

SER DISEÑADOR GRÁFICO

**Relato de mi trayectoria profesional, como estudiante
de diseño gráfico de la Universidad del Valle.**

Informe de prácticas laborales

Por: Cristhian Felipe Palacio Burbano
Directores: Diana Paola Valero
John Henry Ordoñez

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño Gráfico
Santiago de Cali
2023

Contenido

Resumen	4
Introducción	5
Planteamiento del problema	5
Pregunta problema	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos	5
Capítulo I	7
1. Comienza mi trayectoria	7
1.1 Una decisión complicada	8
1.2 Otro rumbo	8
1.3 Prueba de admisión	8
1.4 Un nuevo comienzo	9
2. Habilidades adquiridas en la academia	11
2.1 Manejo de programas	11
2.2 Diseño social	11
2.3 Pensamiento crítico	12
2.4 Concepto y experimentación	13
2.5 Trabajo en equipo	14
3. Elección de pasantía en diseño gráfico	15
Capítulo II	
4. Experiencia como practicante	16
4.1 Diseño de piezas para el programa de diseño	18
4.2 Animación análoga ¿algo nuevo?	21
5. ¿Cómo es diseñar para un centro médico?	23
5.1 Entrevista y prueba de admisión	23
5.2 Desarrollo de marca	24
Capítulo III	
6. Habilidades y competencias necesarias como diseñador gráfico para afrontar el mundo laboral	28
6.1 Administración y factores económicos del diseño gráfico	31
6.2 Derechos de autor y aspectos legales del diseño	32
6.3 Manejo y gestión de redes sociales y de comunicación	33
6.4 Mantenerse a la vanguardia	34
6.5 Correcta implementación de la I.A. como herramienta de diseño	35
6.6 Aprendizaje autónomo	36
Conclusiones	37

Figuras

Figura 1. Primer punto de la prueba de admisión.	8
Figura 2. Segundo punto de la prueba de admisión.	9
Figura 3. Exposición diseño de la información	18
Figura 4. Concept art, comunicación departamento de diseño. Pieza 1	19
Figura 5. Concept art, comunicación departamento de diseño. Pieza 2	19
Figura 6. Concept art, comunicación departamento de diseño. Pieza 3	19
Figura 7. Festival Internacional de la imagen, Manizales	20
Figura 8. Frame para bucle del cortometraje Habitografía 3	21
Figura 9. Frames para bucle del cortometraje Habitografía 3	22
Figura 10. Logo de la empresa Kliniker	24
Figura 11. Frame de video publicitario de "Kliniker", para la redes sociales	25
Figura 12. Folleto publicitario "Kliniker"	25
Figura 13. Campaña publicitaria	26
Figura 14. Letrero del centro médico	27
Figura 15. Publicaciones de redes Kliniker	27
Figura 16. Apreciación sobre el campo del diseño gráfico en Pasto	30

RESUMEN

Este informe de prácticas profesionales describe y analiza parte de mi trayectoria como diseñador gráfico con el propósito de narrar experiencias vividas y aprendizajes obtenidos en este recorrido. En primera instancia se relata el momento de elección de carrera profesional, para luego dar paso a enumerar una serie de competencias y habilidades necesarias para un diseñador gráfico. En segunda instancia, relato el momento de asumir la práctica profesional donde doy cuenta de la experiencia y cómo se dio el proceso de aprendizaje en un entorno laboral, donde se desarrollaron algunas de las competencias, habilidades y capacidades, que se señalan como fundamentales para esta profesión.

Palabras clave: Elección de carrera, diseño gráfico, prácticas laborales, experiencia profesional.

ABSTRACT

This report on professional practices describes and analyzes part of my trajectory as a graphic designer with the purpose of narrating experiences lived and lessons learned along this journey. Initially, it recounts the moment of choosing a professional career, followed by listing a series of competencies and skills necessary for a graphic designer. In the second part, I narrate the moment of assuming professional practice, where I share my experience and describe how the learning process unfolded in a work environment. This is where some of the competencies, skills, and abilities considered fundamental for this profession were developed.

keywords: Career Choice, Graphic Design, Work Placements, Professional Experience.

Introducción

El presente texto tiene como intención compartirles mi experiencia personal, académica y profesional como estudiante de diseño gráfico de la Universidad del Valle, acercándolos a través de mi historia al cúmulo de circunstancias, situaciones, percepciones y conceptos que consideré relevantes en cada etapa vivida en mi proceso, aquellas que contribuyeron en esta importante trayectoria de gran impacto para mi vida.

Durante el primer capítulo de mi historia, relataré el arduo proceso al que me enfrente a la hora de elegir mi carrera profesional, que aunque siempre me sentí fascinado por el diseño, la creación y la imaginación, en un punto de mi vida me encontré con otras opciones educativas que por el afán de cumplir con mi deber de estudiar escogí sin el más mínimo interés, dándome cuenta lo difícil que resulta encontrar motivación y perseverancia en lugares donde no está presente el genuino interés, por ello destacó la importancia de ser incondicionales con nosotros mismo, lo cual implica como lo expreso en mi experiencia tomar decisiones basadas únicamente en nuestras pasiones y fascinaciones para alcanzar el éxito.

En el segundo capítulo, abordaré las experiencias vividas durante el periodo de prácticas profesionales y mi primera inmersión en el ámbito laboral, a través de un recuento descriptivo de los aciertos, la toma de decisiones, roles, responsabilidades asumidas y expectativas presentes en esta etapa, de igual manera, expondré los desafíos a los que me tuve que enfrentar en el camino, así como los aprendizajes y logros alcanzados, para dar paso a reconocer las habilidades, competencias y saberes que me fueron requeridos en cada uno de estos espacios de labor, acercándolos a ese trabajo arduo pero enriquecedor para mí.

Continuaré narrando en el capítulo a través de mi experiencia académica y profesional, cuáles fueron las habilidades, conocimientos, actitudes y aptitudes altamente demandadas a la hora de ejercer como diseñador gráfico en estos espacios, donde logre fortalecer los conocimientos previos adquiridos en la académica como una base sólida e indispensables para desenvolverse asertivamente en mi campo laboral, sin dejar de lado los vacíos y saberes que tuve que aprender desde cero o actualizar para lograr ofrecer un trabajo de calidad y acorde a las necesidades de cada lugar.

Finalmente, concluyó con un análisis de los aspectos más relevantes de mi formación académica y profesional, como la elección de carrera, prácticas profesionales y ámbito laboral, al puntualizar las situaciones y experiencias de mayor impacto para mí por medio de una descripción simplificada de la adquisición y desarrollo de habilidades, competencias y destrezas, que me ayudaron a superar con éxito estos desafíos.

Planteamiento del Problema

En el campo laboral del diseño gráfico en Colombia, se libra una feroz competencia, donde rivalizan recién graduados con profesionales altamente experimentados, en un contexto en el cual la oferta del mercado laboral se ve superada por el constante flujo de profesionales que egresan cada año, una realidad destacada por Plazas (2019). Este desequilibrio plantea un desafío significativo para aquellos que dan sus primeros pasos en la profesión, sumergiéndose en un entorno laboral desafiante. En este contexto, surge la pregunta:

Pregunta problema

¿Qué habilidades y competencias requiere un profesional de diseño gráfico de la Universidad del Valle para destacar entre los demás diseñadores y lograr afrontar las exigencias del entorno laboral?

Objetivo general

Identificar cómo se desarrollan algunas de las habilidades y competencias obtenidas en mi trayectoria como diseñador gráfico, a través de relatar mi experiencia mostrando la oportunidad de desarrollo profesional que ofrece la práctica laboral.

Objetivos específicos

- Relatar mi recorrido en la universidad e identificar algunas habilidades obtenidas a través de mi experiencia como estudiante de diseñador gráfico.
- Exponer la experiencia obtenida en el entorno laboral, para analizar procesos, aprendizajes y trabajos más relevantes que aportaron en mi crecimiento y desarrollo como profesional.
- Analizar mi trayectoria y con base en esto identificar algunos conocimientos y habilidades a desarrollar como diseñador gráfico de la Universidad del Valle para afrontar las exigencias del entorno laboral como profesional recién egresado.

CAPÍTULO I

1. Comienza mi trayectoria

1.1 Una decisión complicada

Tomar decisiones es una tarea difícil, en especial cuando se trata de elegir sobre el futuro, aún recuerdo el día que terminé el bachillerato; debía tomar una decisión acerca de qué camino seguir, a pesar de la inmensa satisfacción, el paso siguiente era precisamente una de las determinaciones más relevantes de mi vida, este momento no solo marcó el fin de una etapa, sino también el comienzo de la reflexión sobre el rumbo que tomaría mi trayectoria.

Había llegado el momento de elegir cuál era el camino que tomaría mi vida, un sin número de interrogantes, inquietudes y temores invadieron mi cabeza, alcanzaron a abrumarme, preguntas que me llevaron a cuestionarme insistentemente ¿qué deseo estudiar?, ¿cuál es el lugar indicado para hacerlo?, ¿hay una elección correcta?, ¿podré ser feliz o tendré éxito?, son muchas las preguntas que surgen y persisten, sumado a los comentarios de familiares, amigos y extraños que generaron un dilema en mi elección, expresiones como: “Debes optar por una carrera que te garantice ingresos” o “Deberías considerar profesiones prestigiosas como medicina o ingeniería” son comentarios comunes que no tenían en cuenta mis gustos o intereses.

Esta situación me generó una encrucijada, me encontraba en un mar de indecisión e incertidumbre donde me acompañaba el miedo a lo desconocido. Como medio para disolver un poco la angustia, opté por acogerme a los consejos de los demás como primera opción para “elegir bien”, deje de lado todo el cúmulo de pensamientos, sentimientos y perspectivas personales; así que decidí inscribirme en la carrera de ingeniería civil, una elección claramente motivada por voces externas que desde sus buenas intenciones me “inspiraban a emprender un mejor camino para mi futuro”, es decir una carrera estable con la promesa de un buen empleo y excelentes ingresos.

Comencé una experiencia acompañada de abundantes aprendizajes, emprendí una carrera que me garantizaba el mejor de los “éxitos” para mi futuro, un ideal que se iba desvaneciendo a medida que avanzaba el semestre, dándome cuenta de que mi “yo” se perdía al permitir que fueran otros los que decidieron por mí, al entender el “yo” desde la teoría freudiana este es percibido como el campo más consciente del ser, donde se inhiben los impulsos para dar paso al raciocinio y lograr la capacidad de elegir a través de la toma de decisiones nuestro camino. (García, 2018)

En momentos de introspección llegaban pensamientos inesperados y lograba entender que la felicidad no estaba presente en mi vida, el tan anhelado disfrute y goce de esta etapa tan maravillosa era inexistente; asistía a clases como un androide donde la pasión e inspiración que brota para motivarme se escondía, solo cumplía mecánicamente los deseos de otros sin ser realmente genuino, cuando trataba de buscar opciones que me acercaran a permanecer y no renunciar solo aparecía en mis pensamientos la desilusión, al imaginarme en un futuro como ingeniero civil, que no llenaría mis expectativas.

1.2 Otro rumbo

Llegó el momento de seguir mis deseos y abandonar ese rumbo para tomar otro donde fuese feliz, al mirar hacia atrás y analizar minuciosamente mi historia, logre evocar recuerdos de complacencia frente a tan compleja decisión, pero de relevancia para mi vida, pues ha sido una de las determinaciones más exitosas para mi construcción profesional, a partir de aquí se transformó totalmente mi enfoque y mi proyecto de vida, al lograr priorizar lo genuino de mí, a través de mis gustos, pasiones y expectativas referentes a mi vida profesional y personal, a pesar de las constantes voces externas que aparecían para expresar sus opiniones y advertir de los posibles fracasos que llegarían acompañarme en todos los ámbitos de vida, por haber decidido renunciar a tan “brillante” oportunidad, sin embargo estaba tan seguro de lo que deseaba, que elegí apagar el volumen de esas voces e ignore ese ruido y me fijé exclusivamente en lo que verdaderamente quería, permitiéndome así aventurarme en mi verdadera pasión la carrera de diseño gráfico.

1.3 Prueba de admisión

Después de arriesgarme, decidir y seguir por el camino que me había trazado, inicié con el proceso de admisión,

Figura 1. Primer punto de la prueba de admisión.



Nota: Desarrollo del primer punto de la prueba de admisión de diseño gráfico de la Universidad del Valle.
Fuente: Palacio C. (2016)

donde me encontré con el primer escalón, la prueba de ingreso para avanzar al tan anhelado triunfo, proceso que se convertía en un reto desafiante a nivel personal y profesional, sentí mucha presión en ese momento pues estaba medido por un tiempo para completar los tres puntos requeridos, aun así lleno de confianza, esperanza y emoción me entregué por completo, permití que ese sentir apasionante por esta carrera que me acompañaba desde hace tiempo fuera mi brújula e inspiración, a tal punto que la imaginación se apoderó de mí.

Totalmente inspirado comencé a desarrollar los tres puntos de la prueba, con un resultado espectacular en el primer punto, me sentía cada vez más confiado, con más energía y entusiasmo para resolver el resto de la prueba, sabía que mi único enemigo era el tiempo, al tomar más del que debía en el primer punto, sabía que en el siguiente debía ser más rápido, en el transcurso de la resolución de este, me encontraba un poco exaltado por la prueba, incluso me levanté de la silla y comencé a salpicar pintura sobre mi trabajo, fue tan inmediato este accionar que los demás aspirantes solo me miraban perplejos, finalmente al terminar la prueba, sentí que estaba exactamente donde debía estar, estaba tan lleno tan completo que no había espacio para la inquietud, al reafirmar mi felicidad por los resultados de la prueba, los cuales confirmaron para mí: nací para esto.

Figura 2. Segundo punto de la prueba de admisión.



Nota: Desarrollo del segundo punto de la prueba de admisión de diseño gráfico de la Universidad del Valle.

Fuente: Palacio C. (2016)

1.4 Un nuevo comienzo

De ahí arrancó una espléndida etapa para mí, ya pertenecía al grupo selecto de estudiantes vinculados a la universidad, aquí me encontré con peculiares experiencias, en los primeros dos o tres semestres de la carrera primaba el trabajo análogo desde un enfoque académico centrado en gran medida en la elaboración manual, lo que implicaba que invirtiera gran parte de mi tiempo y esfuerzo en la realización de proyectos, este período representó un desafío considerable para mí por las numerosas horas dedicadas a mi proceso formativo, que implicaban largas noches de desvelo para culminar con éxito mis actividades, sin embargo el amor que sentía y siento por mi carrera se convertía en un ancla motivadora que me impulsaba continuamente a confrontar cada contratiempo y demanda.

Por tanto, ese amor genuino por el diseño se convirtió en el motor que me impulsó a afrontar cada situación con un sentir inquebrantable, de ahí lo importante que es adherir a nosotros este componente que nos estimula a sacar lo mejor de cada uno, así esta historia me acerca a una palabra que aprendí a considerar y ejercer a partir de esta experiencia, la valentía de ser tú, original sin copias trazadas por otros, que asientan la verdadera pasión que aflora únicamente de ti, donde no sé dé pie a intervenciones externas que distorsionen tu autenticidad, para que esta etapa donde se emprende una carrera, realmente nos acerque a la felicidad: en mi caso el diseño gráfico.

Entonces podría decir que este relato tiene la intención de abrir el camino de este informe, donde argumente lo trascendental de enfocarnos en nosotros, escucharnos y permitirnos escoger desde elecciones netamente auténticas para permanecer en algo que nos apasione, siendo esta la línea más directa que nos acerca al éxito y la satisfacción personal que cada uno de nosotros anhela. Este pensamiento fue el que me acompañó a lo largo de mis estudios y me ayudó a superar todos los retos en mi camino, perspectiva que aborda Sáenz (2021):

Ser estudiante no sólo implica venir a la universidad, tomar clases y hacer la tarea. Creo que se podría ir más allá. Si encontramos el gusto por lo que hacemos, entonces ya estaremos del otro lado. Disfrutar lo que se hace no siempre es fácil, y en muchas ocasiones hacemos cosas aunque realmente no estemos a gusto con ello. (p.1-2)

Al recopilar todo este proceso de mi experiencia, podría resumir que la elección de carrera impacta directamente en todo lo que te considera a ti, cuando se reconoce ese ejercicio como un tesoro único a preservar, solo nosotros podemos explorar, elegir, investigar e intervenir para así alcanzar lo más genuino de cada uno y así obtener una brújula exacta que guíe certeramente a la hora de decidir una carrera profesional.

Este largo, pero satisfactorio recorrido nos embarcará con más detalle en mi proceso formativo, en el que encontré puertas abiertas que me brindaron la posibilidad de apropiarme de un abanico inmenso de habilidades y competencias, que fueron los mejores mediadores a la hora de enfrentar retos y obstáculos de diversa índole que emergieron constantemente cuando era estudiante, al escalar hacia ese anhelado triunfo como diseñador gráfico, considero así relevante destacar de forma concisa algunos de los conocimientos más significativos adquiridos a lo largo de mi recorrido académico y que desde mi perspectiva es importante que todo estudiante conquiste y adquiera para aspirar a graduarse como diseñador gráfico de la Universidad del Valle.

2. Habilidades adquiridas en la academia

2.1 Manejo de programas

En el contexto actual considero completamente imprescindible que cualquier diseñador gráfico posea y adquiera conocimientos mínimos en los programas principales que se emplean en el mundo laboral, para poder cumplir con los requerimientos que nos exigen como profesionales, me gustaría destacar los programas de edición y postproducción de video, retoque y edición fotográfica, ilustración, maquetación, editorial, diseño de páginas web, prototipado de aplicaciones, aplicaciones 3D, entre otras.

Con la tendencia tecnológica en aumento cualquier profesionista recién egresado requiere el dominio y uso de equipos de cómputo, así como la adaptación a las nuevas tecnologías. Según OCC “Un diseñador gráfico tendrá más oportunidades si domina programas como Illustrator, Photoshop o Indisign” en un alto nivel para asegurar que sus habilidades técnicas siempre estén actualizadas. (Carrillo y Cepeda, 2019, p.136)

La formación y la continua actualización en el dominio de programas de diseño gráfico es imprescindible para todo profesional en este ámbito, al mantenerse al día con las últimas tendencias y herramientas, el diseñador adquiere una amplitud de conocimientos que se traduce en un vasto repertorio de posibilidades creativas y técnicas, este enfoque no solo se traduce en la capacidad de enfrentar con éxito los desafíos variables del entorno laboral, sino que también permite al profesional destacar en la creación de soluciones visuales innovadoras, la versatilidad adquirida a través de la formación constante no solo potencia la calidad de las creaciones, sino que también garantiza que el diseñador esté equipado para abordar cualquier proyecto con agilidad y perspicacia, consolidando así su relevancia en el siempre cambiante panorama del diseño gráfico.

2.2 Diseño social

Por otro lado se destaca como una competencia sobresaliente de los diseñadores egresados de la Universidad del Valle, la capacidad de responder a problemáticas sociales que contribuyan en diferentes entornos y dinámicas en pro de la sociedad, como un aspecto destacable que beneficia las realidades de las personas, concepto abordado por Peralta (2006):

Por esto hablamos, también, de la capacidad que tiene el diseño gráfico como actor en la transformación social, en tanto que su accionar puede coadyuvar al desarrollo social y económico. Lo que se verifica, por ejemplo, desde la señalética que nos guía en el interior de un hospital hasta el cartel que nos previene de los peligros del Sida. La gráfica emite mensajes, que se constituyen en referentes simbólicos importantes, la posibilidad de identificación y de credibilidad pueden contribuir significativamente a modificar la realidad. He aquí la responsabilidad, que a mi juicio aún no es comprendida, actualmente el diseño gráfico como profesión juega un rol importantísimo en la transformación de la realidad. (p.10)

El diseño gráfico emerge como un actor fundamental en la transformación social al ofrecer soluciones que impactan directamente en diversos entornos y dinámicas, la gráfica desempeña un papel esencial al transmitir mensajes que se convierten en referentes simbólicos importantes, la identificación y credibilidad generada por el diseño gráfico tienen el potencial de modificar significativamente la realidad. En la actualidad, el diseño gráfico no solo cumple una función estética, sino que desempeña un rol crucial en la configuración y evolución de la sociedad, subrayando la necesidad de reconocer y potenciar su capacidad transformadora para impulsar un cambio positivo y sostenible en las realidades que enfrenta la sociedad contemporánea.

12

2.3 Pensamiento crítico

También el pensamiento crítico ocupa un espacio trascendental cuando se habla de requisitos mínimos en los diseñadores gráficos, como lo argumenta Carrillo y Cepeda (2019) es una importante habilidad que nos permite como profesionales poder analizar conscientemente proyectos de diseño, lograr ser críticos a la hora de ver las fortalezas y puntos débiles, habilidad útil a la hora de tomar decisiones necesarias para la mejora de estos, así esta competencia se vuelve vital a la hora de ejercer nuestra profesión de una manera reflexiva y argumentativa cuando nos enfrentemos a los retos profesionales.

Continuando con la asociación del pensamiento crítico, -The Critical Thinking Community- define el pensamiento crítico de la siguiente manera:

El pensamiento crítico es el proceso intelectual disciplinado de hacer de manera activa y habilidosa actividades de conceptualización, aplicación, análisis, síntesis o evaluar la información recopilada, o generada por observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación, como una guía en su forma de pensar y sus acciones. En su forma ejemplar, está basado en valores intelectuales uni-versales que trascienden divisiones de materias: claridad, certeza, precisión, consistencia, relevancia, evidencia sólida, buenas razones, profundidad, aliento y justicia. (Scriven & Paul, 1987)

Esta habilidad no solo nos capacita para analizar de manera consciente proyectos de diseño, identificando fortalezas y debilidades, sino que también se revela como una destreza esencial al momento de tomar decisiones cruciales para mejorar y perfeccionar estos proyectos, destacando la importancia de la conceptualización, aplicación, análisis, síntesis y evaluación de la información, al incorporar el pensamiento crítico en nuestra práctica profesional, no solo nos enfrentamos de manera reflexiva a los desafíos laborales, sino que también adoptamos un enfoque argumentativo respaldado por valores intelectuales universales, en última instancia, esta competencia se convierte en una herramienta vital que guía nuestra forma de pensar y actuar, trascendiendo las divisiones de materias y consolidando la capacidad de abordar los retos profesionales.

2.4 Concepto y experimentación

A medida que se avanza en la carrera y en el tiempo, dejar de lado la omnipresencia de la digitalidad en nuestros proyectos académicos y laborales es gran error, ya que están presentes de continuo en el uso de programas y resultados, sin embargo, a pesar de esta inmersión en el mundo digital existe un elemento crucial que nunca se puede perder de vista, el valor inquebrantable del concepto y la experimentación, convirtiéndose en dos pilares fundamentales que fueron compañeros leales desde el primer hasta el último semestre de estudio.

Así mismo se percibe el concepto en el diseño gráfico como un elemento central e ineludible que define la esencia y el propósito de una pieza gráfica, en este campo, el concepto es el punto de partida, la brújula para la toma de decisiones y la creatividad del diseñador, tratándose de la idea clave que comunica un mensaje, cuenta una historia o transmite una emoción a través de elementos visuales. De ahí la relevancia del concepto por su capacidad para aportar significado y profundidad a quienes la emplean en sus tareas, por ejemplo un logotipo diseñado con un concepto bien definido es simplemente la exposición de una combinación de formas y colores perfecta, que permite una representación visual de los valores, la misión y la identidad de una empresa, así mismo cuando se habla de un cartel publicitario con un concepto sólido que va más allá de captar la atención de quienes lo observan, si no de lograr transmitir un mensaje memorable, efectivo y profundo.

Entonces un diseño gráfico no atraviesa la simplicidad de solo crear imágenes atractivas, sino que pasa por un proceso complejo que implica una profunda reflexión acompañada de una fase de pruebas creativas, es decir que tanto el concepto como la experimentación se fusionan para ofrecer una magia visual y sensitiva que es inherente a esta disciplina, suscitando obras de diseño gráfico sólidas e importantes en el que la experimentación permite refinar la ejecución del concepto, lo que a menudo conduce a soluciones asertivas, que reafirman posturas argumentadas en:

Esto equivale en el diseñador a la investigación para lograr hallar el concepto creativo más adecuado que será el eje de su diseño. Para ello revisa bibliografía, estudia otros diseños y analiza la competencia. En ellos encuentra los lugares comunes desde los que construir su idea. El lugar común es un espacio mental de la memoria colectiva que nos permite ordenar ideas en compartimentos para después recurrir a ellas y decidir cómo combinarlas o modificarlas para que resulten más atractivas. (Arroyo y García, 2015, p. 14)

2.5 Trabajo en equipo

Por otra parte es importante destacar que existe un componente que hace presencia continua tanto en el proceso de formación como en los espacios laborales, me refiero al trabajo en equipo, como una capacidad necesaria para enfrentar los requerimientos propios de la Universidad y nuestros lugares de trabajo, por ejemplo cuando se nos asignaban trabajos en grupo, incluso cuando entraban a participar los docentes, es aquí donde se hace esencial el poder adaptarse al trabajo colaborativo y entender que a partir de ese momento se articulan los ingredientes para alcanzar los resultados esperados. Así lo expone Durlach (s.f.) afirmando que:

Un conjunto de gente aglutinada y unida haciendo algo en común puede ser un grupo de personas pero lo que las convierte en un equipo es cuando todos ellos interpretan y reconocen tener objetivos comunes y que todos se beneficiarán del resultado obtenido, el cual no se podría obtener en forma individual. Cada uno de los miembros de un equipo cumplirá un rol definido, para el cual está preparado y para el cual el resto del equipo le delega toda su confianza. (p. 1)

Entonces es importante resaltar que los resultados están mediados por distintos componentes como el análisis compartido, comunicación asertiva, distribución de roles y acuerdos, donde se integren las capacidades y perspectivas de cada integrante del grupo, con el fin de consolidar acuerdos que promueva en el entorno competencias para resolución del problema o conflictos.

También es importante mencionar otras habilidades destacadas por Carrillo y Cepeda (2019) quienes muestran capacidades como: dominio de distintos idiomas, flexibilidad y adaptabilidad, empatía, autoconfianza y manejo del estrés, habilidades sin duda valorizadas en distintos entornos, sin embargo es importante destacar que estas aunque se pueden ir desarrollando en el transcurso académico, requieren de un proceso introspectivo y participativo para que exista una evolución.

3. Elección de pasantía en diseño gráfico

Después de realizar un recorrido histórico de mi proceso académico, llegamos a uno de los puntos más relevantes desde mi perspectiva, la elección de pasantía, no puedo negar que este proceso resultó para mí un poco agobiante, teniendo en cuenta que en esta decisión emergieron interminables reflexiones respecto a mis habilidades y capacidades desarrolladas hasta el momento, es decir me cuestionaba si realmente estaba preparado para enfrentar este nuevo rol, donde me encontraría con distintos profesionales expertos en este campo laboral y otras disciplinas, con dinámicas distintas a las que estaba acostumbrado, por tanto este paso generó un sin número de expectativas y temores a ese anhelado mundo laboral al que quisiera acceder, continuamente pensaba “qué sería de mi futuro profesional”.

Sin embargo estas percepciones y emociones no dejaron que se nublara en mí el reconocer que estas prácticas eran una puerta abierta llena de beneficios que aportaría positivamente para mi proyecto de grado y experiencia como profesional, debo confesar que sentí tanta ilusión que llegué a imaginar cantidad de escenarios donde me visualizaba desarrollando aquí un proyecto de grado de impacto que me acercaría con personas influyentes y nuevas oportunidades, incluso en otros países, pero llegó el momento de poner freno a este mundo de “fantasía” y dar paso a mi realidad.

En este sentido y ya con los pies en la tierra, me enfoqué en mis prácticas laborales que aunque no aseguraban para mí un empleo inmediato o un éxito total, se convirtieron en un espacio de experiencias y conocimientos que aportaron al desarrollo de habilidades para mi vida profesional. Además de acercarme al mundo laboral con profesionales experimentados que me ofrecieron consejos enriquecedores para este trasegar, que en esta experiencia me permitió ampliar mi campo visual referente a las preferencias en la ejecución de mi labor como diseñador, es decir la dirección por la cual me gustaba encaminarme, sin embargo recuerdo que tenía una preferencia exclusiva por la producción audiovisual, debido a la afinidad con mi estructura creativa, experimental y curiosa, pero entendí que permitirme explorar fortaleció las habilidades para el crecimiento profesional y nuevas oportunidades en otras áreas.

Por tal razón, destaco que en mis prácticas laborales logré obtener una fructífera y gratificante experiencia, donde se me permitió evolucionar como futuro profesional y adquirir mayor confianza y destreza para ejercer mi carrera, incluso desde nuevas áreas de interés que no había ondeado en mi campo de estudio, así adquirí nuevas perspectivas sobre necesidades o requerimientos que demandan en los profesionales de diseño, esta perspectiva es abordada desde Carrillo y Cepeda (2019) quienes refieren que:

Dentro de las prácticas profesionales, los alumnos desarrollan más sus habilidades profesionales y perfeccionan los conocimientos adquiridos a lo largo de su trayectoria académica. Esta actividad permite que en algunos casos los practicantes sean contratados al momento de graduarse. Sin embargo, el valor más importante de las Prácticas Profesionales es que los alumnos distinguen que la demanda que exige el campo laboral es distinta a la de la universidad. (p. 134)

Finalmente, me gustaría expresar que idealmente las prácticas laborales han sido diseñadas para proponer espacios íntegros y constructivos para los estudiantes en pro de su desarrollo profesional, sin embargo considero que no en todos los casos se alcanza a cumplir con esta premisa, algunas de las propuestas de prácticas no facilitan ese desarrollo oportuno para el futuro profesional.

CAPÍTULO II

16

4. Experiencia como practicante

Respecto a mi experiencia como diseñador gráfico en el proceso de prácticas, me gustaría resaltar que existieron momentos previos a la asignación del espacio de ejecución que fueron de gran tensión para mí, específicamente por la incertidumbre que sentí con aquello que pudiera suceder, se atravesaban por mi mente ideas como: “y si no encuentran una buena práctica para mí”, lo que ocasionaba sentimientos de inseguridad que además se incrementaban al enterarme de que algunos compañeros ya habían iniciado sus prácticas, debo aceptar que esta situación me generó dudas a tal punto de considerar la posibilidad de aceptar la primera propuesta que me presentaran, sin evaluar mi interés o preferencias.

Sin embargo, mi objetivo principal era encontrar un espacio de prácticas profesionales que me permitiera explorar y desarrollar mi pasión por el mundo audiovisual, donde lograra coincidir con profesionales expertos en el tema que orientaran mi proceso con el firme propósito de potencializar habilidades y obtener nuevas experiencias, pero cada vez veía más difusa esa realidad al enterarme de las ofertas existentes en ese momento, además de recibir por parte de algunos de mis compañeros comentarios lejanos a lo esperado, al entender que algunas de las prácticas no ofrecían acompañamiento de un mentor que se encargara de apoyar y fomentar espacios de aprendizaje para el practicante.

Con todo y estas perspectivas en mi mente, inició el proceso de elección para escoger mi plaza de práctica, como primera opción había una empresa dedicada a los fondos de empleados la cual inició el proceso de selección, que solicitaba la elaboración de una pieza publicitaria para promocionar una tarjeta crédito, después de pasar por esta etapa, me citaron a una entrevista con una respuesta positiva de aceptación, aquí me indicaron cada uno de los procesos que estarían a mi cargo, como; manejo y desarrollo de identidad de marca, comunicación corporativa, elaboración, edición y retoque de videos y fotografías, manejo y actualización de todas las redes sociales y contenido de la página, creación de post, historias y publicaciones, producción de piezas publicitarias y manejo para el sitio web, flyers, boletines, directorio de proveedores, videos promocionales, envíos mailing, creaciones innovadoras para campañas especiales o eventos institucionales, edición de podcast y diagramación de un libro, entre otros, al finalizar esta introducción de mis labores quede impactado de la lista interminable de tareas que se me asignaban como practicante en esta entidad.

Pero mi objetivo como pasante siempre estuvo enfocado en alcanzar conocimientos, experiencias y habilidades para el mundo laboral en un espacio que me permitirá enriquecer estos aspectos, por ende la primera propuesta de práctica estaba lejos de estos propósitos, sumado a ello deseaba beneficiarme de la experticia de un profesional dentro del área de diseño gráfico que acompañara mi proceso, contrario a las exigencias de dicha empresa donde la totalidad de las tareas iban a quedar bajo mi responsabilidad sin contar con un supervisor que me brindara su orientación, como lado positivo esta situación permitiría mayor libertad para desenvolverse en el rol, sin embargo al no tener ese acompañamiento los parámetros, estilos, estética y procesos eran difusos, por ende realice un análisis de todos estas situaciones que al final hacen parte de la realidad del mundo laboral, pero precisamente este momento de práctica era el espacio correcto para generar aprendizajes, recolectar experiencias asertivas y conocer las perspectivas de profesionales en mi área y otras disciplinas que en esta propuesta no estaban presentes.

Hasta el momento todo apuntaba que está sería mi pasantía, pero al pasar de los días inesperadamente llego a mi vida otra oportunidad, una que se ajustaba a mis expectativas y objetivos que tenía frente a la pasantía, específicamente en esta propuesta me permitían acercarme a la producción audiovisual en manejo de software y hardware, tema que desde el inicio de la carrera profesional llamó mi atención. Además de ofrecerme en este espacio acompañamiento y orientación con otros profesionales en diseño. Por tal razón acepte esta propuesta, en estas prácticas realicé dos monitorias diferentes, la primera tenía que ver con la comunicación del programa de diseño gráfico e industrial y la segunda que cautivo mi atención de inmediato, correspondía la animación análoga llamada "Hagiografía 3".

4.1 Diseño de piezas para el programa de diseño

En la primera etapa de mi pasantía tenía como responsabilidad crear piezas de comunicación para el programa de diseño gráfico, aquí más que aprender nuevos conceptos, se me permitió poner en práctica los conocimientos adquiridos en la universidad logrando reforzar mis conocimientos teóricos y ejercerlos, en una de las primeras tareas que realicé logre tener la experiencia completa de la creación de contenido en toma y captura de imágenes y videos de un evento que se llevó a cabo en el Museo de la Tertulia, llamado “Mujeres Invisibles” y “Letras Invisibles” dirigido por la docente Luisa Masías, en este evento se expusieron piezas gráficas elaboradas por estudiantes de tercer y quinto semestre de la materia diseño de la información visual, mi objetivo principal era el capturar fotos y videos del momento de la exposición para con estos lograr la creación de piezas informativas para las redes sociales del programa de diseño, experiencia que me permitió ejecutar los conocimientos previos que había adquirido en el manejo de cámaras fotográficas profesionales, logrando desenvolverme perfectamente en el campo debido a las clases y prácticas posteriores en fotografía, así obtuve buenos resultados del contenido capturado, con suficientes recursos que luego serían llevados a una etapa edición, donde por medio de texto animado, transiciones y gráficas se llegaría a la elaboración de las piezas requeridas en este trabajo.

Figura 3. Exposición diseño de la información.



Nota: Frame de video reel, de las exposiciones “Mujeres Invisibles” y “Letras Invisibles”, en el museo la tertulia.

Fuente: Palacio C. (2022)

Para seguir en la construcción de mis habilidades a través de estos retos, el siguiente trabajo me obligó a explorar mi entorno y ser más perceptivo con los detalles que me rodean, ya que para este trabajo debía realizar un análisis de las instalaciones de la facultad de diseño para así sintetizar la información obtenida de esta actividad para lograr un estilo comunicativo que lograra representar a la facultad de diseño gráfico e industrial en las publicaciones que se realizarían en las redes sociales del programa, para comenzar con el proceso de análisis recurrí a la captura de fotografías de las instalaciones, en los puntos que considere más relevantes, sustrayendo de estas fotos formas, figuras, texturas, gráficos y demás elementos que me permitieran generar la construcción del concepto gráfico en el que se basaría el ConceptArt de mi propuesta. Luego de realizar este proceso analítico, pase a la etapa de conceptualización y experimentación, logrando por medio de mis habilidades creativas obtenidas en mi experiencia como estudiante, un resultado que reuniera las características y cualidades identificadas en el proceso antes mencionado.

Figura 4. Concept art, comunicación departamento de diseño. Pieza 1.



Nota: Concept art, para la experimentación y desarrollo de un estilo comunicativo en las redes sociales del departamento de diseño, de la Universidad del Valle, Pieza 1.
Fuente: Palacio C. (2022)

Figura 5. Concept art, comunicación departamento de diseño. Pieza 2.



Nota: Concept art, para la experimentación y desarrollo de un estilo comunicativo en las redes sociales del departamento de diseño, de la Universidad del Valle, Pieza 2.
Fuente: Palacio C. (2022)

Figura 6. Concept art, comunicación departamento de diseño. Pieza 3.



Nota: Concept art, para la experimentación y desarrollo de un estilo comunicativo en las redes sociales del departamento de diseño, de la Universidad del Valle, Pieza 3.
Fuente: Palacio C. (2022)

Figura 7. Festival Internacional de la imagen, Manizales.



Nota: Frame de video reel, pieza creada para informar de las exposiciones llevadas a cabo por dos profesores de diseño de la Universidad del Valle, en el Festival Internacional de la imagen, en Manizales **Fuente:** Palacio C. (2022)

También podría destacar un trabajo en el que se me encargó realizar un video que mostrará momentos vividos en el Festival Internacional de la Imagen en Manizales, donde los profesores Jose David Cuartas y Miguel Bohórquez Nates expusieron cada uno proyectos realizados por estos, los cuales eran, "Simple Input" y "DrawVideo Habitografía 2" respectivamente. Esta pieza tenía fin de informar a la comunidad universitaria, más concretamente dirigido a quienes componen la facultad de diseño, sobre el proceso que se llevó a cabo en este festival por parte de estos dos profesores. Este video estaba destinado para las plataformas Instagram y Facebook, realizando así un video en formato vertical de 9:16 y un video cuadrado 1:1 para subir como reel y publicación de feed, la realización de este me permitió seguir poniendo en práctica mis habilidades en el uso de programas como After Effects, programa en el cual realice todo el montaje, desde el diseño tipográfico y animación del mismo, transiciones y otros aspectos con los que logre ejercitar mis conocimientos de postproducción de video, animación, composición, trabajo en equipo, pensamiento crítico, entre otras.

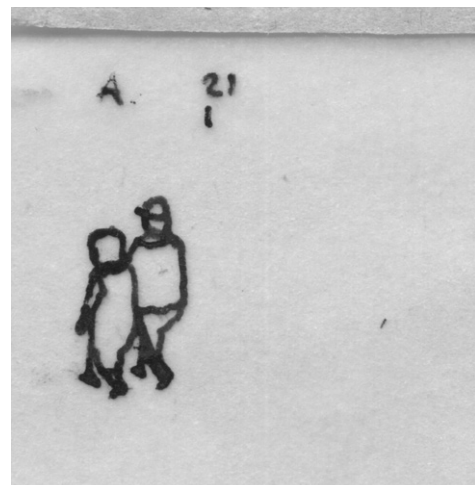
4.2 Animación análoga ¿algo nuevo?

Entonces a partir de las primeras experiencias en mi práctica profesional entendí que las actividades que realizaría en esta serían de mi agrado, que además ofrecería un entorno promotor de experiencias enriquecedoras como lo anhelaba, contaba con el apoyo de un docente quien se encargó de dirigir mi proceso, constantemente recibía sus aportes, incluso me permitió acceder a indagar en otros proyectos realizados de "Habitografía 3", a través de un cortometraje de animación análoga, que se conformaba por una agrupación de personajes, animales y objetos que se animaban en bucle, lo cuales eran llevados a digitalización y distribuidos en plano panorámico, en el que todas estas convergen e incluso interactúan.

Este cortometraje planteaba un contexto complejo de narraciones de las experiencias cotidianas de dos personajes, Pepper y Nates que por medio de la interacción de estas animaciones en bucle lograron empatizar y significar a estos personajes, este cortometraje se caracterizó por ser rico en concepto y producción, así motivó mi interés para hacer parte y colaborar en este proyecto, que expone el autor de este de la siguiente manera:

Habitografía(tres) es el nombre del cortometraje, resultado del proyecto en cuestión. Es el segundo de una serie de cuatro cortometrajes que se proponen como una instalación de cine expandido. El tema propulsor de Habitografía(tres), en términos narrativos, es el encuentro entre dos personajes, Peper y Nates, después de que cada uno de ellos pase por momentos de una búsqueda accidentada y una obstinación inerte, respectivamente. Este tema, como germen narrativo, se diluye en la propuesta inicial de montaje espacial del cortometraje. Se constituye como centro narrativo que define la estructura compositiva del plano único que conforma el cortometraje. Al quedar diluido el centro narrativo, adquiere protagonismo el comportamiento cotidiano en el espacio urbano, que es el tema visible del cortometraje y está caracterizado por el acto de pasar como modo de habitar, propio de una ciudad trashumante, en términos de Michel De Certeau. En el proyecto del cortometraje definimos lo cotidiano, no como lo imperceptible por su repetición, si no cómo lo familiar, después de su reconocimiento. (Bohórquez, 2023, p.3)

Figura 8. Frame para bucle del cortometraje Habitografía 3.



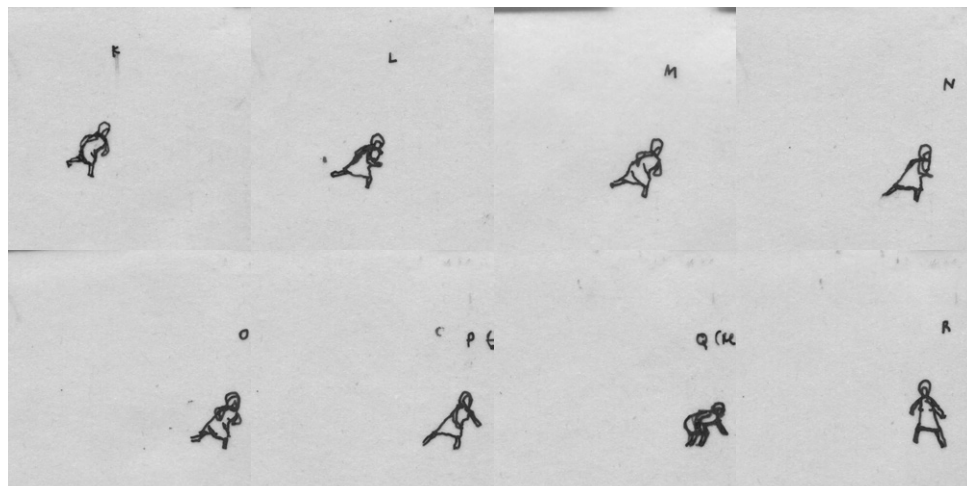
Fuente: Palacio C. (2022)

Impulsado por ese gusto innato por este arte y la oportunidad de trabajar en ello, empecé mis labores en distintas actividades, al dibujar fotogramas intermedios de las animaciones en bucle puestas a disposición por el docente, quien se encargaba de facilitar los fotogramas principales para que yo dibujara todos los fotogramas restantes y así alcanzar una animación fluida con un movimiento natural, se empleó la técnica análoga, dibujamos con tinta china o radiógrafo sobre recuadros de papel cebolla, muchas de estas animaciones requerían un gran número de fotogramas algunas incluso tenían más de 200 dibujos, luego de culminar este proceso se escaneaban e importaban a un programa llamado Krita especializado en el dibujo 2D y animación cuadro a cuadro, donde retocamos errores o agregaremos detalles faltantes en la animación, por medio de un pincel digital que fuera idéntico al trazo sobre el papel. Cuando ya teníamos los fotogramas del bucle, eran exportados al programa After Effects para terminar los últimos retoques y componer en el lienzo en el cual se ubicaban las demás animaciones para componer la obra cinematográfica.

Así a través de esta exitosa experiencia como practicante logre fortalecer el gusto que siempre había tenido por la animación y producción audiovisual, mi mayor acercamiento a este tema fue hace muchos años cuando existía el programa Flash Player, aquí las animaciones se realizaban cuadro a cuadro como simulador de dibujo, estuve unos cuantos meses en exploración con este programa, llevando a cabo muchas animaciones, realmente me gustaba, por ello las prácticas revivieron estas preferencias de mi infancia y me motivaron adquirir nuevos conocimientos referentes a esta temática, la cual me aportó conocimientos en procesos de animación análoga que no conocía en su totalidad, como el dibujo cuadro a cuadro, el ordenamiento de líneas de tiempo, cuadros de animación y también el uso de nuevos programas que en este caso era Krita, enriqueciendo mi formación profesional, sin dejar de lado todo el aporte que tuvo este proceso a nivel personal.

Figura 9. Frames para bucle del cortometraje Habitografía 3.

Fuente: Palacio C. (2022)



5. ¿Cómo es diseñar para un centro médico?

5.1 Entrevista y prueba de admisión

Ahora pasaremos a otro momento de importancia para mí, al mismo tiempo que culminaba mi recorrido de prácticas, tuve la oportunidad de postularme a un vacante como diseñador en un centro médico llamado "Kliniker", luego de enviar mi hoja de vida con anexo de mi portafolio, llego a mi correo un mensaje de aprobación e interés por mi trabajo, me citaron a una entrevista presencial en el centro médico que a pesar del proceso y experiencia adquirida en mi práctica me generaba sentimientos encontrados, aunque estaba en cierta medida confiado sentía temor por esta nueva etapa, sin embargo me presente, realicé la entrevista con éxito para continuar con el proceso de selección que en su última etapa me solicitaron la elaboración y entregar de una pieza gráfica totalmente libre, enfocada en el propósito del centro médico.

Después de todo el proceso de selección logre pasar todos los filtros y hacer parte de esta empresa, primero realicé un análisis exhaustivo referente a todo el área de diseño que me permitiera acercarme a un diagnóstico, donde percibí ausencia de contenido profesional, al indagar referentes a este tema me expresan que el área de comunicaciones estaba a cargo de una agencia de diseño, pero al no sentirse satisfechos con el resultado, tiempos de entrega y calidad del trabajo, resolvieron contratar un diseñador independiente, por tal razón y en análisis a la situación actual de esta entidad, resolví en primera instancia proponer algunas soluciones que aportaran a las problemáticas por ellos expuestas, incluso en la entrevista me dejaron intervenir a plena libertad con mis ideas para proponer cambios y propuestas de mejora, siempre y cuando estuvieran vinculadas con los ideales de "Kliniker".

Para empezar a trabajar en mi propuesta gráfica en esta empresa, me encontré con un sin número de retos que debía resolver, ya que no existía un desarrollo integral en el área de diseño gráfico, solo contaban con un logo sin variaciones, con una paleta de colores sin vida, mínimo contenido en redes sociales que además no era llamativo y de muy baja calidad, es decir que debía empezar desde cero a desarrollar todo lo correspondiente al área de comunicación y diseño gráfico de Kliniker al evidenciar la carencia de material, sin embargo debo aceptar que me sentía emocionado a pesar de estas circunstancias, porque sabía que esté sería mi primer escalón hacia mi vida laboral como responsable total del proceso, por esto acepté el reto y me propuse realizar el mejor trabajo posible, mi primera entrega fue la elaboración de un video reel y un carrusel para la plataforma Instagram, como prueba indubitable de mi profesionalismo y compromiso.

5.2 Desarrollo de marca

Ahora bien, como punto de partida tome el único archivo en PDF que me adjuntan con el imagotipo de Kliniker, aquí tuve que iniciar por corregir un error que presentaba al transponer el imagotipo en una retícula, al ser evidente que este tenía cierto problema de composición, algunos elementos como la boca y los ojos del isotipo no estaban bien centrados entre sí y en correlación con el logo, además el eslogan que estaba desfasado hacia la izquierda comparándolo con la caja del imagotipo.

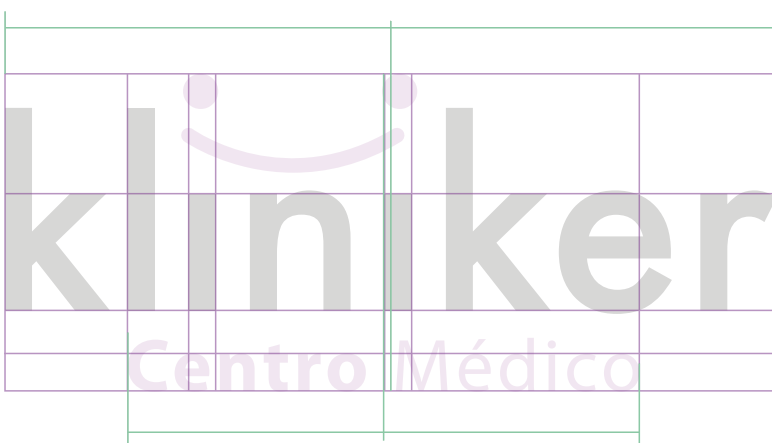


Figura 10. Logo de la empresa Kliniker.

Nota: Logo de la empresa Kliniker dispuesto en una retícula que muestra los errores mencionados, las líneas verdes nos ayudan a evidenciar como las palabras "Centro médico" no están centradas con el imagotipo **Fuente:** Palacio C. (2023)

24

Una vez corregí este error, me dispuse a trabajar en cambios indispensables percibidos en la marca y su comunicación a través del diseño, por medio de modificaciones en los errores percibidos, era muy plana, aburrida y poco llamativa para el público a quien iba dirigido, por ende busque la forma de agregar dinamismo a través de mejoras y realces, comencé a tomar decisiones a partir de esta premisa que aportaron evolución y mejora en el área de diseño.

Los primeros pasos estuvieron enfocados en realizar modificaciones a la paleta cromática que estaban usando en la clínica, sin embargo mis jefes no tenían la intención de hacer muchas variaciones en este tema, a pesar de ello genere una nueva propuesta con el color que tenían (turquesa) a partir de una variante de tonalidad y agregue un nuevo color, como resultado obtuve una paleta compuesta por cuatro colores en total, con la intención de aportar sensaciones subjetivas en el receptor, gracias a los significados que proporcionan estos.

Es decir que la variación cromática del color turquesa que se añadió es más saturado en contraste con el turquesa que ya se tenía, el cual es más apagado y con una tonalidad inclinada hacia los verdes, la nueva adición tiene un poco más de brillo,

un toque de saturación y se inclina más a los azules, que según Añños (2009) aporta conceptos como la seguridad, confianza y serenidad, que permite sean más notables y llamativos que en conjunto con las tonalidades púrpuras aportan un contraste necesario, una de ellas apunta más a tonalidades rojizas que transmite elegancia, prestigio y movimiento; esta paleta de colores contribuyó a que la marca se percibiera con mayor fuerza, así facilitó la composición y creación de piezas de todo tipo con la posibilidad de tener elementos que resaltarán más en estas creaciones para cautivar la atención de los espectadores.

Después de haber culminado con la paleta cromática pase a trabajar con el estilo gráfico que se emplearía en todas las piezas, para otorgar un mayor protagonismo en las formas orgánicas, redondeadas y ondulantes, con el fin de lograr cambios positivos

Figura 12. Folleto publicitario "Kliniker".



Fuente: Palacio C. (2023)

Figura 11. Frame de video publicitario de "Kliniker", para la redes sociales.



Fuente: Palacio C. (2023)

que apuntaran a una línea gráfica amigable dinámica y versátil; también como objetivo para esta nueva composición realicé variación en los niveles y pesos tipográficos, al igual que en el uso de la paleta cromática con el fin de facilitar y mejorar la lectura y diferenciación de titulares por medio de la ayuda de cajas tipográficas.

Así opté por seguir el nuevo concepto de la marca, recurrí a realizar cambios importantes en el estilo de comunicación parco y serio que sostenían, el cual no generaba interés e impacto al estar enfocados en mostrar solo el lado comercial de su propuesta, esta práctica generó contrariedad en el público por el solo hecho de bombardear sin sentido a los clientes potenciales con información publicitaria del servicio, situación que expone Lenis (2022) a partir de la siguiente premisa:

Un 45 % de los usuarios consideran que las marcas los agobian con contenidos y estímulos de toda clase, lo cual genera un pensamiento negativo hacia ellas en más del 22 % de los consumidores potenciales. Esto ha dado como resultado que

muchas personas simplemente eviten y desvíen la mirada cada vez que ven algo que promociona un producto o servicio. Y es justo aquí donde los memes juegan un papel fundamental. (p.)

Por tal razón mi intervención estuvo dirigida a generar herramientas de comunicación precisas y adaptadas al contexto moderno, por medio del marketing viral y meme marketing como modelo que aporta contenidos refrescantes y los potencializa en tendencias como lo explicita Lenis (2023), de ahí las propuestas que realicé a partir de diferentes tipos de publicaciones como memes, tips médicos, formatos de entrevista o "podcast", que tenían como fin ser destinadas para la elaboración de las piezas gráficas informativas correspondientes a los servicios, que también apuesta a integrar el nuevo formato comunicativo desde la virtualidad, para conseguir que las personas se sientan identificadas con situaciones, sucesos o sentimientos que los impulse a observar e indagar por la propuesta presentada y así alcanzar el público objetivo y nuevas redes de personas, perspectiva abordada en un trabajo realizado en la Fundación Academi de Dibujo profesional (2022).

Las marcas reconocidas se han dado cuenta de que por medio de los memes se puede llegar a muchas personas sin tenerles que vender de forma directa, simplemente generando recordación por medio del humor para que de esta manera sus consumidores al tomar una decisión en un momento determinado puedan sentirse más inclinados hacia la marca. (p. 9)

Figura 13. Campaña publicitaria.



Fuente: Palacio C. (2023)

Figura 14. Letrero del centro médico.

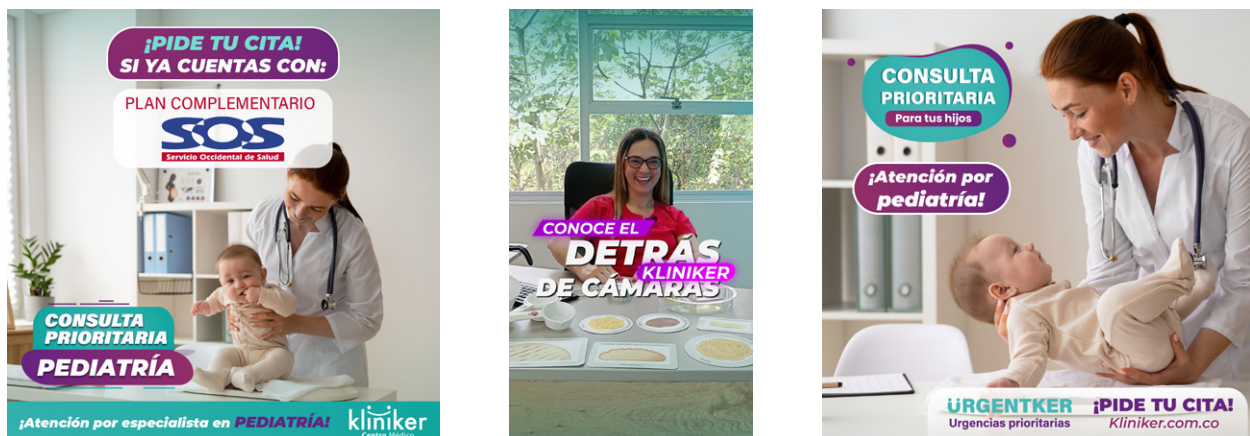


Fuente: Palacio C. (2023)

Al reconocer los beneficios de esta nueva etapa en las comunicaciones, aproveche para implementar estas nuevas estrategias por medio del uso de distintos formatos disponibles en las redes sociales, como el formato vertical para historias, reels e incluso tiktok como una plataforma que actualmente se ha posicionado en visualizaciones y viralidad, al igual que el uso de carruseles en Instagram, por tal razón hice uso continuo de estas propuestas con logros positivos en la diversificación de las páginas y redes de la empresa, con efectos positivos en el público objetivo.

Además tuve labores en otras tareas lejanas a las redes sociales, como el rediseño de la página web de "Kliniker" adaptando el estilo gráfico y estética que propuse, realización de rompetraficos y pendones, folletos e impresos, diseño del letrero del local de la empresa, gestión de campañas, creación de unas canciones empresariales, entre otras actividades, que en conjunto con mi experiencia en las prácticas terminaron de fortalecer y moldear las habilidades y competencias que me convierten en el profesional que soy ahora.

Figura 15. Publicaciones de redes Kliniker.



Fuente: Palacio C. (2023)

CAPÍTULO III

6. Habilidades y competencias necesarias como diseñador gráfico para afrontar el mundo laboral

Después de hacer un recuento de mi experiencia en las prácticas y el entorno laboral, considero pertinente explicitar las herramientas, habilidades, aptitudes y actitudes que más sobresalieron en mi rol como estudiante y profesional en diseño gráfico, para afrontar los desafíos constantes a los que nos enfrentamos, primero es importante aclarar la diferencia que existe en los roles y tareas a desarrollar en cada ámbito, se puede notar que en las prácticas en el proyecto "Habitografía 3" a comparación del trabajo en "Kliniker", mis competencias y habilidades exigidas estaban basadas en la producción de una animación análoga, conocimientos en dibujo, manejo de programas de edición de video e imagen estática, mientras que en "Kliniker" se requerían distintos campos de conocimiento no solo en una temática, incluso en ocasiones estas situaciones me sacaban de mi área de confort para afrontar nuevos retos donde no tenía mucha experiencia o requerían conocimientos especializados.

Por tal razón es preciso tener en cuenta como los cambios en el mundo laboral, como la globalización, la innovación tecnológica y la flexibilización, han modificado la demanda de habilidades y competencias de los trabajadores como lo expresa Cardoso (2009), que a su vez generan mayor exigencia a nivel formativo para obtener profesionales que logren adaptar su trabajo a las necesidades del mercado laboral, concretamente se encuentran ofertas laborales para diseñadores con poca experiencia pero con un amplio abanico de funciones por desarrollar.

Por esto, se hace necesario que el profesional del diseño adquiera una preparación tan sólida desde su paso por la universidad, que al momento de desempeñar su profesión en el sector productivo, le permita ser efectivamente un factor de cambio hacia el éxito de una estructura corporativa, logrando con esto crear verdadera conciencia de la necesidad del Diseño en la industria.

Así se genera la necesidad de lograr como diseñador gráfico abandonen la academia con conocimientos diversificados en distintas áreas, desde mi perspectiva puedo afirmar que muchos estudiantes de diseño gráfico tienen expectativas muy diferentes a estas y desde antes de entrar a la academia o en el transcurso de esta, deciden desarrollarse y explorar solo un área específica del diseño, cerrándose solo a esta área, como podrían ser un ejemplo el área de la ilustración, habilidad que vi muy presente en muchos de mis compañeros de la Universidad del valle, el problema radica cuando estos se concentran solo en un área del diseño gráfico en concreto, sin darle importancia el común de las exigencias laborales.

Es preciso aclarar que en ningún momento quiero dar a entender que el escoger un área del conocimiento predilecta pueda desviar la idea de alcanzar el trabajo que soñamos, en mi caso desde que ingrese a la Universidad del Valle sentí atracción por el diseño de videojuegos y la producción audiovisual como preferencia, lo que logro motivarme adquirir conocimientos frente a estos temas, con el propósito de especializarme en estas áreas y así obtener una gran oportunidad laboral, sin embargo y al punto al que me gustaría llegar es reconocer la importancia que tiene el contexto laboral en el que nos encontramos, donde un profesional en diseño gráfico recién graduado tiene escasas ofertas laborales de acuerdo a sus expectativas, es aquí donde entra en juego las formaciones o capacidades que logremos desarrollar aparte de las preferenciales que aporten al perfil profesional y por ende a las oportunidades de emplearse, como menciona Cardoso (2009):

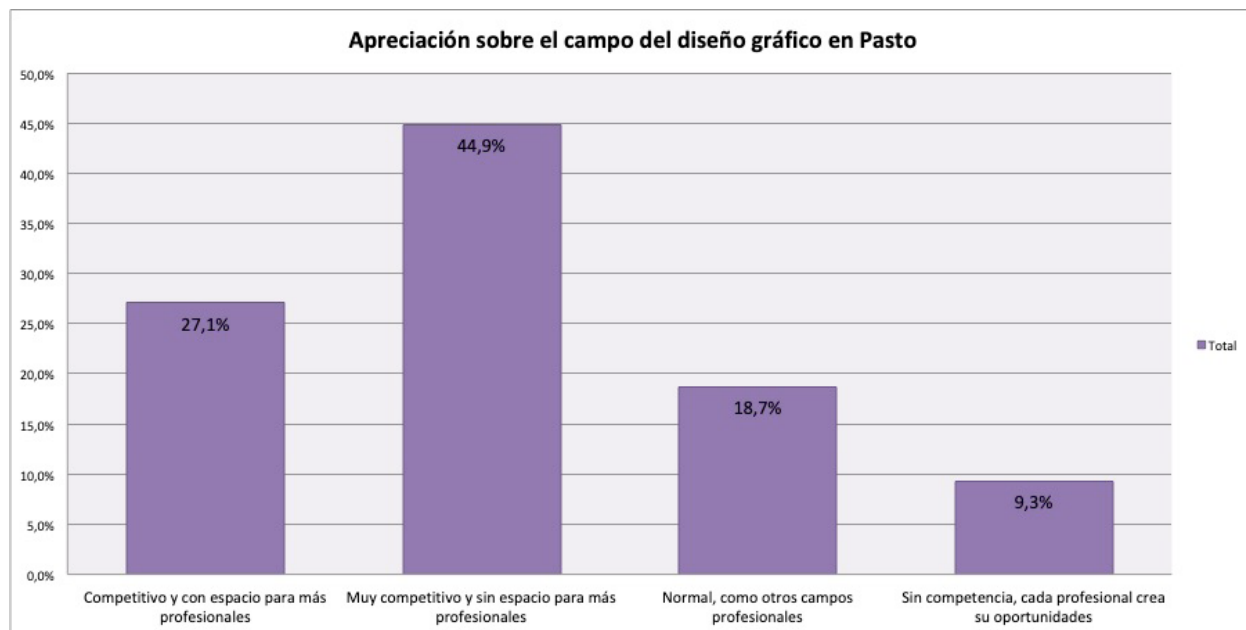
Cada vez será más necesario partir de una formación amplia y renovar aprendizajes diversos, ya que parece ser que el cambio al que se somete el trabajador es tan rápido que lo aprendido hoy puede ser inútil en un mañana. (p. 5)

Es decir, en el mundo laboral y las ofertas de empleo generalmente solicitan con mayor frecuencia unas habilidades que otras, por ejemplo el modelado 3D, tiene menor requerimiento a comparación de otras competencias que facilitan al recién egresado el ingreso al mundo laboral, también es indispensable tener en cuenta que aquellos puestos de trabajo que solicitan un conocimiento específico para el desarrollar una tarea puntual, por lo general exigen una experiencia mínima de 5 años o más en el ejercicio de la misma, incluso requieren personal formado con especializaciones o posgrado, por tal razón acceder a estas vacantes es más complejo, además de encontrar en el mercado colegas con gran bagaje profesional, de ahí la importancia de encontrar ese valor añadido en proceso de formación.

Sin embargo, la proliferación de escuelas de diseño, que egresan un número superior a la cantidad de profesionistas que requiere el mercado ha contribuido a que los diseñadores conviertan el campo laboral en una competencia feroz entre los que manejan los mejores precios, malbaratando el trabajo de diseño. Esto no quiere decir que no existen opciones de trabajo, más bien refleja que la mayoría compite dentro de las mismas áreas y son pocos aún, los que amplían el abanico de posibilidades de la profesión. Desafortunadamente (Carrillo y Cepeda, 2019, p. 138)

Actualmente tenemos una oferta en el mercado laboral del diseñador gráfico que no es capaz de abarcar la cantidad de profesionales que se egresan cada año, como nos demuestra Plazas (2019) en la apreciación sobre el campo de diseño gráfico en la ciudad de pasto, donde el 44,9% de encuestados considera que el diseño gráfico es muy competitivo y no hay espacio para más profesionales:

Figura 16. Apreciación sobre el campo del diseño gráfico en Pasto.



Fuente: Plazas H. (2019)

A partir de la postura anterior, considero trascendental para los futuros profesionales desarrollar múltiples conocimientos referentes a las diversas áreas del diseño gráfico y afines, que nos permitan afrontar las exigencias del campo laboral en Colombia, como lo plantea Cardoso (2009) en su monografía al expresar que se requiere una articulación entre la educación y el mercado laboral, para asegurar que la formación de los individuos responda a las necesidades del sector productivo y a las exigencias de la competitividad global, como menciona Ossa (2005):

requerirá que los Diseñadores apliquen conocimientos más sofisticados para responder a los requerimientos del mercado. Esto hace un llamado a revisar el conocimiento base del Diseño y el Perfil del profesional de Diseño. (p. 36)

En mi caso, me es preciso afirmar que los conocimientos adquiridos en las asignaturas cursadas como estudiante de la Universidad del Valle me formaron como un profesional integro con habilidades, competencias y conocimientos que me permiten tener una mirada reflexiva y un pensamiento crítico para resolver los diversos problemas a los que me enfrento día a día en mi área de diseño, además desarrollé la capacidad para trabajar en equipo competencia indispensable para los entornos laborales, logre así obtener un alto nivel de conceptualización y experimentación entre otras fortalezas, las cuales son requeridas a la hora de seleccionar el personal para vacantes en diseño y comunicación.

Sin embargo, me gustaría destacar que en el transcurso formativo quedan algunos vacíos que no se retoman en el pénsum académico, pero que se exigen en los ámbitos laborales, a partir mi experiencia observé que me faltaba fortalecer algunas habilidades y destrezas que facilitan el ejercicio como profesionales, por tal razón considero significativo nombrar algunos de estos aspectos:

6.1 Administración y factores económicos del diseño gráfico

Para iniciar quiero priorizar esta destreza, debido a su relevancia e impacto a la hora de ejercer como diseñador, considero fundamental valorar el esfuerzo, dedicación y profesionalismo a la hora de producir, por tal razón es importante conocer los términos financieros adecuados para realizar los cobros por el trabajo, donde se logre integrar el mercado, la económica y la percepción personal, concepto que se aborda desde Carrillo y Cepeda (2018), al expresar que el componente financiero tiene tanta relevancia que es importante integrarlo en el proceso de formación en el portafolio profesional de forma completa, aspecto que considero es significativo, ya que estos temas son vistos en la carrera de forma general sin profundización, como lograr presupuestar trabajos, diferenciar ítems desde los materiales empleados y las horas invertidas, gastos en servicios de energía, costos de programas de diseño y alquiler de local cuando este se necesita, entre otros, esto con el fin de aprender a realizar facturas de cobro para el cliente, todo este contenido conlleva a un fuerte impacto en el crecimiento profesional.

Esta podría ser la que representa la mayor área de oportunidad para un profesional en el diseño gráfico. Como docentes nos enfrentamos a que nuestros alumnos no tienen las habilidades necesarias para presupuestar su trabajo o para cobrarlo. Los preparamos en cuestiones teóricas y prácticas descuidando la parte financiera, y como caso curioso, es una competencia muy apreciada por los reclutadores ya que una persona que sabe economizar en costos puede optimizar los recursos de una empresa. (Carrillo y Cepeda, 2018, p. 137)

De ahí la insistencia a convertir este conocimiento en una asignatura que se integre al pénsum de nuestra carrera y no solo como un electiva más, para lograr profundizar en los aspectos financieros y administrativos asertivamente, que permita obtener una visión concreta a la hora de cobrar por nuestros trabajos y aprender a suministrar los recursos físicos y personales, a partir de la formación de varios aspectos como:

La gestión empresarial: esencial para comprender aspectos financieros que nos faciliten administrar eficazmente un negocio, cuando se decide ejercer en un trabajo autónomo o creación de un estudio propio de diseño.

Toma de decisiones: cuando debemos enfrentarnos a desarrollar proyectos, estrategias de marketing y manejo de clientes, es importante profundizar conceptos básicos como el retorno de inversión y los beneficios, entre otros, para tomar decisiones elocuentes que beneficien tanto al cliente como al profesional.

Presupuestos y gestión de proyectos: El saber gestionar proyectos en los que existen limitaciones y restricciones presupuestarias, es un valor agregado para el profesional a la hora de elaborar presupuestos realistas y ejecutar proyectos rentables a través de planificación financiera a largo plazo, esencial para cualquier proyecto o empresa.

Competitividad en el mercado: Conocer factores económicos es lo que nos va a permitir como diseñadores mantenernos competitivos en el mercado.

6.2 Derechos de autor y aspectos legales del diseño

Como segundo componente abordaré aspectos relacionados con la legalidad a la hora de ejercer nuestra profesión, referente a los conceptos autorales, financieros, penales y demás, desde mi experiencia y vivencias de otros colegas, me resulta importante que estos conocimientos sean impartidos en el pénsum académico, como medio para guiar nuestro ejercicio como diseñadores en las limitaciones, requisitos y procesos que la ley nos exige, esto con el fin de proteger nuestra integridad como profesionales y evitar conflictos, sanciones o descrédito en nuestro desempeño laboral, la OMPI (Organización Mundial de Propiedad Intelectual), define el derecho de autor como un “término jurídico que describe los derechos concedidos a los creadores por sus obras literarias y artísticas.”

Retomo el tema porque he podido percibir tanto en el medio académico como laboral, errores significativos que han causado sanciones por violación de la ley en aspectos como los derechos de autor, que pueden ser prevenidos cuando este componente se aborde con más precisión y especificidad dentro de la carrera profesional, como expone Maluenda (2013):

Muchos diseñadores gráficos experimentan dudas sobre qué derechos tienen sobre sus obras y las de otros diseñadores, un tema legislativo que por formación está fuera de su dominio...Junto con la masificación de sistemas de distribución electrónica de contenidos, cobra mayor importancia el manejo de derechos sobre los diseños que se difunden y explotan a través de la web, y que los diseñadores gráficos sepan cómo respetar los derechos de autor. (p. 9)

En muchas ocasiones llegamos a confundir los derechos que tenemos sobre los contenidos que empleamos para la creación de nuestras obras y tampoco tenemos exactamente claro los derechos que tenemos sobre trabajos que se nos encarga.

Desde el momento en que alguien crea una obra intelectual, esta le pertenece y posee dominio de su uso. En el caso de ser un encargo acordado, quien la encarga posee el dominio sobre la obra. Son los llamados derechos de autor (Maluenda, 2013, p. 16)

Por esto se vuelve una premisa importante el lograr obtener los mínimos conocimientos necesarios para manejar de una forma correcta estos temas y no caer en transgresiones a la ley que podrían traernos grandes problemas.

6.3 Manejo y gestión de redes sociales y de comunicación

Otro punto significativo que aporta gran valor para cualquier diseñador gráfico es el adquirir conocimientos sólidos en el manejo de las redes sociales, como herramienta para generar estrategias de marketing efectivas, que permitan alcanzar asertivamente un público objetivo, sea para la empresa a quienes les prestamos un servicio o como medio para darnos a conocer como profesionales en diseño gráfico o publicitar alguno de nuestro producto o servicio, según Chávez (2017) "Actualmente se vive una nueva era de la tecnología y del marketing, en donde el internet ha pasado a formar parte fundamental de las ventas de una compañía." (p. 1), demostrando así como las redes sociales tienen un poder significativo para acercarnos y conectarnos a objeto de trabajo y alcanzar propósitos trazados en nuestra labor.

Se debe de considerar el papel fundamental que ejerce las redes sociales como un instrumento que permite la interacción entre la marca y el cliente, y para que ésta se gestione de manera correcta es importante trazar como objetivo el aumento de su engagement comercial; concepto que Cambra (2013), lo define como el poder que tiene la compañía de atraer al consumidor. (Chávez, 2017, p.5)

El diseño tiende a moverse junto con el mercado, estar al día en el manejo de las nuevas redes sociales y lo que se viene al 2030; por ello el mercado será más dinámico y van a aparecer nuevas herramientas comunicacionales y para ello el diseñador, debe estar preparado. (Chiroque, 2021, p. 52)

En resumen, la integración de habilidades sólidas en el manejo de las redes sociales se erige como una herramienta imprescindible para el diseñador gráfico contemporáneo, las redes sociales se presentan como un canal poderoso que, correctamente aprovechado, no solo nos acerca a oportunidades laborales sino que también nos posiciona como profesionales destacados en el campo del diseño gráfico, este enfoque estratégico no solo facilita la conexión con potenciales clientes y colaboradores, sino que también se erige como un medio efectivo para alcanzar con éxito los objetivos propuestos en nuestra labor diaria.

6.4 Mantenerse a la vanguardia

También otro componente que se busca en un diseñador gráfico capacitado es la diligencia que posea para estar continuamente actualizando los conocimientos previos para alcanzar nuevos, esto con el fin de permanecer a la vanguardia de cómo se mueve y evoluciona el diseño en el mundo actual, opinión que comparten algunos egresados y docentes, entrevistados en el trabajo de tesis investigativa de Chiroque (2021):

Algunos de los egresados, expresan que es importante saber ver las nuevas tendencias en el campo del diseño, visualizar el nuevo mercado, estar constantemente investigando; ya que las cosas están cambiando. La importancia de ser un investigador se denota con la aparición de nuevos métodos de investigación y nuevas habilidades que el diseñador debe de saber actuar y desarrollar...Desde la mirada de los docentes, en su mayoría sostienen que el futuro profesional en diseño gráfico debe ser constante en un investigador, apasionado, involucrado en los temas a investigar, autónomo y con disciplina, por todo ello es importante ser investigador en el diseño. La constancia se complementa con el aprendizaje. Por ello la investigación será fundamental en el proceso creativo. Para ello debe saber investigar vincularse con el medio, con sus pares para construir un trabajo colaborativo. (p. 46)

Postura que experimenté en mi proceso formativo y ámbito laboral, cuando entendí que las internaciones del profesional siempre están mediadas por evoluciones constantes en las formas de trabajo, recuerdo haber adquirido un amplio manejo de diversas herramientas de diseño en (software) cuando me encontraba estudiando, que al ser implementadas en mi trabajo noté que era necesario actualizar mis conocimientos para alcanzar un manejo óptimo del mismo, ya que en cada actualización realizan cambios importantes, por esto siempre recomiendo estar en constante aprendizaje y postura investigativa que nos posibilite habilidades para utilizar novedosos software que aporten al trabajo del diseñador.

Los diseñadores gráficos no solo tienen que mantenerse al día con las últimas tecnologías de software e informática para seguir siendo competitivos, deben estar a la vanguardia en los acontecimientos sociales, ya que el mensaje que ellos emiten, estará siempre sujeto al contexto social en el que se presente. (Carrillo y Cepeda, 2019, p. 133)

Por ello destaco como relevante la constante formación para adquirir conocimientos de calidad e innovadores que permitan al profesional trascender en el área en la cual decidió desenvolverse, para lograr así implementar herramientas novedosas que promuevan resultados de impacto que lleven a genuinas intervenciones por parte del diseñador, como ejemplo nos encontramos con la inteligencia artificial que al tener un buen manejo de la misma se pueden obtener herramientas que aportan,

mejoran y agilizan las labores asignadas al profesional.

Los medios y las tecnologías son parte de la propia formación del diseñador gráfico donde seguirá aprendiendo, adaptándose, autoformándose digitalmente, aprovechando los avances tecnológicos para tener una visión más amplia del propio mundo. (Chiroque, 2021, p. 66)

6.5 Correcta implementación de la I.A. como herramienta de diseño

Como indica Armas (2023), la IA (inteligencia artificial) ha revolucionado toda la industria del marketing, al brindar herramientas para potencializar datos, personalizar estrategias y optimizar campañas, que se emplean en muchas industrias en todo el mundo, entre las cuales el diseño hace parte, de ahí lo indispensable de prepararnos y fortalecer conocimientos en este tema, para lograr adaptarnos a las necesidades del mercado y sus exigencias, donde brindemos resultados más eficientes.

Por ello como diseñadores gráficos estaremos en frente de esta realidad como reto para evolucionar en nuestra profesión, de ahí mi percepción de no verlo como el enemigo sino como un aliado que puede generar gran éxito en nuestra labor siempre y cuando aprendamos a maniobrar correctamente con ella, al aprovechar sus beneficios como una extensión más de nuestro portafolio de herramientas, que mejoran, agilizan y nos facilitan nuestros procesos de diseño.

La Inteligencia Artificial está transformando el marketing en todos los niveles, desde la segmentación de audiencia hasta la creación de contenido y la optimización de campañas. Si se utiliza de manera ética y estratégica, la IA puede potenciar la creatividad humana y permitir que las empresas se conecten de manera más efectiva con sus audiencias. A medida que el marketing continúe evolucionando en la era digital, la colaboración entre humanos y máquinas será esencial para alcanzar el éxito en este emocionante nuevo panorama. (Armas, 2023)

Sin embargo, es esencial abordar este cambio con una perspectiva equilibrada, reconociendo que, si bien la inteligencia artificial puede ofrecer eficiencia y automatización, todavía enfrenta desafíos en la correcta forma de usarla, en este nuevo panorama.

Aunque la IA puede generar contenido, todavía enfrenta desafíos en términos de originalidad y creatividad. Los aspectos emocionales y subjetivos del contenido humano siguen siendo difíciles de replicar por completo. (Armas, 2023)

La clave radica en ver a la IA no como un sustituto de los diseñadores, sino como un aliado estratégico, al aprender cómo aprovechar sus capacidades como una extensión de nuestro repertorio de herramientas, los diseñadores gráficos pueden

potenciar su creatividad y eficacia, así la colaboración armónica entre la destreza humana y las capacidades algorítmicas de la IA se presenta como el camino hacia una evolución enriquecedora de nuestra profesión.

6.6 Aprendizaje autónomo

Por último y no menos importante el aprendizaje autónomo ocupa un lugar significativo cuando hablamos de formación profesional, los conocimientos y habilidades que de esta capacidad se desprenden ayudan al afrontamiento asertivo de los retos laborales que constantemente la industria del diseño gráfico exige, ya que promueve en nosotros el interés por capacitarnos y formarnos de forma independiente al reconocer la naturaleza cambiante de nuestra labor en los entornos empresariales, según lo refiere Chiroque (2021):

El diseñador gráfico es un profesional en formación constante y debe de seguir desarrollándose en forma constante. Esta autoformación del diseñador es cómo construirse así mismo como profesional, asimismo el diseñador va gestionando su propio aprendizaje, es aprender a lo largo de la vida "lifelong learning". Término de aprendizaje a lo largo de la vida y se refiere a la educación que el alumno cursa a la par y de forma posterior a su formación académica. (p. 56)

En conclusión, el aprendizaje autónomo se erige como un pilar fundamental en la trayectoria del diseñador gráfico, más aún en una industria caracterizada por su constante evolución, como manifiestan algunos egresados en la investigación realizada por Chiroque (2021):

una de las opciones más importantes y básicas que tiene el estudiante de diseño gráfico es tener apertura para poder recibir y el estar en un constante aprendizaje. Personalmente, tiene que buscar fuentes de información, data actualizada; todo esto es totalmente personal e individual, pero además es importante trabajar en forma colaborativa, lo cual alimenta de nuevos saberes y uno va aprendiendo a construirse a sí mismo, profesionalmente (p.41)

Este enfoque no solo nos capacita para afrontar con destreza los desafíos laborales que surgen en el variable campo del diseño gráfico, sino que también fomenta un compromiso continuo con la formación y la actualización de habilidades. La mentalidad de "aprendizaje a lo largo de la vida" se convierte así en un lema que define la naturaleza de nuestro oficio. La capacidad de gestionar nuestro propio aprendizaje no solo nos permite adaptarnos a las demandas cambiantes del mercado, sino que también

Conclusiones:

Para concluir, me gustaría destacar los aspectos más importantes abordados en este trabajo, iniciaré por resumir que en el transcurso de la formación académica y profesional siempre me encontré con diversos retos y experiencias que impactaron mi elección de carrera, prácticas profesionales y ámbito laboral, al encontrarme con situaciones inesperadas que logre resolver a través de la adquisición y desarrollo de habilidades, competencias y destrezas, que me ayudaron a superar con éxito estos desafíos.

Como primer mediador para resolver las situaciones de impacto en mi proceso de formación destaco la elección genuina que estuvo presente a la hora de escoger mi carrera profesional, siendo este un componente significativo cuando se trata de definir el camino por el cual se desea trasegar, que a partir de mi experiencia se convirtió en un ingrediente poderoso para conseguir el éxito que en distintos escenarios busque, no solo en el contexto académico y profesional como diseñador gráfico, si no en mi ámbito personal que al final intervino en todo mi proceso de formación hasta ahora, convirtiéndose en la armadura que me permitió definir mis preferencias libremente, tolerar la frustración de posibles fracasos, las fuertes exigencias del entorno académico y profesional, además de las situaciones personales.

También es indispensable resaltar que además de ser genuino, se requiere de adquirir en el proceso formativo habilidades y competencias como; el manejo de programas, diseño social, pensamiento crítico, concepto, experimentación y trabajo en equipo, que enriquecen al futuro profesional que desea ejercer como diseñador, con el fin de alcanzar capacidades que se requieren para afrontar asertivamente los retos en el contexto académico y laboral.

Finalmente a través de mi experiencia laboral tuve que actualizar constantemente los conocimientos previos adquiridos en mi proceso formativo y apropiarme de algunos que no obtuve en la academia, para lograr un desempeño integral acorde a las exigencias del entorno laboral el cual es altamente competitivo, por tal razón es significativo desarrollar habilidades y conocimientos como; Administración y factores económicos del diseño gráfico, derechos de autor y aspectos legales del diseño, manejo y gestión de redes sociales y de comunicación, mantenerse a la vanguardia, correcta implementación de la I.A. como herramienta de diseño, Aprendizaje autónomo, que permitan acceder a un amplio abanico de herramientas que potencialicen nuestro perfil profesional con el fin de alcanzar nuestras metas laborales de forma eficiente.

Referencias bibliográficas

- Añaños, E. (2009). Psicología y comunicación publicitaria (Vol. 38). Univ. Autònoma de Barcelona. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WumHJpEMyAQC&oi=fnd&pg=PA5&dq=Psicología+y+comunicación+publicitaria+De+Elena+Añaños&ots=SJ2aA-qPHY&sig=O9o-eVOxejojuGZbOMUkCBP24iU#v=onepage&q=Psicología%20y%20comunicación%20publicitaria%20De%20Elena%20Añaños&f=false>
- Armas Castañeda N. P. (2023). Inteligencia artificial y marketing. Foroalfa. <https://foroalfa.org/articulos/inteligencia-artificial-y-marketing>
- Bohórquez, M. (2023). Proyecto de investigación Habitografía 3. Universidad del Valle
- Cardoso Perez, C. E. Mercado laboral y formación por competencias. Conceptos para una mirada analítica de las competencias laborales. Economía. https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/70015/MERCADO_LABORAL_Y_FORMACION_POR_COMPETENCIAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrillo, J. C. S., & Cepeda, M. J. (2019). La formación de profesionales en el diseño gráfico. Estudio de las competencias y habilidades necesarias para el campo laboral. Actas de Diseño, (26). <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2221/5626>
- Chavez, A. A., & Vásquez, G. B. (2017). La importancia de las redes sociales en el marketing de una compañía. Espíritu Emprendedor TES, 1(2), 1-8. <http://espirituemprendedort.es.com/index.php/revista/article/view/5/99>
- Chiroque Landayeta, V. E. (2021). Competencias profesionales que demandan los estudiantes de Diseño Gráfico de una universidad privada al 2030. https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/4160/M-DOC-T030_25434065_M%20%20%20CHIROQUE%20LANDAYETA%20VÍCTOR%20ENRIQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Durlach M. H. (s.f) Diseñado equipos que diseñan. https://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/durlach_mariano.pdf
- Gamonal, R., & García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico. Arte, individuo y sociedad, 27(1), 9-24. <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551296001.pdf>
- García, J. (2018). Las tres dimensiones de la personalidad: Ello, yo y superyó. IES EL CALERO. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ieselcalero/las-tres-dimensiones-de-la-personalidad-ello-yo-y-superyo/#:~:text=Representa%20nuestros%20impulsos%2C%20deseos%20y,inmediatamente%20sin%20considerar%20las%20consecuencias.&text=El%20Yo%20tiene%20como%20fin,con%20las%20exigencias%20del%20Superyó.>
- Lenis A. (2022). Meme marketing: qué es y algunos ejemplos extraordinarios. Hubspot. <https://blog.hubspot.es/marketing/meme-marketing>
- Ossa, J. A. (2005). El perfil del diseñador en Colombia. Iconofacto. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/7041/El%20perfil%20del%20diseñador%20en%20Colombia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Peralta, R. (2006). Diseño gráfico latinoamericano. Trama

Sáenz, A. L. A. (2010). Lo que nos gusta. Espacio Diseño, (184), 5-7 <https://espaciodesenoojs.xoc.uam.mx/index.php/espaciodeseno/article/download/860/858>

Scriven, M. & Paul, R. (1987). Defining Critical Thinking. The Critical Thinking Community. <http://www.criticalthinking.org/pages/defining-critical-thinking/766>