

La animación como estrategia para la mejora en la comunicación gráfica de la Universidad Santo
Tomás.

Iván Andrés Cifuentes Vargas

María Alejandra Manyoma Leal

Tutor temático: Harvey Montilla

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Bogotá, D.C. 2018

DEDICATORIA

Dedicación especial a mi hija y mi esposa quienes estuvieron despertándome para culminar el documento. A mi madre y mi abuela, sin ellas nada de esto hubiera sido realidad. Las amo.

Iván Cifuentes

Este trabajo está dedicado a mis padres cuyo esfuerzo y apoyo me han acompañado en mi proceso educativo, ayudándome a crecer y progresar personal y profesionalmente.

Alejandra Manyoma

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la Academia quien nos abrió sus puertas para enseñarnos infinidad de cosas que muy seguramente servirán para la posteridad.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	8
Introducción	9
1.Justificación	10
2.Pregunta articuladora	13
3.Objetivos	14
3.1.Objetivo general	14
3.1.1.Objetivos específicos	14
4.Estado de la cuestión	15
4.1.Universidad Santo Tomás de Aquino	15
4.1.1. Universidad Santo Tomás: Departamento de egresados	16
4.1.2.OSEPP (Observatorio de política pública para el postconflicto)	17
4.2Programa de Diseño gráfico Universidad Santo Tomás	18
4.2.1.Énfasis de animación	19
<i>Modalidades de trabajo de grado de la Facultad de Diseño Gráfico</i>	20
<i>Modalidades de trabajo: Pasantías</i>	20
4.3. La comunicación visual	21
4.3.1. Narrativas Visuales y audiovisuales	23
4.4. Animación	25
4.4.1. ¿Qué es la imagen en movimiento?	26
<i>Técnicas de animación</i>	27
<i>Motion Graphics.</i>	29
5. Estado del arte	31
5.1.1Animación y comunicación	31
5.1.2Textos y gráficos en movimiento	32
6. Diseño de la sistematización	37
6.1. Herramienta para el análisis	37

6.2Análisis de la experiencia	37
6.2.1. Oficina de egresados USTA	37
<i>Reconocimiento del puesto de trabajo</i>	37
6.2.2. OSEPP (Observatorio de política pública para el postconflicto)	48
<i>Reconocimiento del puesto de trabajo.</i>	48
7. Conclusiones	61
8. Bibliografía	64
Anexos	68
Anexo 1. Piezas publicitarias V congreso nacional de egresados	68
Anexo 2. Pieza condolencias para egresados y familiares de egresados	68
Anexo 3. Piezas publicitarias evento Somos Tomasinos	69
Anexo 4. NotiEgresados noticiero digital para los egresados	69
Anexo 5. Infografías del texto: “Informe comparativo sobre los procesos de paz en Centroamérica y el caso colombiano”	70
Anexo 6. Realización de presentación: Terna Decanatura Facultad de Gobierno y Relaciones Internacionales	70
Anexo 7. Infografías del texto: “Acuerdo final para la terminación del conflicto” ...	71
Anexo 8. Infografías del texto: “Las funciones de la comisión de la verdad”	71
Anexo 9. Rediseño del Manual de identidad del OSEP	72
Anexo 10. Pieza publicitaria ““Día del profesional en Gobierno y Relaciones Internacionales.....	72
Anexo 11. Invitación “Encuentro aliados FAGORI 2018”	73
Anexo 12. Animación Facultad “Presentación actualización curricular Facultad de Gobierno y Relaciones internacionales”	73
Anexo 13. Animación. Presentación OSEPP	74

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. <i>Matriz DoFa Oficina de Egresados</i>	39
Tabla 2. <i>Proyectos realizados durante la práctica laboral en la oficina de egresados ..</i>	41
Tabla 3. <i>Matriz DOFA Observatorio de política pública para el postconflicto</i>	49
Tabla 4. <i>Proyectos realizados en la OSEPP durante la práctica laboral</i>	51

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Modelo de comunicación de animación. Tabla de relación de las funciones de la comunicación con los tipos de animación	35
Figura 2. Video promocional somos Tomasinos. Vectores usados para la animación en motion graphics.	47
Figura 3. Video memoria. Captura del proceso en After effects del video memoria del V congreso de egresados.	48
Figura 4. Video promocional congreso de egresados. Logotipo usado para la animación en After effects.	48
Figura 5. Imágenes, animación de la presentación del Observatorio de Seguridad en Política Pública de la División de Ciencias Jurídicas y políticas para el Posconflicto, llevadas a cabo por el pasante de Diseño Gráfico.....	61

RESUMEN

Este documento de sistematización es la recopilación de la experiencia vivida en la práctica laboral realizada en la Universidad Santo Tomás, en la Oficina de Egresados y la OSSEP (Observatorio de política pública para el posconflicto), en donde los estudiantes de diseño gráfico buscan poner en práctica algunos de los conocimientos adquiridos en el énfasis de animación, implementando dichas competencias adquiridas en los contenidos que son solicitados por estas dos dependencias, de esta manera ganar destreza en el ámbito laboral para poder enfrentar los retos de la vida profesional y mantener frescos los conocimientos sobre animación digital aprendidos durante la formación académica profesional, pues se busca que el diseñador tomasino genere innovación y soluciones a pesar de las dificultades que se puedan presentar en este proceso, ya que el tener conocimiento y no ponerlo en práctica hace que se olvide lo aprendido.

Palabras clave: Animación, practica laboral, diseño gráfico, comunicación visual.

INTRODUCCIÓN

La práctica laboral es un espacio ofrecido por diferentes empresas del país donde se pretende brindar una experiencia real de trabajo, buscando que el estudiante no solo aplique los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera profesional o técnica, sino que también tiene como objetivo medir al futuro graduado en un ambiente profesional otorgándole funciones específicas de su área de especialización.

Este documento da evidencia de las pasantías como diseñador gráfico desarrolladas dentro de la oficina de Egresados y al OSEPP (Observatorio de política pública para el posconflicto) de la División de Ciencias Jurídicas y políticas de la Universidad Santo Tomás. Teniendo en cuenta que dichas dependencias se utiliza la diagramación de piezas gráficas estáticas, se busca generar elementos que potencien la comunicación de los dos departamentos. Para dar solución al problema encontrado como diseñadores Tomasinos y considerando la pertenencia al énfasis de animación digital de los pasantes, se propone la inclusión de piezas animadas que complementen el trabajo que se está realizando durante la práctica laboral, con el doble beneficio de aplicar las técnicas aprendidas en el énfasis y proponer piezas nuevas para la línea gráfica manejada por estas dos dependencias de la USTA.

Para llegar a la validación de estas razones se indaga sobre autores expertos tanto en animación digital como en la comunicación visual, quienes brindarán una guía para la solución de cada uno de los objetivos planteados más adelante en el documento. De igual forma el análisis de las piezas animadas propuestas durante la pasantía, a partir de un cuadro donde se aplica una matriz que permita identificar las fortalezas, debilidades, beneficios y obstáculos encontrados tanto en el proceso de creación como de aplicación.

1. JUSTIFICACIÓN

Con la intención de practicar y mejorar las habilidades adquiridas dentro del énfasis de animación, los estudiantes realizan una búsqueda y selección de empresas y ofertas que encajan más con el perfil profesional de animador digital, no obstante, el panorama laboral se vuelve confuso al no existir mayor número de estas ofertas para realizar la práctica laboral; finalmente los estudiantes optan por elegir una vacante donde mínimo se apliquen los conocimientos básicos del diseñador gráfico.

Hoy en día se escucha muy a menudo la frase “todo entra por los ojos” y realmente esto es lo que ocurre en el diario vivir en la era de la tecnología y lo visual, pues en la actualidad un gran número de la población mundial, no solo toma sus decisiones comerciales basado en lo que más llamó su atención visualmente pues en la mayoría de casos también eligen la información que desean absorber, inclinándose más por aquellos textos que cuentan con apoyo gráfico y a esto se le conoce como el “efecto halo” nombrado así por su teórico Munari (1985)

Las dinámicas proporcionadas a través de la animación digital pueden reorientar los productos escritos generando un mayor interés en el lector reforzando la comunicación, mejorando de esta manera la comprensión y retención de la información que se quiere divulgar. Junto con la llegada de las nuevas tecnologías que permiten apoyar no solo contenidos académicos sino cualquier material gráfico ayudando en el complemento de estas, donde se recurre a la multimedia que el mercado ofrece; la multimedia ayuda a comprender las cosas con una mayor eficacia y velocidad; la animación adaptada a los textos permite generar un acto didáctico, que potencia el interés del lector. La animación es un nuevo recurso de enseñanza ya que proporciona dinamismo e innovación. (Bautista S. Mendez C. 2015)

Teniendo en cuenta que la mayoría de contenido gráfico usado por las divisiones de oficina de Egresados y el OSEPP (Observatorio de política pública para el posconflicto) de la universidad Santo Tomás está enfocado a la producción de piezas editoriales y publicitarias digitales que promueven eventos y productos internos realizados por estos departamentos; a raíz de la pertenencia de los integrantes de este proyecto al énfasis de animación digital, se busca analizar la forma en la que se puede implementar la animación a estos procesos comunicativos con el fin de entender cómo esta puede brindar apoyo audiovisual generando mayor atracción en la información entregada para el público objetivo de ambas dependencias, buscando que la animación transforme, renueve y enriquezca la comunicación visual de dichos departamentos para dinamizar y potenciar sus procesos comunicativos con el fin de promover las investigaciones y productos universitarios.

El pregrado de Diseño Gráfico tiene como objetivo motivar al estudiante a generar innovación en la creación de productos, servicios y procesos organizacionales desde la aplicación de los conocimientos adquiridos en los diferentes énfasis ofrecidos en el plan de estudios de la carrera (P.E.P. 2016). Ahora bien en su plan de estudios se proponen cuatro énfasis proyectuales que se desarrollan desde el módulo cuatro: Diseño y desarrollo sostenible, dentro de estos se encuentra el énfasis profesional de Animación Digital el cual atiende a formar a los diseñadores en el campo visual relacionado a la imagen en movimiento generadas a partir de herramientas digitales para construir animaciones tanto en dos dimensiones como en tres dimensiones.(Universidad Santo Tomás,Facultad de Diseño Gráfico 2017).

Considerando que el diseñador gráfico debe alcanzar unas competencias orientadas por la investigación, se presentan unas opciones de grado para culminar su proceso formativo, donde el diseñador debe demostrar los conocimientos adquiridos. Entre las opciones de grado

ofertadas por el programa se encuentran las pasantías. La opción de pasantías refiere a la vinculación del estudiante a alguna empresa o entidad, donde es necesario realizar actividades que estén asociadas al plan predispuesto al programa académico ofertado, donde el diseñador debe demostrar la aplicación de sus conocimientos teóricos en entornos laborales. Proceso que culminará en una sistematización de experiencias. (Universidad Santo Tomás, Facultad de Diseño Gráfico, 2018).

La sistematización habitualmente está relacionada con espacios académicos o científicos, teniendo en cuenta que esta ofrece una serie de pasos para obtener resultados. (Bermile, 2010) La sistematización puede ser aplicada desde dos perspectivas, por un lado, la sistematización de información que trata de la clasificación, ordenamiento y categorización de determinados datos. Por otro lado, la sistematización de experiencias la cual comprende este proyecto, así como lo describe Jara (2014) “son procesos históricos y complejos en los que intervienen diferentes actores y que se llevan a cabo en un contexto económico- social-cultural determinado.” (Jara, 2014,p 3)

Basados en lo anterior se da a entender que las sistematizaciones de experiencias tienen como objetivo realizar una documentación sobre la evolución de las experiencias prácticas en un entorno específico relacionadas con un ejercicio cualitativo complejo donde la organización y clasificación no son suficientes. Sistematizar experiencias implica entender y relacionarse con procesos sociales e históricos de manera colectiva. En la sistematización de experiencias repercute factores como la condición del contexto que tiene en cuenta las condiciones económicas, sociales, políticas, entre otros que conforman un entorno específico.

El Diseñador Gráfico de la Universidad Santo Tomás debe ser un profesional integral, el cual formula y desarrolla proyectos partiendo de la comunicación visual en torno a un núcleo

problemático relacionado a contextos que involucran procesos investigativos. (PEP Diseño, 2016). Es así como el Diseñador Tomasino propone soluciones a partir de la investigación analítica del entorno donde se desenvuelva, siendo capaz de detectar problemas y formular soluciones.

Con base a lo anterior este proyecto parte de la sistematización realizada a partir de las prácticas realizadas en la Universidad Santo Tomás, en dos de sus dependencias: La oficina de Egresados y el OSEPP (Observatorio de política pública para el posconflicto) al empezar dichas labores en estas dos divisiones, se nota la ausencia de contenido audiovisual animado; para el diseñador gráfico es imperativo la práctica constante de las habilidades en las cuales se quiere enfocar este. Es por esto que se busca analizar la aplicación de la animación en la creación piezas gráficas de la oficina Egresados y el OSEPP (Observatorio de política pública para el posconflicto) con el fin de promover los productos investigativos y publicitarios generados en dichas dependencias, respondiendo a la formación y perfil del diseñador gráfico tomasino en entornos multidisciplinarios.

2. PREGUNTA ARTICULADORA

La integración al departamento de Egresados y al OSEPP involucra una colaboración multidisciplinaria donde el diseñador incorpora sus conocimientos a temas que no están relacionados a éste. La vinculación a estos departamentos comprende la labor de diagramar piezas tanto infográficas como publicitarias.

A partir de la experiencia laboral se nota la ausencia en la producción de material audiovisual animado para los diferentes proyectos liderados por estas dos dependencias de la universidad. Teniendo en cuenta que el perfil del diseñador gráfico Tomasino busca una adaptación del profesional a las necesidades y tendencias que el mercado actual y bien considerando la formación en el énfasis de animación, se pretende analizar de qué manera se podría tener la inclusión de la animación en estas dos dependencias para potenciar la comunicación visual de dichos departamentos. Por consiguiente, se postula la siguiente pregunta:

¿ De qué manera la animación digital es involucrada en los procesos de creación de piezas gráficas para la oficina de egresados y la OSSEP?

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Analizar la implementación de los procesos de animación digital en la Oficina de Egresados y el Observatorio de Política Pública para el Posconflicto de la Universidad Santo Tomás.

3.1.2. Objetivos específicos

1. Relacionar las funciones delegadas al practicante de diseño gráfico por la oficina de egresados y el departamento de investigación de la facultad de gobierno y relaciones internacionales.
2. Describir la metodología para implementar contenido animado en los procesos de diseño realizados durante las pasantías.
3. Identificar técnicas audiovisuales de animación digital aplicables al proceso de producción de piezas de los departamentos donde se realiza la practica laboral.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

4.1. Universidad Santo Tomás de Aquino

La Universidad Santo Tomás es el primer claustro universitario del país, es una institución de Formación educativa superior católica de carácter privado. Esta institución está inspirada y basada en el pensamiento humanista y cristiano de Santo Tomás de Aquino con el fin de impulsar el pensamiento integral del individuo a partir de la enseñanza y el aprendizaje, la investigación la proyección social en relación con posturas éticas y críticas, para que de esta forma se aporte a la solución de problemas de la sociedad y el país. (Universidad Santo Tomás, 2017)

En el año 1580 se funda la institución como primer Claustro Universitario de Colombia, por la Orden de predicadores (O.P). Posteriormente para el año 1968 se fundaría el Colegio Santo Tomás que se fusionaría con la Universidad de estudios generales; de esta manera se genera el Colegio- Universidad Santo Tomás, la cual más adelante se llamaría Universidad Tomística. La Universidad aportó al conocimiento y la cultura alrededor de tres siglos, siendo formador de múltiples generaciones. En el año 1965 se restaura bajo el nombre de Universidad Santo Tomás de Colombia, en la ciudad de Santafé de Bogotá por mano de la Provincia de San Luis Bertrán de Colombia de la Orden de predicadores, y con la personería jurídica. Con el fin de expandirse, crea en el año 1973 la seccional de Bucaramanga. Para 1975 la institución fuè una de las precursoras en ofertar programas con modalidad de educación a distancia, luego de esto se instalaría una sede en Boyacá dado su tradición cultural y educativa, para el año siguiente se establecería en Medellín y finalmente en el 2007 en Villavicencio. (Universidad Santo Tomás, 2017)

La universidad Santo Tomás sigue siendo referente educativo y reconocido por su alta calidad y promoción humana en busca del bien común, actualmente cuenta con veintidós programas de pregrado, posgrados entre otras ofertas académicas.

4.1.1. Universidad Santo Tomás: Departamento de egresados.

La Universidad Santo Tomás está conformada por una variedad de departamentos que cumplen determinadas funciones dentro de la comunidad. Una de estas divisiones es la oficina de egresados, la cual tiene como propósito reforzar la relación profesional de los tomasinos con la universidad y la institución con el entorno laboral. Esto se busca proyectando al Egresado como un individuo que aporta a la sociedad a través de las competencias adquiridas basadas en el humanismo Tomista. A partir de esto se pretende potenciar el vínculo Universidad-Empresa-Estado. Y a su vez medir los aportes del egresado al medio. (Universidad Santo Tomás, oficina de Egresados, 2017)

Para cumplir con los objetivos planteados, la oficina de Egresados (2017) tiene como funciones:

- La administración y gestión de información sobre egresados, para el seguimiento y acompañamiento a los profesionales.
- La intermediación y promoción laboral.
- El desarrollo humano, profesional y empresarial de nuestros egresados.
- La pertenencia y vinculación del egresado con la Universidad.
- La pertinencia e impacto social del egresado tomasino.

Como se evidencia la oficina de Egresados busca brindar un apoyo a los estudiantes de manera continua después de terminar su proceso formativo académico haciendo un seguimiento constante al tomasino, acompañándolo en su proceso como profesional.

4.1.2. OSEPP (Observatorio de política pública para el postconflicto).

La División de Ciencias Jurídicas y políticas, cuenta con un centro de investigación llamado el OSEPP (Observatorio en Seguridad y Política pública para el Posconflicto) centro que está encargado de generar productos de carácter académico que buscan impulsar una posición analítica y reflexiva acerca de temas afines a la seguridad y políticas públicas en el posconflicto, teniendo en cuenta sectores de opinión. A partir de la filosofía humanista Tomasina promueve el criterio de la comunidad a raíz de los acuerdos del posconflicto del Estado colombiano, buscando generar una visibilidad de la universidad por su participación y construcción de la conciencia ciudadana. (Universidad Santo Tomás, OSEPP, 2016)

Como se evidencia anteriormente el OSEPP busca generar una posición crítica a partir del posconflicto y los recientes acuerdos de paz en Colombia; para lograrlo lo hace bajo dos líneas de investigación: La línea en Seguridad y Paz en escenarios Transformados y la línea en Políticas Públicas como eje de Gobernabilidad Y gobernanza en el Estado. (Universidad Santo Tomás, OSEPP, 2016) Al margen de estas líneas investigativas el OSEPP (2016) trabaja bajo las siguientes temáticas de Observación:

- Seguridad Nacional y Ciudadana
- Políticas Públicas para la gobernabilidad y el desarrollo
- Políticas Públicas para la paz y el posconflicto

- Evolución de la situación de los Derechos Humanos en Colombia
- Necesidades y exigencias económicas del posconflicto
- Verificación de los acuerdos suscritos entre el Gobierno Nacional y las Farc
- Mutación de las amenazas, problemas y riesgos a la seguridad
- Gobernanza y democracia
- Medio ambiente y cambio climático en procesos sociales y políticos

4.2. Programa de Diseño gráfico Universidad Santo Tomás.

La universidad Santo Tomás cuenta con el programa de Diseño Gráfico, este tiene como objetivo impulsar y formar profesionales en el campo de la comunicación visual, brindando propuesta a partir de múltiples medios ya sea impresos, digitales o audiovisuales, que se adapten a las necesidades comunicativas. Para la realización de sus productos, el diseñador gráfico es un profesional integral que hace uso de elementos como imágenes texto y color para generar y transmitir mensajes de comunicación visual; todo esto apoyado en el uso de técnicas como la ilustración, fotografía, composición, animación, entre otras. (Universidad Santo Tomás, Facultad de Diseño Gráfico, 2017)

Se espera que el diseñador gráfico esté orientado a ser un profesional que va más allá del simple ejercicio de prestar un servicio o generar productos. Se busca que el diseñador sea estratega y visionario. (Universidad Santo Tomás, Facultad de Diseño Gráfico, 2017) El programa de Diseño gráfico (2017) propone la articulación de los aspectos anteriormente mencionados desde la conceptualización y la práctica a partir de lo siguiente:

- Trascender en los puntos de vista tradicionales estéticos y funcionales.
- Considerar la manera en que el diseño gráfico se relaciona con el entorno.

- Concebir su labor comunicativa como medio que aporta a la cultura e identidad de las personas y las comunidades, enfocando su quehacer en la contribución de las necesidades de la sociedad.
- Considerar el impacto de sus acciones sobre el medio ambiente, liderando iniciativas que atiendan al desarrollo sostenible.
- Innovar en la creación de productos, servicios y procesos organizacionales desde la creación editorial, la creación de multimedia digital, la creación de animación digital y el diseño para la pedagogía.
- Participar en la definición y la gestión de estrategias organizacionales.

Para lograr esto el programa divide los ocho semestres que lo conforman en cinco módulos: Primer módulo, Diseño de identidad y cultura (primer y segundo semestre) Segundo módulo Diseño y sociedad (tercer y cuarto semestre) Tercer módulo, Diseño y ecología (quinto semestre) cuarto módulo, Diseño y desarrollo sostenible (sexto y séptimo semestre) módulo que comprende la elección de un énfasis proyectual: Énfasis en animación, énfasis multimedia, énfasis editorial y énfasis educativo. Por último el módulo cinco, Trabajo de grado (octavo semestre) que se conforma por ocho modalidades de grado. (Universidad Santo Tomás, Facultad de Diseño Gráfico, 2017)

4.2.1. Énfasis de animación.

El énfasis de animación tiene como objetivo generar y potenciar fortalezas en el Diseñador con respecto a la imagen en movimiento y elementos afines al campo visual. A partir de esto el Diseñador debe aprender a utilizar herramientas tecnológicas acordes a las necesidades actuales basadas en el desarrollo de material 2D (dos dimensiones) y 3D (Tres dimensiones).

(Universidad Santo Tomás, Facultad de Diseño Gráfico, 2017)

Modalidades de trabajo de grado de la Facultad de Diseño Gráfico.

Teniendo en cuenta que el Diseñador Gráfico debe responder a una serie de capacidades, donde pueda definir e identificar problemas y brindar soluciones comunicativas en contextos determinados, la facultad de Diseño Gráfico (2016) ha planteado opciones de grado que respondan a los siguientes objetivos:

- Profundizar en áreas de conocimiento relacionadas con la comunicación visual y su incidencia en la resolución de problemáticas sociales que en coherencia con la filosofía institucional favorecen el bien común.
- Aplicar los principios del diseño en la construcción de propuestas metodológicas que permitan direccionar el trabajo colectivo y con comunidad.
- Poner en práctica los conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo del ciclo académico enfatizando en la autonomía en la realización de proyectos propios de la disciplina.

A partir de estos objetivos se plantean siete modalidades de opciones de grado: Monografía, investigación aplicada o investigación creación, semilleros de investigación, emprendimiento, pasantía, pasantía social, programa coterminal. (Pérez, Amador, Arias, Gómez, 2016)

Modalidades de trabajo: Pasantías.

Las pasantías son la culminación de la formación del estudiante, con el fin de demostrar sus conocimientos adquiridos, aplicados a entornos laborales, realizando actividades que estén predispuestas en el plan de estudios académico. Las pasantías buscan formar al estudiante y de manera conjunta que este aporte a la entidad asociada. La Facultad de Diseño Gráfico de

Universidad Santo Tomás realiza un acompañamiento encargándose de la presentación de los estudiantes a las entidades, la supervisión de las condiciones laborales en las que se encuentran y la definición de términos y evaluación de los proyectos derivados de dichas prácticas. La pasantía se realizará en un lapso de tiempo de setecientas veintinueve horas durante seis meses. La participación del estudiante en la práctica tendrá una demostración en un documento final de Sistematización de Experiencias. (Pérez et al. 2016, p.11)

Para cumplir los requerimientos de la modalidad de pasantías el programa requiere, la Facultad de Diseño Gráfico (2016) establece los siguientes objetivos:

- Estimular y evaluar la práctica de las competencias profesionales y humanas de los estudiantes en un ambiente laboral real
- Establecer interacciones tripartitas auténticas entre universidad, estudiante y entidad, donde cada parte aporte para enriquecer el proceso formativo del estudiante.
- Flexibilizar la formación de los estudiantes, a través de la obtención de experiencia profesional, para mantener la armónica relación entre los contenidos formativos y las necesidades del medio profesional.

4.3. La comunicación visual

La necesidad del hombre por comunicarse e intercambiar información ha llevado al desarrollo del lenguaje y de sus símbolos, en el proceso de comunicación existen tres elementos, un emisor, un mensaje y un receptor; sin embargo y de manera obvia si el receptor no tiene conocimiento alguno del significado de la simbología de determinada cultura, lo más seguro es que se desoriente y no comprenda nada de lo que le intenten comunicar; es por esta razón que como asegura Asinsten, el emisor debe tener la certeza que al codificar el mensaje elija muy bien los

signos lingüísticos y el canal por el cual quiere realizar la transmisión del comunicado (Asinsten,2008). Por lo tanto para que la comunicación sea efectiva es necesario una claridad en lo que el emisor desea transmitir, dicho mensaje debe tener en cuenta el contexto en el cual se está desarrollando el mensaje manteniendo una coherencia conceptual, con el fin de que el receptor sea capaz de entender y decodificar los símbolos que se le están proporcionando.

Ahora bien, cuando se habla de comunicación visual, como su nombre lo indica, agrega al contenido del mensaje imágenes, esto con la finalidad de que un mayor número de receptores pueda decodificar el mensaje. No obstante, la comunicación visual no es solo la transmisión de un mensaje, sino que prácticamente todo aquello que percibimos con los ojos; es comunicación visual, el sol, las nubes, los pájaros etc.

Es por esta razón que la comunicación visual es más perceptible por el ser humano ya que la mayoría de imágenes que se recopilan a diario son denominadas por Bruno Munari en el *Diseño y comunicación visual* (2008), como mensajes casuales, los cuales tienen relación con objetos o formas que se presentan aleatoriamente sin intención alguna de comunicar un mensaje, pero que gracias a un contexto que ya es familiar para el receptor, decodifica y entiende de inmediato, un claro ejemplo es cuando en el ciclo lunar llega la luna llena, los habitantes de lugares cerca al mar saben que esto es significado de marea alta, y no es porque la luna haya decidido enviar este mensaje pues esto es un proceso natural, esto sucede debido a que esta cultura en específico aprendió con el tiempo a decodificar este mensaje casual (Juárez, Mazariegos ,2003).

También existe el caso de la comunicación intencional, la cual refiere al mensaje manipulado por el hombre para darle un significado específico, por ejemplo, el uso de palomas como mensaje de ataques enemigos y evitar que sorprendan al Rey; na gran parte del mundo identificaría con seguridad una paloma, sin embargo, al verla no sospecharía de aquel mensaje

oculto y llegaría a su destino sin problema alguno, estos son los ya mencionados mensajes intencionales.

La comunicación visual está conformado por conceptos que lo definen, uno de estos, brindado por Orozco V. (2015) muestra que dentro de la comunicación visual existe lo que nombra como “polisemia” que es la existencia de diferentes mensajes transmitidos por una misma imagen, en muchas ocasiones emitidos intencionalmente por el productor del mensaje y en otras simplemente es la interpretación dada por los diferentes receptores que observan el mensaje; el último ocasiona que el contenido del mensaje sea perdido, pues si la intención del emisor es transmitir un mensaje único, al dispersar la mente del receptor hará que cada uno tenga una interpretación diferente de la imagen.

Lo cierto es que en la mayoría de las situaciones la comunicación visual requiere de un mensaje textual adicional de apoyo para explicar lo que se mostrando en la imagen, puesto que incluso en muchas ocasiones no es descifrable el mensaje que se quiere entregar en tan solo la diagramación de una imagen, así lo afirma Munari (2008).

4.3.1. Narrativas Visuales y audiovisuales.

Naturalmente se tiende a confundir o pensar que la comunicación visual y la narrativa visual son el mismo término, se evidenció anteriormente que la comunicación visual es la proyección de simbologías de parte de un emisor a un receptor el cual tiene como finalidad transmitir un mensaje el cual será decodificado por el receptor, por esta razón es importante tener en cuenta la claridad de lo que se quiere comunicar, además de esto la comunicación visual está relacionada a lo que el individuo percibe por los ojos. Se podría decir que las narrativas visuales están fielmente relacionados al concepto de comunicación visual, sin embargo y de acuerdo a varios autores las narrativas visuales están netamente ligadas a las artes y al diseño, pues esta se

preocupa tanto por el contenido textual como por el contenido gráfico, esto no quiere decir que la comunicación visual no tenga interés alguno por la estética en la creación de piezas, ocurre que el comunicador visual simplifica y hace lo más literal y funcional posible el mensaje, en pocas palabras en la comunicación visual funciona a la perfección el diseño de líneas rojas y negras juntas de forma que se entienda que el mensaje es de advertencia (Sung M, 2013).

Complementando lo anterior la narración visual tiene como objetivo principal el ilustrar lo que el texto no está comunicando, esto no quiere decir que sea una gráfica desligada de la narrativa textual puesto que realmente lo que pretenden las narrativas visuales es entregar un mensaje completamente de imagen, narrando lo que no está contando el texto. Cabe señalar que la narrativa visual no solo hace uso de la imagen para transmitir el mensaje ya que como nos explica Hernández R. (2008) también se puede implementar con sonido, a lo que se define como la narrativa audiovisual.

En el puntual caso de los audiovisuales, al unir en contraste estos dos, generará gran potencia frente a lo que evoca y expresa, y hace que el receptor se pregunte ¿qué veo de las narrativas audiovisuales, tanto lo que oigo y que oigo de lo que veo? este cuestionamiento nace en el espectador ya que la imagen como el sonido brindan significados relevantes (Hernández, 2008).

Las narrativas visuales tienen su historia en el transcurso del tiempo, sin embargo las narrativas audiovisuales no fueron posibles sino hasta después de la implementación de sonido en la pantalla grande, contenidos actuados o animados fueron implementados y llevados a la pantalla desde la época del cine mudo y con el pasar del tiempo se ha evolucionado a la narrativa audiovisual didáctica, en la que no solo el receptor espera decodificar un mensaje, si no que ahora puede interactuar con el mismo.

4.4. Animación

La animación consta de darle vida propia a cualquier elemento u objeto, generando un movimiento bien sea lineal o aleatorio, la finalidad de la animación es cambiar la posición inicial de un objeto; poder tener un control total del movimiento permite romper las barreras de la realidad dándole vida a objetos inertes como un automóvil o una tostadora sin embargo la fantasía no puede alejarse tanto de la realidad es por esto que Rafols y Colomer (2006) explican que estas dos siempre deben estar unidas, pues aun que nos permite darle movimiento a objetos que en su normalidad no se mueven por sí solos, para hacer que sea más real una animación es importante tener en cuenta los movimientos naturales, estos son aquellos que generan naturalidad y realismo a la animación, es decir un ciclo de caminado no siempre será el mismo para todos los personajes, pues dependiendo su anatomía debe contar con unos rasgos o movimientos naturales que lo identifican.

Adicional a estos movimientos naturales, existen otro tipo de elementos que ayudan a mejorar la fluidez de la animación y están basados en la observación, pues como se afirma en texto diseño audiovisual la animación es una disciplina donde observar cada detalle del comportamiento del movimiento es esencial para llegar a la precisión es por esto que es imprescindible para realizar un producto animado tener en cuenta elementos como la paleta de color a usar, el escenario que se escogerá, gestos y movimientos de los personajes, movimientos de gravedad de un objeto y finalmente la adición de sonido.

Como se evidenció en el apartado anterior, las narrativas visuales se preocupan por mantener una relación entre los elementos textuales con los elementos gráficos, en donde las gráficas complementan lo que no se puede expresar con el texto, para generar una narrativa visual es importante tener en cuenta los elementos de la comunicación, para poder generar mensajes con

símbolos acordes al contexto al cual se esté dirigiendo, con la finalidad que el receptor entienda los códigos y símbolos que se le están brindando.

Actualmente se vive una era donde contar historias a partir de la animación es un objeto de alta demanda; podemos encontrar entonces festivales que reconocen a las nuevas creaciones de la animación, contenidos animados para la web y la televisión, el uso de la animación para anunciar, elementos que hacen que el campo se vuelva cada vez más amplio; la realización de las animaciones tiene una relación directa con las narraciones, y aunque no existe una ley que establezca unos parámetros para convertirse en un narrador animado exitoso, hay elementos que sirven de apoyo para crear narrativas visuales efectivas en el campo de la animación (Blazer, 2016).

4.4.1. ¿Qué es la imagen en movimiento?

El tiempo es uno de los dilemas que ha acomplexado al ser humano desde el inicio de su existencia, el pasado, el presente y el futuro son elementos que el hombre busca controlar, sin embargo, varios filósofos teóricos aseguran que el tiempo no existe, pues siempre se vive en el presente, planeando el futuro y reflexionando sobre el pasado. La imagen en movimiento maneja una teoría muy similar ya que Deleuze explica en su tesis *L'image-mouvement* (1983) que la imagen en movimiento ocurre siempre en un tiempo presente, haciendo que el espectador esté pendiente de lo que la película le muestra segundo por segundo, mientras que al mismo tiempo en su mente está reflexionando acerca de la acción que acaba de ocurrir y de igual forma está intentando pronosticar los hechos de la siguiente escena.

Sin duda alguna la imagen en movimiento también viaja a través del tiempo y esto sucede dado que la escena permanece en un flujo de acciones que mantendrán constantemente al espectador dentro de la misma línea de tiempo que la de la película, cortometraje etc. A

diferencia de la imagen estática, donde el espectador decide el tiempo que apreciará la obra de arte, en la imagen en movimiento las decisiones de tiempo de apreciación de la imagen son tomadas por la escena que está transmitiendo en ese momento. (Duran M, 2003) Esto permite que el espectador permanezca envuelto en la historia que se está narrando o la información que se transmite, creando una reflexión constante en los actos que está visualizando.

El cine como pionero de la imagen en movimiento le abrió las puertas a empezar a experimentar en procesos de dar movimiento a ilustraciones que permanecían estáticas, pero narraban una historia que transcurre a través del tiempo, luego se le adicionó sonido. Ahora bien, Bergson uno de los expositores de la teoría de la imagen en movimiento agrega que el tiempo usado en la imagen en movimiento está siempre atada a manejar un espacio, ya que sin la existencia de un espacio en cual desplazarse no existiría movimiento ni tampoco acciones en el tiempo, agregado a esto la secuencia de los movimientos característicos del personaje ayudarán a darle vida a una escena.

Técnicas de animación.

La animación está basada en el principio del movimiento. Este se puede definir como el cambio que se ejerce sobre un objeto en su posición continua, fenómeno que se puede observar desde la trayectoria de un punto en una línea recta. A partir de este concepto se puede describir que un elemento no se encuentra en movimiento cuando alrededor de un intervalo de tiempo dicho objeto mantienen su postura, se dice entonces que no hay movimiento (Castro,1999). Lo que básicamente se traduce en darle vida a un objeto que no la posee a partir del desplazamiento del mismo, de un punto en el que se encuentra a una ubicación totalmente diferente a la inicial.

La animación puede ser entendida como un proceso donde se le otorga movimiento a elementos bidimensionales inanimados. Este movimiento que se le otorga se produce a raíz de

una secuencia bien sea de dibujos o de fotografías en un lapso de tiempo, donde transitan las imágenes de forma secuencial, dichas secuencias se les llaman fotogramas. La unión de estos elementos generará la ilusión de movimiento (Millán, 2013). El movimiento es el elemento básico de la animación

La animación está conformada por diversas técnicas para su ejecución. Sin embargo, no existe una regla universal para realizar imágenes en movimiento. Ricupero (2007) en su libro *Diseño gráfico en el aula*, señala algunos de los tipos más reconocidos para la animación. El primer tipo que señala *la animación tradicional*, que consta de la elaboración del movimiento a partir de una imagen, dibujo o fotografía, desarrollando en forma secuencial los movimientos en diversas poses, es decir se realiza el desplazamiento cuadro por cuadro para generar la ilusión de movimiento. El *Stop motion*, es otra técnica de animación la cual se utiliza en espacios reales. La técnica consiste en la reproducción de un movimiento estático bajo un proceso fotográfico, con el fin de capturar el movimiento segundo por segundo, y se realiza a partir de elementos como el Claymation, (un material maleable) la plastilina o simplemente la animación de objetos rígidos. La técnica de *Pixelación* usa elementos comunes o personas las cuales son fotografiadas en repetidas ocasiones, mostrando un ligero desplazamiento en los fotogramas. Esta técnica es una variación del Stop motion. Otra técnica de animación es la Rotoscopia, que consiste en realizar un dibujo sobre una referencia, ya sea una filmación, la captura de una pantalla, una fotografía o dibujo. La Rotoscopia es la pionera del *Motion capture*, que es una captura de movimiento generada por un ordenador. Esta técnica se utiliza para generar personajes de manera digital. Por otro lado, existe una técnica experimental que consta del uso de recortes de figuras a partir de papel o fotografías, todos los elementos de la animación están compuestos por los recortes con el fin de generar movimiento, esta técnica se denomina *animación por recortes* o *Cut out*

Animation. Otro de las técnicas de animación más requeridas por el mercado actual es la *animación digital 3d (3 dimensiones)* que se realiza a raíz de programas los cuales dan un realismo a los objetos que se están animando gracias al uso de Texturas, iluminación, movimiento de cámara y algunos efectos especiales (Ricupero,2007).

Motion Graphics.

Una de las nuevas metodologías propuestas para la enseñanza, es proporcionar a los usuarios material para que realicen un ejercicio autónomo de aprendizaje. La mayoría de este material está sujeto a elementos audiovisuales. La animación puede ser un elemento funcional que sirve como apoyo para estos ejercicios autodidactas de enseñanza. El Motion Graphic es una técnica de la animación que gracias a su sencillez y su potencial estético permite generar este tipo de contenido; los Motion Graphics son textos e imágenes que se encuentran en movimiento cuya función es la transmisión de un mensaje de forma dinámica. Esta técnica retoma conceptos del diseño gráfico, elementos infográficos y la animación. Los elementos se encuentran sujetos en un espacio y tiempos determinados de interacción en constante movimiento; Las ideas que se transmiten a partir del Motion Graphic suelen ser concisas y rápidas por lo que el tiempo es una parte elemental para su elaboración. Como complemento de los elementos visuales se utilizan componentes auditivos como la voz en off, la cual narra aspectos relevantes del tema mientras los gráficos ejemplifican y refuerzan lo que se está narrando o el uso de melodías que introducen estados emocionales y receptivo al espectador(Valdivieso, 2015). Es por esta razón que los Motion Graphics son conocidos por aquellos que no manejan terminología técnica como textos dinámicos, pues en su mayoría el contenido incluye la transformación de tipografía en objetos o viceversa, es por esto que los Gráficos en Movimiento son bastante útiles para casi cualquier clase de información que se quiera transmitir.

Ya se ha hablado de la definición de un Motion Graphic, pero es prudente señalar un poco de su origen. Esta técnica se deriva de la animación experimental, que se desarrolló en el campo de la investigación militar e industrial. En el año 1960 a partir de efectos de luz generados por un ordenador creados por John Whitney, inspiró a su hijo para crear animaciones basadas en figuras geométricas acompañados por sonidos. John Whitney realizó sus películas bajo el sistema de Iván Sutherland en 1963, uno de los pioneros en investigación gráfica por ordenadores. La utilización de Motion Graphics se extiende cada vez, para el uso de logotipos, la televisión, spots, entre otros. En el año 1958 John Whitney y Saul Bass implementan la animación digital en los créditos de la película *Vértigo*, de Alfred Hitchcock. Su éxito fue tan grande que se convirtió en un símbolo y un punto de inflexión para la animación; los Motion Graphics se encuentran en grandes obras de autores que realizan secuencias ingeniosas a partir de elementos sencillos apoyándose en aspectos como el color, la tipografía y el tiempo. (Valdivieso, 2015)

Como bien se dijo al principio los Motion Graphics son la combinación de texto, imagen y sonido, pero la razón por la cual se distancia por mucho de una presentación tradicional de diapositivas en la cual se puede agregar estos mismos elementos, es el dinamismo y la simplicidad en el diseño de objetos básicos en constante cambio de forma y color el cual mantiene al espectador atento a la información que se está exponiendo y llevando a que retenga más información en menos tiempo como lo explica Valdivieso A. (2015)

Esto explica la eficacia en el uso de esta técnica de la animación digital, pues ha llevado a que se use en espacios pedagógicos y laborales pues a pesar de ser una técnica relativamente antigua, teniendo en cuenta que en apenas 10 años la tecnología ha avanzado en pasos agrandados, ha ganado reconocimiento y usabilidad ya que en la era de lo visual se ha explotado eficientemente el Motion Graphic, combinando objetos ajustados desde un software de creación de vectores o de

edición de fotografía, da gran versatilidad a la hora de diseñar piezas llamativas y entretenidas, más sin embargo como se ha mencionado esta habilidad logra crear dinamismo con un simple cambio de formas como un cuadrado convertirse en triángulo, mientras un cuadro de texto brinda información.

5. ESTADO DEL ARTE

5.1. Animación y comunicación

Hoy en día los medios audiovisuales se han convertido en el foco de información, cada vez más es el contenido que se genera para grandes y pequeñas pantallas y la tecnología de igual forma día a día abre una gran cantidad de posibilidades para crear contenidos que envuelven al espectador casi que obligándolo a recibir el mensaje, Jorge La Ferla (2007) se cuestiona en su proyecto *El medio es el diseño audiovisual* ¿qué se está haciendo realmente para aprovechar las artes audiovisuales? pues este compilador Colombiano observa que la mayoría del contenido audiovisual que se puede hallar hoy en día entrega información basura o publicitaria.

Rachel Nabors en su artículo *Communicating Animation* (2016) resalta la importancia de la animación en las marcas y el diseño UX (User eXperience) o en español Experiencia de Usuario, donde la animación es usada de manera constante al generar una experiencia en el usuario de realidad.

Las animaciones deben estar pensadas para el medio al cual va dirigido teniendo en cuenta que estas pueden llegar a interrumpir el flujo de la información. La integración de la animación a procesos comunicativos es un territorio nuevo donde su documentación está relacionada generalmente a su integración con el diseño o con el desarrollo. En su mayoría, la aplicación de la animación actualmente recae en dos categorías: Educativas y temáticas. A partir de la

animación los diseñadores buscan generar una orientación, de esta manera haciendo notar el perfil del animador dentro de comunidades afines a diseño web y desarrollo o empresas.

La animación debe estar pensada a las necesidades que se busquen cubrir, por esta razón Nabors (2016) resalta la importancia de los siguientes elementos:

- Detalles de la documentación de lo que hay y por qué.
- Los valores predeterminados ofrecen bloques de construcción y reglas para desarrollar nuevos proyectos
- La unidad proporciona un lenguaje común.

La orientación permite a los futuros diseñadores tomar decisiones inteligentes.

5.1.1. Textos y gráficos en movimiento

Al momento de realizar una animación no hay una guía general de estilo, su aplicación puede variar según el proyecto, sin embargo algunos autores expertos en animación como Frank Thomas y Ollie Johnston (2017) aseguran que es imprescindible tener siempre en cuenta 12 pasos que ayudarán a mejorar la calidad de una animación, en esta ocasión se nombran únicamente aquellos pasos que aportaran y facilitaran la producción de motion graphics los cuales los autores nombran como: la compresión y extensión, la anticipación, la puesta en escena, pose a pose y acción complementaria. En la actualidad el lenguaje de la animación digital se caracteriza por juntar diversas clases de públicos y culturas, esto gracias a que se ha complementado con diferentes medios de comunicación e información como nos muestra Bermúdez (2015) donde a mediados del siglo XXI se empieza a articular recursos animados junto con el contenido posteo por el periódico El Colombiano en su página web. La animación ha estado involucrada en diferentes canales de información, pero históricamente no siempre fue

así, pues anteriormente la animación se veía como un recurso netamente cinematográfico y no con fines científicos o informativos.

En el artículo publicado por Synne Skjulstad (2007) *Communication design and motion graphics on the web* nos narra la transmedialidad que sufrió el texto junto con la llegada de las nuevas tecnologías, sin embargo al principio de esta migración de los textos impresos a la web no se encontraba mayor diferencia entre estos dos, pues muchos de estos libros eran extensos y complejos de comprender y no se encontraba beneficio alguno aparte de contar con el recurso digital que no sufre el deterioro que normalmente sí ocurre con las hojas de un libro; es en este momento donde diseñadores expertos en los gráficos en movimiento (motion graphics) deciden crear contenidos animados que hicieran más digerible la información encontrada en los textos.

Los motion graphics en general fue un término inicialmente usado en Estados Unidos para hacer referencia a los textos con cualidades dinámicas, sin embargo en los últimos años los gráficos en movimiento se han usado en publicidad, videos musicales y recientemente en contenidos web; los textos complementados con motion graphics tiene un alto contenido de gráficos que se fusionan con tipografía animada o estática e imágenes animadas, estos elementos se sitúan de tal forma que tengan coherencia y dinamismo generando que el usuario tenga actividad constante con la lectura (Skjulstad, 2007).

En Colombia se muestra una situación de aceptación y crecimiento en el público frente a producciones audiovisuales, inicialmente en contenido de dibujos animados ocurría gracias a la llegada de grandes productoras internacionales que actualmente transmiten 24 horas de cartoons, algo que inmediatamente conllevó a que productores locales abrieran sus estudios y empezaran a producir su propio contenido animado así lo asegura el artículo *La importancia Cultural y Económica de la Animación Digital* de la conferencia Naciones Unidas sobre Comercio y

Desarrollo (2017) . Esto influyó a que muchos de los estudios de producción ampliarán su portafolio para ofrecer al mercado todo tipo de contenidos animados; pues un estudio que lideró el Ministerio de Cultura y la Cámara de Comercio que buscaban investigar el crecimiento de público que califica favorablemente los contenidos audiovisuales animados, la investigación registró que entre los años 2005 al 2015 hubo un 96% de crecimiento total en cuanto a la cantidad de personas que preferían la imagen en movimiento en cualquiera de sus reproducciones (UNCTAD, 2017).

Novick, Rhodes y Wert (2011) en su artículo titulado *The Communicative Functions of animation in user interfaces* (Las funciones comunicativas de la animación en interfaces de usuario) relatan cómo crear un modelo que relacione los objetivos de la comunicación con las finalidades de la animación, a partir de la opinión del usuario, teniendo en cuenta que algunas interfaces hacen uso de estas, los autores analizan el tipo de animación utilizada y su función y a partir de esta realizan una matriz que señala el uso adecuado e inadecuado de la animación, de acuerdo a la información recolectada de una encuesta realizada a un grupo de usuarios sobre dos versiones de una interfaz de un reproductor Mp3. El modelo analiza en primera medida la relación que hay con los siete tipos de propiedades de la animación y siete propiedades comunicativas. Estudiando por un lado la prevalencia de la relación animación y función en las interfaces y por otro lado la plausibilidad teórica de la relación. La realización del tipo de animación y su función comunicativa en el modelo está evaluado bajo los siguientes valores: combinación altamente apropiada (2), combinación moderadamente apropiada (1), combinación moderadamente inapropiada (-1), combinación altamente inapropiada (-2), Neutral (0). (Figura 1)

Animation Type	Communicative Function							
	Different context	Different value	Different status	Different importance or urgency	Different function	Different referent	Salience	
	Change of color	-1	1	2	2	0	-1	1
	Change of place	2	1	0	-1	-2	2	1
	Change of shape	1	-1	1	0	2	-2	-1
	Change of size	-1	2	0	1	-2	-2	1
	Rotation	1	1	0	-1	-2	1	-2
	Blur	0	-2	0	1	-2	-2	2
	Gesture	-2	-2	1	0	-1	0	-2

Figura 1. Modelo de comunicación de animación. Tabla de relación de las funciones de la comunicación con los tipos de animación

A partir de las encuestas realizadas desarrollaron un modelo de funciones para la aplicación de la animación donde resaltan que un problema general de los diseñadores que tienen acceso amplio a un modelo propio de diseño carecen de un conocimiento de un modelo de animación y aclaran los siguientes puntos encontrados a partir de la investigación:

La animación puede ser aplicada a modelos estáticos de las interfaces con el fin de beneficiar sus funciones

Los diseñadores pueden utilizar el modelo generado en la investigación para cuestionar el uso actual de la animación de las interfaces

Los diseñadores podrían usar el modelo para generar una imagen novedosa a las interfaces utilizando la animación.

Cómo se evidenció la animación se ha utilizado para generar un mayor dinamismo en los procesos comunicativos digitales con el fin de captar la atención de los usuarios. La animación tiene una capacidad para captar audiencias e influir en procesos individuales y colectivos, Zoë Dawkins(2015) en su investigación Animation as a Communication Tool for Social Change (La animación como herramienta de comunicación para el cambio social) habla sobre los procesos participativos de una comunidad impulsando el cambio social utilizando como herramienta la animación con el fin de difundir la información. La investigación documenta la experiencia de los animadores en el proceso de cocreación. La recopilación de estas experiencias resultó en la creación del portal web Co-Animate que muestra cómo la animación influye en procesos colectivos con fines de cambio social. La página web contiene una serie de videos cortos, algunas técnicas de animación y diferentes proyectos en donde la animación interviene. El propósito de la investigación es señalar cómo la animación puede ejercerse como una herramienta de comunicación para otras disciplinas, generando un trabajo colectivo.

Como se puede evidenciar la animación se ha usado como herramienta comunicativa de tiempo atrás en la historia del arte y el diseño, haciendo más dinámicos los procesos de comunicación y prácticamente expandiéndose como un lenguaje universal, ya que su contenido no siempre es expresado en palabras o sonidos, sino que simplemente basta con una imagen en movimiento que se pueda codificar en cualquier parte del mundo sin importar el idioma que hablen. Junto con la llegada de las nuevas tecnologías las técnicas de animación fueron evolucionando y de igual forma se adaptó a las nuevas tendencias que le exige el mercado.

6. DISEÑO DE LA SISTEMATIZACIÓN

6.1. Herramienta para el análisis.

Para poder dar respuesta a los objetivos propuestos al inicio de este documento es necesario analizar de forma adecuada el cómo y en qué momentos se implementaron los conocimientos adquiridos dentro del énfasis de animación durante el proceso de la pasantía y de igual forma el reconocimiento de las funciones realizadas dentro de esta , se plantea el uso de una matriz DOFA que busca inicialmente identificar las debilidades y amenazas que se presentaron durante el tiempo de prácticas en la diferentes dependencias de la USTA.

Con el fin de hacer más precisa la información a exponer es imperativo el uso de un cuadro descriptivo en donde a partir del material que fue diseñado para la Oficina de Egresados y la OSSEP, se mostrarán las funciones que se designaban por las directoras de las dependencias donde se realizó la pasantía en cada uno de los proyectos realizados, al igual que el paso a paso, técnicas y resultados obtenidos en cada uno de estos.

6.2. Análisis de la experiencia

6.2.1. Oficina de egresados USTA

Reconocimiento del puesto de trabajo.

Para lograr reconocer las funciones y la línea gráfica empleada en las publicaciones de los diferentes canales de información de la oficina, no bastó solo con revisar las cuentas de redes sociales manejadas por la oficina de egresados, esto debido a que el movimiento de información por redes sociales hace poco tiempo inició su implementación activa, para recopilar el mayor número de información heredada fuè necesaria un clasificación de archivos por relevancia de evento y por similitud en la línea gráfica y así iniciar a manejar uniformidad tonal en las piezas gráficas.

Seguido de identificar el trabajo de practicantes anteriores, se revisa el flujo de publicaciones que manejan en las redes sociales y la página web con el fin de comprender el tipo de público al que dirigen las piezas y tener una primera idea de la atención que prestan los seguidores a estas publicaciones. la cual es baja a comparación de la frecuencia con la que publican información. Para finalizar con el reconocimiento del espacio laboral es necesario jerarquizar funciones de los compañeros de oficina, con el fin de no confundir roles y saber el grado de prioridad otorgado a cada pieza solicitada. Durante el tiempo transcurrido en la práctica laboral se ha identificado un gran volumen de trabajo, esto debido a que la oficina de egresados es la responsable de todos los eventos relacionados con los próximos graduandos y a la comunidad de egresados tomasinos, luego de esto se halló que la oficina tiene la intención de implementar material audiovisual en sus publicaciones, sin embargo actualmente en la oficina no hay el apoyo profesional ni técnico que este requiere, teniendo en cuenta que muchas de estas producciones se solicitan de manera urgente.

Teniendo en cuenta que la intención como diseñadores profesionales es la de buscar la manera de aplicar y mejorar las habilidades que se adquieren a lo largo de la carrera, es necesario la búsqueda de alternativas para poder producir las piezas animadas que desea iniciar a implementar la oficina de egresados, no obstante, un gran obstáculo que se presenta durante la práctica laboral es el gran flujo de información que se debe difundir de manera gráfica.

A Continuación, se muestra en la Tabla 1 un análisis DOFA realizado a partir de las funciones del diseñador en la oficina de Egresados, señalando, las Debilidades, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas detectadas en el transcurso de la pasantía y las estrategias que se pueden aplicar para esta dependencia a partir de los elementos previamente mencionados.

Tabla 1

Tabla1. *Matriz Dofa Oficina de Egresados*

Matriz DOFA Departamento de Egresados de la Universidad Santo Tomás		
	Fortalezas (F)	Debilidades (D)
	1. Buen posicionamiento y reconocimiento dentro de la universidad. 2. Tiene bajo sus responsabilidades organizar eventos para todos los egresados y futuros egresados. 3. Libertad y motivación para innovar en la diagramación de piezas.	1. Ausencia de una línea gráfica que dé identidad a las publicaciones emitidas por la oficina. 2. No se hace uso de los recursos audiovisuales para la difusión de información. 3. Recursos tecnológicos insuficientes para la producción de piezas animadas.
Oportunidades (O)	Estrategias (FO)	Estrategias (DO)
1. Manejo de eventos de gran magnitud de público. 2. Se establecen buenos tiempos de entrega. 3. Manejo de la mayoría de redes sociales más populares.	1. Incluir piezas animadas para los eventos más importantes. 2. La aplicación de las herramientas vistas durante el énfasis de animación digital. 3. Buscar posicionamiento del perfil de diseñador con énfasis en animación digital dentro de la práctica en el departamento de egresados.	1. La falta de contenido animado en la publicidad brindada a los diferentes eventos. 2. Incumplimiento en los tiempos establecidos para la entrega de piezas animadas. 3. Falta de colaboración por parte de otros departamentos para la producción de piezas animadas.
Amenazas(A)	Estrategias (FA)	Estrategias (DA)

1. Los tiempos de entrega se convierten en un factor problema al no contar en el puesto de trabajo con el software adecuado para animación digital. 2. Bajo número de asistentes a los eventos por falta de innovación en las publicaciones de redes sociales.	1. Creación de piezas a partir de motion graphics para incentivar la recepción de información a los diferentes tipos de público al que se dirige el departamento. 2. Poner en práctica las técnicas aprendidas en animación digital durante el tiempo libre. 3. La administración y distribución del tiempo es primordial para no acumular entregas en el trabajo.	1. Se hace uso de salas y cubículos que brinda la universidad al igual que herramientas propias. 2. La buena distribución del tiempo juega un rol importante para no acumular piezas de eventos.
--	--	--

Matriz DOFA, análisis de las funciones del Diseñador Gráfico en el departamento de Egresados

La Oficina de egresados de la universidad Santo Tomás es la encargada del post contacto con los estudiantes graduados de la USTA, en su base de datos cuentan con información de egresados tanto de carreras de pre-grado presencial como a distancia, de igual forma mantiene contacto con aquellos que culminaron algún programa académico de postgrado como especialización, maestría, doctorado entre otros.

Dentro de sus funciones se encuentra la organización de encuentros para las promociones de las diferentes carreras que ofrece la universidad, también es la encargada del servicio de carnetización el cual permite a los egresados sin importar su año de graduación acceder a los diferentes servicios que ofrece la USTA.

Actualmente la oficina cuenta con un practicante de diseño gráfico el cual se cambia cada seis meses que es el tiempo dado por la facultad para cumplir la pasantía, las funciones del diseñador en formación son crear piezas gráficas para promover los eventos organizados por el departamento de Egresados, también tiene bajo su responsabilidad la administración de la página web y las redes sociales con las que cuentan hoy en día. A pesar de que el puesto de practicante ha estado en la oficina durante cuatro años, este puesto ha sido ocupado por diseñadores gráficos apenas hace dos años, razón por la cual hasta hace poco tiempo se ha empezado a unificar el

contenido en una sola línea gráfica que identifique a la oficina del resto de las dependencias de la universidad.

No obstante aún existen falencias en cuanto a los recursos que pueden usarse para el diseño de algunas piezas que son requeridas por la directora de la oficina pues el computador asignado para el practicante no cuenta con los requerimientos mínimos que exigen los programas de edición, sin embargo es posible diagramar piezas estáticas más no animadas; es por esta razón por la que se toma la decisión de incursionar en la creación de piezas gráficas animadas con las que se buscan generar mayor interés por parte de los egresados tomasinos.

Por consiguiente, fue necesario implementar al menos una pieza animada para los eventos más significativos, buscando que aumentará el número de asistentes a estos.

Finalmente aplicando la técnica de animación Motion Graphics se producen y difunden dos videos cortos de expectativa para el “V congreso de egresados y somos tomasinos 2018” eventos ejecutados por la oficina de egresados. El impacto que generó el implementar piezas animadas dentro de la promoción de estos eventos fue el incremento de personas registradas en la última etapa de inscripción, teniendo en cuenta que el primer mes de publicidad se hizo netamente con imágenes estáticas.

A continuación, se muestra en la Tabla 2 la descripción y analisis de los proyectos realizados durante la pasantía para las diferentes campañas lideradas por la oficina de egresados.

Tabla 2

Proyectos realizados durante la práctica laboral en la oficina de egresados

Proyecto	Piezas publicitarias 5to congreso de egresados
Descripción acciones a desarrollar	La oficina de egresados organiza cada 4 años el congreso nacional de egresados, razón por la cual es necesario la diagramación de piezas fijas tanto publicitarias como informativas, para difundir por medio de mailing y redes

sociales.

Metodología usada para completar el proyecto	1. Recolección de información de la gráfica usada en congresos anteriores. 2. Diseño de primera propuesta para la identidad gráfica que se usará en las piezas a diagramar. 3. Producción final de diferentes piezas, basadas en la línea gráfica de 5to congreso
Recursos utilizados	Archivos practicantes anteriores, repositorio de la universidad Adobe illustrator, Facebook ,Gmail y Página web
Técnica aplicada	Diagramación Mixta
Resultados e Impactos obtenidos	Durante el periodo de inscripciones al congreso se recibió una gran cantidad de interesados. La información de precios y fechas fue clara para los interesados. Los días que se desarrolló el evento se tuvo una asistencia final de 350 egresados tomasinos. La mayoría de piezas se realizaron sujetas a cambios diarios, razón por la cual el trabajo fue constante y con poco tiempo para su entrega.
Evidencia	Anexo 1
Proyecto	Video promocional congreso de egresados
Descripción acciones a desarrollar	Finalizando fechas de inscripción al congreso es necesaria la implementación de un video corto promocional, en donde se aplicó la técnica de animación motion graphics.
Metodología usada para completar el proyecto	1. creación del guión 2. selección de información e imágenes a utilizar. 3. diagramación y animación del material elegido. 4. render.
Recursos utilizados	Adobe illustrator, Adobe after effects, Facebook, Tutoriales, repositorio fotográfico

Técnica aplicada	Motion Graphic
Resultados e Impactos obtenidos	Se ve la oportunidad de involucrar elementos propios de la animación en una campaña real. El video fue difundido por diferentes redes sociales y aplicaciones de mensajería, obteniendo un aumento promedio en una primera semana de 6 personas inscritas por día todas realizadas en el portal web de la oficina de egresados.
Evidencia	Ver figura 4
Proyecto	Piezas para condolencias de egresados
Descripción acciones a desarrollar	Creación de un diseño de tarjeta digital con el fin de brindar apoyo a egresados o familiares de egresados que estén pasando por una pérdida.
Metodología usada para completar el proyecto	investigación y recolección de datos diseño de boceto digital para aprobación diagramación de postal final, lista para imprimir.
Recursos utilizados	Adobe illustrator
Técnica aplicada	Diagramación digital
Resultados e impactos obtenidos	El diseño fue aprobado por la directora de la oficina. Actualmente se usa la plantilla para enviar mensajes de condolencia.
Evidencia	Anexo 3
Proyecto	Evento somos tomasinos
Descripción acciones a desarrollar	Somos Tomasinos, es básicamente un evento realizado para estudiantes de último semestre, para divulgar la información de donde y cuando se realiza el evento se usaron diferentes piezas publicitarias. .
Metodología usada para completar el proyecto	Recolección de datos e imágenes para las publicaciones Se diseña una línea gráfica que identifique exclusivamente el evento que se va a desarrollar

	Diagramación de las diferentes piezas para la publicidad del evento
Recursos utilizados	Adobe illustrator, Adobe Photoshop, repositorio fotográfico páginas web y redes sociales
Técnica aplicada	Diagramación digital
Resultados e impactos obtenidos	El evento ha sido de gran acogida por los estudiantes, la oficina ha recibido bastante inscripción para los diferentes concursos que se realizan durante el evento.
Evidencia	Anexo 4
Proyecto	Video memoria
Descripción acciones a desarrollar	Por solicitud de la directora de la oficina de egresados se propone la producción de un video memoria fotográfico que resuma lo más importante del V congreso nacional de egresados
Metodología usada para completar el proyecto	Creación del guión o storyboard Recolección de información para usar la técnica de animación más acertada Producción y edición de la video memoria del congreso. Render
Recursos utilizados	Adobe illustrator, repositorio fotográfico, Adobe after effects, Tutoriales, Documento word con información relevante del congreso
Técnica aplicada	Diagramación digital Motión Graphics foto edición
Resultados e impactos obtenidos	El video fue aprobado y se difundió por medio de las redes sociales, esto ha provocado interés en próximos congresos por los seguidores de las diferentes redes sociales donde la oficina de egresados tiene cuenta
Evidencia	Figura 3

Proyecto	Noti Egresados
Descripción acciones a desarrollar	Debido a la gran cantidad de eventos en los que la oficina de egresados está involucrada, se propone la creación de un periódico virtual el cual se decidió llamar Noti Egresados
Metodología usada para completar el proyecto	Referenciación y recolección de datos Selección de mejores fotografías del evento Retoque de fotografía Creación de machote Diagramación digital Selección de textos
Recursos utilizados	Repositorio fotografía, documento word con información ,Adobe illustrator, Adobe photoshop, Adobe indesign, página web y redes sociales
Técnica aplicada	Machote Diagramación digital Retoque fotográfico
Resultados e impactos obtenidos	El periódico se difundió en su edición 2018 por correo electrónico
Evidencia	Anexo 6
Proyecto	Video promocional somos tomasinos
Descripción acciones a desarrollar	Producir un miniclip de no más de 40 seg que promocioe el Evento somos tomasinos 2018
Metodología usada para crear el proyecto	1.Creación de guión o storyboard 2.Selección de archivos en vectores 3.Recolección de información 4.Producción y edición del video 5.Render

Recursos utilizados	Guion ,logotipos en vectores, repositorio fotográfico, Adobe illustrator , Adobe Photoshop, adobe after effects
Técnica aplicada	diagramación digital Motion Graphics
Resultados e impactos obtenidos	El video se usó para difundir la información del evento somos tomasinos 2018 por medio de las redes sociales. Ayudo a despejar dudas a los estudiantes. Permitió el uso de la técnica motion graphics
Evidencia	Figura 2

Descripción de labores desempeñadas en la pasantía en el departamento de Egresados, llevadas a cabo por el pasante de Diseño Gráfico

Se puede deducir de la tabla descriptiva que el flujo de trabajo de la oficina de egresados efectivamente es bastante alto, y no solo la cantidad si no la magnitud de los eventos que apoya y realiza; la mayoría eran piezas estáticas para difundir por medio de las redes sociales o mailing sin embargo en cada oportunidad que se considero pertinente se involucraron videos animados a partir de Motion Graphics.

A partir de las piezas analizadas se logra llegar a la conclusión de que cada tarea cuenta con metodologías de diseño muy similares donde en una etapa inicial se hace una revisión y recolección de la información que se usará para el mensaje a transmitir sin importar si el resultado final sea una pieza animada o estática, luego se inicia con una bocetación rápida en el caso de ser una pieza estática, esto nos servirá para distribuir los objetos de manera correcta dentro del espacio en el que se trabajara, en el caso de que el proyecto a realizar sea un video animado se continuaría haciendo un storytelling o guión para llevar un orden de cada escena.

Como último paso se procede a diagramar y plasmar en la mesa de trabajo real, añadiendo los elementos previamente seleccionados, el resto de proceso se concluye en realizar los cambios sugeridos por la directora de la oficina de egresados y finalmente se entrega el producto final para su respectiva difusión.

A pesar de no ser solicitado material animado, en el momento de proponer la implementación de este mismo, fue más complicado producir nuevamente este tipo de contenidos ya que al no mantener una práctica diaria de los conocimientos adquiridos en el énfasis de animación, la realización de estos se convierte en una serie de obstáculos que es necesario resolver en el menor tiempo posible de igual forma al no contar con una máquina adecuada y el software requerido para producir este tipo de piezas es necesario encontrar espacios de tiempo para usar recursos propios, sin embargo fueron de agrado las animaciones entregadas para los diferentes eventos.



Figura 2. Video promocional somos Tomasinos. Vectores usados para la animación en Motion Graphics.

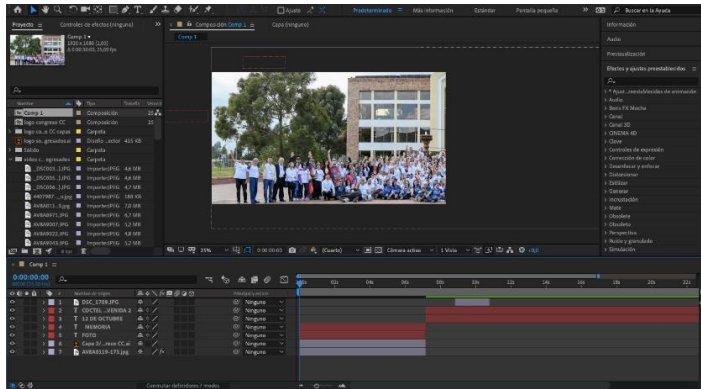


Figura 3. Video memoria. Captura del proceso en After effects del video memoria del V congreso de egresados.

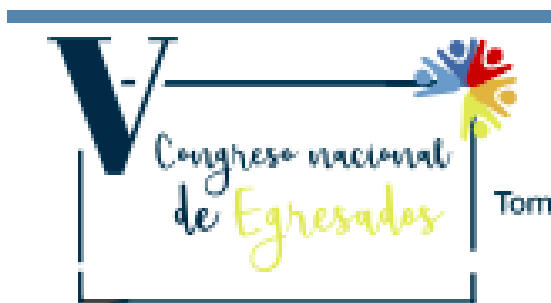


Figura 4. Video promocional congreso de egresados. Logotipo usado para la animación en After effects.

6.2.2. OSEPP (Observatorio de política pública para el postconflicto)

Reconocimiento del puesto de trabajo.

Para el reconocimiento de las funciones gráficas manejadas en el observatorio, se analizó el contenido que se sube a la página web, teniendo en cuenta que la implementación del diseño a sus productos académicos se realizó recientemente. La elaboración del material gráfico implica el análisis y la clasificación de la información escrita suministrada analizando las temáticas y líneas de investigación que se trabajan, con el fin de entender el público objetivo del observatorio. También se hace un reconocimiento de los productos ya existentes analizando la concurrencia con la cual se visita la página y cuáles son los productos más vistos. Se analiza la función multidisciplinaria que involucra el desarrollo de textos académicos de parte del pasante del observatorio los cuales son adaptados a piezas gráficas. En el tiempo transcurrido se

identifica que, aunque se produce una gran variedad de textos investigativos por el observatorio no hay una gran visibilidad de estos, por esto la oficina busca integrar elementos gráficos para promover los productos realizados, se evidencia un interés por renovar la comunicación social implementando cualquier tipo de elemento gráfico que potencie la interacción con la página.

A Continuación, se muestra en la Tabla 3 un análisis DOFA realizado a partir de las funciones del diseñador en el OSEPP, señalando, las Debilidades, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas detectadas en el transcurso de la pasantía y las estrategias que se pueden aplicar para esta dependencia a partir de los elementos previamente mencionados.

Tabla 3

Matriz DOFA Observatorio de política pública para el postconflicto

Matriz DOFA OSEPP de la Universidad Santo Tomás	Fortalezas (F)	Debilidades (D)
	1. Se manejan temas de interés para la actualidad de Colombia acerca de posconflicto 2. Permite la participación continua para la creación de productos de los estudiantes de la Universidad Santo Tomás 3. El OSEPP promueve la participación interdisciplinaria en diferentes áreas para fortalecer el observatorio	1. Falta de uso de elementos gráficos para la gestión de productos realizados dentro del OSEPP 2. No se hace el uso de elementos gráficos para potenciar la comunicación del Observatorio, lo que genera que no haya una gran visibilidad de esta dependencia dentro de la facultad y la universidad 3. No existe los medios tecnológicos suficientes para un desarrollo óptimo de la comunicación visual
Oportunidades (O)	Estrategias (FO)	Estrategias (DO)

1. Posibilidad de articular el diseño en los productos de investigación del observatorio 2. El OSEPP no contiene una línea gráfica definida, a sí mismo la comunicación del observatorio es inexistente 3. Reciente lanzamiento en la Universidad del OSEPP por lo tanto hay posibilidades de generar estrategias de posicionamiento en la comunidad tomasina	1. Difundir los productos del OSEPP a partir de piezas gráficas 2. Aplicar los procesos aprendidos en el énfasis de animación para la creación de piezas animadas que promuevan y faciliten la comprensión de las investigaciones del OSEPP 3. Hacer uso de las redes sociales y la comunicación interna de la universidad para promover los productos gráficos realizados	Estrategias (DO) 1. Traducir a elementos gráficos las investigaciones escritas que resultan ser densas para el usuario 2. Establecer la animación como un elemento que identifique la comunicación del OSEPP 3. Generar espacios plenos para el diseño en el observatorio, que contenga los medios y herramientas necesarias para un óptimo desarrollo
Amenazas(A)	Estrategias (FA)	Estrategias (DA)
1. No hay un gran reconocimiento del OSEPP en los estudiantes 2. Existe una limitación gráfica por parte de la Universidad Santo Tomás 3. Al ser un Observatorio dirigido especialmente a los estudiantes de la Facultad de Gobierno y Relaciones Internacionales no existe una afinidad hacia temas gráficos	1. Generar estrategias comunicativas sustentadas en el uso de la animación 2. Hacer uso de los motiongraphics para dinamizar los productos generados en la OSEPP 3. Difundir dichos productos por las redes sociales y la comunicación interna de la universidad	1. Abrir espacios para la comunicación visual del OSEPP 2. Proporcionar las herramientas técnicas para la elaboración de las animaciones 3. Trabajo interdisciplinario entre los investigadores y el diseñador para generar herramientas comunicativas eficientes

Matriz DOFA, análisis de las funciones del Diseñador Gráfico en el OSEPP de la Universidad Santo Tomás.

La pasantía en la Facultad de Gobierno y Relaciones Internacionales se realiza en el centro de investigación, del cual se desprende el OSEPP (Observatorio en Seguridad y Política Pública para el Postconflicto) su función es desarrollar productos académicos afines a la Seguridad y Políticas Públicas en el posconflicto con sectores de opinión en el país. Los productos que

producen son de interés humanístico y buscan despertar un espacio de reflexión a través de su sitio web. A pesar de que los documentos son de interés social, las investigaciones resultan en textos densos los cuales son tediosos para leer. Al inicio del proceso de la pasantía se detecta la carencia de diseño en la comunicación del OSEPP, por un lado, los productos que se gestionaban eran textos extensos que se dejaban en la plataforma los cuales no se publicitan ni se promovieron, lo cual produce que no haya una visibilidad del Observatorio en la comunidad Tomasina. Teniendo en cuenta que el observatorio no contenía una comunicación visual definida y existe la posibilidad de implementar elementos gráficos a los productos derivados de las investigaciones se decide generar piezas que contengan la información más relevante de los documentos generando piezas funcionales, que gracias a su factor gráfico tienen recordación en los usuarios. La implementación del diseño a los textos incrementa la visibilidad además facilita la lectura y la comprensión. Como primera medida se implementaron elementos gráficos sencillos combinados con textos a manera de infografía que brindara la información necesaria al espectador. La creación de infografías genera una mayor atracción para los lectores, mostrando información precisa y relevante, estas optimizan tiempos, y aportan a la página web, además de esto hay más satisfacción por parte de los clientes, lo cual a su vez incrementa el reconocimiento del OSEPP.

A continuación, se presenta la matriz correspondiente a la descripción de las labores desempeñadas en el OSEPP

Tabla 4

Proyectos realizados en la OSEPP durante la practica laboral

Proyecto	Realización de Piezas gráficas del texto: “Informe comparativo sobre los procesos de paz en centroamérica y el caso colombiano”
----------	---

Descripción acciones a desarrollar	El OSEPP realiza investigaciones relacionados con temas afines al Posconflicto en Colombia. A partir del texto “Informe comparativo sobre los procesos de paz en centroamérica y el caso colombiano” se realiza la diagramación de infografías.
Metodología usada para completar el proyecto	1.Lectura y resumen del texto “Informe comparativo sobre los procesos de paz en centroamérica y el caso colombiano” 2.Búsqueda de referentes para la realización del diseño 3.Selección de imágenes, tipografías y paletas cromáticas para las infografías 4.Desarrollo de las infografías
Recursos utilizados	Texto “Informe comparativo sobre los procesos de paz en Centroamérica y el caso colombiano”,computador ,Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign
Técnica aplicada	Diagramación de infografías digitales
Resultados e Impactos obtenidos	Se implementaron elementos gráficos sencillos, combinados con el texto que mostraron los aspectos principales de la investigación para facilitar la comprensión de la lectura.
Evidencia	Anexo 5
Proyecto	Realización de presentación: Terna Decanatura Facultad de Gobierno y Relaciones Internacionales
Descripción acciones a desarrollar	La presentación consistía en la diagramación de información de la Terna Decanatura Facultad de Gobierno y Relaciones Internacionales acerca de tres candidatos potenciales para la decanatura de la Facultad
Metodología usada para completar el	1.Análisis de la

proyecto	información de los candidatos, sacando de cada hoja de vida tres aspectos importantes para la presentación: Educación formal Experiencia laboral Experiencia Investigativa Productos Técnicos investigativos 2.Búsqueda de referentes 3.Realización de presentación digital
----------	--

Recursos utilizados	Textos físicos: Hojas de vida, manual de identidad, Universidad Santo Tomás, computador, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign, PowerPoint
---------------------	---

Técnica aplicada	Diagramación digital
------------------	----------------------

Resultados e Impactos obtenidos	Al momento de realizar esta actividad se buscó generar un resumen de una información extensa y lograr una optimización del tiempo a partir de información puntual. Se percibe la conformidad con la puntualidad de la información y el factor comunicacional de la presentación para la terna Decanatura Facultad de Gobierno y Relaciones Internacionales.
---------------------------------	---

Evidencia	Anexo 6
-----------	---------

Proyecto	Realización de piezas gráficas del texto: “Acuerdo final para la terminación del conflicto”
----------	---

Descripción acciones a desarrollar	A partir de la investigación producida en el OSEPP titulada “Acuerdo final para la terminación del conflicto” a partir de este texto se realizan infografías
------------------------------------	--

Metodología usada para completar el proyecto	1.Resumen del informe sacando la información
--	--

	más relevante 2. Búsqueda de referentes e imágenes afines al tema, 3.Elección de paleta cromática texturas e iconografía 3.Realización de las infografías
Recursos utilizados	Texto: “Acuerdo final para la terminación del conflicto”, computador, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign
Técnica aplicada	Diagramación de infografías digitales
Resultados e Impactos obtenidos	La creación de infografías genera una mayor atracción para los lectores, mostrando información precisa y relevante, estas optimizan tiempos, y aportan a la página web, además de esto hay más satisfacción por parte de los clientes, lo cual a su vez incrementa el reconocimiento del OSEPP, teniendo en cuenta que antes de la aplicación del diseño se solían subir informes extensos los cuales no se leen por su complejidad y extensión.
Evidencia	Anexo 7
Proyecto	Realización de piezas gráficas del texto “Las funciones de la comisión de la verdad”
Descripción acciones a desarrollar	A partir de la investigación producida en el OSEPP titulada “Las funciones de la comisión de la verdad” se diagraman infografías con la información principal del texto
Metodología usada	1.Tomando en cuenta

para completar el proyecto que ya estaban establecidos los elementos textuales se realizó previamente el estudio de referentes visuales.

2. Selección de imágenes, tipografías y paleta cromática

3. Diagramación del Brochure.

Recursos utilizados	Texto físico: Artículo “Las funciones de la comisión de la verdad” manual de identidad, Universidad Santo Tomás, computador, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign
---------------------	--

Técnica aplicada	Diagramación infografías digitales
------------------	------------------------------------

Resultados e Impactos obtenidos	Las infografías aumentan el flujo de usuarios en las páginas web, además de esto no representan un costo para el departamento, además de esto depuran la información para explicar el tema de una manera más fácil para el lector.
---------------------------------	---

Evidencia	Anexo 8
-----------	---------

Proyecto	Rediseño de Brochure: OSEPP (Observatorio en Seguridad y Política Pública para el posconflicto)
----------	---

Descripción acciones a desarrollar	Rediseño del Manual de identidad del OSEPP
------------------------------------	--

Metodología usada para completar el proyecto	1.Tomando en cuenta que ya estaban establecidos los elementos textuales se realizó previamente el estudio de referentes visuales. 2.Selección de imágenes, tipografías y paleta cromática 3.Diagramación del Brochure.
Recursos utilizados	Brochure existente del OSEPP, manual: Parámetros de creación de piezas digitales de la universidad Santo Tomás, computador, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign
Técnica aplicada	Diagramación editorial
Resultados e Impactos obtenidos	La implementación del diseño del brochure se pensó desde un diseño atrayente que rompiera con una imagen institucional y estuviera más acordes a las finalidades del Observatorio
Evidencia	Anexo 9
Proyecto	Pieza publicitaria “ “Día del profesional en Gobierno y Relaciones Internacionales”
Descripción acciones a desarrollar	Diagramación de piezas publicitarias para la comunicación interna de la facultad para el evento “Día del profesional en Gobierno y Relaciones Internacionales” que se difundió por correo electrónico y pantallas de televisores institucionales
Metodología usada para completar el proyecto	1.Selección de referentes 2.Bocetación 3.Selección de paleta cromática, tipografías

4. Realización de piezas

Recursos utilizados	Información del evento, manual de parámetros gráficos de la universidad Santo Tomás ,computador, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign
Técnica aplicada	Diagramación digital y mailing
Resultados e Impactos obtenidos	La pieza gráfica apoyó la propagación del evento realizado por la facultad, capturando más la atención de los estudiantes y los directivos
Evidencia	Anexo 10
Proyecto	Invitación “ Encuentro aliados FAGORI 2018”
Descripción acciones a desarrollar	Diagramación de tarjeta de invitación digital e impresa para el evento “ Encuentro aliados FAGORI 2018”
Metodología usada para completar el proyecto	1.Selección de referentes 2.Bocetación 3.Selección de tipografías y paletas cromáticas 4.Realización de piezas
Recursos utilizados	Información del evento, computador, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign
Técnica aplicada	Diagramación para web e impresión
Resultados e Impactos obtenidos	Las diagramación de las invitaciones fueron aceptadas por la facultad de Gobierno y relaciones Internacionales
Evidencia	Anexo 11
Proyecto	Animación Facultad “Presentación actualización curricular facultad de gobierno y relaciones internacionales”
Descripción acciones a	Realización de un video animado que contenga la información de la actualización curricular facultad de gobierno y

desarrollar	relaciones internacionales
Metodología usada para completar el proyecto	1. Guión de la “Presentación actualización curricular facultad de gobierno y relaciones internacionales” 2. Creación de un storyboard 3. Selección de imágenes, tipografías y paletas cromáticas 4. Diagramación y realización de las animaciones 5. Render
Recursos utilizado	Guion de la “Presentación actualización curricular facultad de gobierno y relaciones internacionales”, computador, Adobe Illustrator, Adobe after effects
Técnica aplicada	Animación digital: Motion Graphic
Resultados e Impactos obtenidos	Se logró realizar una pieza funcional que combinara la información compleja con la animación
Evidencia	Anexo 12
Proyecto	Animación: Presentación del OSEPP
Descripción acciones a desarrollar	Realización de un video animado con la presentación de las funciones y estructura del OSEP
Metodología usada para completar el proyecto	1. Guión de la “Presentación del OSEP” 2. Creación de un storyboard 3. Selección de imágenes, tipografías y paletas cromáticas 4. Diagramación y realización de las animaciones 5. Render
Recursos utilizados	Guion de la “Presentación del OSEP”, computador, Adobe Illustrator, Adobe after effects

Técnica aplicada	Animación digital: Motion Graphic
Resultados e Impactos obtenidos	Se logró combinar exitosamente la animación digital con la técnica Motion Graphics en la comunicación del Observatorio traduciendo la información compleja de la presentación del OSEPP con todas sus funciones. Generando una pieza dinámica , estéticamente atrayente, y con información necesaria.
Evidencia	Anexo 13

Descripción de labores desempeñadas en la pasantía en el Observatorio de Seguridad en Política Pública de la División de Ciencias Jurídicas y políticas para el Posconflicto, llevadas a cabo por el pasante de Diseño Gráfico

Como se evidenció el inicio de la pasantía en el Observatorio de la Facultad de Gobierno y Relaciones Internacionales demostró problemas con respecto a la difusión de la información generada dentro de este, por lo cual la implementación del diseño gráfico era necesaria. El inicio del proceso demostró limitaciones por la falta de conocimientos gráficos por lo cual se acordó la interpretación de los productos escritos investigación de la OSEPP a infografías, con el propósito de generar en primera media facilitar la información a los lectores del Observatorio al manejar elementos gráficos que explican los procesos complejos de dichas investigaciones, paralelo a esto la utilización de las infografías generan fácil recordación en los usuarios. La utilización de las infografías demostró una mayor eficacia para exponer los temas investigativos, facilitando los contenidos textuales y a su vez incrementando la visibilidad de este. Teniendo en cuenta la efectividad de la aplicación de las infografías en el OSEPP y Pensando en los procesos complejos comunicativos que requiere el Observatorio y a partir de los conocimientos adquiridos en énfasis de animación se decide aplicar la animación a la comunicación de este. Considerando la falta de visibilidad de esta dependencia de la Universidad Santo Tomás se decide realizar un video animado el cual explica la estructura y funciones de este (Figura 6). Para su realización, se decide utilizar la técnica de animación *Motion Graphics*, por la funcionalidad y facilidad que

esta proporciona al combinar movimientos y gráficos sencillos de manera dinámica. El uso de los *Motion Graphics* simplifica la explicación de los factores que comprenden el Observatorio, es así como se explica la estructura directiva, misión y visión, línea de investigación, investigadores, temáticas y publicaciones en un pequeño video sin tener que recurrir a textos extensos. Para la realización de la animación fue importante la aplicación de un proceso que implicó para comenzar el reconocimiento de los elementos existentes y la comprensión de estos, posteriormente se realizó un guion con una categorización de la información del OSEPP. Para empezar con el desarrollo gráfico se realizó la bocetación para tener un acercamiento de cómo se ejecutaría la animación, a partir de este se realizó un storyboard, el cual proporciona una pre visualización más fiel de la animación antes de que esta sea ejecutada. Una vez se tuvieron estos elementos se prosiguió a correcciones por parte del OSEPP y una vez consensuado se realizó la selección de paleta cromática, tipografías e imágenes, para por último realizar la animación. El uso de la animación permitió extraer la información precisa y necesaria, agregando un valor estético y dinámico, demostrando que la aplicación de la animación al OSEPP optimiza tiempos y agrega un valor comunicativo más viable. Se espera que la animación sea aplicada en su totalidad en los procesos comunicativos, tanto en la promoción del Observatorio, como en la aplicación a los productos de investigación, del OSEPP por pasantes futuro, los cuales deben crear estrategias para optimizar tiempos ya que, si bien la animación es una opción adecuada para la comunicación de dicha dependencia, es un proceso que toma mucho más tiempo en su ejecución.



Figura 5. Imágenes, animación de la presentación del Observatorio de Seguridad en Política Pública de la División de Ciencias Jurídicas y políticas para el Posconflicto, llevadas a cabo por el pasante de Diseño Gráfico

7. CONCLUSIONES

Basados en la información recolectada a partir de autores expertos en los diferentes temas relacionados con el Diseño Gráfico y la experiencia vivida durante la pasantía, se llega a la conclusión de que la animación digital es un apoyo visual de gran importancia para cualquier proceso de comunicación ya que brinda dinamismo a la información, transforma textos demasiado densos en lecturas rápidas y entretenidas. De igual forma se pone en uso la famosa frase “la practica hace al maestro” pues durante el tiempo de las prácticas laborales los estudiantes logran mejorar sus habilidades técnicas en el uso de herramientas del software

utilizado para diagramar, de igual forma retoma el uso de las técnicas aprendidas en el énfasis de animación digital.

Dentro de los aspectos más importantes a resaltar durante la práctica fue la adquisición de responsabilidad laboral, la cual ayuda a moldear en el estudiante un carácter de puntualidad a la hora de la entrega de artes finales al igual que ayuda a crecer diversos valores de la vida profesional.

Ahora bien, hablando a nivel de crecimiento personal y profesional, ayudaron al estudiante a poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y aplicados a un ambiente laboral real, en donde muchas de las ocasiones las piezas tienen un nivel de prioridad alto y son trabajadas bajo presión. Es por esta razón que surgen dos situaciones, las cuales sugieren que el diseñador todos los días haga uso de la técnica con la cual se sienta más seguro con el objetivo de buscar que mejore su habilidad; aspecto que en la pasantía, se evidenció al usar todos los días el mismo programa de diseño, lo que generó que el tiempo de entrega se convirtiera cada vez más corto, situación diferente se puede observar en cuanto a el área de la animación digital, pues al no contar con las herramientas suficientes en el puesto de trabajo para la producción de estas piezas animadas, es necesario recurrir a usar recursos propios generando que se extienda el tiempo de entrega de una producción animada en Motion Graphics.

La implementación de contenido animado dentro de las dos dependencias donde se realizó la práctica fue un evento innovador puesto que anteriormente no contaban con el personal ni las herramientas adecuadas para la producción de este tipo de piezas, sin embargo, en este período los practicantes contaban con un énfasis en animación digital, razón por la cual se buscó incluir en sus publicaciones contenido mixto. El proceso de creación de estos mini clips se convirtió en una serie de desafíos que se debían ir solucionando lo más rápido posible, pues de no ser así se

acumularía trabajo y se retrasa la publicación de las animaciones, el primer problema y el más grande fue la ausencia de un computador con características adecuadas para la producción de una pieza animada, también la ausencia de software para edición de contenidos.

Al no contar con las herramientas adecuadas en el puesto de trabajo es necesario buscar el horario en el cual trabajar en la creación de los videos, para poder ahorrar la mayor cantidad de tiempo posible es necesario antes de usar cualquier medio tecnológico escribir un guion gráfico o storyboard, pues esto ayudará a tener clara la idea del proyecto, los momentos de aparición de cada gráfico en movimiento que se usará dentro de la animación y claramente el orden de cada archivo y cada texto.

Para identificar qué técnica de animación funcionaria mejor fue necesario referenciarse de campañas publicitarias e infografías animadas producidas por expertos animadores llegando a la conclusión de utilizar únicamente como recurso de animación los Motion Graphics, teniendo en cuenta el tipo de publicaciones que manejan la OSSEP y la Oficina de Egresados los gráficos en movimiento se complementan de manera adecuada con las imágenes estáticas que se diseñan pues el tipo de información que se difunde es académica o de eventos y cursos próximos a realizar en donde normalmente lleva únicamente texto y en algunas ocasiones es densa la lectura. Finalmente, una vez hecho el render y publicadas las piezas se pudo notar que hubo un aumento de las personas que se registraron a los diferentes eventos organizados por la oficina de egresados de igual forma el aumento de los usuarios del OSSEP al realizar el video de presentación animado, esta información se obtiene gracias a estadísticas arrojadas por las redes sociales y los datos registrados por cada departamento.

8. BIBLIOGRAFÍA

Alcalá, J. Rasero, J. (2014). El papel de las t.i.c. En la animación a la lectura. Revista latinoamericana de tecnología educativa. Volumen 3(1) 395-396.

Alonso C. (2015) Recursos audiovisuales. Nuevas herramientas didácticas. Granada, España.

Asinsten, J. C. (2008). Comunicación visual y tecnología de gráficos de computadoras.

Argentina: Ministerio De Educación Ciencia y Tecnología. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/91865/comunicacion-visual-y-tecnologia-de-graficos-de-computadoras>

Bautista, S., & Méndez de Cuellar, M. (2015). Prácticas de lectura y escritura mediadas por las TIC en contextos educativos rurales. Revista Científica Guillermo de Ockham, 13(1), 97-107.

Bermile, C. (2010). Sistematización. Recuperado de experiencias.

Bermudez D. 2015. La animación gráfica digital como recurso enriquecedor de los contenidos periodísticos-audiovisuales del sitio web www.elcolombiano.com. P. 7

Blazer, L. (2016). *Animated story telling. Simple steps for creating animation and motion graphics*. Estados Unidos de América: Peachpit es.

Castro,k. (1999). Dibujos animados.Ecuador:Ciespal.

UNCTAD (2017).Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo Recuperado de: <https://unctad.org/en/Pages/publications.aspx>

Costa J. 2014. Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma Volumen 2. Número 4, P 89 - 107.

Dawkins, Z. (2015). Animation as a Communication Tool for Social Change. Recuperado de <http://static1.squarespace.com/static/555fe01fe4b0869396e90cea/t/55711228e4b03eabeef78491/1433473576817/Animation+as+a+Communication+Tool+for+Social+Change.pdf>

Deleuze G. (1983) L'Image-mouvement. Cinéma 1. Les editions de minuit.Francia: Les Éditions De Minuit

Durán,M.(2003).Imágen, movimiento y tiempo. Artes la revista.Volumen (6). P. 119.

Hernández Durana, R. A. 2008. Audiovisuales en conciertos de Rock/Pop como mejoradores de la experiencia visual y auditiva. Tesis Licenciatura. Diseño de Información. Departamento de Arquitectura y Diseño, Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades, Universidad de las Américas Puebla.

Jara, O. (2014). La sistematización de experiencias. Práctica y teoría para otros mundos posibles. Centro de estudios y publicaciones Alforja: Lima.

Juárez Santiago, E., Mazariegos Ruiz, R. A. 2003. La importancia del diseño gráfico en la elaboración de material didáctico para niños con discapacidad auditiva en la ciudad de Puebla. Tesis Licenciatura. Diseño Gráfico. Departamento de Diseño de Gráfico, Escuela de Artes y Humanidades, Universidad de las Américas Puebla.

- La Ferla J. 2007. El medio es el diseño audiovisual. Universidad de Buenos Aires. P. 9
- Millan C. 2013. Aproximación a la animación en la publicidad televisiva en el mundo. primera edición. Universidad Autónoma de occidente. P. 12 - 14.
- Munari, B. (2008). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili SL.
- Nabors, R. (16 de Agosto de 2016). alistapart. Obtenido de alistapart:
<https://alistapart.com/article/communicating-animation>
- Novick, David & Rhodes, Joseph & Wert, Wervyn. (2011). The communicative functions of animation in user interfaces.
- Orozco V. (2015) El Motion Graphics como Herramienta en el Diseño de las Infografías Multimedia de Antonio Campollo. Guatemala.
- 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). Universidad Santo Tomás, Bogotá.
- Rafael Rafols, Antoni Colomer (2006) Diseño audiovisual, Barcelona, España.
- Ruiz J, Casona C. (2017) Narrativa Visual: Recursos.
- Ricupero, S. (2007). Diseño gráfico en el aula: guía de trabajos prácticos. Buenos Aires, Nobuko.
- Sung M. 2013. De la narración literaria a la narración visual: Proyecto de ilustración. Valencia, España.

Synne Skjulstad (2007) Communication design and motion graphics on the Web, Journal of Media Practice, 8:3, p. 359-378

Thomas y Johnston. (1995). *12 principios de la animación*. New York: Hyperion.

Universidad Santo Tomás, OSEPP. (2016).Observatorio de política pública para el postconflicto.<http://osepp.usta.edu.co/index.php/acerca-del-osepp-2#l%C3%ADneas-de-investigaci%C3%B3n-del-osepp>

Universidad Santo Tomás.(2017) Presentación institucional.
Bogotá,Colombia.<http://www.usta.edu.co/index.php/nuestra-institucion-usta/la-universidad/presentacion-usta>

Universidad Santo Tomás, Facultad de Diseño Gráfico. (2017).Pregrado en Diseño Gráfico.
<http://facultaddisenografico.usta.edu.co/index.php/presentacion-del-programa-pregrado1>

Universidad Santo Tomás, Oficina de Egresados. (2017).Presentación oficina de Egresados.
<http://egresados.usta.edu.co/index.php/quienes-somos/mision-vision-funciones-y-saludo-del-rector>

Us H. (2015) La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario. Guatemala de la asunción.

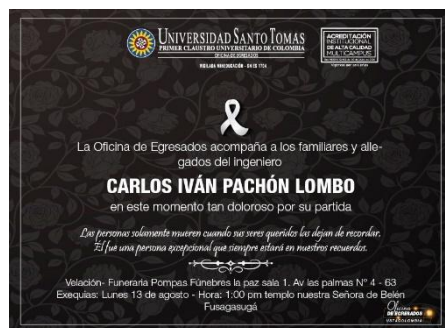
Valdivieso,S.(2015). Concepción Recursos audiovisuales. Nuevas herramientas didácticas
Opción, vol. 31, núm. 3.Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela.

ANEXOS

Anexo 1. Piezas publicitarias V congreso nacional de egresados



Anexo 2. Pieza condolencias para egresados y familiares de egresados.



Anexo 3. Piezas publicitarias evento Somos Tomasinos



Anexo 4. NotiEgresados noticiero digital para los egresados



Anexo 5. Infografías del texto: “Informe comparativo sobre los procesos de paz en Centroamérica y el caso colombiano”



Anexo 6. Realización de presentación: Terna Decanatura Facultad de Gobierno y Relaciones Internacionales



Anexo 7. Infografías del texto: “Acuerdo final para la terminación del conflicto”



Anexo 8. Infografías del texto: “Las funciones de la comisión de la verdad”



Anexo 9. Rediseño de Brochure: OSEPP (Observatorio en y Política Pública para el posconflicto)



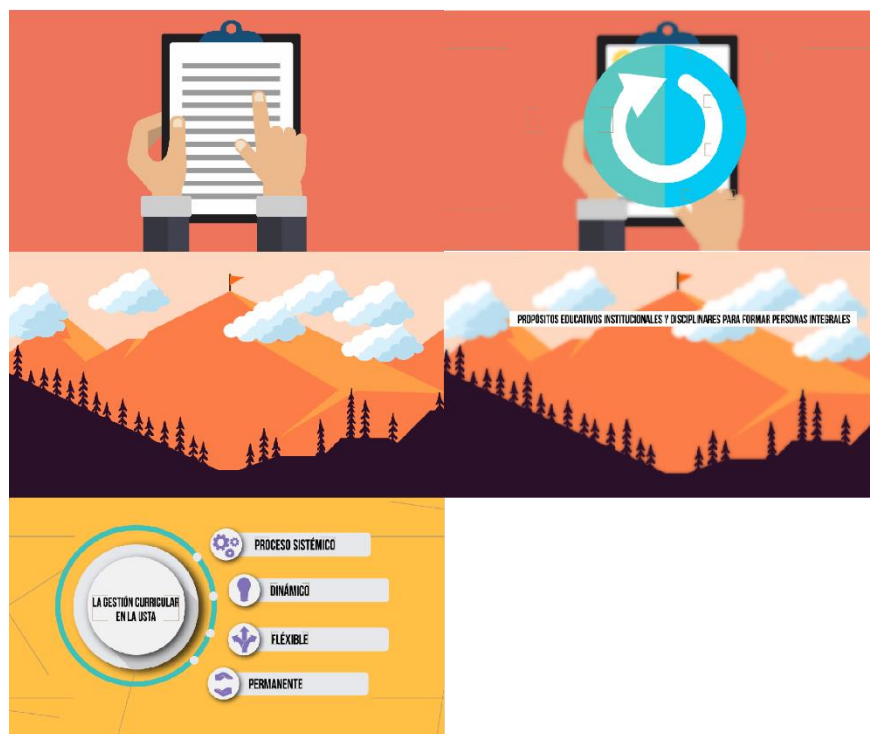
Anexo 10. Pieza publicitaria ““Día del profesional en Gobierno y Relaciones Internacionales””



Anexo 11. Invitación “Encuentro aliados FAGORI 2018”



Anexo 12. Animación Facultad “Presentación actualización curricular Facultad de Gobierno y Relaciones internacionales”



Anexo 13. Imágenes video animado: Presentación del OSEPP

