

Informe de Practica laboral

Elaborado por:

Santiago Ruiz Beltrán

Tutor de Prácticas

Paulo Cesar Parra Beltran

Magister en Proyectos Educativos Mediados por TIC

Universidad Santo Tomas

Sede Bogotá

Contenido

| | |
|--|----|
| Agradecimientos | 5 |
| Resumen | 6 |
| Abstract..... | 7 |
| Introducción | 8 |
| 1. Planteamiento del Problema | 9 |
| 1.1 Pregunta Problema..... | 10 |
| 1.2 Objetivos..... | 11 |
| Objetivos Específicos..... | 11 |
| 2. Justificación | 11 |
| 3. Diseño Metodológico..... | 13 |
| 3.1 Experiencia a sistematizar..... | 14 |
| 3.2 Plan de sistematización | 15 |
| 4. Plazos y cronograma..... | 16 |
| 5. Análisis de la experiencia | 17 |
| 6. Reflexión y discusiones académicas..... | 17 |
| 7. Desarrollo de la propuesta | 23 |
| 8. Propuesta..... | 26 |

| | |
|-------------------------------------|----|
| | 3 |
| 9. Conclusiones..... | 29 |
| 10. Referencias Bibliográficas..... | 30 |
| 11. Bibliografía..... | 32 |
| 12. Anexos..... | 33 |
| | |
| Anexo A..... | 33 |
| Anexo B..... | 33 |

| | |
|---|----|
| | 4 |
| Ilustración 1. Design Thinking | 25 |
| Ilustración 2. Página de inicio | 26 |
| Ilustración 3. Pagina de bienvenida | 27 |
| Ilustración 4. Página de recursos | 27 |
| Ilustración 5. Pagina de dudas | 28 |
| Ilustración 6. Página de tareas | 28 |
| | |
| Tabla 1. Cronograma..... | 16 |

Agradecimientos

Al concluir esta etapa de mi vida, deseo expresar mi más sincero agradecimiento a todos aquellos que me acompañaron en este proceso, a quienes contribuyeron para que alcanzara mis metas hasta el momento. Agradezco a aquellos que, con su apoyo y fortaleza, día tras día, me motivaron a dar lo mejor de mí y a quienes fueron mi inspiración por mucho tiempo. Ese agradecimiento es para mis padres y hermanos. A mis padres que gracias a todo el esfuerzo que han realizado y siguen realizando, brindándome la oportunidad de poder ser quien soy hasta ahora, gracias por su apoyo tan incondicional, el cual me ha permitido alcanzar mis metas personales y académicas. Con su amor, me han impulsado a ser mejor que el día anterior pero no menos que el día siguiente, a seguir mis metas y objetivos y a no darme por vencido. A mis hermanos, a pesar de ser menores que yo, me han demostrado un apoyo incondicional y siempre han creído en mí. Espero que, al igual que yo, también hayan aprendido algo de mí. Con su cariño y momentos juntos, me han motivado a seguir adelante, recordándome que ser un adolescente y una preadolescente no es para nada fácil. Valoro profundamente todo lo que hacen por mí, los quiero y agradezco tener una familia como la que tengo; no la cambiaría por nada en el mundo. Y a mi novia, porque cuando yo no creía en mí, ella lo hacía el doble, porque cuando no tenía fuerzas de seguir, ella me alentaba, porque ella no me ha dejado solo y porque simplemente siempre me ha tenido fe. Ella fue una motivación más para seguir con todo y lograr lo que logré este semestre. Gracias a ella por ser quien es y nunca dejarme solo.

A mi docente Paulo Cesar Parra, que siempre estuvo pendiente de mi trabajo de grado. Aunque hubo mil y una correcciones, estas siempre fueron las más adecuadas para

sacar este trabajo adelante. Gracias, porque con su conocimiento me guio por el camino correcto para tener un trabajo decente en cualquier aspecto. A todos mis maestros, que, aunque fueron bastantes y otros ya no están, fueron parte de mi camino universitario. A todos les quiero agradecer por transmitirme sus conocimientos para poder estar donde estoy hoy. Gracias por enseñarme todo lo que conozco hoy, tanto en práctica como teoría.

Agradecerles a mis compañeros y a los que consideré mis amigos en mi época universitaria, gracias por todos los momentos tanto dentro como fuera de la Universidad, por siempre tenerme en cuenta en los trabajos grupales y comprenderme en todo ámbito, por nunca juzgarme sin conocerme y por dar el paso de haberme hablado sin conocerme. Gracias a ellos por todos los momentos que compartimos y todas las risas que lograron sacarme, simplemente gracias por ser ellos.

Por último, gracias a la Universidad Santo Tomás por haberme aceptado en ella y por enseñarme todo lo que sé. Su dedicación y trabajo son bastante inspiradores. Gracias por ayudarme a aprender y mejorar.

Resumen

En este informe de practica laboral, se abordará la relevancia de las prácticas laborales en el contexto universitario y su impacto tanto en los estudiantes como en las empresas. Se destaca la importancia de la contribución de estas prácticas al proceso de formación de los estudiantes, proporcionándoles una experiencia práctica que complementa

su aprendizaje teórico y los prepara para el mercado laboral. Además, se abordará el beneficio que estas prácticas representan para las empresas, permitiéndoles acceder a una fuerza laboral en formación a un costo menor y a recibir incentivos económicos por parte del estado. Surge la necesidad de garantizar una adecuada capacitación para los practicantes, con el fin de maximizar su contribución a la empresa y optimizar su experiencia durante la pasantía. Se propone la creación de un recurso digital desde el diseño gráfico, que tenga como objetivo principal facilitar la capacitación de los practicantes en las empresas. Este recurso busca ser fácil de entender y atractivo, ofreciendo una experiencia de aprendizaje efectiva y accesible desde cualquier dispositivo.

El enfoque metodológico adoptado para este informe es cualitativo, lo que permite profundizar en las experiencias y necesidades de los practicantes en el entorno laboral. Para ello, se utiliza la técnica de entrevista, con el fin de obtener una visión detallada de los desafíos y oportunidades que enfrentan durante su pasantía.

Palabras clave: Prácticas laborales, recurso digital, diseño gráfico, practicantes, entrevista, empresas, experiencia, beneficio mutuo.

Abstract

In this work practice report, the relevance of work practices in the university context and their impact on both students and companies will be addressed. The importance of the contribution of these practices to the training process of students is highlighted, providing them with practical experience that complements their theoretical learning and prepares them for the labor market. In addition, the benefit that these practices represent for companies will be addressed, allowing them to access a workforce in training at a lower

cost and to receive economic incentives from the state. The need arises to guarantee adequate training for interns, in order to maximize their contribution to the company and optimize their experience during the internship. The creation of a digital resource from graphic design is proposed, whose main objective is to facilitate the training of practitioners in companies. This resource seeks to be easy to understand and attractive, offering an effective learning experience accessible from any device.

The methodological approach adopted for this report is qualitative, which allows us to delve deeper into the experiences and needs of practitioners in the work environment. To do this, the interview technique is used, in order to obtain a detailed view of the challenges and opportunities they face during their internship.

Keywords: Work practices, digital resource, graphic design, interns, interview, companies, experience, mutual benefit.

Introducción

En este trabajo se analizará y explorará la relevancia de las prácticas laborales en el ámbito universitario, enfatizando en el impacto que se tiene tanto en los estudiantes como en las empresas. Este análisis se enfoca en la importancia que tiene brindar una experiencia práctica al aprendizaje teórico de los estudiantes y cómo estas prácticas representan una oportunidad para las empresas. Al analizar lo anterior surgirá la importancia de garantizar una adecuada capacitación para los practicantes y a partir de esto se propondrá la creación de un recurso digital desde el diseño gráfico, para abordar este tema se utilizará un enfoque metodológico cualitativo y la metodología de diseño que se aplicará será Design Thinking, a través de la entrevista.

Este trabajo se propone recopilar información clave para el desarrollo del recurso gráfico, con el objetivo de satisfacer las necesidades y expectativas de los practicantes y de las empresas al optimizar la experiencia de las prácticas laborales y fortalecer la conexión entre el ámbito académico y el laboral.

1. Planteamiento del Problema

Actualmente como opción y requisito de grado las universidades, como la Universidad Santo Tomas, han incluido la posibilidad de que sus estudiantes puedan de realizar prácticas labores.

Según el Ministerio De Trabajo en su resolución, específicamente en el artículo 3° plantea que:

La práctica laboral es una actividad formativa desarrollada por un estudiante de programas de formación complementaria ofrecidos por las escuelas normales superiores, educación superior de pregrado y posgrado, educación para el trabajo y desarrollo humano, así como de formación profesional integral del SENA, durante un tiempo determinado, en un ambiente laboral real, con supervisión y sobre asuntos relacionados con su área de estudio o desempeño y su tipo de formación; para el cumplimiento de un requisito para culminar sus estudios u obtener un título que lo acreditará para el desempeño laboral. (Min Trabajo, 2018, pág. 1).

Dicho lo anterior, diferentes empresas en Colombia han abierto espacios dentro de sus equipos de trabajo para practicantes universitarios. Esto beneficia a los estudiantes porque les permite iniciar su trayectoria laboral, ganando experiencia y adquiriendo conocimiento sobre su área de trabajo (Peña, Castellano, Deinnys, & Padrón, 2016) pero

también beneficia a las empresas, porque, además de contar con un nuevo personal de apoyo en los procesos de la entidad, esta recibe beneficios, gracias a la ley de crecimiento económico del 2019 que indica que en la contratación de jóvenes: “quienes contraten por primer empleo a jóvenes que tengan entre 18 y 28 años podrán deducirse del impuesto de la renta hasta el 120% del salario que se le pague” (Min Tic, 2021, pág. 1).

Estos incentivos, conducen a que muchas empresas se sientan interesadas en vincular practicantes, aunque en algunos casos, la empresa no está suficientemente preparada para la incorporación inmediata del practicante, lo que puede llevar a ciertos inconvenientes, por ejemplo una inducción muy corta, en la que se brinda una información parcial o insuficiente de las funciones del pasante, los procesos de la empresa, roles y responsables, así como los recursos que durante la practica van a ser usados por el pasante. A pesar de los esfuerzos de las empresas por orientar a los practicantes, se considera que una inducción más cuidadosa va a permitir, mejorar y optimizar la experiencia de prácticas.

1.1 Pregunta Problema

Desde lo anterior, se propone la siguiente pregunta problema: ¿De qué manera desde el diseño gráfico es posible apoyar los procesos de capacitación de los pasantes dentro de la empresa THE JUJU S.A.S?

1.2 Objetivos

Proponer desde el diseño gráfico un recurso digital fácil de entender y atractivo que ayude en la capacitación de los practicantes en las empresas. Se busca que sea accesible desde cualquier dispositivo y que ofrezca una experiencia de aprendizaje efectiva.

Objetivos Específicos

- Recopilar información clave para el recurso gráfico, abordando las necesidades de los pasantes con contenido claro y relevante, por medio de una entrevista que se realizara a la jefa directa del practicante.
- Diseñar un recurso gráfico interactivo y accesible, adaptable a diversos dispositivos y personalizable por practicantes y jefes de empresa para garantizar su buen uso.
- Crear un manual claro, atractivo y útil para comunicar información relevante de manera efectiva, satisfaciendo las necesidades y expectativas de los practicantes.

2. Justificación

Las prácticas laborales en empresas son fundamentales para los estudiantes universitarios, ya que no solo complementan el aprendizaje teórico, sino que también ofrecen una experiencia práctica (Universidad del Zulia, 2016). Aunque las instituciones educativas pueden promover la aplicación de conocimientos mediante casos prácticos, la experiencia profesional directa es indispensable para preparar completamente a los estudiantes para el mercado laboral. Estas prácticas permiten a los estudiantes no solo aplicar los conocimientos adquiridos, sino también familiarizarse con el funcionamiento de

su campo de trabajo en un entorno real, además, ofrecen la oportunidad de establecer relaciones profesionales y adquirir habilidades prácticas (Epitech España, 2021).

Así mismo las empresas también resultan beneficiadas al tener la posibilidad de acceder a fuerza laboral en formación, a un costo menor, pudiendo llevar a una mejora en la productividad, y a la visibilización temprana de talento humano, con ideas frescas, que conoce la empresa, se ha desarrollado en ella y que puede convertirse en un recurso humano valioso a mediano y largo plazo (Adalid, 2023). Cabe resaltar que, para profundizar en el mejor modelo de capacitación para la empresa, es necesario consultar otras investigaciones complementarias a la presente. Para más detalles, se puede remitir al artículo “Capacitación: una herramienta de fortalecimiento de las pymes” (Carillo, 2015), el artículo realiza un análisis donde se determinaron las necesidades de capacitación de las pequeñas y medianas empresas (pymes).

En resumen, se considera que las prácticas son esenciales para que los estudiantes conozcan y se adapten al ambiente laboral futuro, lo que les brinda una ventaja significativa en el desarrollo de sus competencias profesionales, y las empresas, obtienen fuerza laboral con conocimientos profesionales, que a futuro pueden resolver las necesidades de personal calificado, además de otros beneficios, por ejemplo, de carácter impositivo.

De ahí la necesidad de este proyecto, pues se estima que una capacitación adecuada del practicante le va a permitir contribuir positivamente a la empresa y aportando significativamente a la experiencia de pasantía.

Desde el diseño gráfico este proyecto es valioso, porque busca la optimización de la experiencia de pasantías apoyando el proceso de capacitación, desde los recursos y

posibilidades comunicativas que brinda el diseño (Vázquez, 2021), beneficiando tanto al estudiante en prácticas, como a la empresa, con recursos visuales claros y atractivos que faciliten la comprensión de información compleja, organizando y estructurando el contenido de manera coherente permitiendo un mejor acceso a información relevante.

3. Diseño Metodológico

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, que está orientada a la investigación de las situaciones sociales que por su naturaleza pueden llegar a ser complejas y difíciles de entender solo con números o datos. La investigación cualitativa permite obtener una visión más profunda y detallada de la realidad social, lo que ayuda a tomar decisiones más informadas y a resolver problemas de manera más efectiva (Piña, 2023).

Que, para este caso, se trató de entender a fondo las experiencias y necesidades de los practicantes en las empresas, por ejemplo, cómo se sienten, qué piensan, y cómo pueden mejorar su trabajo. Como instrumento de recolección de información se aplicó una entrevista a la líder gráfica que acompañó el proceso del practicante en la empresa THE JUJU S.A.S.

La entrevista es una herramienta común en la investigación cualitativa para obtener información detallada. Es una conversación dirigida con un propósito específico, que puede complementarse con elementos visuales. Es útil para profundizar temas específicos y recolectar datos, que es lo que se necesita para llevar a cabo la realización de la propuesta.

Se caracteriza por buscar información precisa y significados atribuidos por los entrevistados, con participación de un entrevistador: “se argumenta que la entrevista es más eficaz que el cuestionario porque obtiene información más completa y profunda, además

presenta la posibilidad de aclarar dudas durante el proceso, asegurando respuestas más útiles” (Universidad Nacional Autónoma de México, 2013).

3.1 Experiencia a sistematizar

Se requiere sistematizar el proceso de la pasantía en la empresa de JUJU S.A.S, una agencia creativa especializada en contenido audiovisual y publicitario. El pasante desempeña un papel importante en la interpretación y comunicación de las ideas y mensajes de los clientes a través de piezas gráficas. Esta labor implica organizar y estructurar de manera sistemática la información proporcionada por los clientes y los recursos internos de la empresa, como tipografías, fotografías y archivos editables.

El objetivo principal del practicante es apoyar al área gráfica, con la supervisión de los líderes gráficos, gráficos, ejecutivos y personal de recursos humanos, que permite familiarizarse con los procesos creativos dentro de una organización. Además de ganar experiencia en el ámbito laboral y aprovechar al máximo los insumos y aprendizajes otorgados por los líderes gráficos y compañeros de área. Para llevar a cabo esta tarea de manera eficiente, el pasante debe proponer ideas nuevas, consultando información sobre la empresa, buscando inspiración en otras campañas, siendo práctico y creativo. A partir de esta experiencia se evidenció un problema dentro de la empresa, ya que esta necesita mejorar su proceso de inducción para practicantes, lo que se buscaba era asegurar que los practicantes reciban información detallada sobre sus responsabilidades, el funcionamiento de la empresa y los recursos disponibles, con el fin de evitar problemas en la ejecución de tareas.




3.2 Plan de sistematización

La sistematización se basa en la noción de sistema, que es un conjunto organizado de elementos interrelacionados para alcanzar un objetivo (Porto, 2022). Tener un sistema sólido facilita la organización, el análisis y la mejora progresiva. La sistematización de experiencias, implica ordenar y clasificar las vivencias para generar conocimiento, facilitando su comunicación, evaluación y transmisión. Las experiencias se convierten en recursos documentados para el futuro, proporcionando una estructura que justifica cada enseñanza transmitida (Porto, 2022).

Los aspectos centrales que se sistematizaron para desarrollar e implementar con éxito la propuesta de recurso gráfico interactivo para la capacitación de practicantes en empresa fueron: Recopilación de información clave, diseño del recurso gráfico interactivo y creación del manual de capacitación. Por otro lado, los elementos que se tuvieron en cuenta para organizar y clasificar la información de manera efectiva, para facilitar su análisis en el proceso de sistematización fueron la relevancia, los temas a tratar, la coherencia, el contexto y la metodología. Para finalizar, la crítica estuvo atada a la interpretación personal y dependió de cómo se relacionó la información con las experiencias, necesidades y conocimientos de las personas que conocieron e hicieron uso del proyecto propuesto.

4. Plazos y cronograma

Tabla 1. Cronograma

| | | | |
|---------------------------------------|----------------------------|---------------------|--|
| Elaboración preguntas para entrevista | Santiago Ruiz | 09/04/24 | <p>9 de abril de 2024, 5:44 p.m.</p> <p>Preguntas para entrevista</p> <p>¿Cuál considero que sería el impacto más significativo de implementar recursos gráficos en el proceso de capacitación de los practicantes en términos de eficiencia y retención de conocimientos?</p> <p>¿Consideras que el tener un recurso gráfico para el proceso de capacitación, podría generar un impacto significativo en cuanto a los términos de eficiencia y desarrollo de actividades dentro de la empresa?</p> <p>¿Cómo crees que el diseño gráfico puede contribuir a crear una experiencia de capacitación más dinámica y atractiva para los practicantes, fomentando su compromiso y participación activa en el proceso?</p> <p>¿Cómo crees que puede contribuir un recurso gráfico de una manera dinámica y atractiva en base a la capacitación de los pasantes?</p> <p>¿Qué criterios o elementos específicos buscaría en un recurso de diseño gráfico destinado a apoyar la capacitación de los practicantes, considerando la cultura y objetivos de nuestra empresa?</p> <p>¿Qué elementos o secciones creas que podría llegar a tener el recurso para su mayor entendimiento en cuanto a la capacitación de los pasantes o el funcionamiento de la persona dentro de la empresa?</p> <p>¿Cuál sería su visión sobre el papel que podría desempeñar un recurso gráfico específico para abordar la falta de comunicación y capacitación de manera más eficiente y atractiva para los pasantes, sin generar una</p> |
| Entrevista | Maria Aldana Santiago Ruiz | 16/04/24 | <p>Entrevista</p> <p>16/04/2024</p>  |
| Planificación de manual | Santiago Ruiz | 1-4 de mayo de 2024 |  |
| Bocetos del manual | Santiago Ruiz | 4 de mayo de 2024 |  |

5. Análisis de la experiencia

Durante el período de ejecución de las prácticas, se desarrollaron habilidades importantes, como la gestión efectiva del tiempo y el cumplimiento de horarios, así como la creación de estrategias para organizar el trabajo personal y adaptarse a la carga laboral. En ese tiempo se identificó una problemática o falencia en la empresa en cuanto a la inducción proporcionada a los practicantes.

Esta problemática se fundamentó en la falta de información exhaustiva y detallada acerca de sus responsabilidades, el funcionamiento y la historia de la empresa, así como los recursos que pueden y serán utilizados. A pesar de los esfuerzos de la empresa por orientar a los practicantes, se requiere una atención más cuidadosa hacia su proceso de formación. Dicha problemática llevo a la creación de una propuesta de diseño que consistió en realizar un manual dirigido a la capacitación de los practicantes en las empresas.

6. Reflexión y discusiones académicas

La discusión académica giro entorno a dos a elementos importantes, por un lado, la información que se requiere para diseñar un recurso grafico y, por otro lado, el tipo de contenido que se va a tener.

A partir de la investigación realizada en este proyecto y de la entrevista que fue aplicada a Maria Camila Aldana líder grafica de la empresa JUJU S.A.S y jefe directa del practicante en el área de diseñadores gráficos, ya que su función en la empresa y su experiencia la convirtió en una persona profesionalmente apta para garantizar resultados válidos y fiables. Se identificó que el mejor recurso a usar a partir del diseño gráfico fue

una pieza digital que fuera clara y comprensible. Para entender el por qué se usó esta disciplina, se deben definir algunos conceptos, que se presentaran a continuación.

Es importante partir explicando que es, el diseño gráfico es una disciplina que combina arte, comunicación y tecnología para crear soluciones visuales y comunicativas, abarcando áreas como diseño de logotipos, editorial, publicidad y web. Utiliza elementos como imágenes, tipografías, colores y formas para transmitir mensajes de manera efectiva y estética. En la era digital, el diseño gráfico desempeña un papel fundamental en la identidad de marca y la captación de atención (Universidad ORT Uruguay , s.f).

Sus principios fundamentales incluyen equilibrio, proporción, ritmo, contraste, unidad, espacio y jerarquía visual, que guían la creación de composiciones visuales efectivas y coherentes (Ceballo, 2023). Su importancia radica en su capacidad para transmitir mensajes de manera efectiva y estética, tanto en medios impresos como digitales.

Los diseñadores gráficos son expertos en combinar arte, tecnología y comunicación para crear composiciones visuales que impacten al público objetivo. El diseño gráfico influye en la percepción de una marca y en la manera en que se conecta con su audiencia. Además, en el contexto digital actual, la imagen y la identidad visual son cruciales, lo que convierte en la práctica del diseño gráfico en un elemento clave para el éxito de cualquier empresa u organización, porque el diseño no solo embellece, también comunica, persuade y construye identidades (Muratalla, 2022).

Por otro lado, está el recurso grafico que es un conjunto de elementos, como colores, imágenes, formas y tablas, que se utilizan para resaltar información, transmitir un mensaje o crear una identidad visual. Estos elementos pueden ser utilizados de manera

individual o combinada para obtener mejores resultados. Los recursos gráficos son herramientas visuales esenciales para la creación de mensajes, identidades y presentaciones, ya que permiten destacar y transmitir información de manera visualmente atractiva y comprensible (LEGSA, 2022).

Identificación de la información

Una de las deducciones o elementos importantes a revisar en esta propuesta es el contenido, por eso la entrevista resulto ser la mejor opción. Durante la entrevista, se destacaron tres elementos fundamentales. En primer lugar, surgió el reconocimiento de la necesidad de proporcionar una guía clara para orientar al practicante. En el segundo elemento, se planteó la viabilidad de desarrollar un manual como solución. Por último, se recibió la sugerencia de integrar la identidad gráfica de la empresa.

Resultados

A continuación, se ofrecerá una explicación más detallada y comprensiva del proceso de la entrevista, abarcando desde la metodología empleada hasta un análisis de resultados.

Metodología

La metodología que se uso fue cualitativa, que según Steinar Kvale en su “InterViews: An Introduction to Qualitative Research Interviewing” publicado en 1996, establece siete fases fundamentales para realizar entrevistas utilizando este método (Jurgenson, 2014).

1. Selección de tema: Este paso implica clarificar conceptualmente el tema de investigación. Es fundamental formular las preguntas de investigación antes de iniciar cualquier entrevista.

2. Diseño: Es esencial planificar cuidadosamente cómo se llevará a cabo la investigación para garantizar resultados válidos y fiables.

3. Entrevista: Se necesita una guía y una actitud reflexiva sobre el conocimiento que se pretende obtener. Se debe tener en cuenta la relación interpersonal que se establece durante la entrevista para asegurar que se obtenga la información deseada de manera respetuosa y precisa.

4. Transcripción: Después de realizar la entrevista, es necesario preparar el material obtenido para su análisis. Esto generalmente implica convertir el contenido de las entrevistas en material escrito para facilitar su posterior análisis y comprensión.

5. Análisis: Se analiza el material transcrito para extraer patrones, temas y significados relevantes que respondan a las preguntas de investigación.

6. Verificación: En este punto, se evalúa la confiabilidad y validez de los resultados obtenidos. Se verifica si los hallazgos son consistentes y si pueden ser generalizables a la población o contexto objetivo. Esto garantiza la robustez y credibilidad de los resultados.

7. Preparación del informe: Redactar el informe de manera clara y concisa, facilitando su comprensión por parte de los lectores y asegurando la divulgación adecuada de los resultados obtenidos.

Con base en las fases previamente expuestas, se procederá a aplicarlas al tema de la propuesta que se utilizó en el trabajo de grado.

1. **Selección de tema:** La importancia de la capacitación en las prácticas laborales para estudiantes universitarios y su impacto en la preparación para el mercado laboral.

A continuación, se presentan las preguntas que se plantearon durante la entrevista:

¿Considera que el tener un recurso gráfico para el proceso de capacitación, podría generar un impacto significativo en cuanto a los términos de eficacia y desarrollo de actividades del pasante dentro de la empresa?

¿Qué tipo de recurso gráfico considera que sería efectivo en el proceso de capacitación?

¿Qué características debería tener el recurso gráfico para que de una manera dinámica sea atractiva para los pasantes en el proceso de capacitación?

¿Qué contenidos creería que podría llegar a tener el recurso para su mayor entendimiento en cuanto a la capacitación de las tareas o el funcionamiento del pasante dentro de la empresa?

2. Diseño: La investigación se llevó a cabo por medio de una entrevista donde se aplicaron las preguntas anteriormente mencionadas, la entrevista se le realizó a Maria Camila Aldana, creativa, lider grafica encargada de la marca “colmena seguros”. Diseñadora gráfica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, con un amplio conocimiento en animación, ilustración, branding, diseño editorial, estrategias creativas y de marketing.

Se escogió esta persona ya que fue la encargada en un principio de realizar la entrevista al practicante y desde su llegada a la empresa fue quien lo integro al equipo y tuvo más afinidad hacia él, además se requería tener una persona “confiable” para lograr tener una conversación fluida e interesante. Se consulto la disponibilidad de la entrevistada y se pactó el lugar donde se llevará a cabo.

3. Entrevista: Se ubicó un escenario donde ambas partes se sintieran cómodas, se prepararon las preguntas y antes de empezar, se le dio un breve resumen a la entrevistada, sobre lo que ha tratado el trabajo hasta el momento y el por qué y la finalidad de la entrevista.

4. Transcripción: (Véase anexo A).

5. Análisis: En la entrevista, Santiago Ruiz busco orientación sobre el diseño de un recurso gráfico para su proyecto de grado relacionado con el proceso de capacitación en la empresa. Su jefe directa, María Camila Aldana indico que un manual sencillo, sería efectivo, enfatizando la necesidad de que sea claro y comprensible, más que simplemente atractivo. Destacó la importancia de incluir la identidad gráfica base de la empresa y detalles sobre cómo se manejan diferentes tipos de cuentas.

Se tomaron 4 elementos importantes a partir de las respuestas dadas por la entrevistada para resolver la problemática planteada.

Recurso: La entrevistada afirma que hacer un recurso puede ser una herramienta para los practicantes que sirva como guía para que se ubiquen mejor, respecto a las cuentas que se están manejando y los procesos.

Tipo de recurso: La entrevistada considera que un tipo de manual, sencillo, tipo PPT es la mejor opción.

Características: Según la entrevistada el recurso que se realice debe ser atractivo y entendible. Además de contener la identidad de la marca, como sellos, logos, gráficas y recursos.

Contenidos: Debe contener identidad grafica base, como se maneja cada cuenta y como se manejan los proyectos.

6. Verificación: La información proporcionada por la entrevistada fue suficiente para el desarrollo del recurso gráfico.

7. Preparación del informe: Pieza gráfica (manual).

7. Desarrollo de la propuesta

La metodología de diseño que se aplico fue Design Thinking, que es una metodología que busca soluciones creativas a través de cinco fases: Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Validación. Se centra en el usuario para generar productos y servicios que añadan valor, además cuenta con la capacidad para producir rápidamente soluciones innovadoras, ayudando a emprendedores, startups y empresas a probar y desarrollar ideas de manera ágil, fomentando así una cultura creativa e innovadora dentro de las organizaciones y las aulas (Design Thinking España, s.f).

A continuación, se presentarán las cinco fases y su aplicación al proyecto.

Empatizar: Comprender al usuario mediante técnicas de investigación como entrevistas y observación. En esta fase se identificó que el público al que iba ser dirigido la propuesta, sería a las empresas que ofrecen el espacio para realizar prácticas labores y a los practicantes universitarios. Además, se plantearon objetivos donde se buscaba la herramienta de investigación, que en este caso es la entrevista como se ha evidenciado en los anteriores puntos.

Definir: Identificar oportunidades y formular un reto inspirador para generar soluciones. En esa fase se realizó un estudio de una problemática y de las áreas de oportunidad en las que se podía ofrecer una solución que satisficiera las necesidades del público objetivo, en este contexto la problemática son las falencias que presentan los procesos de capacitación a los practicantes, como la falta de información suministrada con respecto a temas fundamentales como la historia, los clientes, los horarios, etc. dentro de la empresa.

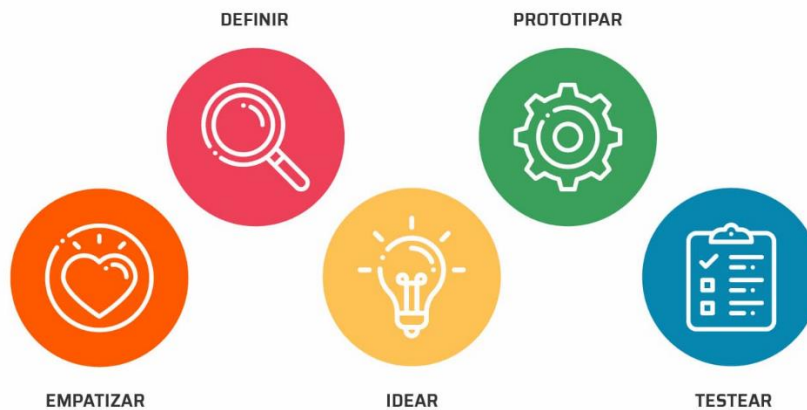
Idear: Generar ideas creativas en respuesta al reto planteado. En esta fase se recurrió a la investigación, con el fin de tener una lluvia de ideas donde se tuvieran varias opciones para entrar a evaluar la mejor, en este punto la entrevista fue fundamental ya que pudo aterrizar la idea de lo que sería mejor. En este aspecto se concluyó que la mejor opción era crear una pieza gráfica como lo es el manual.

Prototipar: Convertir las mejores ideas en prototipos tangibles para obtener reacciones del usuario. En esta fase se organizó la información y las herramientas que se

necesitarían, además se hizo un prototipo o maqueta en papel, para luego buscar una aplicación que permitiera crear un manual y en este llevar a cabo el proyecto planteado.

Validación o test: Mostrar el prototipo al usuario y recopilar opiniones o reacciones para mejorar la solución. En esta fase el manual será presentado a los jefes y otros practicantes de empresa de JUJU S.A.S.

Ilustración 1. Design Thinking



Fuente: Ilustración método design Thinking (Demadi, 2023) Tomado de:

<https://demadi.com/que-es-el-design-thinking/>

8. Propuesta

Ilustración 2. Página de inicio



Fuente: Ilustración propia (abril 2024)

Ilustración 3. Pagina de bienvenida



Fuente: Ilustración propia (abril 2024)

Ilustración 4. Página de recursos



Fuente: Ilustración propia (abril 2024)

Ilustración 5. Pagina de dudas

Si tienes alguna pregunta referente a algo, que no te dé miedo hablar, habla con quien tengas más cerca, todos en tu equipo serán muy amables y te ayudaran, claro esta si no están muy ocupados, pero por lo general siempre habrá 1 o 2 personas que estén dispuestas a ayudarte, además de formar parte de tu equipo de trabajo también son personas que como tu alguna vez fueron nuevos, ellos te comprenderán.



Fuente: Ilustración propia (abril 2024)

Ilustración 6. Página de tareas

Cuando no tengas tareas asignadas puedes realizar y adelantar trabajos de la universidad que tengas pendientes, no es necesario que en todo momento le estés preguntando a tus jefes o demás que te asignen cosas, puedes tomarte un tiempo para respirar y si lo deseas mirar el trabajo que desempeñan tus compañeros, claro primero pregúntales si está bien que observes, puedes aprender cosas nuevas o tener un punto de visión distinto frente a otras campañas y sus marcas, llénate de conocimiento y aprende de los demás, el observar también es aprender.

Fuente: Ilustración propia (abril 2024)

(Véase completo en anexo B)

9. Conclusiones

Se logró diseñar un recurso digital desde la perspectiva del diseño gráfico que facilitó la capacitación de los practicantes en las empresas de manera efectiva y atractiva. La información clave para este recurso se obtuvo a través de una entrevista con la jefa directa del practicante, asegurando así la relevancia y claridad del contenido. Además, se logró diseñar un recurso gráfico interactivo y personalizable, adaptable a distintos dispositivos, lo que garantizó su accesibilidad y su buen uso tanto por parte de los practicantes como de los jefes de empresa. Por último, se creó un manual claro y atractivo que comunicó de manera efectiva información relevante, satisfaciendo así las necesidades y expectativas de los practicantes durante su periodo de prácticas.

Durante la pasantía, se aprendió a brindar apoyo efectivo al equipo de diseño gráfico, contribuyendo así al logro de los objetivos y a la realización de proyectos creativos de la empresa de JUJU S.A.S. Además, se adquirió una comprensión más profunda de cómo funcionan los procesos creativos dentro de una organización, desde la concepción de ideas hasta su implementación, lo que permitió obtener una visión más realista del trabajo en el área de diseño gráfico, en especial en publicidad. La experiencia laboral proporcionó una idea de cómo enfrentarse a situaciones y problemas reales, desarrollando habilidades prácticas que no se adquieren en la teoría. También se pudo aprovechar al máximo los conocimientos y experiencias compartidos por los líderes gráficos y compañeros de trabajo, beneficiándose de su experiencia y conocimientos para el crecimiento personal y profesional. Algunas de las piezas trabajadas han sido publicadas por los clientes en sus

redes sociales, otras de las piezas elaboradas se han utilizado de forma corporativa ya sea como plantillas de presentación o como banners web, lo que ha generado gran satisfacción y motivación. En el futuro, los beneficios de esta experiencia contribuirán a ser mejor en el trabajo, entender más sobre diseño, tener habilidades que sirven en diferentes trabajos, conocer a personas que pueden ayudar en la carrera de diseño y empezar a construir un currículum sólido (Smart Residences, 2023).

10. Referencias Bibliográficas

Adalid, F. C. (08 de Febrero de 2023). *Beneficios para las empresas que contratan estudiantes en prácticas*. Obtenido de <https://taufornar.com/razones-empresas-contraten-estudiantes-practicas-obtengan-beneficios/>

Carillo, L. A. (2015). Capacitación: una herramienta de fortalecimiento de las pymes. *InterSedes*, 01-25.

Ceballo, M. (2023). ¿Qué es el diseño gráfico y cuál es su importancia? *AREANDINA*.

Compensar . (18 de Noviembre de 2021). *Beneficios de contar con nuevos talentos en tu empresa*. Obtenido de Compensar fundacion universitaria : <https://ucompensar.edu.co/beneficios-de-contar-con-nuevos-talentos-en-tu-empresa/>

Design Thinking España. (s.f). Design Thinking. Descubre la metodología más potente de innovación.

Epitech España. (17 de Noviembre de 2021). *La importancia de las prácticas profesionales para la formación*. Obtenido de <https://www.epitech-it.es/importancia-practicas-profesionales/>

Jurgenson, J. L.-G. (2014). La entrevista como técnica de investigación cualitativa. *UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO*, 109-113.

LEGSA. (2022). Qué son los recursos gráficos? *legsa.com.mx*.

Min Tic. (12 de Abril de 2021). *ABC de las prácticas profesionales con el Estado*. Obtenido de <https://www.canalinstitucional.tv/te-interesa/practicas-profesionales-con-estado-convocatorias>

Min Trabajo. (03 de Agosto de 2018). *Alcaldia Mayor de Bogotá* . Obtenido de <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=81415>

Muratalla, H. (2022). ¿Por qué es importante el diseño gráfico? *Brand Industry*.

Peña, T., Castellano, Y., Deinnys, D., & Padrón, W. (2016). Las Practicas Profesionales como Potenciadores del perfil de Egreso . *Paradigma*, 211-230.

Piña, L. (11 de Julio de 2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(15). Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000100001

Porto, J. P. (2022). Sistematización - Qué es, definición y concepto. *DEFINICIÓN DE*.

Smart Residences. (2023). Prácticas profesionales: 7 beneficios de realizarlas. *Blog Smart*.

- Universidad del Zulia. (01 de Junio de 2016). Las Prácticas Profesionales como Potenciadoras del Perfil de Egreso. *Paradigma*, 27(1), 211-230. Obtenido de Escuela de Bibliotecología y Archivología de La Universidad del Zulia: <https://ve.scielo.org/pdf/pdg/v37n1/art11.pdf>
- Universidad Nacional Autónoma de México. (13 de Mayo de 2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. Obtenido de Metodología de investigación en educación médica: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009#:~:text=Se%20argumenta%20que%20la%20entrevista,proceso%2C%20asegurando%20respuestas%20m%C3%A1s%20%C3%BAtiles.
- Universidad ORT Uruguay . (s.f). Qué es el diseño gráfico y cuáles son sus principales áreas de aplicación. *ORT.edu*.
- Universidad Santo Tomas . (2022). P.E.P Programa de Diseño Grafico .
- Vázquez, A. C. (01 de Febrero de 2021). *Entretejidos*. Obtenido de Relación entre el Diseño Gráfico y la Comunicación: <https://entretejidos.iconos.edu.mx/thesite/relacion-entre-el-diseno-grafico-y-la-comunicacion/>

11. Bibliografía

THE JUJU S.A.S. (s.f). Tomado de: <https://thejuju.agency/>

Universidad Santo Tomas. (2022). P.E.P Programa de Diseño Gráfico. My.

SharePoint. Tomado de: https://usantotomaseduco-my.sharepoint.com/personal/tuliavilla_usta_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Ftuliavilla%5Fusta%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FCurr%C3%ADculo%20DISE%C3%91O%20GR%C3%81FICO%2FActualizaci%C3%B3n%2FFASE%202%2E%20Actualizacio%CC%81n%2F2%2E1%20Elementos%20internos%2FJORNADA%20CURRICULAR%20%5F%20JULIO%207%2D2023%2FINSUMOS%20DE%20APOYO%2FPEP%5FDISEN%CC%83O%20GRA%CC%81FICO%5F2022%2Epdf&parent=%2Fpersonal%2Ftuliavilla%5Fusta%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FCurr%C3%ADculo%20DISE%C3%91O%20GR%C3%81FICO%2FActualizaci%C3%B3n%2FFASE%202%2E%20Actualizacio%CC%81n%2F2%2E1%20Elementos%20internos%2FJORNADA%20CURRICULAR%20%5F%20JULIO%207%2D2023%2FINSUMOS%20DE%20APOYO&ga=1

12. Anexos

Anexo A



ENTREVISTA.mp4

Anexo B



Manual de JUJU
S.A.S.pdf

Anexo C



Storyboard Anexo
C.pdf