buscar un empleo.

5. ¿Cuál es la diferencia entre el joven diseñador gráfico de hoy al de hace una década?			
La profesión se ha degradado, muchos piensan que usar un software te convierte en un diseñador, no hay innovación ni propuestas graficas.	La generación nueva yo siento que de hecho van mejor de lo que fue mi generación con una actitud muy buena por lo menos hasta donde yo he conocido.	Si es diferente pero yo no tengo tanto ese contraste porque yo siento que estoy en un punto de transiciones decir yo sé qué hace una década los diseñadores gráficos su perfil era un diseñador gráfico para impresos y actualmente se exige más un perfil orientado a la multimedia la diferencia estaría en que los impresos en la actualidad tiene poco bagaje.	Bueno algo claro el diseñador actual es más digital que antes ya que el diseñador de hace década era más artesano.

6. Podrías describir las fortalezas y debilidades del joven Diseñador actual			
<p>Le falta innovación, falta de las propuestas gráficas, ahora el diseño se toma como un proceso de producción al contrario de antes como herramientas de comunicación, como fortaleza la facilidad de adquirir información de todas partes (barreras)</p>	<p>Fortalezas pues tienen el dominio de un entorno digital y en cuanto a debilidades lo que te mencione anteriormente la mentalidad de experimentación la mentalidad de no quedarse con respuesta la mentalidad de ser obsesivos para mí es eso más que nada.</p>	<p>Yo lo veo como un sentido natural yo lo veo que al salir de la universidad la capacidad nos sobre pasa, pensamos que no aprendimos pero nos dieron una base que nos motiva a ser críticos la universidad tendrá sus debilidades pero yo siento que el 50 % es saber hacer el diseño nosotros debemos ser críticos en investigar.</p>	<p>Las fortalezas que tiene es la tecnología al alcance su mano debilidad es investigarlas cuales son.</p>

7. Consideras que los jóvenes recién egresados están preparados o muestran grandes capacidades para competir en el ámbito laboral actual y cumplir sus exigencias?			
No lo creo todas las especialidades necesarias las debes aprender afuera solo recibís el conocimiento base	Creo que esa está mal formula debería de ser están preparados para afrontar los retos del mundo laboral allí se refiere a que cuando salen si tiene las capacidades de satisfacer las solicitudes y creo que no bueno es que creo que solicitudes de trabajo todas van a pedir requisitos distintos.	Mira yo siento que tiene muchas más herramientas en general muchos sin embargo no siento que hay pertinencias en el uso de las mismas.	El que se preparó anticipadamente para los retos del mercado talvez pero él se quedó con lo poco que vio no lo creo necesitara más conocimiento.
8. Percepción sobre el conocimiento que tiene el estudiante universitario que cursa la carrera de Diseño Gráfico frente al uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia			
Tiene muy poco conocimiento de estas herramientas.	Eso va a cambiar según el año y la universidad eso es algo que he notado que está muy disparejo no tengo la misma percepción de los de la Upoli que la que tengo de los de la UCA.	Hay un montón de chavalos yo si lo veo como positivo me encantar saber que hay gente que desarrollo esas habilidades de auto gestión de su educación lo único que le veo de error a la gestión por mi propia experiencia es que vas más lento al tener un tutor físico tu aprendizaje se hace más rápido.	Bueno, mi pensar como recién egresado de la carrera y lo que compartir con mis colegas en todo el proceso vi que muchos no le ponen importancia a la carrera y no le interesa saber si hay nuevas herramientas, como está la tendencias y pero no en todos otros si se ponen las pilas en saber más sobre la carrera eso es lo que yo vi de muchos.

**9. ¿Cuál es su valoración sobre los jóvenes en la búsqueda del autoaprendizaje?**

<p>Me parece excelente ver a alguien que demuestre querer aprender más, y por sus propios medios yo valoro mucho eso</p>	<p>Depende mucho no veo es decir conozco jóvenes que viven buscando cosas nuevas buscando como aprender en YouTube curso en líneas de otros alumnos de otros profesores, pero igual no conozco a todo mundo no he visto que haya un interés especial conozco unos cuantos pero no podría decir que hay un interés del joven en general.</p>	<p>Muy pocos investigan.</p>	<p>Bueno yo diría que no todos tienen el don de auto documentarse o sea querer aprender por su propia cuenta a muchos chicos le falta motivación.</p>
--	---	------------------------------	---

## ENCUESTA

### Percepción sobre el Uso y Manejo de Herramientas Tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia en egresados UPOLI.

Objetivo: Esta encuesta está dirigida a estudiantes egresados de la Carrera de Diseño Gráfico con el fin de poder colaborar en nuestra forma de culminación de estudios de licenciatura de Diseño Gráfico.

Email: \_\_\_\_\_ Género: Mujer \_\_\_ Hombre \_\_\_ Edad: \_\_\_  
 Departamento: \_\_\_\_\_ Estado Civil: \_\_\_\_\_

1. ¿Actualmente Ud. Labora? Seleccione que tipo de trabajo posee.

- Trabajo fijo \_\_\_\_\_
- Trabajo temporal \_\_\_\_\_
- Pasantías \_\_\_\_\_
- No trabajo \_\_\_\_\_

2. ¿Cuáles de los siguientes programas Ud. conoce?

Adobe Photoshop	<input type="checkbox"/>	Sketchup	<input type="checkbox"/>
Adobe Ligthroom	<input type="checkbox"/>	Corel Draw	<input type="checkbox"/>
Adobe Ilustrador	<input type="checkbox"/>	GimpPhoto & Graphic	<input type="checkbox"/>
Adobe InDesing	<input type="checkbox"/>	Blender	<input type="checkbox"/>
Adobe Premiere	<input type="checkbox"/>	Auto Desk Maya	<input type="checkbox"/>
Adobe Dreamweaver	<input type="checkbox"/>	AutoCad	<input type="checkbox"/>
Adobe Fireworks	<input type="checkbox"/>	3DS MAX	<input type="checkbox"/>
Adobe After Effects	<input type="checkbox"/>	Cinemas 4D	<input type="checkbox"/>
Adobe Audition	<input type="checkbox"/>	Otro	<input type="checkbox"/>
Adobe Flash	<input type="checkbox"/>		

3. ¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas Ud. utiliza en su vida cotidiana/laboral?

Adobe Photoshop	<input type="checkbox"/>	Sketchup	<input type="checkbox"/>
Adobe Ligthroom	<input type="checkbox"/>	Corel Draw	<input type="checkbox"/>
Adobe Ilustrador	<input type="checkbox"/>	GimpPhoto & Graphic	<input type="checkbox"/>
Adobe InDesing	<input type="checkbox"/>	Blender	<input type="checkbox"/>
Adobe Premiere	<input type="checkbox"/>	Auto Desk Maya	<input type="checkbox"/>
Adobe Dreamweaver	<input type="checkbox"/>	AutoCad	<input type="checkbox"/>
Adobe Fireworks	<input type="checkbox"/>	3DS MAX	<input type="checkbox"/>
Adobe After Effects	<input type="checkbox"/>	Cinemas 4D	<input type="checkbox"/>
Adobe Audition	<input type="checkbox"/>	Otro	<input type="checkbox"/>
Adobe Flash	<input type="checkbox"/>		

4. ¿Cuáles de los programas antes mencionados considera como "Nuevas Tecnologías"?

Adobe Photoshop	<input type="checkbox"/>	Sketchup	<input type="checkbox"/>
Adobe Ligthroom	<input type="checkbox"/>	Corel Draw	<input type="checkbox"/>
Adobe Ilustrador	<input type="checkbox"/>	GimpPhoto & Graphic	<input type="checkbox"/>
Adobe InDesing	<input type="checkbox"/>	Blender	<input type="checkbox"/>
Adobe Premiere	<input type="checkbox"/>	Auto Desk Maya	<input type="checkbox"/>
Adobe Dreamweaver	<input type="checkbox"/>	AutoCad	<input type="checkbox"/>
Adobe Fireworks	<input type="checkbox"/>	3DS MAX	<input type="checkbox"/>
Adobe After Effects	<input type="checkbox"/>	Cinemas 4D	<input type="checkbox"/>
Adobe Audition	<input type="checkbox"/>	Otro	<input type="checkbox"/>
Adobe Flash	<input type="checkbox"/>		

5. ¿Cuáles de los siguientes espacios le permitieron aprender el uso de las herramientas tecnológicas antes mencionadas?

- Universidad \_\_\_\_\_
- Cursos por encuentro \_\_\_\_\_
- Autoaprendizaje \_\_\_\_\_
- Otro \_\_\_\_\_

6. Usted dispone del uso de herramientas tecnológicas en su desempeño personal tales como:

- Internet \_\_\_\_\_
- Computos \_\_\_\_\_
- Dispositivos Móviles \_\_\_\_\_
- Otros \_\_\_\_\_

7. ¿Considera Ud. que el autoaprendizaje le permite apropiarse del uso de esas Herramientas Multimedia?

- Si \_\_\_\_\_
- No \_\_\_\_\_

8. ¿Con que frecuencia recurre al uso de herramientas tecnológicas para tu autoaprendizaje?

- Diario \_\_\_\_\_
- Regularmente \_\_\_\_\_
- Una vez por semana \_\_\_\_\_
- Una vez al mes \_\_\_\_\_
- Ninguna \_\_\_\_\_

9. Existen algunas limitantes que no le han permitido desarrollar su autoaprendizaje como Diseñador Gráfico, favor seleccione:

- Sin acceso a computadora      \_\_\_
- Sin acceso a Internet      \_\_\_
- Falta de Interés o motivación      \_\_\_
- Otro      \_\_\_

10. Si has aprendido alguna herramienta, técnica o a seguido algún tutorial en la web a través de:

- Youtube      \_\_\_
- Workshop Online      \_\_\_
- Blogs      \_\_\_
- Otro      \_\_\_

11. ¿Le gustaría haber aprendido en su curso de Licenciatura el uso de las herramientas tecnológicas que desconoce para fortalecer su futuro laboral? ¿Por qué? Explique.

---



---



---



---

12. Especifique en cuáles de las nuevas TIC que se enlistan le gustaría capacitarse.

- Construcción de sitios web      \_\_\_
- Uso del pizarrón electrónico      \_\_\_
- Uso de plataformas educativas      \_\_\_
- Uso de simuladores      \_\_\_
- Aplicaciones móviles educativas      \_\_\_
- Uso de software específico      \_\_\_
- Internet      \_\_\_
- Seguridad Informática      \_\_\_
- Otro      \_\_\_

Managua, 09 de Noviembre 2016

**Maestra:**  
**Rina Rodas**  
**Decana-Diseño**  
**Carrera de Diseño-UPOLI**

Por medio de la presente y en calidad de Tutora; manifiesto mi acompañamiento, revisión y aprobación: para el Trabajo de Monografía titulado: **Percepción sobre el uso y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas aplicadas al Diseño Gráfico Multimedia en los estudiantes egresados de la carrera de Diseño Gráfico 2014 - 2015 de la Universidad Politécnica de Nicaragua**. Elaborado por los alumnos: **Rosa Amanda Gaitán Morales** con número de carnet: 1112420, **Jeffrey de Jesús Bermúdez Arias** con número de carnet: 1112435 y **Edwin José Muñoz Rodríguez**, número de carnet: 1112745; todos egresados de la Carrera de Diseño Gráfico, modalidad sabatino de la UPOLI.

Cabe señalar, que la entrega oficial del Trabajo Final en borrador; corresponde a uno de los requisitos, que la Escuela de Diseño solicita para la defensa de la Monografía; motivo por el cual manifiesto y doy fe que la y los jóvenes cumplieron con el proceso de acuerdo al cronograma de trabajo, aplicaron las técnicas metodológicas y el análisis coherentemente para su debida aplicación. A su vez informo que dicho trabajo reúne los requisitos exigidos para ser sometido a la evaluación y presentación pública y oral ante el Jurado Examinador que se designe.

Cordialmente, le saludo;

**Lic. Jessy Guisselle Caldera Jarquin**

Firma:

TUTORA

