

**CARACTERIZACIÓN DEL PROCESO DE ILUSTRACIÓN
EN EL PERIÓDICO EL BUSCADOR**

MARIANA BUESAQUILLO PULIDO

TUTORA:

CLAUDIA MARCELA ARIAS MEJÍA

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS BOGOTÁ

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

BOGOTÁ

2018

AGRADECIMIENTOS

Agradecida infinitamente con la vida, con sus contrastes y personas.
Personajes, de este mi cuento más lindo, a una princesa llamada Sylvana y una gemela de otra
dimensión, Majo.

A mamás de la vida que te encienden una chizpa de amor, como todas esas profes que te
esculcan el corazón y se quedan allí, Denize, Jenny y Marian.

A los amigos que pasan y dejan un escrito en tu corazón, Susana, Anggie, Jess y Daniela.

A mis muertos que en sus vidas me enseñaron a resistir, Peperoni, Leo.

Gracias al sol, al aire, al agua, al amor, ese que se ve de mil formas, Jose.

A las sonrisas que nunca te faltan,

Gracias a mi familia, a esa gordita que me da la vida y la tía que

en la inmensidad de la vida son mi todo.

Gracias al aquí y a él ahora.

RESUMEN

El presente informe documenta la pasantía universitaria en diseño gráfico, realizada en el periódico *El Buscador*, durante dos meses, en el periodo comprendido entre el 5 de marzo y el 5 de mayo de 2018. Este informe tiene como objetivo caracterizar el trabajo práctico-académico realizado por la pasante en el periódico, hacer una evaluación de las actividades y del proceso de diseño durante este periodo, a través de la descripción de cada una de las actividades y procedimientos realizados durante la pasantía.

Este documento permite entender, visualizar y sistematizar la experiencia del estudiante, que de acuerdo con el horizonte del proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico de la USTA (2016), es importante articular los principios de acción y pensamiento humanista de la Universidad y la mejora del programa académico. De esta manera, se promueve la formación integral de los estudiantes, a partir de la experimentación, formulación y generación de proyectos visuales, y se construyen saberes sociales y laborales de impacto en el entorno, teniendo en cuenta las tendencias así como las necesidades de las personas, para la proyección social del país, siendo más competitivos y aptos para la sociedad.

Palabras claves

Pasantía universitaria, proceso de diseño, proceso editorial, ilustración editorial, periódico.

TABLA DE CONTENIDO

Agradecimientos.....	
Resumen.....	
Lista de figuras.....	
Lista de tablas.....	
Introducción.....	1
Justificación.....	2
Pregunta articuladora.....	3
Objetivos.....	3
Objetivo General.....	3
Objetivos Específicos.....	3
Capítulo 1. Presentación de <i>El Buscador</i>	4
1.1 Información de la empresa.....	4
1.2 Organización administrativa de <i>El Buscador</i>	8
1.3 Dinámica de la producción editorial de <i>El Buscador</i>	9
1.4 Descripción del producto: periódico <i>El Buscador</i>	11
Capítulo 2: Áreas del diseño abordadas desde la pasantía.....	12
2.1 Entendiendo el Diseño editorial.....	12
2.2 La Ilustración como área central dentro de la pasantía.....	12
2.2.1 Sobre la ilustración digital.....	13
2.3 Otras áreas del diseño abordadas dentro de la pasantía.....	15
Capítulo 3. Pasantía universitaria en <i>El Buscador</i>	18
3.1 Definición de gestión de procesos.....	18
3.1.1 Gestión de procesos del periódico <i>El Buscador</i>	18
Capítulo 4. Sistematización de experiencias en <i>El Buscador</i>	28

4.1 Definición y metodología para sistematizar la experiencia en El Buscador	28
4.2 Flujograma de procesos del pasante de diseño gráfico en <i>El Buscador</i>	28
4.3 Diagrama SIPOC	33
Resultados	44
4.4 Matriz DOFA.....	46
Conclusiones	48
Bibliografía.....	49

Lista de figuras

Figura 1. Logotipo El Buscador	4
Figura 2. Portada primera edición El Buscador	6
Figura 3. Portada novena edición El Buscador	6
Figura 4. Cronología de El Buscador desde la gestación de la idea hasta el lanzamiento de su primera edición (2016-2017).....	7
Figura 5. Organigrama administrativo de El Buscador.....	9
Figura 6. Consejo Editorial de El Buscador.....	10
Figura 7. Secciones y servicios de El Buscador.....	11
Figura 8. Ilustración en Vectores	14
Figura 9. Ilustración en Mapas de Bits.....	14
Figura 10. Guardar archivos para ilustración de portadas.....	19
Figura 11. Guardar archivos para divulgación y lanzamiento	20
Figura 12. Guardar archivos para ilustración de artículos	20
Figura 14. Descripción de acciones del Consejo Editorial para la apertura de la edición	22
Figura 15. Descripción de acciones para la elaboración de la edición.....	24
Figura 16. Descripción de acciones del Consejo Editorial para el cierre de la edición	25
Figura 17. Descripción del proceso de pre-prensa	26

Figura 18. Descripción del proceso de difusión en medios.....	27
Figura 19. Flujograma del proceso de ilustración de portada	30
Figura 20. Flujograma del proceso de ilustración de artículo	31
Figura 21. Flujograma del proceso de lanzamiento o divulgación	32
Figura 22. Flujograma del proceso de piezas para redes sociales	33
Figura 23. Matriz DOFA de análisis de la pasantía en diseño gráfico en El Buscador (2018-01).....	46

Lista de tablas

Tabla 1. SIPOC. Marzo-abril 2018.....	34
Tabla 2. SIPOC. Abril-mayo 2018.....	38
Tabla 3. Resultados.....	43

INTRODUCCIÓN

La pasantía universitaria¹ en el periódico *El Buscador* tiene como fin posibilitar que los estudiantes de la facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás (USTA) adquieran experiencia en el ámbito laboral durante un tiempo determinado, en un espacio interdisciplinario. De manera que, los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos en su formación académica; a través de la creación de contenidos críticos y reflexivos que sean asequibles a la comunidad.

En *El Buscador*, los pasantes de diseño gráfico tienen la oportunidad de formar parte del proceso de diseño de piezas gráficas como ilustraciones, brindando nuevas ideas al periódico y refrescando la imagen del mismo, con el fin de hacerlo más atractivo. Asimismo, se nos permite conocer los procesos de conceptualización, creación y publicación del periódico. Dentro de esta práctica, se valora y evalúa el trabajo realizado por la pasante en el periódico.

Esta caracterización presenta las actividades desarrolladas por la pasante, mediante diferentes instrumentos, tales como: diagramas, matrices y flujogramas que permitirán entender y analizar los procesos ejecutados durante el desarrollo del ejercicio. Una vez hechos los análisis correspondientes, se presentarán los resultados de las pasantías profesionales y un portafolio de las piezas realizadas por la pasante.

¹ La pasantía universitaria es una extensión de la formación académica superior, a través de la cual los estudiantes realizan una práctica relacionada con su estudio y formación en las dependencias de alguna organización, empresa o entidad, desarrollando actividades conformes con el programa académico que estén cursando, con el objetivo de que dicha actividad resulte formativa para el estudiante y genere un aporte para la entidad. (Pérez Peña, Amador-Cardona, Arias Mejía, & Gómez Castillo, 2016, p. 11)

JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, hay dos hechos relevantes para los estudiantes de diseño gráfico; primero, se ofrecen muchos cursos y carreras profesionales relacionadas, lo que se traduce en un número significativo de profesionales en busca de oportunidades laborales; y segundo, el acceso a la información permite consumir contenidos gráficos a un ritmo desenfrenado. Por esta razón, es de vital importancia para la academia formar profesionales con criterio y capacidad de desenvolverse en estas realidades.

Por tal motivo, las pasantías en el periódico *El Buscador*, permitirán al estudiante poner en práctica los conocimientos adquiridos en el aula a lo largo de su formación, y recibir su primer contacto con el mundo laboral, en el campo del Diseño Gráfico. De esta manera, se responderá a las necesidades actuales de comunicación, se crearán piezas que contribuyan al equilibrio entre lo gráfico y lo informativo, y se obtendrán herramientas para desenvolverse en el ámbito profesional.

Con la caracterización se busca destacar las fortalezas y debilidades de la pasante y el lugar de práctica, queriendo con esto mejorar un proceso que es de vital importancia en la transición del estudiante entre la universidad y el mundo laboral.

PREGUNTA ARTICULADORA

¿Cómo se estructura el proceso de elaboración de ilustración y diseño gráfico dentro del espacio de la pasantía universitaria en periódico institucional de la Universidad Santo Tomás, El Buscador?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Caracterizar el proceso de ilustración realizado en la pasantía universitaria del periódico *El Buscador*, en el periodo marzo-mayo de 2018.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Detectar las debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas, en el proceso de ilustración.
- Describir el rol del pasante de diseño dentro de *El Buscador*.
- Evidenciar el proceso de ilustración en El Buscador mediante la creación de flujogramas.

CAPITULO 1. PRESENTACIÓN DE *EL BUSCADOR*

EL BUSCADOR

Figura 1. Logotipo El Buscador
Fuente: El Buscador

El Buscador es una publicación periódica —gratuita— de carácter crítico. Esta tiene como objetivo generar contenidos que fomenten la reflexión en el lector sobre los procesos coyunturales que vive la sociedad actual, tanto en el plano nacional como en el internacional. En el documento interno de creación del periódico se estipula que:

El Buscador está pensado como un periódico “de la academia para la sociedad”, pues no solo analiza las coyunturas, sino que las comunica de una manera digerible y atractiva para el lector, al mismo tiempo que fortalece su visión crítica.

En relación con el tratamiento de los contenidos, *El Buscador* ve la importancia de hablarles a las nuevas generaciones/audiencias en un lenguaje compatible con los nuevos modos de consumo juvenil, debido a que son los estudiantes tomasinos, quienes recibirán de primera mano el periódico. (División de Ciencias Sociales, 2016)

1.1 Información de la empresa

En 2016, las Facultades de Comunicación Social, Diseño Gráfico y Sociología trabajaron en el proyecto de crear un periódico para la USTA. Para su ejecución, en agosto del mismo año, se vincularon dos profesionales, en los ámbitos de la comunicación social y el diseño editorial, encargadas de liderar el proyecto.

En la actualidad el periódico cuenta con dos plazas para pasantías, una para comunicación social y otra para diseño gráfico. En este espacio el estudiante de la USTA tiene la oportunidad de enriquecer el proceso de formación, obtener experiencia en el ámbito laboral y aprender habilidades para al mundo profesional.

El periódico *El Buscador*, es un proyecto editorial adscrito a la División de Ciencias Sociales y financiado por la USTA, para la elaboración, diseño y diagramación de artículos periodísticos.

Su primera edición fue publicada el 15 de febrero de 2017 y su última edición — a la fecha— corresponde al número nueve.



Figura 2. Portada primera edición *El Buscador*
Fuente: *El Buscador*



Figura 3. Portada novena edición *El Buscador*
Fuente: *El Buscador*

A continuación, se presenta una línea de tiempo, en la cual se puede observar el desarrollo del periódico *El Buscador* desde la gestación de la idea en 2016, hasta su primera publicación en 2017.

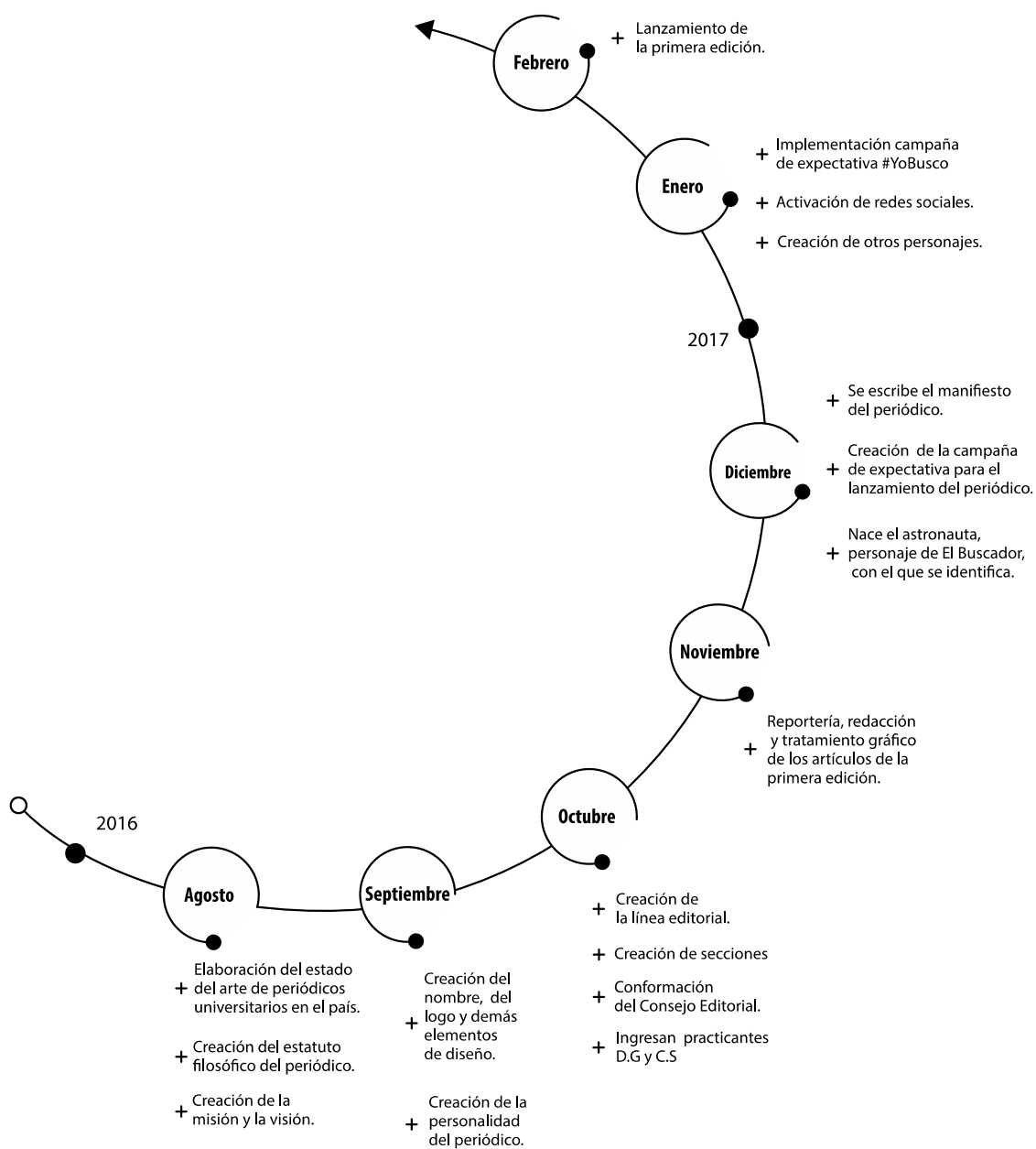


Figura 4. Cronología de *El Buscador* desde la gestación de la idea hasta el lanzamiento de su primera edición (2016-2017)

Fuente:Elaboración Propia

Además de la cuestión organizacional, *El Buscador* ha construido un marco institucional y filosófico anclado a los principios y valores de la impronta tomasina recogidos en:

Misión: *El Buscador* inspira la lectura crítica sobre la realidad que amplía las interpretaciones

del mundo sin dejar de cuestionarnos.

Visión: En el año 2027, el periódico *El Buscador* es referente a nivel nacional de periodismo universitario, por su calidad temática, su apuesta gráfica y su compromiso académico.

Filosofía de *El Buscador*: Es un periódico independiente, se compromete con el cambio social, tiene una perspectiva crítica y analiza temas coyunturales de porte internacional y nacional, *El Buscador* tiene un tono periodístico fresco, claro y conciso, que no pierde la formalidad a la hora de comunicar. La mayoría de sus artículos tienen tratamiento gráfico (infografías, ilustraciones o fotografía), con el fin de atraer a su público objetivo —adolescentes, 16-21 años; jóvenes, 22-36 años; adultos, 35 - 45 años—. (División de Ciencias Sociales, 2016)

1.2 Organización administrativa de *El Buscador*.

El Buscador fue creado gracias a que el Rector General de la USTA, Fray Juan Ubaldo LÓPEZ SALAMANCA, O. P., tuvo el interés de hacer un espacio informativo, en el que la comunidad académica analizara la situación nacional e internacional desde diferentes ámbitos. Por su parte, como se menciona anteriormente, la División de Ciencias Sociales toma la iniciativa adscribiéndose a este proyecto.

Los principales actores del proyecto son: el Decano de la División de Ciencias, también *Director* del periódico, quien se encarga de coordinar y gestionar el proyecto, las reuniones y dar la aprobación final a las publicaciones; la *Editora* encargada de la edición y corrección de textos, convoca los consejos editoriales, vela por que los contenidos de las secciones no vayan en contra de los objetivos del periódico y el espíritu tomista. Por su parte, la *editora gráfica* es quién se encarga de la diagramación y el desarrollo del tratamiento de contenidos y de crear una red de diseñadores, ilustradores y fotógrafos dentro de la facultad Diseño Gráfico. También se ocupa de establecer el calendario y fecha de publicación para esclarecer cronogramas de entregas con las otras áreas; así como de poder hacer encargos de material gráfico (ilustraciones, fotografía, etc.), realizado de manera conjunta; estas últimas a su vez tienen a cargo a

las *pasantes de Comunicación Social y de Diseño Gráfico*, respectivamente, quienes son las encargadas de la realización de las tareas designadas por sus jefes inmediatos. La *pasante de diseño gráfico* es la mano derecha de la editora gráfica, pues apoya todos los procesos de diseño relacionados con la edición. Estas tareas están orientadas a informar, instruir y comunicar adecuadamente a los lectores del periódico.

A continuación, se presenta el organigrama de *El Buscador*, donde se muestra la posición del pasante de diseño gráfico, que es el rol documentado en esta caracterización.

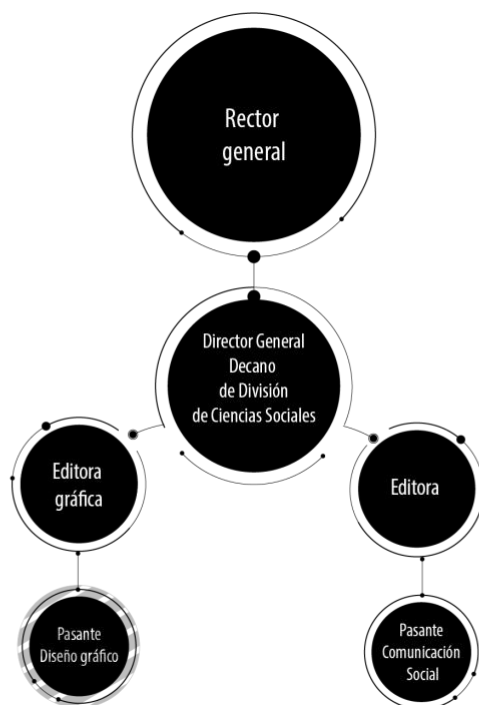


Figura 5. Organigrama administrativo de *El Buscador*
Fuente:Elaboración Propia

1.3 Dinámica de la producción editorial de *El Buscador*.

En el desarrollo de las actividades de *El Buscador* se encuentra el *Consejo Editorial*, cuyas funciones son ofrecer una visión objetiva de los textos, valorando su calidad, revisar las sugerencias en temas a tratar en las ediciones para ampliar y

fortalecer las redes de colaboradores como autores estratégicos, facilitando la gestión del proyecto, hasta el lector final. Además, se encargan de generar alianzas interinstitucionales con otras facultades con el fin de aumentar el impacto y expansión del periódico, dentro de los espacios internos y externos que brinda la USTA.

A continuación, se muestra gráficamente los miembros que conforman el Consejo Editorial de *El Buscador*:

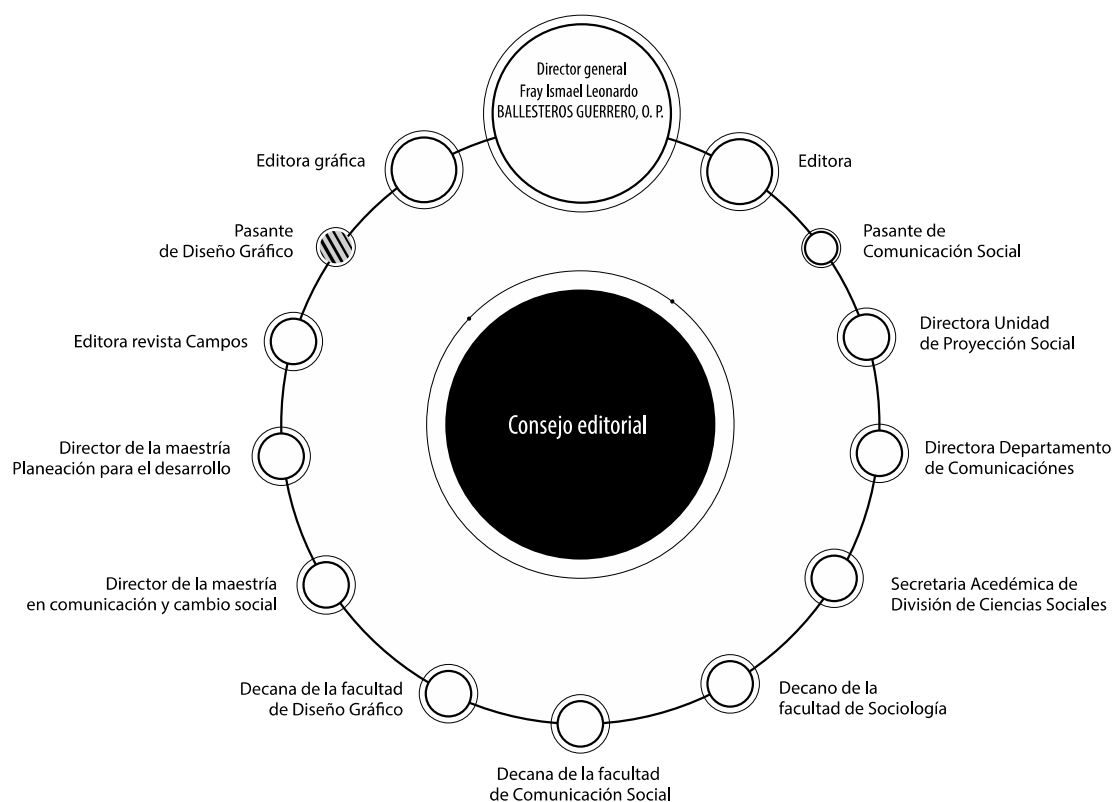


Figura 6. Consejo Editorial de El Buscador
Fuente: Elaboración Propia

1.4 Descripción del producto: periódico *El Buscador*

El Buscador publica una edición mensual² de 10.000 ejemplares gratuitos distribuidos a nivel local, nacional (sedes y seccionales de la USTA) e internacional (canjes con bibliotecas). Cada edición está compuesta por 16 páginas a color, en formato tabloide, impreso en papel periódico de 45 gr. sin acabados, plegado en máquina e impreso con tintas ecológicas. La publicación está dividida en siete secciones que responden a los lineamientos editoriales y a la filosofía del periódico. Además, cuenta con un espacio publicitario en la página nueve, el cual está reservado al Departamento de Admisiones y Mercadeo de la USTA.



Figura 7. Secciones y servicios de *El Buscador*
Fuente: *El Buscador*

² La periodicidad del periódico era bimestral, y a partir de 2018 se incrementó su frecuencia, con publicaciones mensuales, para un total de ocho ediciones hasta la fecha.(N.A.)

CAPITULO 2: ÁREAS DEL DISEÑO ABORDADAS DESDE LA PASANTÍA

2.1 Entendiendo el Diseño editorial

El Diseño Editorial es entendido, en cierta medida, bajo la definición de Caldwell y Zapatera como:

Una forma de periodismo visual, pues es este rasgo el que lo distingue más fácilmente de otras disciplinas del diseño gráfico y de formatos interactivos. Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones. (Caldwell & Zappaterra, 2014, pág. 8).

El Buscador es una iniciativa de la División de Ciencias Sociales, en el que se pretende que la pasante responda al espíritu tomista dentro de la ejecución de sus funciones en el periódico, en efecto, su trabajo debe reflejar el interés por las dimensiones de la acción de la USTA “comprender, hacer, obrar, comunicar”. (Peña, 2018)

Como diseñadora gráfica, por un lado, el *comprender* se ve reflejado en el análisis del contexto o realidad de los artículos presentados en las páginas de *El Buscador*. Por otro lado, el *hacer* abarca la realización de las piezas que constituirían el trabajo en el periódico, teniendo en cuenta que la intención de las mismas es transmitir la idea del artículo. Finalmente, el *obrar* es el compromiso ético del diseñador de *comunicar* el conocimiento a través del ejercicio de sus funciones.

2.2 La Ilustración como área central dentro de la pasantía

El diseño gráfico es la base de la ilustración, ya que el diseño se encarga de comunicar, persuadir, informar, educar y transformar; con él, la ilustración toma forma mediante otro tipo de narración por la creación de piezas. (Lawrence, 2013, pág. 58)

La pasante tiene como objetivo generar contenidos gráficos que complementen los artículos, sin que estos gráficos queden reducidos a una mera representación de lo narrado. Es preciso comprender que la ilustración tiene “una esencia basada en una

necesidad atávica de comunicación, de encontrar modos de transporte de información y representación de conocimiento” (Riaño C. , 2010, pág. 32). En ese sentido, el pasante no solo debe saber la técnica propia de la ilustración, esto es, crear una composición armónica en la que los distintos elementos faciliten una rápida y efectiva lectura, sino que también “se ilustra para ‘dar luz’. Esto quiere decir que la imagen revela sentidos vedados para otras formas de comunicación, como por ejemplo, el texto escrito que constituye su contexto más común” (Riaño C. , 2010, pág. 25)

Estas palabras de Santamaría amplían la definición del papel y oficio del ilustrador:

Es por eso que un ilustrador es sinonimo de verdad y razón, que busca explicar la realidad del mundo. La ilustración es para la historia el conjunto de pensamientos intelectuales autonomos y por sobretodo un programa educativo orientado en pro de la sociedad que busca salir de la ignorancia. (Santamaria S. , 2009)

Por esto, es esencial que el pasante comprenda el artículo periodístico, para que así pueda conceptualizar la idea a ilustrar.

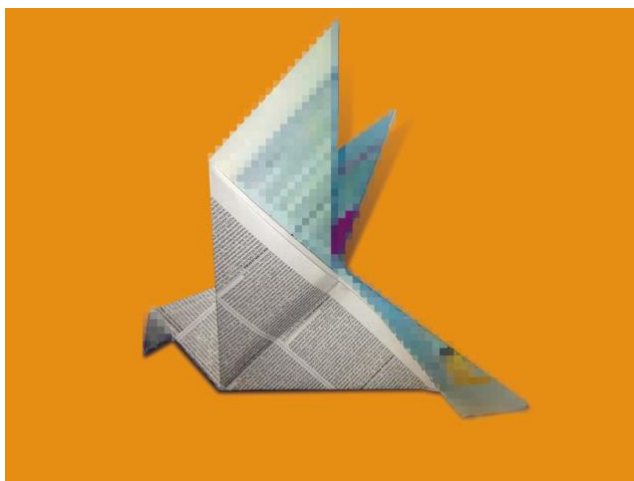
2.2.1 Sobre la ilustración digital

Si bien es cierto que la ilustración no se subordina a lo digital, es decir, que no importa el medio en el cual se realice, sino la idea que se quiere comunicar, es importante que la pasante tenga conocimientos básicos sobre ilustración digital y adquiera las destrezas necesarias para lograrlo. De modo que resulta útil saber que la ilustración digital “se trata de procedimientos de realización de imágenes en los que el computador asume un papel de herramienta con unas características definidas que permiten recuperación de procesos a través de técnicas tradicionales”. (Riaño C. , 2010, pág. 44)

Ahora bien, una vez comprendido el texto y definido el concepto, se decide la técnica con la cual se procederá a crear la ilustración. Existen dos tipos de ilustración que se pueden realizar: 1.) Una imagen digital, o/y 2.) Una ilustración construida a partir de mapas de bits o imagen rasterizada. El pasante puede hacer combinaciones entre estas tipologías, dependiendo de su propósito comunicativo.



*Figura 8. Ilustración en Vectores
Fuente:Elaboración Propia*



*Figura 9. Ilustración en Mapas de Bits
Fuente:Elaboración Propia*

Esta situación hace que el pasante se salga de los esquemas disciplinares y pueda realizar un trabajo interdisciplinar que abarque otras áreas como la comunicación, la fotografía y la animación; de modo que pueda lograr diversos fines y/o mejorar la

ejecución de las tareas asignadas. Lo último debido a que las ilustraciones no solo son creadas con el fin de explicar los contenidos, sino que también son usadas para otros fines, como el posicionamiento de *El Buscador* en redes sociales, la captación continua de nuevos públicos, la preservación y consolidación de su imagen corporativa (línea gráfica) y la adaptación a otros tipos de medios que no sean estrictamente el impreso.

2.3 Otras áreas del diseño abordadas dentro de la pasantía

El diseñador gráfico, durante su pasantía profesional en *El Buscador*, hace uso de otras áreas del diseño que se complementan. Estas son:

- a) Diseño publicitario.
- b) Identidad corporativa.
- c) Multimedia.

Es preciso aclarar que, durante el proceso de prácticas, no se hace una separación estricta entre estas áreas ni se siguen pasos consecutivos de modo rígido, puesto que el proceso es integral, en aras de alcanzar los fines propuestos.

Diseño Publicitario: Es importante tener en cuenta que si bien *El Buscador* es un periódico impreso, su canal de comunicación no se reduce a la publicación de ediciones mensuales que se distribuyen en las diversas sedes y seccionales de la Universidad Santo Tomás; sino que, paralelamente, comunica sus contenidos a través de redes sociales, *mailing*³ y pantallas (TV, LED y *Videowall*⁴) que se ubican dentro de las instalaciones de la Universidad, lo cual exige una adaptación al medio en que se quiere comunicar. Asimismo, resulta útil saber que *El Buscador* se dirige a sus lectores, no solo para dar a conocer noticias, sino que también publica convocatorias, comunicados oficiales, realización de eventos, entre otros.

³ Mailing: m. Envío de información o de propaganda publicitaria por correo a las personas que forman parte de una lista. (wordreference, 2005)

⁴ Videowall: Conjunto de pantallas agrupadas con el fin de poder visualizar un conjunto de imágenes en un espacio mas grande. (System, 2018)

Identidad corporativa: En ese sentido, el pasante debe manejar y diferenciar los conceptos de comunicación interna y externa, en tanto que el medio varía, dependiendo del mensaje y del público objetivo. Todo ello, sin perder la identidad corporativa y preservando la identidad visual desde la perspectiva comercial, afirmando que “la identidad visual tiene como objetivo tomar las características intrínsecas de una empresa y usarlas para crear una imagen que pueda presentarse a los consumidores objetivos, a todas las partes implicadas y al mundo en general” (Harris & Ambrose, 2014, pág. 46). Con base en lo anterior, a continuación se presentan ciertos conceptos clave que se utilizan en las pasantías de diseño en el periódico *El Buscador*.

Según Harris & Ambrose (2014), las comunicaciones internas se usan para fortalecer la cultura organizacional de la empresa:

Además de comunicarse con el mundo en general, muchas compañías se comunican internamente con sus empleados a través de boletines impresos o de su página web. Como el público objetivo ya conoce los productos y la cultura de la empresa, estas publicaciones presentan información desde la perspectiva del empleado para que se sienta implicado en el progreso de su empresa. Estas comunicaciones también incluyen con frecuencia información técnica (p. 112)

Para comunicar al público interno de la Universidad Santo Tomás, se utilizan varios canales como el *mailing* y la transmisión de mensajes a través de las pantallas. Siguiendo a estos autores, el *mailing* es “una forma de marketing directo cuyo objetivo es transmitir un mensaje sobre un producto o servicio a sus consumidores” (Harris & Gavin, 2014) y el diseño para pantallas “se centra en el diseño de mensajes o comunicaciones que se transmiten a través de una pantalla (...) debe tener en cuenta una serie de consideraciones físicas distintas a las de un diseño impreso” (Harris & Ambrose, 2014, pág. 12)

Multimedia: Así las cosas, una vez se ha creado la pieza gráfica que saldrá

publicada, se procede a hacer una transformación del lenguaje, es decir, se pasa del impreso a otros formatos digitales. Estos formatos pueden ser utilizados en redes sociales, pantallas y *mailing*. Para Harris & Ambrose estas piezas:

Están dirigidas al público en general, es probable que los destinatarios desconozcan los productos, servicios o la cultura de la compañía que emite la comunicación. Por este motivo, estas publicaciones deben portar cierta información de la compañía en sus productos, por muy obvio que sea; para que el mensaje se comprenda correctamente. Finalmente, para que el lenguaje técnico sea más accesible para el público inexperto, es necesario diluirlo. (Harris & Ambrose, 2014, pág. 113)

Por lo anterior, todas las piezas diseñadas en *El Buscador* llevan su logotipo y se crean a partir de una línea gráfica previamente desarrollada y establecida por la editora gráfica del periódico. Asimismo, todas las piezas cumplen con los lineamientos de identidad visual que el Departamento de Comunicaciones de la institución tiene definidos para la creación de este tipo de piezas.

Este campo del diseño le exige al pasante pensar su ilustración como un conjunto de piezas; ya que a partir de una imagen fija que complementa un texto, debe transformar el concepto para comunicar gráficamente y con pocas palabras el contenido principal del artículo e invitar a través de otros formatos a la lectura del impreso. Esto último, implica usar otras técnicas que se apoyan en otras disciplinas, como la animación⁵ y sus respectivos formatos como los *gifs*⁶, y videos.

El principal objetivo del pasante en el lanzamiento de las ediciones es publicitar y dar a conocer la temática principal (o tema de Análisis) del número con base en la ilustración de portada, mediante una animación, que es presentada en los canales de difusión de *El Buscador*. En un contexto académico éste es un ejercicio continuo y en la

⁵ Animación: Es la creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles (Taylor, 2004)

⁶ Gifs: GIF es el acrónimo de las siglas en inglés de Graphics Interchange Format Son formatos de gráficos intercambiables. (IEMD, 2018)

práctica, una experiencia real donde se vela por mantener la imagen, lineamientos y directrices de la institución.

CAPÍTULO 3. PASANTÍA UNIVERSITARIA EN *EL BUSCADOR*

3.1 Definición de gestión de procesos

Es importante entender que en el flujo laboral de las empresas existen procedimientos para la ejecución del trabajo, lo que permite tener un orden y constancia en las funciones delegadas a los empleados. Por lo tanto, dentro de las empresas existen distintos tipos de procedimientos que señalan los ritmos de trabajo a los que deben estar vinculados los trabajadores (Maldonado, 2011). Todos estos procedimientos dan cuenta de la optimización del tiempo, los cambios y mejoras en la acción del proceso, que están en evaluación constante para hacer un diagnóstico de la calidad del producto. José Pardo Álvarez (2017) define proceso “como un conjunto de actividades interrelacionadas mediante las cuales unas entradas se transforman en unas salidas o resultados. Representa lo que tenemos que hacer, el trabajo a desarrollar para conseguir un determinado resultado. (pág. 17)

Según (Schwabe Neveu, Fuentes Suardo, & Briede Westermeyer) “La gestión de procesos es una visión holística que involucra a la empresa y su realidad, percibiéndola como un sistema de procesos interrelacionados orientados a incrementar la satisfacción del cliente” (pág. 149) En el caso del periódico *El Buscador*, la gestión de procesos para el desarrollo de tratamientos de contenidos, principalmente la ilustración que desarrolla el pasante, son necesarios para alcanzar los objetivos de la edición del periódico, y así, posteriormente evaluar los resultados para el mejoramiento continuo de los procesos de los proyectos editoriales, los cuales deben responder a las necesidades contextuales.

3.1.1 Gestión de procesos del periódico *El Buscador*

Para todo proyecto es fundamental tener procedimientos claros que atiendan a las necesidades y obligaciones que competen al proyecto, esto se hace que los procesos sean eficientes para *El Buscador*. Dentro de los procedimientos claves en el área de

diseño de *El Buscador*, está el parámetro para el nombramiento y las rutas para crear carpetas y subcarpetas, ver la gráfica a continuación:

Teniendo en cuenta los procesos, para la ilustración de portada el archivo se guarda en una carpeta Tc-pasante allí se crea otra subcarpeta con las ediciones con la sigla (Ed) el número y año. En ella contiene otra subcarpeta llamada portada donde contiene los archivos nativos (archivos originales) correspondientes, como se muestra en la siguiente gráfica.

Ilustración de portada

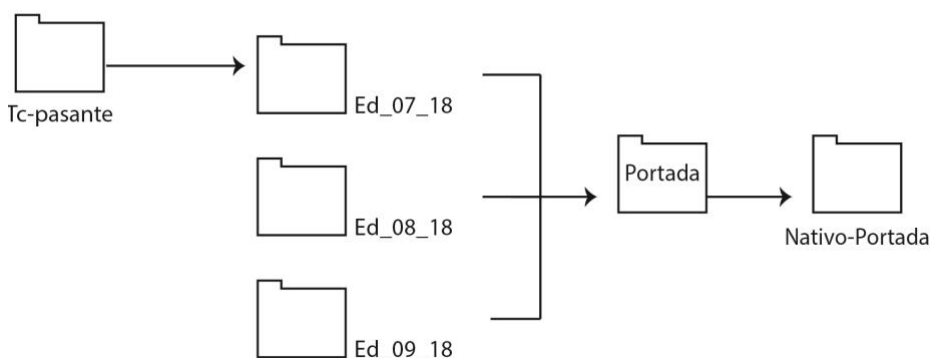


Figura 10. Guardar archivos para ilustración de portadas
Fuente: Elaboración propia

En divulgación y lanzamiento se tiene en cuenta el proceso anterior solo se crea una carpeta adicional para pantallas donde se nombran con el usos que vaya dirigida la pieza en este caso portada de *Facebook*.

Divulgación y lanzamiento

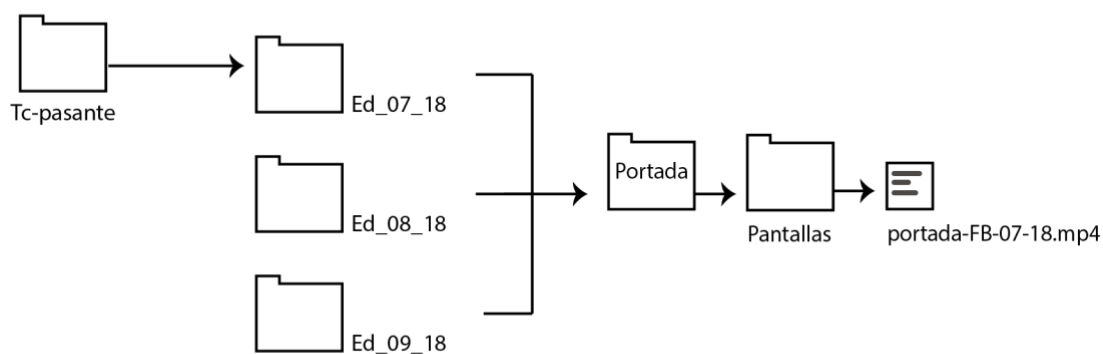


Figura 11. Guardar archivos para divulgación y lanzamiento
Fuente: Elaboración propia

Nuevamente se tiene en cuenta los pasos anteriores pero en cada edición existe unas secciones donde están el nativo (archivo original) de cada pieza que se uso en las secciones.

Ilustración de artículo

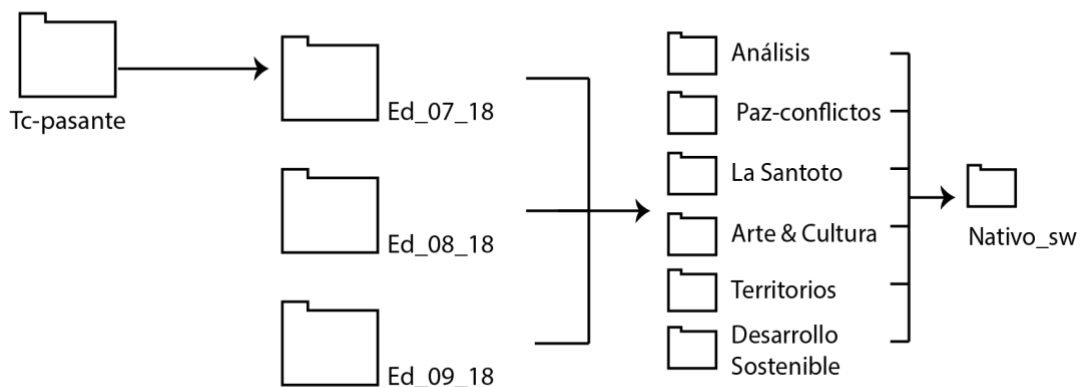


Figura 12. Guardar archivos para ilustración de artículos
Fuente: Elaboración propia

Para redes sociales, se cre una nueva carpeta nombrada RR.SS donde allí existen unas subcarpetas que contiene las ediciones y el tratamiento de contenido para redes sociales estos pueden ser videos o Gif, e ilustraciones estas se nombran con la fecha y la edición a que corresponde.

Piezas para redes sociales

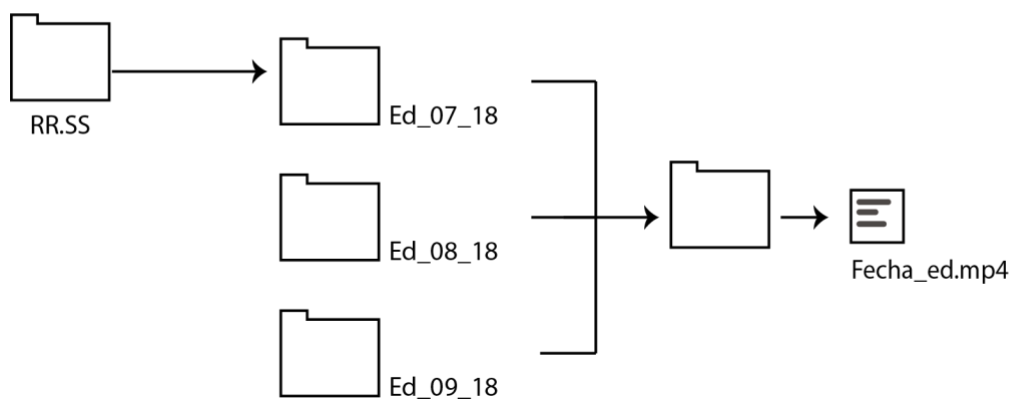


Figura 13 Guardar archivos para redes sociales
Fuente:Elaboración propia

Por otro lado, de manera general, la gestión operativa de *El Buscador* funciona así: la *editora* crea una línea de contenidos de acuerdo con los temas coyunturales y el tema de análisis, la cual es presentada ante el *Consejo editorial de apertura de El Buscador*; en el consejo son debatidos estos temas con el fin de definir una edición balanceada. En esta dinámica los miembros postulan posibles autores, quienes deben ser contactados posteriormente para corroborar su disponibilidad y entregarles las pautas para el desarrollo del artículo. Después, tras la recepción del material escrito previamente corregido, la *editora gráfica* recibe los textos y las necesidades gráficas de los mismos (si son contempladas), para disponer a diagramarlos y a crear el tratamiento gráfico correspondiente. Es en este punto donde la *pasante de diseño gráfico* recibe los encargos a desarrollar. Luego, tras tener la edición terminada, se convoca al *Consejo editorial de cierre de El Buscador* y se les presenta el PDF diagramado para su revisión y comentarios, en este consejo los miembros reciben aproximadamente dos artículos para revisar. Finalmente, tras la recepción de los comentarios y los ajustes a la edición se procede al cierre de la edición, revisión de la prueba de color digital o *sherpas* y su impresión.

De modo detallado se puede evidenciar que los procesos de gestión editorial se dividen en 5 pasos:

1. Consejo Editorial de apertura: el proceso se da de la siguiente manera: (I) en primera instancia, se presenta la propuesta editorial para la edición; (II) se aprueban o modifican los temas sugeridos; (III) se socializa la convocatoria de la siguiente edición, la cual entra a circular en paralelo al desarrollo de la edición en curso —una vez aprobada la convocatoria para recepción de artículos, la editora de redacción escribe el contenido y las bases de la misma y el equipo de diseño realiza las piezas gráficas para

su comunicación y plantea la estrategia de difusión (redes sociales, web de la universidad y comunicación interna)—; (IV) se sugieren posibles autores para los artículos planteados, la pasante de diseño gráfico toma nota de comentarios y sugerencias; (V) el director general aprueba y da fin a la sesión; (VI) la pasante de Comunicación Social realiza el acta del consejo, la cual es socializada entre el equipo de *El Buscador* y, posteriormente, es enviada para revisión a los miembros del Consejo, mediante correo electrónico; (VII) se asignan y ejecutan las tareas planteadas en el Consejo; (VIII) el director general y la editora de redacción envían cartas de invitación por correo o por correspondencia interna a los posibles autores.

A continuación, se representa mediante la siguiente figura el procedimiento de apertura del Consejo Editorial, descrito anteriormente:

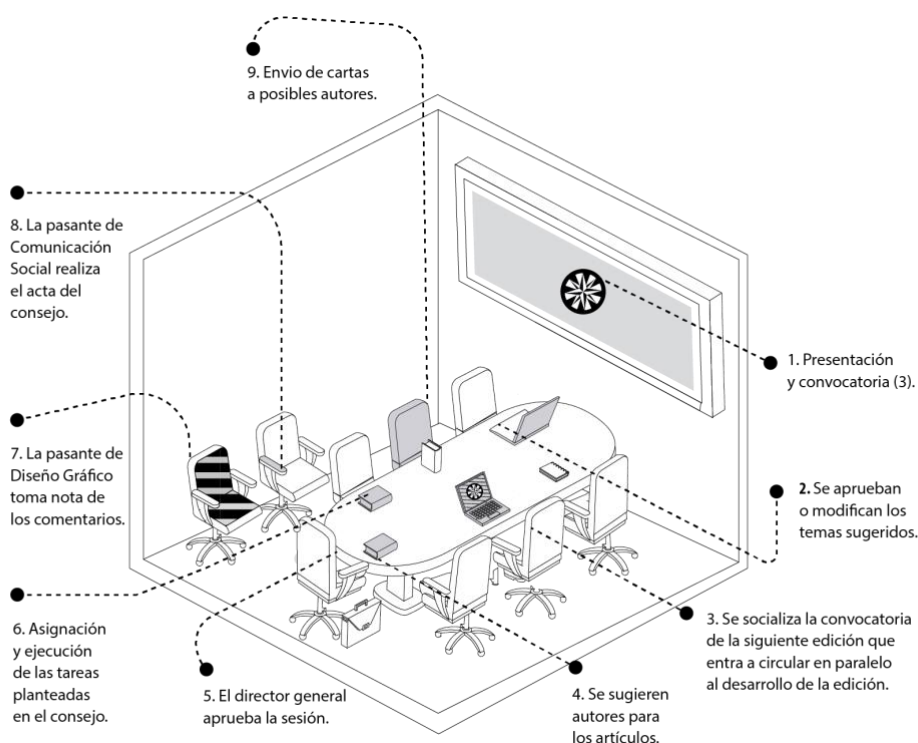


Figura 14. Descripción de acciones del Consejo Editorial para la apertura de la edición

Fuente: Composición propia construida a partir de los recursos gráficos suministrados por la página Freepik disponible en <https://www.freepik.es>

2. Ejecución: En el equipo de redacción el proceso es de la siguiente manera: (I)

mientras se esperan los artículos de terceros, las periodistas (la pasante y la editora de redacción) hacen reportajes y redactan artículos; (II) una vez llegan los artículos de terceros, estos pasan a revisión. Tras una posterior aprobación, estos pasan a corrección de estilo; (III) los artículos finalizados se suben a una carpeta compartida en *drive*, nombrada con el número de la edición, la cual contiene siete subcarpetas, una por cada sección del periódico. Entonces, al interior de cada subcarpeta se encuentran los documentos, uno por cada artículo con el texto y la idea para el tratamiento gráfico; (IV) una vez finalizados los artículos, estos se entregan a la editora gráfica, quien se encarga de distribuir el trabajo en su equipo. En el equipo de diseño, la editora gráfica de *El Buscador* coordina el tráfico, es decir, las actividades a realizar durante la semana. En este ya se han dispuesto las tareas fijas de la edición con anticipación.

Después de esto, se lleva a cabo la diagramación y la creación del tratamiento gráfico en el siguiente flujo: (I) previamente a la aprobación del tema central de la edición, se crea la foto noticia de la portada. La editora gráfica realiza un documento guía para la planificación estratégica o *brief* con base en el listado de los temas de la edición, las preguntas orientadoras y la descripción de la convocatoria a modo de presentación. Esta última contiene: el nombre de la pieza a desarrollar, el formato, conceptos clave, subtemas e imágenes de referencia para cada uno de los conceptos clave y unos cuestionamientos que permiten orientar la pieza gráfica a desarrollar; (II) luego, se hace el encargo de la portada al pasante o a los colaboradores externos del programa de diseño gráfico y se definen las fechas de entrega para los bosquejos, la retroalimentación y el arte final; (III) a continuación, la editora gráfica prepara el archivo de la edición (pauta en el programa InDesign), con el cual podrá delimitar los espacios para el tratamiento gráfico de contenidos; (IV) a medida que los contenidos son compartidos en el *drive*, se va diagramando y definiendo su tratamiento gráfico.

Este proceso funciona de dos maneras: se puede encargar la pieza al pasante de diseño, quién debe leer el artículo y presentar una propuesta a la editora gráfica para ser analizada, se aprueba o se sugieren cambios hasta que se define y entra en desarrollo; o se puede encargar la pieza al pasante bajo unos lineamientos definidos en el brief. (V) los tratamientos de contenidos son recibidos y diagramados, y a medida que se completa cada página, es compartida una captura de pantalla en la presentación Propuesta Editorial [número] edición. De esta manera, todo el equipo está al tanto del desarrollo de la edición; (VI) se exporta el PDF con todos los contenidos de la edición, el cual será expuesto en la reunión de cierre a los miembros del Consejo Editorial, convocado por la editora de redacción.

En la siguiente figura, se puede ver representado el procedimiento del equipo de redacción, descrito anteriormente:

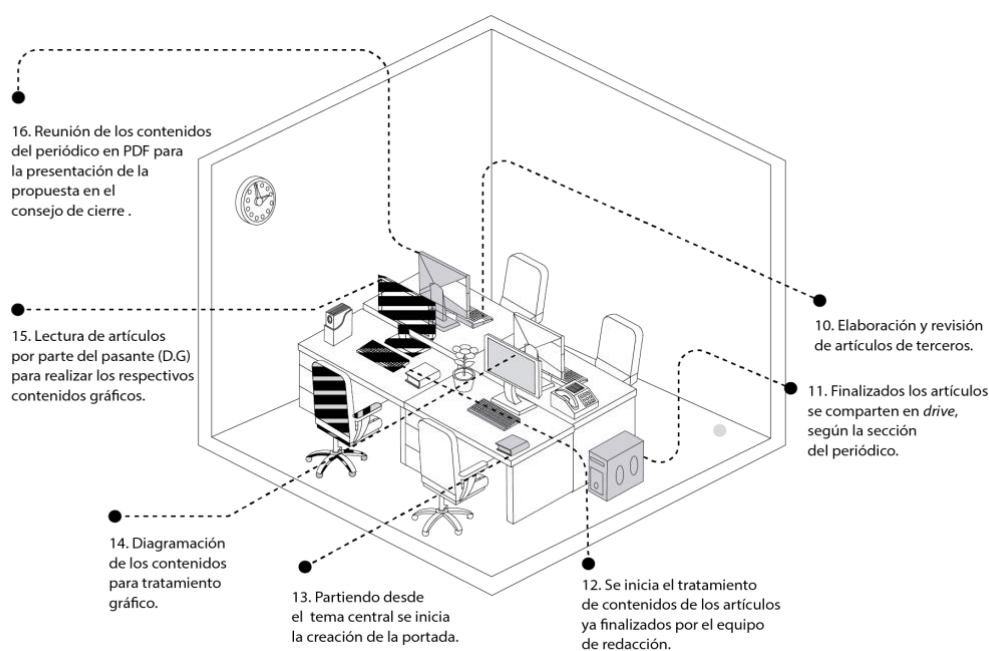


Figura 15. Descripción de acciones para la elaboración de la edición

Fuente: Composición propia construida a partir de los recursos gráficos suministrados por la página Freepik disponible en <https://www.freepik.es>

3. Consejo Editorial de cierre: El proceso que realiza el consejo Editorial de cierre se lleva a cabo de la siguiente manera: (I) primero, se socializa la edición; (II) se

reciben comentarios o la aprobación a medida que se muestra cada artículo; (III) se muestra nuevamente la edición y se recuerdan las sugerencias o la aprobación dada por los miembros del consejo; (IV) luego, se asignan artículos para que cada miembro los revise; (V) el director general aprueba y da por terminada la sesión; (VI) finalmente, la pasante de comunicación realiza el acta donde queda estipulada la fecha de entrega.

Los miembros del consejo envían a la editora de redacción sus comentarios sobre estilo y sobre el contenido, la editora los compila en un PDF y aprueba aquellos que considera pertinentes. Este nuevo PDF es enviado con comentarios a la editora gráfica para que sean ejecutados.

A través de la siguiente figura, se muestra el procedimiento del consejo Editorial de Cierre:

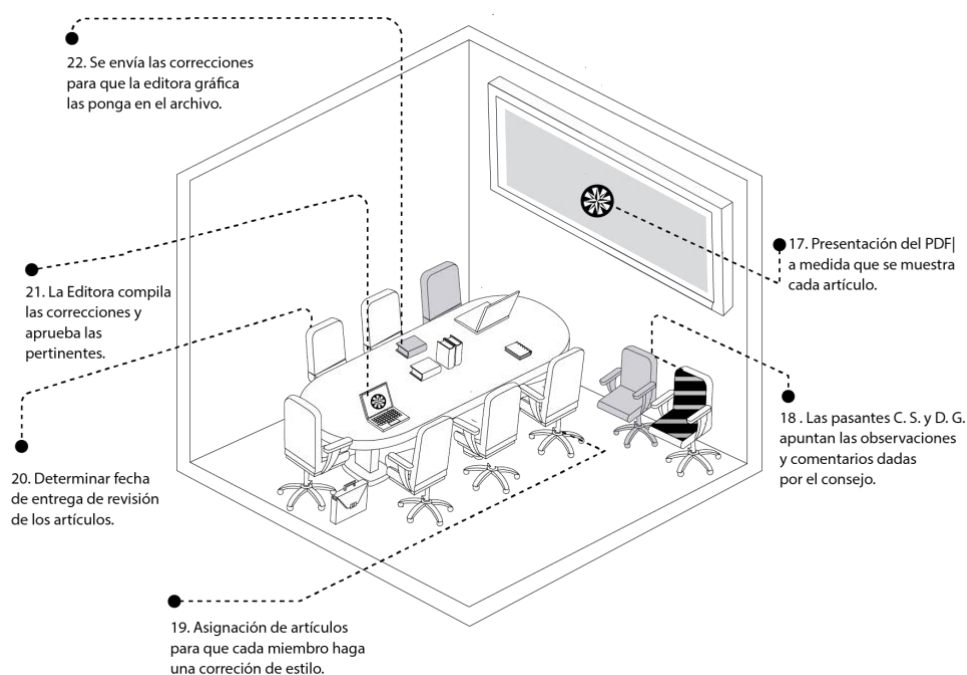


Figura 16. Descripción de acciones del Consejo Editorial para el cierre de la edición

Fuente: Composición propia construida a partir de los recursos gráficos suministrados por la página Freepik disponible en <https://www.freepik.es>

4. Pre-prensa: antes que nada, la editora gráfica implementa los cambios y exporta un nuevo PDF para verificación de ajustes. Tras su revisión y aprobación, por parte de

la editora de redacción, el equipo de diseño finaliza el archivo para enviar a impresión de *sherpas*.

Normalmente, las *sherpas* son entregadas a la editora gráfica al día siguiente, y son revisadas por el equipo de *El Buscador*: cada integrante se encarga de verificar que todo esté bien, las diseñadoras revisan color, que todos los elementos sean legibles, que no haya errores de impresión, y las redactoras hacen una nueva leída.

De ser necesario, se hacen ajustes sobre la prueba de impresión y se envía el PDF definitivo al impresor, quien entrega los ejemplares tres días después. Tras la llegada del periódico, empieza el proceso de distribución bajo la coordinación de la editora gráfica.

En la siguiente figura, se puede ver representado el procedimiento del equipo de Pre-prensa, descrito anteriormente:

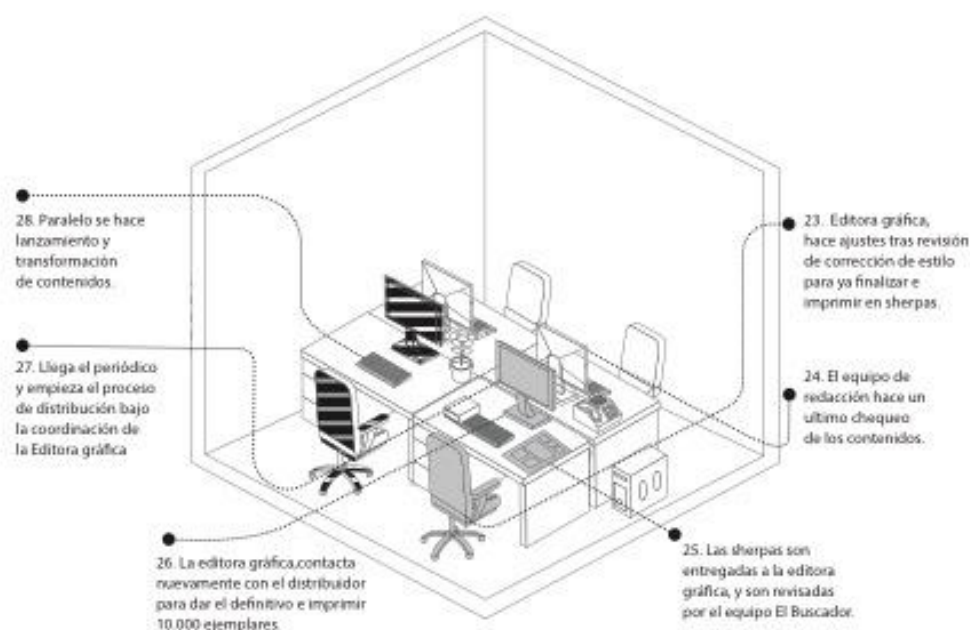


Figura 17. Descripción del proceso de pre-prensa

Fuente: Composición propia construida a partir de los recursos gráficos suministrados por la página Freepik disponible en <https://www.freepik.es>

5. Difusión en redes: (I) en primer lugar, la editora gráfica crea una parrilla de contenidos del periódico, donde se programa que artículo va cada día, (II) luego, la

pasante de comunicación social hace el texto (post) que acompaña la imagen, y la pasante de diseño gráfico adapta la pieza gráfica que fue creada para el impreso al lenguaje digital, la cual puede ser fija o animada; (III) el post es publicado en la fecha y el horario convenido.

A continuación, se representa mediante la siguiente figura el procedimiento de difusión de medios, descrito anteriormente:

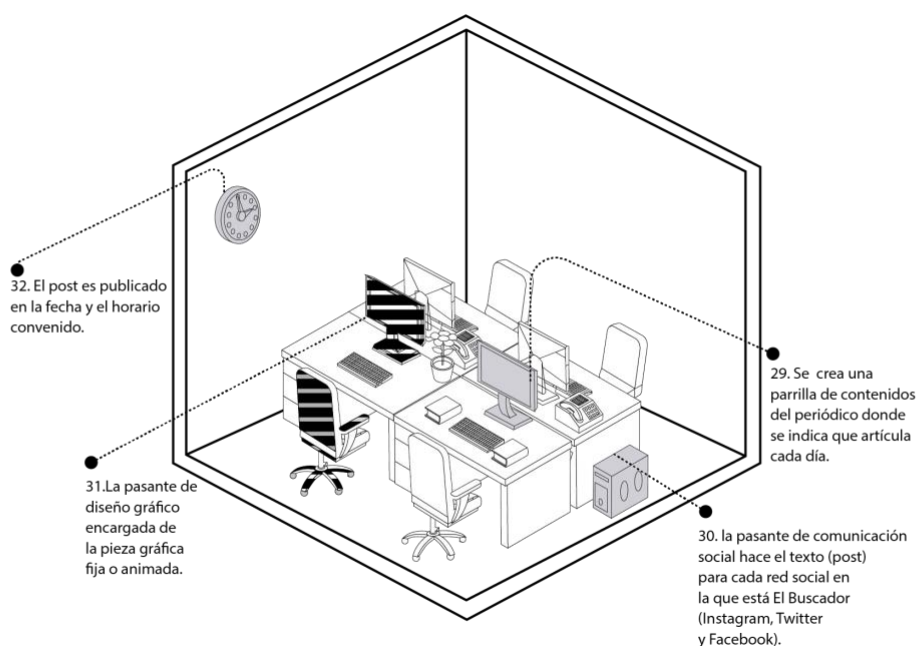


Figura 18. Descripción del proceso de difusión en medios

Fuente: Composición propia construida a partir de los recursos gráficos suministrados por la página Freepik disponible en <https://www.freepik>.

CAPÍTULO 4. SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EN EL BUSCADOR

4.1 Definición y metodología para sistematizar la experiencia en *El Buscador*

Es importante comenzar por contextualizar y entender el concepto de la sistematización. De acuerdo con Acosta, podemos entender la sistematización como:

Aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, como se han relacionado entre sí, y por qué lo han hecho de ese modo. (Acosta L. A., 2005)

Dentro del proceso de gestión diario en el periódico *El Buscador*, existe una planeación y límites de tiempo que se deben respetar para la publicación del producto final, la observación y el análisis de los procesos que llevó a cabo el pasante en el área de diseño del periódico. Por esta razón, expondré las experiencias vividas en el desarrollo de dichas tareas, ordenándolas y reconstruyéndolas por medio de flujogramas, diagrama SIPOC y matriz DOFA, con el fin de describir el proceso vivido de una manera crítica y reflexiva.

4.2 Flujograma de procesos del pasante de diseño gráfico en *El Buscador*

El diagrama de flujo o flujograma, es la representación gráfica secuencial de rutinas simples. El cual permite indicar el orden de los procesos, las tareas y quienes intervienen en la ejecución de los mismos; es decir que, el flujograma representa gráficamente cualquier tipo de actividad, identificando de manera sencilla los departamentos, situaciones o relaciones de la

organización por medio de símbolos. (Acosta, R., Arellano, M., & Barrios, F, 2009) Las seis funciones básicas que tiene el pasante de diseño gráfico en *El Buscador* están orientadas a informar, instruir, y comunicar adecuadamente a los lectores de *El Buscador*, estipuladas en el convenio de apoyo institucional. (Univeridad Santo Tomas, 2018)

1. Realizar el diseño de piezas gráficas impresas y digitales, tales como: aplicaciones de la identidad visual del Periódico Institucional *El Buscador*; imágenes de perfil, encabezado y portada para las distintas redes sociales; infografías, entre otras.

2. Realizar el tratamiento de imágenes: creación y edición de material fotográfico o ilustraciones, como imágenes y archivos vectoriales.

3. Brindar apoyo en la elaboración de campañas y estrategias de comunicación visual para dar a conocer el periódico.

4. Realizar la maquetación del periódico: siguiendo los objetivos, líneas gráficas y editoriales del periódico.

5. Cada una de las anteriores actividades deben realizarse con el fin de informar, instruir y comunicar adecuadamente a los lectores.

A pesar de las categorías anteriormente mencionadas, hay otras categorías que es importante tener en cuenta referente al flujo de trabajo. Este se divide en ilustración de portadas, ilustración de artículos, lanzamiento, divulgación y por ultimo piezas para parrilla en redes sociales.

A continuación, se realizara una breve descripción de estas actividades, con sus respectivos flujogramas con el fin de representar graficamente (simbolos) y ordenadamente los procesos y las tareas, asi como quienes intervienen en la ejecución de los mismos. De esta manera, en la Figura 15, se presentan los pasos para realizar la **ilustración de una portada** como un proceso cíclico, iniciando con la socialización del concepto, siempre

sometido a una retroalimentación con el fin de realizar los ajustes respectivos antes de la presentación de la pieza final.

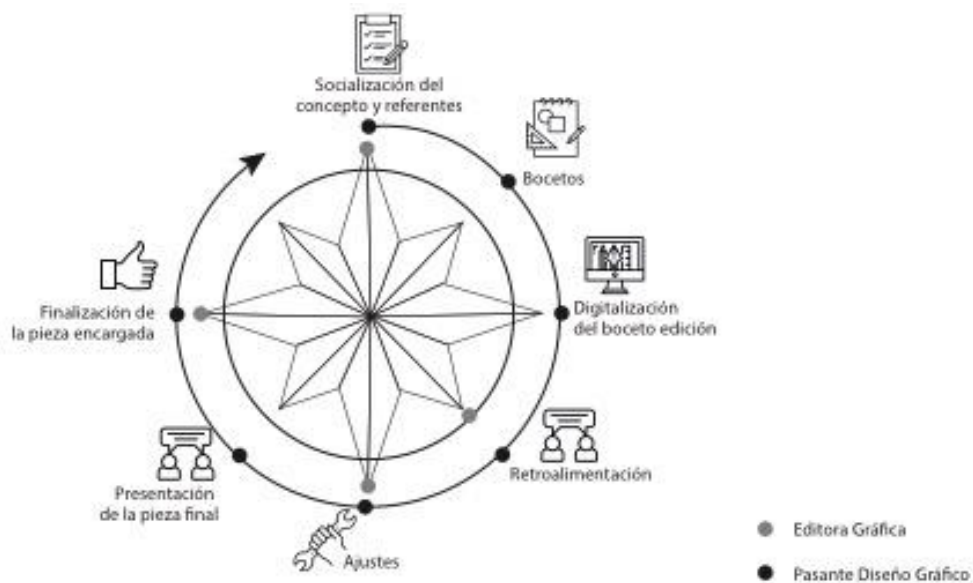


Figura 19. Flujograma del proceso de ilustración de portada

Fuente: Composición propia construida a partir de los iconos suministrados por la página *The Noun Project* disponible en <https://thenounproject.com>

Para el proceso de **ilustración de un artículo**, Figura 16, es necesario hacer la lectura del artículo con el fin de crear una imagen clara de lo que se quiere representar, una vez sea definida la idea se comienza con la bocetación. Luego, se hace una retroalimentación y se realizan algunos ajustes para entregar la pieza final. A continuación, se muestra el procedimiento a través del flujograma:

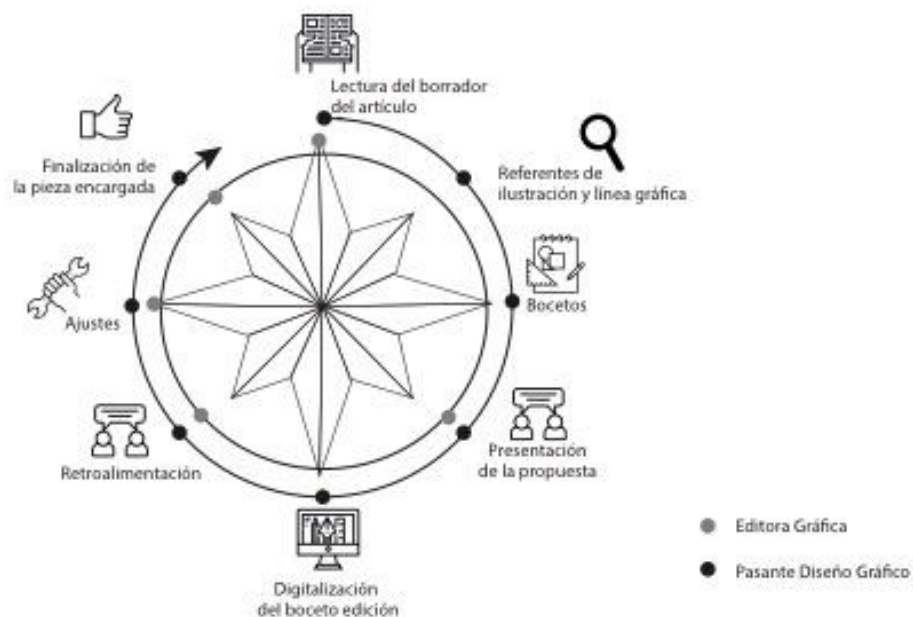


Figura 20. Flujograma del proceso de ilustración de artículo

Fuente: Composición propia construida a partir de los iconos suministrados por la página The Noun Project disponible en <https://thenounproject.com>

A continuación, en la Figura 17, se puede observar que el proceso para desarrollar una **animación** comienza desde la definición de la idea, pasa por la realización de un *Story Board*⁷ o guion gráfico, hasta que una vez aprobada la pieza se exporta y se envía por correo electrónico a la persona encargada de la revisión y aprobación —en cuanto a criterios institucionales— en el Departamento de Comunicaciones. Asimismo, ellos también se encargan de su **lanzamiento** o

⁷ Story Board: Conjunto de ilustraciones animadas o secuenciales que sirven de guía para entender una historia. (Universidad de Granada, 2016)

divulgación.

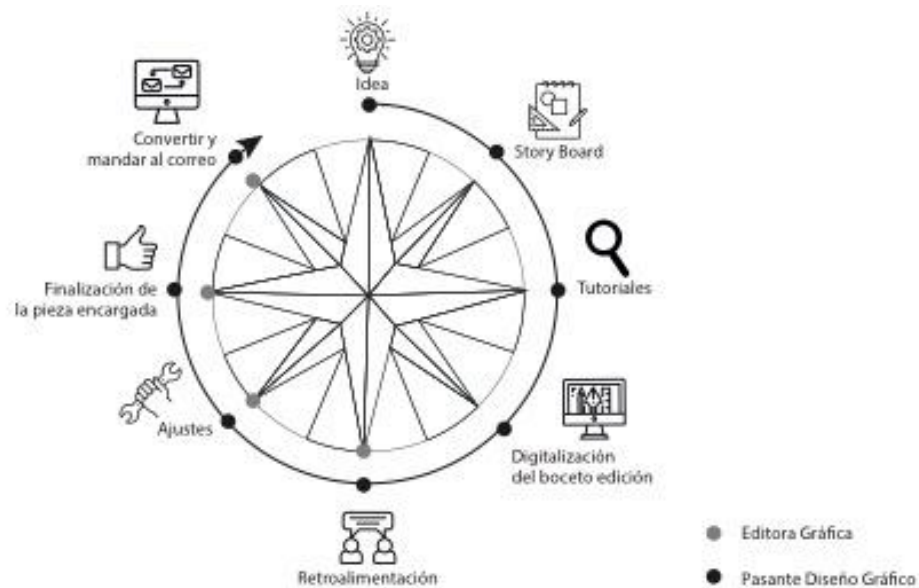


Figura 21. Flujograma del proceso de lanzamiento o divulgación

Fuente: Composición propia construida a partir de los iconos suministrados por la página The Noun Project disponible en <https://thenounproject.com>

Para el proceso de **diseño de piezas para redes sociales**, Figura 18, se hace una revisión de los artículos para las ideas. Una vez terminadas se comienza la adaptación de las piezas, las cuales después de ser aprobadas, se exportan en diferentes formatos y se difunden.

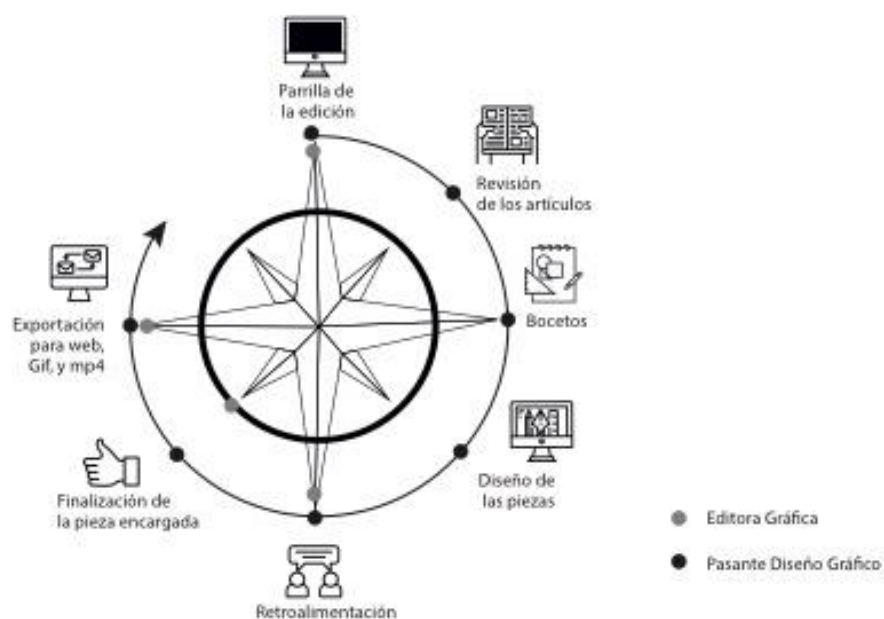


Figura 22. Flujograma del proceso de piezas para redes sociales
Fuente: Composición propia construida a partir de los iconos suministrados por la página The Noun Project disponible en <https://thenounproject.com>

4.3 Diagrama SIPOC

El diagrama SIPOC es una herramienta que permite visualizar los procesos de todas las áreas de una empresa de manera sencilla y general, con el fin de facilitar la interpretación de los mismos hasta la consecución del proyecto (Chinchilla, 2009).



El SIPOC refleja cada una de las piezas, las acciones específicas desarrolladas frente a ellas, las personas y roles que intervinieron en cada uno de los procesos, los tiempos de ejecución, los recursos y los resultados, en el tiempo comprendido entre los meses de marzo a mayo de 2018.

El diagrama SIPOC lo podemos entender según sus siglas de la siguiente manera (Guerra, 2016):


- *Supplier (proveedor)*: Es quien proporciona las entradas (situaciones problema, oportunidades y transferencia de conocimiento) que puede ser designado por una persona o por la continuación de otro proceso.
- *Input (entrada)*: Representa el material, la información, los datos, la documentación y el servicio necesarios para realizar las actividades del proceso.
- *Process (proceso)*: Es la secuencia de actividades que añaden valor a las entradas para producir las salidas (documento final y revisión).
- *Output (salida)*: Es el producto, servicio, información, documentación importante para el cliente desarrollado por el equipo designado.
- *Customer (cliente)*: El usuario de la salida del proceso, también representado como el líder de equipo.


Teniendo en cuenta lo anterior, se ha adaptado el diagrama SIPOC con respecto a los procesos desarrollados en *El Buscador* y la experiencia vivida en cada uno de ellos, durante el periodo de la pasantía comprendido entre los meses de Marzo y Mayo de 2018. A continuación, se presentan la Tabla 1 (Marzo-Abril 2018) y la Tabla 2 (Abril-Mayo 2018) con la descripción respectiva de cada uno de sus procesos, teniendo en cuenta: el emisor (proveedor) las funciones desarrolladas (entrada); las acciones específicas, los roles de las personas involucradas, el tiempo de ejecución, los recursos empleados (procesos); el impacto y resultados obtenidos de la experiencia vivida; la evidencia del proceso creativo (salida); y por último el (cliente).

Tabla 1. SIPOC. Marzo-abril 2018

<i>(proveedor)</i>	<i>(entrada)</i>	<i>(proceso)</i>				<i>(salida)</i>		<i>(cliente)</i>
Emisor	Funciones	Acciones específicas desarrolladas	Personas y roles involucrados	Tiempo de ejecución y finalización	Recursos empleados	Impactos/Resultados obtenidos	Evidencia	Cliente
Editor	<p>Crear la ilustración de portada para la Ed. N. 7 (tema central mujeres y política)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización del concepto y referentes. • Bocetos iniciales. • Digitalización del boceto. • Edición. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Diseñadora gráfica Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Este primer ejercicio tenía como propósito conocer mis habilidades y desempeño en la realización de una pieza. A través de esto, la editora grafica midió mi tiempo de ejecución para plantear los tiempos en el tráfico.</p>	<p>2 días Inicio: 5 – 03 – 2028 Finalización 6 – 03 - 2018</p>	<p>Talento humano: Ilustración análoga.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, escáner, Software (sw): Photoshop.</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El beneficio que se obtuvo con esta ilustración fue refrescar la gráfica del periódico, haciéndolo más atractivo.</p> <p>El aporte al diseño en la figura que podemos observar, es la de una mujer que al gritar despliega de su boca ramas de colores que terminan convirtiéndose en pájaros.</p> <p>La intención de esta gama de colores denota todas aquellas expresiones de libertad por parte de la mujer.</p> <p>La técnica es color digital en Photoshop, ya que permite la realización de la línea orgánica en representación a la libertad.</p> <p>En esta edición se pretendía resaltar a la mujer, más específicamente, el empoderamiento femenino que tuvo y tiene la mujer en la política con el derecho al voto.</p>	<p>Figura 1.</p> 	<p>Editora gráfica</p>
Editor	<p>Ilustración para el artículo sobre desarrollo sostenible: Personaje Vandana Shiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del borrador del artículo. • Investigación del personaje. • Referentes de ilustración y línea gráfica. • Bosquejos. • Presentación de la propuesta. • Bocetos. • Digitalización del boceto. • Edición. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Diseñadora gráfica</p> <p>Fue satisfactorio tener la iniciativa de proponer la ilustración del personaje. Además, tuve libertad para proponer el diseño de la pieza.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Apoyó mi iniciativa y me acompañó en el proceso, revisando y aprobando la pieza.</p>	<p>2 días Inicio: 6-03- 2018 Finalización 7-03-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas, de ilustración análoga.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, escáner, tabla digitalizadora wacom sw: illustrator</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El beneficio que se obtuvo con este diseño fue la optimización del tiempo de ejecución de la pieza.</p> <p>La propuesta fue clara y concisa, pues estuvo dentro del tiempo establecido y no solicitó ajustes.</p> <p>Tomando como referencia un artículo sobre Vandana Shiva, se quiso representar una ilustración sobre la expresión que tiene ella de la vida, a partir de una imagen de vector sintetizado.</p> <p>Se tomaron varias imágenes de Vandana Shiva como referentes para la ilustración del boceto. A través de la consulta minuciosa de este personaje, se pretendía transmitir la idea de una mujer que lucha por sus ideales y transforma su entorno.</p> <p>Entonces, con la búsqueda de referentes empezó el proceso de digitalización para la publicación final en el periódico.</p>	<p>Figura 2.</p> 	<p>Editora gráfica</p>


	Diseñar el calendario 2018 para el convento San Alberto Magno	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización del concepto y referentes. • Presentación de la propuesta. • Diseño y diagramación. • Edición fotográfica. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Diseñadora gráfica</p> <p>Con este ejercicio pude aprender más sobre los recursos técnicos, así como a explorar los referentes visuales encontrados.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica Me explicó nuevos usos de la herramienta y atención al detalle.</p>	<p>4 días</p> <p>Inicio: 7-03-2018</p> <p>Finalización: 12-03-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, sw: illustrator y Photoshop.</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El beneficio que se obtuvo con este diseño fue la optimización del tiempo de ejecución e incrementación de la satisfacción del cliente. Por otro lado, se aprendió a utilizar mejor la herramienta y a conocer otros aspectos del programa.</p> <p>El diseño fue pensado para que las fotografías tuvieran el protagonismo y brindar elementos más sobrios.</p>	<p>Figura 3.</p> 	Editora gráfica
Editor	Look & feel para redes sociales Ed. 7 --- Piezas de lanzamiento Ed. 7	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un look & feel? Explicación del concepto. • Conociendo los formatos. • Preparación del archivo. • Story Board. • Consulta de tutoriales para After Effects. • Diseño y creación de las piezas. • Socialización de la composición. • Ajustes. • Finalización. • Convertir a formatos de video mp4. • Contactar con directora de comunicaciones para la difusión, vía correo. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Diseñadora gráfica</p> <p>Tras conocer los procesos de comunicación de <i>El Buscador</i>, entendí que el objetivo de estas piezas es que, en el ámbito institucional, haya un reconocimiento de la actividad del periódico, para que formalizada la edición haya una divulgación tanto por redes sociales como en el medio impreso.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica Me explicó todos los formatos y la utilización de la marca. Se contactó con el departamento de comunicaciones para que aprobaran las piezas realizadas para la universidad.</p>	<p>4 días</p> <p>Inicio: 9-03-2018</p> <p>Finalización: 14-03-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, tabla digitalizadora wacom sw: illustrator, After Effects.</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El beneficio que se obtuvo con este diseño fue la capacidad de transformar el contenido en distintas piezas para difundirlo en los diferentes canales, tales como pantallas de redes sociales, pantallas de tv y comunicación interna.</p> <p>Algunas piezas se modificaron utilizando otro estilo de composición.</p>	<p>Figura 4.</p> 	Editora gráfica
Editor	Piezas para la parrilla de contenidos digitales (parrilla mensual)	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación sobre qué es y cómo funciona la parrilla. • Explicación sobre los formatos establecidos en <i>El Buscador</i>. • Creación de carpetas, flujo para guardar y nombrar archivos según los parámetros de <i>El Buscador</i>. • Documentación. • Diseño de las piezas. • Exportación para web, Gif y mp4. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Diseñadora gráfica</p> <p>Fue necesario un acompañamiento en el proceso, pues no se tenía conocimiento de los formatos que se utilizaban. Al principio, el proceso me tomó algo de tiempo, pues me costaba encontrar otras formas de comunicar a partir de una misma pieza. También entendí que el objetivo de estas piezas es lograr una interacción con nuestros lectores. Por esta razón, en <i>El Buscador</i> existen unos</p>	<p>7 días</p> <p>Inicio 13-03-2018</p> <p>Finalización 22-03-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, tabla digitalizadora wacom, aplicaciones Instagram, Facebook y Twitter sw: illustrator,</p>	<p>Al realizar este tipo de piezas, nos encontramos con otro tipo de reto. El aporte al diseño fue comunicar estos contenidos impresos, es decir, cada imagen estaba diagramada de acuerdo al formato que se solicitaba. Por lo tanto, era necesario hacer un ejercicio de estrategia compositiva, donde el logo del periódico era la firma en todas sus publicaciones, pensando en seguir la línea gráfica del periódico y evidenciando una identidad de marca.</p> <p>La intención de estas imágenes es dar a conocer los contenidos, más que el reconocimiento en redes</p>	<p>Figuras 5.</p> 	Editora gráfica


			<p>horarios preestablecidos para la publicación de los post, lo cual permite que haya un mayor alcance.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica Me explicó los lineamientos para el diseño de estas piezas. Asimismo, estuvo pendiente del proceso y de la retroalimentación.</p> <p>Lina Carrillo Rol: Pasante Comunicación social, Ella era la encargada de redactar el mensaje que acompañaba a la pieza.</p>		<p>Photoshop, After Effects.</p> <p>37 Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>sociales.</p>		
Editor	<p>Crear la Ilustración de portada para la Ed. N. 8 (tema central jóvenes y política)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: socialización del concepto y referentes. • Bocetos iniciales. • Retroalimentación. • Desarrollo de nuevos bocetos. • Presentación de propuestas y selección. • Digitalización del boceto. • Referentes para la creación de personajes. • Apropiación de la técnica en ilustrador (Ai). • Selección de: paleta cromática. • Diseño. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Elaboración del concepto y desarrollo para impreso.</p> <p>Esta entrega fue un reto por la cantidad de contenido que encierra esta edición del periódico y la complejidad del tema. Partiendo de mi intención y experiencia como joven y el querer crear conciencia ciudadana, decidí que eso es lo que la portada de la edición debería transmitir. Entonces, esta entrega contó con distintos elementos que reconocían acciones políticas, participación, y conciencia por el entorno.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica Estuvo dispuesta a conversar mis ideas y revisar las distintas propuestas que le presenté. Con cada boceto presentado siempre fue crítica y objetiva, siendo muy concreta con lo que debía comunicar la gráfica.</p> <p>Equipo <i>El Buscador</i> Rol: Observación y opinión Tanto la editora como la pasante de redacción fueron muy reiterativas y ejemplificaron las opciones por las que podía desarrollar la idea.</p>	<p>3 días</p> <p>Inicio: 23-03-2018</p> <p>(Semana santa)</p> <p>Finalización: 3-04-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, tabla digitalizadora wacom, sw: illustrator.</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>La ilustración de la portada me dió la oportunidad de analizar mis comportamientos políticos como joven y reflexionar sobre un contexto y un público objetivo al cual queríamos dirigirnos, los jóvenes. La gráfica muestra un contexto urbano, donde la intención, a partir de los colores, es que exista un contraste para resaltar el protagonismo de los jóvenes en este tiempo de elecciones, preocupados por formar parte de su entorno.</p> <p>Cada uno responde a los espacios no institucionales de participación política de los cuales los jóvenes pueden formar parte. En el fondo se observa una ciudad y una valla, elementos que nos permiten relacionar otra sección del periódico, el cual tenía que ver con las Redes sociales y la democracia, ya que la tecnología nos ha sesgado de alguna manera en una burbuja. Por ello se hace un paralelo con las ovejas, aquellos corderos que siguen al ganado sin cuestionarse sus acciones; por lo que, a su vez, se representan caminando en dos patas; ya que su morfología corresponde a la de una persona conectada a un aparato tecnológico, olvidando su accionar natural.</p> <p>El referente principal para la línea gráfica fue de Rami Niemi, ya que sus vectores son sintéticos y tienen un componente muy interesante en la animación, justamente por la utilización de vectores y una iluminación que hace la gráfica.</p>	<p>Figura 6.</p> 	<p>Editora gráfica</p>

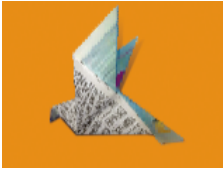
Editor	Ilustración para el artículo de la sección de análisis: Fracasó la Democracia	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del artículo. • Referentes de ilustración y línea gráfica. • Bosquejos. • Presentación de la propuesta. • Bocetos. • Digitalización del boceto • Edición. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Elaboración del concepto y desarrollo para impreso.</p> <p>En esta ilustración me enfrenté a exponer la conclusión del artículo. A pesar de que hubo retroalimentación y referentes que ayudaron a guiar el proceso, me fue difícil conceptualizar, ya que no entendía la idea, y por lo tanto no tenía un concepto sólido que me ayudara a ser convincente.</p> <p>En la finalización enfrenté problemas con la pieza, ya que no se guardó el archivo nativo, y se tuvieron bastantes obstáculos con el manejo de la herramienta Photoshop.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica Me presentó con claridad la solicitud, los referentes y los conceptos. Estuvo en el proceso observando y retroalimentando.</p>	<p>3 días</p> <p>Inicio 3-04-2018</p> <p>Finalización 5-04-2018</p>	<p>38</p> <p>Talento humano: Conceptualización desarrollo de la idea y manejo de herramientas.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, tabla digitalizadora wacom, sw: illustrator y Photoshop</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El impacto del diseño gráfico en esta pieza fue el reto de representar la pregunta ¿si la democracia representativa fracasó? Para ello, la editora gráfica tenía el concepto de como elegimos a nuestros representantes que precisamente son “nuestra voz”.</p> <p>Nuestro plantamiento respecto a que la democracia fracasa por las mentiras se evidencia con la sombra del político a quien le crece la nariz (insinuando a Pinocho).</p> <p>La propuesta era hacer una gráfica que correspondiera, de manera efectiva, a la solución de elementos como el representante y el pueblo. La primera intención en esta pieza fue añadirle el concepto de <i>Constructivismo Ruso</i>, el cual permite edificar un elemento social muy de la mano con el cartel <i>Propagandista, los cuales</i> influyen en la sociedad.</p> <p>La elección de los tonos van por la línea gráfica de <i>El Buscador</i> en contraste, para así configurar en la gráfica la sombra, que en este caso, es el elemento crucial para entender el artículo.</p> <p>En la creación de la pieza hubo algunos errores con respecto a la representación del pueblo, como la disposición de perspectiva y los personajes, ya que utilice imágenes de niños alzando las manos, las cuales no eran adecuadas, debido a que en Colombia hasta los 18 años se puede votar.</p> <p>En la gráfica existieron muchos errores y por ello se realizaron distintos ajustes. Por otra parte, tampoco se pudo guardar el archivo nativo, ya que se perdió al cerrarlo, lo cual fue un descuido de mi parte.</p>	<p>Figura 7.</p> 	<p>Editora gráfica</p>
--------	---	---	--	--	---	---	--	------------------------



Fuente: elaboración propia


Tabla 2. SIPOC. Abril-Mayo 2018

(proveedor)	(entrada)	(proceso)				(salida)		(cliente)
Emisor	Funciones	Acciones específicas desarrolladas	Personas y roles involucrados	Tiempo de ejecución	Recursos empleados	Impactos/Resultados obtenidos	Evidencia	Cliente
Editor	Ilustración para el artículo de la sección arte y cultura: Día del Idioma en un país con 70 lenguas nativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: socialización del concepto y referentes. • Referentes de ilustración y línea gráfica. • Bosquejos. • Presentación de la propuesta. • Bocetos. • Digitalización del boceto. • Edición. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Diseñadora gráfica</p> <p>Al desarrollar esta pieza, logré una mejor ejecución, puesto que era un tema de mi interés. También tuve aprendizajes en la realización, como consejos dentro el brief y hallazgos en mi manera de trabajar.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Gracias al desarrollo del brief, la información es mucho más visual y se deja claro un lineamiento. Se habló sobre como diseñar, yendo más allá de lo literal y buscar otros caminos para inspirarse. También a lo largo del ejercicio, se detectó una falta de atención de la información.</p>	<p>2 días</p> <p>Inicio: 6 – 04 – 2018</p> <p>Finalización: 9 – 04 – 2018</p>	<p>Talento humano: Ilustración tipográfica digital.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, sw: ilustrator.</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>Siendo el día del idioma, en el artículo se rindió homenaje al castellano, pero también a la lengua de señas y a las lenguas indígenas y criollas. Para ello, la gráfica se diseñó a partir de los tejidos en el telar, donde existen los conceptos de tradición y comunicación.</p> <p>Los colores están diseñados para representar la bandera de Colombia. No se quiso representar en un mapa, ya que era uno de los referentes que utilizaba el Ministerio de Cultura.</p> <p>La apuesta entonces fue tipográfica, lo que permitió evidenciar todas las lenguas que existen en nuestro país.</p> <p>La diagramación tuvo varias modificaciones, ya que la intención gráfica tenía demasiada información y lo hacía un bloque de texto muy pesado. Por esta razón, las palabras se diferenciaron por colores con el fin de hacer la lectura más sencilla.</p>	<p>Figura 7.</p> 	Editora gráfica
Editor	Look & feel para redes sociales Ed. 8 --- Piezas de lanzamiento Ed. 8	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación de los formatos. • Preparación del archivo. • Story Board. • Consulta de tutoriales para After Effects. • Diseño y creación de las piezas. • Socialización de la composición. • Ajustes. • Finalización. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Diseñadora gráfica</p> <p>Tras conocer los procesos de comunicación de <i>El Buscador</i>, entendí que el objetivo de estas piezas es que en el ámbito institucional haya un reconocimiento de la actividad del periódico. Esto con el fin de que formalizada la edición haya una divulgación tanto por redes sociales como en el impreso.</p>	<p>2 días</p> <p>Inicio: 13-04-2018</p> <p>Finalización: 16-04-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas Adobe.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, tabla digitalizadora wacom sw: illustrator, After Effects.</p> <p>Espacio físico:</p>	<p>Retomando la gráfica de la portada, era momento de adaptarla para su lanzamiento a toda la comunidad Tomasina. En redes sociales se utilizaron formatos de mailing, pantallas TV, una animación para el Videowall, Post y stories portadas para twitter y facebook.</p> <p>La composición fue más divertida, ya que se podía jugar con las expresiones de los personajes y los colores saturados tenían un tono Art & Pop, lo cual enriquecía la elección de los elementos.</p> <p>En cuanto a la animación, se quiso hacer énfasis nuevamente en los personajes que</p>	<p>Figura 8.</p> 	Editora gráfica

		<ul style="list-style-type: none"> • Convertir a formatos de video mp4. • Contactar con directora de comunicaciones para la difusión, vía correo. 	<p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Me explicó todos los formatos y la utilización de la marca. Se contactó con el departamento de comunicaciones para que aprobaran las piezas realizadas para la universidad.</p>		Oficina <i>El Buscador</i>	contaran acciones políticas, las cuales los identifican en la edición.		
Editor	Piezas para la parrilla de contenidos digitales (parrilla mensual)	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación sobre los formatos establecido en <i>El Buscador</i>. • Creación de carpetas, flujo para guardar y nombrar archivos según los parámetros de <i>El Buscador</i>. • Revisión de los artículos del periódico. • Diseño de las piezas. • Exportación para web, Gif y mp4. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Diseñadora gráfica</p> <p>Tuve el apoyo de mi jefa directa, por lo que el tiempo de ejecución fue más corto.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Me explicó los lineamientos para el diseño de estas piezas, estuvo pendiente del proceso y de la retroalimentación.</p> <p>Lina Carrillo Rol: Pasante Comunicación social</p> <p>Ella se encargó de redactar el mensaje que acompañaba a la pieza.</p>	<p>2 días</p> <p>Inicio 17-04-2018</p> <p>Finalización 18-04-2018</p> <p>Se retomó: Inicio: 25-04-2018</p> <p>Finalización 2-05-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, tabla digitalizadora wacom, aplicaciones Instagram, Facebook y Twitter sw: illustrator, Photoshop, After Effects.</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>Ya para esta fecha nos disponíamos a la transformación de contenidos. Se realizó un post para celebrar el día del trabajo. En este se hizo una consulta sobre la historia de este día, llegando a entender que en el año de 1886 se protestó por la cantidad de horas de trabajo. Este suceso lo representamos a través de la elección de los colores.</p> <p>Por otra parte, surgieron temas de actualidad como la feria del libro y el lanzamiento de libros por parte de ediciones USTA.</p> <p>Además, se siguieron elaborando piezas de artículos para su transformación en redes sociales.</p>	<p>Figura 9.</p> 	
Editor	Ilustración para el artículo de la sección La Santoto: Retrato Sr. Pedro	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: socialización del concepto definir técnica y referentes. • Referentes de ilustración y línea gráfica. • Bocetos. • Presentación de la propuesta. • Bocetos. • Digitalización del boceto. • Edición. • Presentación de la pieza final. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Diseñadora gráfica</p> <p>Por mi parte, fue satisfactorio tener la iniciativa de proponer la ilustración del personaje; además, tuve libertad para mostrar un poco de mi trabajo con la técnica.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Apoyó mi iniciativa y me acompañó en el proceso, revisando</p>	<p>2 días</p> <p>Inicio: 19- 04 – 2018</p> <p>Finalización 23- 04 - 2018</p>	<p>Talento humano: Ilustración Análoga.</p> <p>Recursos técnicos: Bitácora escáner Mac, sw: Photoshop.</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El retrato que se realizó para la edición No.9 fue de un funcionario de la USTA, a quien se le hizo un homenaje por tantos años de trabajo. Por tal motivo, la gráfica debía reflejar su historia, tanto su profesión como su vida. Teniendo en cuenta esto, se escogió la gama de colores amarillo y café para mostrar el oficio que antes ejercía este funcionario, el oficio de ebanista. Debido a esto, su traje tiene algunas formas que hacen alusión al trabajo de tallar la madera. Se aprecia en la parte inferior derecha el</p>	<p>Figura 10.</p> 	<p>Editora gráfica</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada. 	<p>y aprobando la pieza. Además, se propuso que la ilustración se diera como un regalo para el homenajeado.</p>			<p>logo de la Universidad para hacer énfasis en su labor y años de trabajo allí.</p> <p>41</p>		
Editor	<p>Crear la Ilustración de portada para la Ed. N. 9: Un Voto por la Libertad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: socialización del concepto y referentes. • Bocetos iniciales. • Retroalimentación. • Presentación de propuestas y selección. • Digitalización del boceto. • Tutorial del origami. • Fotografía del objeto. • Referentes para la creación de personajes. • Apropiación de la técnica en ilustrador (Ps). • Selección de: paleta cromática. • Diseño. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: Elaboración del concepto y desarrollo para impreso</p> <p>Esta entrega fue un reto por la cantidad de contenido que encierra esta edición del periódico y la complejidad del tema. Partiendo de mi intención y experiencia como joven, al querer crear conciencia ciudadana, decidí que la portada de la edición debería transmitir eso; además de contar con distintos elementos que reconozcan acciones políticas, participación, y tener conciencia por el entorno.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Siempre estuvo dispuesta a conversar mis ideas y revisar las distintas propuestas que le presenté. Con cada boceto presentado siempre fue crítica y objetiva, siendo muy concreta con lo que debía comunicar la gráfica.</p> <p>Equipo El Buscador Rol: observación y opinión</p> <p>Tanto la editora como la pasante de redacción fueron muy concretas y ejemplificaron las opciones por las que podía desarrollar la idea.</p>	<p>2 días</p> <p>Inicio: 23- 04-2018</p> <p>Finalización: 24-04-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, cámara semi-profesional y celular, sw: photoshop.</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El beneficio que se obtuvo con este diseño fue la optimización del tiempo de ejecución.</p> <p>El tema central de esta edición era un voto por la libertad, el cual habla de los riesgos en la libertad de expresión en época electoral. En el Brief se menciona la figura retórica (la reticencia), en la cual a partir de un concepto se genera una respuesta rápida.</p> <p>En este caso se investigó cómo se representaba la libertad. Se obtuvieron varios ejemplos, pero el más significativo fue el de las aves. Asimismo, la técnica del origami, en papel periódico, denota otra forma de comunicar. Entonces, con esta propuesta se buscaba transmitir que a pesar de que esa libertad de expresión persiste en ser un derecho, esta muchas veces es censurada.</p> <p>Los colores juegan un papel de expresión. La fotografía tiene la intención de capturar un momento real, en el cual se puede interpretar que aunque la posición de la paloma sugiere que esta continúa su vuelo, la libertad de comunicación es censurada por los pixeles que cubren la información.</p>	<p>Figuras 11.</p> 	<p>Editora gráfica</p>

<p>Editor</p>	<p>Ilustración para la contra portada: Mayo del 68</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Socialización del concepto y referentes. • Referentes de ilustración y línea gráfica. • Bosquejos. • Presentación de la propuesta. • Bocetos. • Digitalización del boceto. • Edición. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: diseñadora gráfica</p> <p>Al desarrollar esta pieza, logré una mejor ejecución, pues era un tema de mi interés. También tuve aprendizajes en la realización, como consejos dentro el brief y hallazgos en mi manera de trabajar.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Gracias al desarrollo del brief, la información es mucho más visual y se deja claro un lineamiento. Se habló sobre como diseñar, yendo más allá de lo literal y buscando otros caminos para inspirarse. También a lo largo del ejercicio se detectó una falta de atención de la información.</p>	<p>2 días Inicio: 24- 04 - 2018</p> <p>Finalización 25- 04 - 2018</p>	<p>Talento humano: Ilustración tipográfica digital.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, sw: ilustrator.</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El objetivo de la pieza fue conmemorar 50 años del suceso conocido como "Mayo del 68".</p> <p>Se decidió hacer una apuesta al diseño de un afiche con el que se quería representar la lucha de movimientos estudiantiles de aquella época, en los cuales se propuso unir continentes tanto en Francia como en México.</p> <p>Siguiendo el concepto, el mensaje que resalta la pieza es "SEAMOS REALISTAS, PIDAMOS LO IMPOSIBLE" y los otros elementos responden a la técnica screen con tipografías que junto con el fondo de papel donde se diagrama la información de esta conmemoración, reflejan la intención de aquel mensaje.</p>	<p>Figura 12.</p> 	<p>Editora gráfica</p>
<p>Editor</p>	<p>Infografía para el artículo de la sección de Desarrollo Sostenible: Recicladores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del borrador del artículo. • Referentes de ilustración y línea gráfica. • Bosquejos. • Presentación de la propuesta. • Bocetos. • Digitalización del boceto. • Descarga de los elementos. • Edición. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación • Ajustes. • Finalización de la pieza encargada. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: diseñadora gráfica</p> <p>Esta entrega se basó en una infografía, por lo que obedecía a una línea en cada gráfico que se utilizaba.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Apoyo mi iniciativa y me acompañó en el proceso, revisando y aprobando la pieza.</p>	<p>2 días Inicio: 2-05- 2018</p> <p>Finalización 3-05-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, tabla digitalizadora wacom, sw: illustrator y Photoshop</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El aporte del diseño fue la composición de las piezas, en las cuales se muestra una infografía sobre un problema con la gestión de basuras. En estas piezas se representa cada obstáculo a través de iconos.</p> <p>Los colores se dispusieron con respecto a la sección de desarrollo sostenible.</p>	<p>Figura 13.</p> 	<p>Editora gráfica</p>

Editor	Infografía para el artículo de la sección La Santoto: Investigación.	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del borrador del artículo. • Referentes de ilustración y línea gráfica. • Bosquejos. • Presentación de la propuesta. • Bocetos. • Digitalización del boceto. • Descarga de los elementos. • Edición. • Presentación de la pieza final. • Retroalimentación. • Ajustes. • Finalización de la pieza. 	<p>Mariana Buesaquillo Rol: diseñadora gráfica</p> <p>Esta entrega se basó en una infografía, por lo que obedecía a una línea en cada gráfico que se utilizaba.</p> <p>Sylvana Blanco Rol: Editora gráfica</p> <p>Apoyo mi iniciativa y me acompañó en el proceso, revisando y aprobando la pieza.</p>		<p>1 día</p> <p>Inicio: 3-05- 2018</p> <p>Finalización 3-05-2018</p>	<p>Talento humano: Conceptualización, desarrollo de la idea y manejo de herramientas.</p> <p>Recursos técnicos: Mac, tabla digitalizadora wacom, sw: illustrator y Photoshop</p> <p>Espacio físico: Oficina <i>El Buscador</i></p>	<p>El impacto que tuvo el diseño de esta pieza fue la representación de los resultados de investigaciones de la universidad. De esta manera, a través de infografía, se decidió utilizar iconos .</p>	<p>Figura 14.</p> 	<p>Editora gráfica</p>
--------	--	---	--	--	---	--	---	--	------------------------

Fuente: Elaboración propia.

RESULTADOS

Durante los dos meses de pasantía se diseñaron 15 piezas en total, entre las cuales se encuentran: ilustraciones de portada, ilustraciones de artículos, piezas para divulgación y lanzamiento y piezas para parrillas en redes sociales. Este trabajo queda descrito en las tablas SIPOC, en las cuales se puede evidenciar el proceso de creación y ejecución de cada una de las piezas; por ejemplo, de las tres portadas para el periódico, solo en una se tuvo una conversación con la editora gráfica para las pautas de la misma, y las restantes se realizaron a partir de un brief. Esta herramienta se usó en los procesos de bocetación y retroalimentación de las doce piezas restantes, manteniendo los tiempos de finalización (2 a 3 días).

Para la ilustración de artículos, la tabla señala la elaboración de siete piezas, de las cuales cuatro necesitaron la lectura del artículo y para las otras tres fue necesario el brief para desarrollarlas. Los tiempos también se mantuvieron entre dos y tres días para su elaboración.

Para el proceso de piezas para lanzamiento y divulgación, dependiendo de la cantidad de material, el tiempo de trabajo varió entre dos a cuatro días. Este mismo tiempo se dio para cada pieza de divulgación

Por último, se realizaron dos veces las piezas de parrilla. Estas también se ejecutaron con las mismas acciones y tuvieron un tiempo de dos a siete días, ya que la segunda vez fueron menos piezas realizadas.

Sin embargo, queda una pieza diferente al proceso editorial, esta corresponde a la elaboración de un calendario que cumpliera con la acción de evaluación para optar por la pasantía, la cual se cumplió con éxito.

Proceso ilustración de portada	3
Proceso ilustración de artículo	7
Proceso de lanzamiento o divulgación	2
Proceso de piezas para redes sociales	2
Proceso de prueba	1
Total	15

Fuente: elaboración propia

4.4 Matriz DOFA

La matriz DOFA evalúa los procesos señalados por medio del diagrama SIPOC, señalando particularmente las fortalezas y debilidades a partir del proceso interno y las oportunidades y amenazas según el factor externo. Entonces, el mejor modo de dar a conocer el análisis de la pasantía universitaria en *El Buscador* es a través de la siguiente figura:

	FORTALEZAS	DEBILIDADES
	<p>-Los recursos tecnológicos actualizados como la suite Adobe y la distribución de espacios en <i>El Buscador</i> facilitan la elaboración de cualquier tipo de pieza.</p> <p>-La división de tareas para optimización de tiempos permite conocer y experimentar nuevas técnicas.</p> <p>-Tener conocimientos de ilustración y animación alimenta la propuesta gráfica del periódico, enriqueciendo el contenido tanto en redes sociales como dentro de la institución.</p>	<p>-La ilustración no genera el impacto suficiente para que el lector se remita a leer el artículo (redes sociales).</p> <p>-El proceso de ilustración se ve obstaculizado por saltar los procesos creativos.</p> <p>- EL banco de imágenes es limitado y no existe un fotógrafo que apoye el desarrollo de la ilustración.</p>
OPORTUNIDADES	<p>FO:</p> <p>-Atraer nuevos lectores gracias al impacto visual de las diferentes técnicas en las ilustraciones.</p> <p>-Pensamiento auto critico que agilice el proceso de ilustración .</p> <p>- Gracias a que se tienen esos conocimientos en ilustración, las imágenes pueden tener diferentes formatos y ser utilizadas en múltiples contextos.</p>	<p>DO:</p> <p>-la creación de una página web que permita la interacción de las imágenes con los artículos.</p> <p>-Utilizar un esquema para la ilustración que facilite identificación de procesos.</p> <p>-A pesar de que hay un recurso limitado, como es la fotografía y los bancos de imágenes, el ilustrador se puede mover en distintos contextos.</p>
AMENAZAS	<p>FA:</p> <p>-Almacenar los nativos en un disco duro externo y hacer un backup</p> <p>- Mientras la energía se restablecía había la oportunidad realizar otras tareas a planear.</p> <p>- Ya que el pasante tiene otros conocimientos, no depende únicamente del programa si llegara a faltar una actualización del software.</p>	<p>DA:</p> <p>-Utilización de otros medios, como (celular) que permite que no interfiera por los fallos al sistema eléctrico.</p> <p>- Buscar nuevas fuentes físicas o de consulta, y aprovechar el espacio para posibles ajustes.</p> <p>-Utilización de otras técnicas de diseño, en las cuales se sea recursivo a la hora de ilustrar.</p>

Figura 23. Matriz DOFA de análisis de la pasantía en diseño gráfico en *El Buscador* (2018-01)
Fuente: Elaboración propia

Análisis DOFA

En relación a lo presentado en la matriz DOFA, se observa que una de las principales debilidades es la falta de conocimientos en ilustración y animación por parte de las editoras, lo que limita el aprendizaje y genera dependencia de los conocimientos del pasante, además de requerir más tiempo de elaboración.

Por otro lado, contar con los recursos y herramientas tecnológicas para la elaboración de piezas facilita las tareas, al igual que el acompañamiento en las labores enriquecen la experiencia, siempre teniendo claridad en las actividades diarias a realizar y los espacios de socialización para la armonía de las áreas.

Por último, la posibilidad de contar con un portafolio de diseño elaborado dentro de la pasantía, amplía las competencias del pasante y amplía la percepción del entorno.

Conclusiones

La relación entre el proceso productivo y el proceso creativo es determinante en la elaboración de ilustraciones para *El Buscador*.

Por su parte, la matriz SIPOC me permitió conocer la importancia de la ilustración en el periódico porque al dar cuenta de los distintos pasos secuenciales, es posible evidenciar el valor añadido que da el pasante de cumplir los tiempos para cada ilustración.

Con la realización del DOFA, me di cuenta que una debilidad estructural de *El Buscador* (carencia de fotógrafo) se convierte en fortaleza gracias al ilustrador.

El hecho de que en *El Buscador* los roles de trabajo estén bien diferenciados, me facilitó caracterizar el proceso de ilustración.

Si bien el proceso de ilustración depende del equipo de diseño, el rol del pasante (el ilustrador) no está desconectado del proceso de producción del periódico como un todo.

El flujograma de procesos de ilustración en el periódico *El Buscador* no solo da cuenta de los pasos a seguir, sino que visibiliza las habilidades del pasante de diseño, enmarcadas en las dimensiones de la acción Tomista.

Bibliografía

- Acosta, L. A. (julio de 2005). *GUÍA PRÁCTICA PARA LA SISTEMATIZACIÓN DE PROYECTOS Y PROGRAMAS DE COOPERACION TÉCNICA*. Obtenido de <http://www.fao.org/3/a-ah474s.pdf>
- Acosta, R. A. (01 de 01 de 2009). *Flujograma*. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=31>
- Acosta, R., Arellano, M., & Barrios, F. (01 de 01 de 2009). *Flujograma*. Argentina: El Cid Editor. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=31>
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial. Periódicos y revistas/Medios impresos y digitales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Chinchilla, J. (agosto de 2009). Obtenido de <http://engindustrial.blogspot.com.co/2009/08/modelo-sipoc.html>
- División de Ciencias Sociales. (2016). *Proyecto El Buscador*. Bogotá: Universidad Santo Tomas.
- Grupo All Digital. (2016). *All Digital*. Obtenido de <http://www.grupoalldigital.com/entradan/capsulas-digitales/38-c%C3%A1psulas-digitales.html>
- Guerra, J. (2016). *SIPOC – La definición de tu proceso en una hoja*. Obtenido de http://www.sadamweb.com.ar/news/2016_08Agosto/SIPOC-La_definicion_de_un_proceso_en_una_pagina.pdf
- Harris, P., & Ambrose, G. (2014). *Fundamentos del diseño gráfico*. Barcelona: Parramón Paidotribo.
- Harris, P., & Ambrose, G. (2014). *Fundamentos del diseño gráfico*. Barcelona: Parramón Paidotribo.
- IIEMD. (2018). *Instituto Internacional Español de Marketing Digital*. Obtenido de Instituto Internacional Español de Marketing Digital: <https://iiemd.com/gif/ques-gif>
- Lawrence, Z. (2013). *Principios de ilustración*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Maldonado, A. (2011). *Gestión de Procesos (o gestión por procesos)*. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=3201706>
- Pardo Álvarez, J. M. (2017). *Gestión por procesos y riesgo operacional*. Génova-Madrid: AENOR - Asociación Española de Normalización y Certificación. Obtenido de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=5190227>.
- Peña, N. P. (2018). *Facultad de Diseño Gráfico. Cinco años. Gráfico: investigación, pedagogía y cultura*. Obtenido de <http://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10908/2018Pereznatalia.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Pérez Peña, N., Amador-Cardona, P., Arias Mejía, C., & Gómez Castillo, P. (2016). *Modalidades de Trabajo de Grado en la Facultad de Diseño Gráfico (Documento de trabajo No. 1)*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Peréz, N. (2018). *Facultad de Diseño Gráfico. Cinco años. Gráfico: investigación, pedagogía y cultura*. Obtenido de

- <http://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10908/2018Pereznatalia.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Programa de Diseño gráfico. (2016). *P.E.P.* Bogotá: Universidad Santo Tomas. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/PEP_Programa_Disenio_Grafico.pdf
- Programa de Diseño Gráfico. (2016). *Proyecto Educativo del Programa*. Bogotá: Universidad Santo Tomas. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/PEP_Programa_Disenio_Grafico.pdf
- RAE. (2017). *RAE*. Obtenido de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=BBarXvf>
- RAE. (2018). Obtenido de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=aEMKqDr>
- Riaño, C. (2010). *La ilustración desde la perspectiva de lo digital*. Bogotá D.C.: Universidad Nacional de Colombia.
- Riaño, C. (2010). *La ilustración desde la perspectiva de lo digital*. Bogotá D.C.: Universidad Nacional de Colombia.
- Santamaria, S. (2009). *La ilustración*. Argentina: El Cid Editor. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=3182318>
- Santamaria, S. (2009). *La ilustración*. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=3182318>
- Santamaria, S. (2009). *La ilustración*. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=3182318>
- Schwabe Neveu, J., Fuentes Suardo, P., & Briede Westermeyer, J. C. (2016). *Caracterización del proceso de diseño de productos de una empresa prestadora de servicios de diseño. Propuesta basada en un enfoque de procesos. DYNA*. Obtenido de <https://doi.org/10.15446/dyna.v83n199.55840>
- System, A. (2018). *grupocovix*. Obtenido de grupocovix: <https://grupocovix.com/pages/videowalls>
- Taylor, R. (2004). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona: Acanto S.A.
- Twemlow, A. (2007). *¿Qué es el diseño gráfico?* Barcelona: GG.
- Univeridad Santo Tomas. (2018). *Convenio de apoyo institucional*. Bogotá: El Buscador.
- Universidad de Granada. (2016). Obtenido de <http://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>
- wordreference. (2005). *wordreference*. Obtenido de wordreference: <http://www.wordreference.com/definicion/mailling>