

SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS



AUTORAS:

**LIZETH VALENTINA CASTELLANOS TORRES
MARIA PAULA PRIETO BAUTISTA**

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

FACULTAD DISEÑO GRÁFICO

BOGOTÁ D.C

2023

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EN LAS EMPRESAS
CHEVYPLAN Y KALAGAS S.A.S**

Autoras:

LIZETH VALENTINA CASTELLANOS TORRES
MARÍA PAULA PRIETO BAUTISTA

Plataformas y softwares de diseño online:
Estudio entre el hacer y el pensar de los diseñadores gráficos.

Directora:

TULIA ROSA VILLA MACIAS
Docente Facultad Diseño Gráfico

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DISEÑO GRÁFICO
BOGOTÁ D.C**

2023

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi hermana menor, quien sin ser consiente de todo lo que paso antes de que naciera, ha sido la razón para que yo siguiera adelante por aproximadamente 8 años cuando todo se tornaba difícil, mostrándome que soy más fuerte y capaz de lo que creo. A mis padres quienes me han enseñado que a pesar de las adversidades no debo rendirme, que llorar es bueno para desahogarse, pero sin permitir que me las lágrimas me ahoguen porque después de los dolorosos siempre vendrán los gozosos. A mis abuelos y abuelas quienes han estado ahí para darme su apoyo emocional con sus palabras de motivación y/o consejos, apoyo económico con un plato de comida y lo más importante apoyo espiritual porque me tienen en sus oraciones y desde el cielo uno de ellos protege y guía mis pasos durante todo mi proceso en la carrera.

Lizeth Valentina Castellanos Torres

Este documento va dedicado a mi madre, por su esfuerzo y paciencia durante todo este proceso en mi carrera profesional, a mi hermana, por considerar que puedo ser capaz de todo aun cuando existen barreras que atravesar, a la Universidad Santo Tomás por brindarme las herramientas para desarrollarme como una buena profesional en cada una de sus aulas y a través de todos nuestros maestros y a mí, por perseverar, comprometerme y lograr mis objetivos como estudiante en este camino profesional.

María Paula Prieto Bautista

Agradecimientos

Quiero expresar todo mi agradecimiento a mis familiares quienes me brindaron su aliento constante para seguir adelante a pesar de que la pandemia se presentó en el camino, obstaculizando demasiado mi proceso. Cada uno de ellos desde los más pequeños hasta los de tercera edad, estuvieron pendientes de mi a pesar de la distancia y del tiempo, por lo que les agradezco profundamente el ser parte importante de mi crecimiento académico, profesional, espiritual y personal.

Lizeth Valentina Castellanos Torres

Agradezco inmensamente a mi madre, pues sin ella no estaría aquí en primer lugar, por sus esfuerzos y su apoyo para verme estudiar mi carrera profesional, a la Universidad Santo Tomás y al programa de Diseño Gráfico por recibirme con los brazos abiertos, por formarme y permitir desarrollarme como profesional a través de ellos, a mis docentes más cercanos, pues aprendí de su sabiduría y lenguaje profesional, a mi directora de proyecto, Tulia Villa, quien creyó que nuestro interés hacia nuestra temática era pertinente y nos brindó herramientas para lograr un buen producto, y a todos aquellos que me enseñaron lecciones valiosas que me ayudarán a tomar la vida con más ligereza y sabiduría, para no rendirme y ser resiliente en mis futuros proyectos.

María Paula Prieto Bautista

Contenido

1. Preliminares	Pág.
1.1. Dedicatoria y agradecimientos.	03
1.2. Contenido.....	05
1.3. Lista de tablas y figuras	06
1.4. Resumen	07
1.4.1. Palabras clave	
2. Aspectos generales.....	08
3. Introducción.....	08
4. Planteamiento del problema.....	10
4.1. Pregunta de investigación.....	11
4.2. Objetivos.....	11
5. Justificación.....	12
6. Diseño metodológico.....	14
6.1. Experiencia a sistematizar.....	15
6.2. Plan de sistematización.....	17
7. Cronograma de recopilación experiencia (Diario de campo)	20
8. Análisis de la experiencia	22
8.1. Aprendizaje significativo	22
8.2. Propuesta proyectual	24
9. Reflexión y discusiones	24
10. Propuesta.....	28
11. Conclusiones	29
12. Referencias bibliográficas	30

Lista de Tablas y Figuras

Tabla 1. Aspectos generales	08
Tabla2. Cronograma de recopilación de experiencia	19

Resumen

Para la comunidad de diseñadores gráficos, es indispensable que su sistema de trabajo sea eficiente dentro de cualquier empresa en la que esté prestando su servicio. En el mundo actual se han creado nuevas tecnologías que facilitan el desarrollo de este proceso, pues ofrecen herramientas que disminuyen el tiempo de trabajo, la generación de una idea conceptual vinculada a una marca y la producción de piezas con un mensaje para un público específico.

El siguiente trabajo de grado analiza la relación entre las plataformas y softwares de diseño online con el trabajo de los diseñadores gráficos dentro de las empresas ChevyPlan y Kalagas S.A.S, como parte de un proceso de sistematización de la experiencia de las prácticas profesionales de las diseñadoras gráficas Lizeth Valentina Castellanos Torres y María Paula Prieto Bautista. En este proyecto se exploran términos clave como la creatividad, la optimización del tiempo, la practicidad y la accesibilidad, enfocados en el trabajo del diseñador para la creación y desarrollo de piezas efectivas que estén a disposición de la empresa.

Palabras clave: Accesibilidad, practicidad, optimización del tiempo, creatividad, innovación, softwares digitales, diseño gráfico.

Aspectos generales	
Título de la propuesta	Plataformas y softwares de diseño online: Estudio entre el hacer y el pensar de los diseñadores gráficos.
Elaborada por	Lizeth Valentina Castellanos Torres y María Paula Prieto Bautista
Dirigido por	Tulia Rosa Villa Macias
Fecha	Octubre 2023

Introducción

En el mundo actual, la evolución tecnológica ha revolucionado la forma en la que abordamos el proceso creativo en el diseño gráfico. Estas innovaciones han traído consigo una mejora de la eficiencia al proporcionar herramientas y recursos que además de agilizar el flujo de trabajo, optimizan la generación de piezas dirigidas a un tipo de público específico.

Uno de los avances más notables en el gremio del diseño, es la disponibilidad de softwares y plataformas de diseño online que permiten el acceso tanto a recursos como a funciones, convirtiéndose en herramientas que automatizan las tareas que antes consumían mucho tiempo, por lo cual, en general se acelera el proceso de diseño. La producción de piezas es más precisa y rápida gracias a la segmentación y personalización que ofrece la tecnología, sin embargo, es importante cuestionar si esta simplificación de tareas se traduce en una mejora en la calidad del diseño o si presenta desafíos y preocupaciones que podrían pasar desapercibidas.

Si bien, se ahorra tiempo al automatizar las tareas, existe el riesgo de que este “atajo” limite la creatividad y la originalidad, un factor que es indispensable para la diferenciación de una marca, o en este caso, de una empresa sobre otras. La facilidad con la que se aplican efectos o plantillas preestablecidas podría ser un hilo conductor que nos llevaría a la “estandarización”

del diseño, una solución que a menudo le resta importancia a la creatividad y al proceso de pensamiento crítico que caracteriza a un diseñador.

Esta automatización comúnmente requiere de una supervisión humana para garantizar las necesidades del cliente y los estándares de calidad de la pieza, ya que, no es infalible al presentarse desafíos éticos o legales relacionados a la propiedad intelectual y otras interrogantes sobre la originalidad de los recursos compartidos, pues puede hacerse un uso indebido y/o la reproducción no autorizada.

En el marco de la investigación de este trabajo de grado, encontramos que el uso de plataformas y softwares online para el aumento de la eficiencia en los proyectos visuales empresariales, son una herramienta comúnmente usada, sobre todo cuando no hay un diseñador o necesitan piezas más accesibles para todas las áreas dentro de la empresa. Por ello, vemos pertinente hacer un análisis sobre la relación entre las plataformas y softwares de diseño online con el trabajo de los diseñadores gráficos, esto con el fin de evidenciar de qué manera los diseñadores gráficos pueden hacer uso responsable de ellas, identificándolas como una herramienta del que hacer y no volverlas fundamentales para el pensar.

Para el desarrollo del trabajo, se abordaron ítems que presentarán aspectos generales de la sistematización, expondrán el planteamiento del problema y se formulara un eje central con la pregunta de investigación y los objetivos que serán de ayuda para trazar un rumbo en busca de la solución. Posteriormente justificaremos esta y se abordará el diseño metodológico usado junto a un cronograma de recopilación de la experiencia, el cual nos ayudará a analizar el contexto, tomando aspectos de la práctica con lo aprendido durante nuestro proceso de formación, relacionando todo de manera que se evidencien los aprendizajes significativos que luego se convierten en la base de nuestro proyecto. Para finalizar se dará solución a la problemática inicial

con una propuesta proyectual que se desarrollará con el diseño de un prototipo y se plantearán las conclusiones obtenidas de esta sistematización experiencial.

Planteamiento del problema

Un profesional en diseño gráfico debe poseer habilidades como la creatividad, destreza técnica con los programas, capacidad de comprensión, interpretación, conceptualización y desarrollo de ideas bajo un diseño funcional, para crear soluciones visuales claras y efectivas usando elementos como imágenes, tipografías, colores y distribución espacial de ellos.

En la actualidad se ha presentado un debate entre los diseñadores gráficos en formación y profesionales en ejercicio, en torno a la llegada de plataformas y softwares alternativos relacionadas al diseño gráfico que se encuentran fuera de la Suite de Adobe, donde unos rechazan el uso constante de estas herramientas, pues han causado que ciertos profesionales abusen y se limiten a lo que encuentran en ellas, dejando de lado sus habilidades profesionales como la innovación, limitando su creatividad y generando una desvalorización del trabajo, al crear una zona de confort que está convirtiendo a los diseñadores en “facilistas”, perjudicando la imagen de la profesión. Por otro lado, están quienes las consideran muy útiles para la búsqueda de inspiración por sus diversos estilos, por su accesibilidad *online* y por su facilidad para una elaboración más rápida de tareas repetitivas, permitiendo agilizar y disminuir el volumen de trabajos reiterativos.

Entre las plataformas se encuentra *Freepik*, fundado en el año 2010 y es considerado la mayor web de recursos gráficos para la creación de contenido visual y así mismo, *Canva*, un software especializado usado principalmente para la creación de presentaciones y gráficos para redes sociales, fundada en el 2012. Para el año 2023, existen más de cuarenta (40) plataformas

y/o aplicaciones alternativas (Pixpa, Paint Shop Pro, PicMonkey, Visme, Easel.ly, entre otras) que basan sus funciones en campos del diseño gráfico. Al mismo tiempo se ha evidenciado una evolución en la Suite de Adobe y se ha visto un crecimiento exponencial en la web con respecto a las alternativas online, las cuales para empresas como ChevyPlan y Kalagas S.A.S, dentro de las áreas de comunicaciones internas con el diseño visual, web o audiovisual, se han vuelto fundamentales por su accesibilidad, practicidad, efectividad e incluso, la velocidad a la hora de ofrecer miles de posibles plantillas para una sola pieza.

Pregunta de investigación

¿De qué manera los diseñadores gráficos pueden hacer uso responsable de las plataformas y softwares de diseño online, identificándolas como una herramienta del quehacer y no volverlas fundamentales para el pensar?

Objetivos

Objetivo general: Analizar el uso responsable de las plataformas y/o softwares de diseño online, determinando ventajas del manejo y desventajas de su abuso, en un entorno actual donde prima la inmediatez, para evitar su uso excesivo en el trabajo cotidiano de los diseñadores gráficos.

Objetivos específicos:

1. Identificar qué factores de la actualidad influyen para el uso de las plataformas y/o softwares en el desarrollo de proyectos, piezas visuales y otros productos de diseño gráfico.
2. Sugerir límites a considerar al usar las plataformas y softwares online como herramienta de diseño.

3. Establecer estrategias que concienticen sobre el uso excesivo y generen un uso responsable de las plataformas y softwares online.

Justificación

El diseño gráfico es un proceso de creación visual funcional cuyo propósito es comunicar asertivamente un mensaje específico; en este proceso, el diseñador debe buscar la mejor forma para que el mensaje sea ideado, desarrollado, transmitido, usado y relacionado con el público objetivo. Para poder destacar y brindarle un sentido de autenticidad al trabajo que se realiza, el diseñador buscará transmitir una propuesta de valor distintiva, bien sea desde el lenguaje manejado, la filosofía del mensaje que transmite o el producto final, que es entregado al cliente. Esto se fusiona con la comunicación, su principal labor, pues es indispensable sintetizar ideas y presentar diferentes propuestas que potencializan sus habilidades.

El presente trabajo tiene como problemática un asunto que causa mucha controversia en el mundo del diseño: las plataformas y/o softwares como herramientas de diseño que son usadas con libertad y “profesionalismo” por usuarios de la World Wide Web. Estos instrumentos son sencillos de adquirir y traen beneficios en comparación con los programas de, por ejemplo, la Suite de Adobe.

El ejemplo más notorio es Canva, que principalmente tenía como objetivo permitir que cualquier usuario que no tuviera experiencia, habilidades técnicas, ni conocimientos en diseño gráfico, lograra la creación rápida y sencilla de piezas llamativas con la participación conjunta de varias personas, pues es online y gratuita; se ha popularizado rápidamente como uno de los softwares preferidos de los emprendedores con necesidad de diseños estéticos y rápidos. Una de sus principales ventajas es que no se necesitan grandes conocimientos para usarla, pues tiene una interfaz extremadamente intuitiva y fácil de usar, con centenares de plantillas y elementos

multimedia, ofrece herramientas online para crear diseños propios, tanto para el ocio como proyectos profesionales y su método de atracción es ofrecer un servicio *freemium* (uso de forma gratuita) con suficientes posibilidades, pero al mismo tiempo tiene la opción de pagar una membresía para obtener opciones mucho más avanzadas. Sin embargo, no es bien vista por la comunidad de diseñadores gráficos profesionales, quienes aluden que esta aplicación no es la adecuada para trabajar, mostrando que sus razones van desde el uso de plantillas sobre utilizadas, que lleva a que las marcas no consigan una identidad propia que las ayude a destacarse con la competencia, hasta el hecho de que trabaja con píxeles, que tienen limitaciones al ser ampliados, además que no usa vectores, que contribuyen a que la pieza al cambiar su tamaño, no pierda calidad.

Algunos diseñadores también destacan el hecho de que, al ofrecer una cantidad de plantillas y recursos demasiado amplio, Canva “estanca” la creatividad del usuario, por tanto, no le permite enfrentarse al lienzo en blanco y pensar “fuera de la caja”, al contrario, los somete a unas pautas rígidas y facilistas que detienen la innovación. Y la razón más fuerte, que muchos prefieren no admitir, es que este software ha democratizado la profesión, haciéndola accesible para personas sin estudios profesionales al respecto. Como consecuencia, ha repercutido en el mercado laboral de los diseñadores gráficos pues muchos emprendedores buscan producir *más piezas al menor costo* y han optado por realizar sus propios diseños y no contar con los servicios de un profesional en el ámbito del diseño; esta tendencia afecta económicamente a muchos profesionales del área.

Con esta sistematización de la experiencia se pretende devolverle el lugar y el sentido a lo que hace el profesional en diseño, proponiendo límites para un uso responsable de este tipo de herramientas y así trabajar conjuntamente, sin olvidar que no son herramientas profesionales y

que el diseñador es capaz de producir contenido autentico con los programas que posee como Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign, Dreamweaver, entre otros y con el conocimiento adquirido con los años para ofrecer un servicio efectivo, profesional e innovador.

Diseño metodológico

En el transcurso de las pasantías por ChevyPlan y Kalagas S.A.S se ha identificado el uso cotidiano de plataformas online como bancos de recursos facilitadores y softwares de diseño online como Canva para el desarrollo de todo tipo de piezas, dejando a la Suite de Adobe como implemento secundario o “de apoyo” para unas pocas tareas. Los líderes y jefes han elegido estas herramientas como fundamentales en su trabajo, pues les permite tener acceso en *tiempo real* a los trabajos de los diseñadores y en los casos en los que no cuentan con la inmediatez de un diseñador, se les ha facilitado hacer piezas por sí mismos sin necesidad de pensar “desde cero” una idea; esto es gracias a las múltiples plantillas que pueden copiar y luego personalizar con elementos gráficos propios de las empresas, obteniendo mayor velocidad de ejecución.

Según lo anterior, con esta sistematización de experiencia, se busca mediante la observación de comportamientos, revisión de procesos y comparación de productos finales, analizar el uso responsable de estas herramientas por parte de los diseñadores, proponiendo una caja de herramientas que abarque las ventajas del uso de estas plataformas, como ayudar a salir de bloqueos creativos y las desventajas, como la toma de recursos gráficos para usarlos tal cual y no necesariamente como una fuente únicamente de inspiración.

Fue entonces que se determinó un método de análisis cualitativo ya que según los principios disciplinares del programa de diseño gráfico de la Universidad Santo Tomás, es importante comprender las múltiples facetas que se pueden presentar en el ámbito laboral y con

ello exponer como nosotras al ser estudiantes, hemos logrado adquirir las competencias transversales suficientes que nos permiten obrar, pensar, comunicar y adaptarnos a las diferentes circunstancias dentro del entorno laboral de las empresas, trascendiendo de lo objetual o comercial y generando una transformación social en empresas como ChevyPlan, Kalagas S.A.S y en otros entornos, donde ha surgido la preocupación de que la necesidad de profesionales en diseño desaparezca, al ver que otra persona fuera del ámbito puede crear los diseños necesarios para cubrir diferentes necesidades de un contexto.

Experiencia a sistematizar

Dentro de la empresa de autofinanciamiento ChevyPlan, la estudiante Lizeth Valentina Castellanos Torres realizó su práctica en el área de Comunicaciones del departamento de Talento Humano en la sede principal, ubicada en la Cra. 7 #75 26 en la localidad de Chapinero, por un periodo de seis (6) meses a partir del 10 de julio hasta el 10 de enero, teniendo como jefe directo a Valentina Bejarano, analista de Comunicaciones con quien se pretendía generar piezas corporativas que mantuvieran el key visual del manual de identidad corporativo y el manual de comunicaciones internas, con propuestas visualmente innovadoras y al mismo tiempo conectaran a los colaboradores con las actividades, reuniones o invitaciones gracias al uso permanente de la metodología del círculo de oro, donde se daba el qué, cómo y por qué a cada una de las piezas que se llevaban a cabo.

Y, por otro lado, en la empresa Kalagas S.A.S., la estudiante María Paula Prieto Bautista se desempeñó como practicante en el edificio Kambora de la empresa Kalagas S.A.S., ubicado en la Autopista Norte #106-45 por un periodo de seis (6) meses, desde el 18 de julio de 2023 hasta el 18 de enero de 2024 de la mano de Diana Montes Muñoz y Angie Caro, con quienes

realizó piezas con el fin de lograr mayor visibilidad y crecimiento en redes sociales para potenciar la venta de sus productos traídos a Colombia directamente desde Asia, a través de una modernización y una línea gráfica establecida desde un manual de marca.

Debido a la forma de trabajo en ambas entidades, especialmente a partir del uso constante de diferentes plataformas online para algunos trabajos, planteamos la pregunta central de investigación: *¿De qué manera los diseñadores gráficos pueden hacer uso responsable de las plataformas y softwares de diseño online, identificándolas como una herramienta del quehacer y no volverlas fundamentales para el pensar?*, gracias a esto se identificó desde un primer momento que se trabajaban en estas plataformas gracias a diversos factores:

En primera instancia, hablamos de la **accesibilidad**, ya que estas herramientas permiten interactuar y editar junto a diferentes personas de la empresa quienes pueden acceder a las mesas o espacios de trabajo e insumos necesarios de internet para modificar y editar digitalmente las piezas según las solicitudes, sin necesidad de tener programas especializados en sus computadores, pues lo único que necesitan es tener conexión a una red inalámbrica estable. Por otra parte, evidenciamos que este tipo de plataformas contribuyen para una mayor **optimización del tiempo** al permitir que tareas que tardaban horas en llevarse a cabo (como la edición de imágenes, variaciones de un diseño y la bocetación preliminar) se generen en tan solo segundos y para finalizar su **practicidad**, pues ofrece una gran utilidad en la multiplicidad de plantillas, según las tendencias o las necesidades descritas en el buscador, encontrando con mucha facilidad gran cantidad de diseños preestablecidos.

Plan de sistematización

Es entonces, cuando comprendimos las ventajas por las cuales se usaban estas plataformas y softwares pero es importante recordar, parafraseando lo que dice Castro, J, sobre que el proceso de diseño tiene su origen en la mente y es algo que no se puede automatizar, lo que hacen estas herramientas es convertirse en una variante para resolver la necesidad que se presenta, pero es gracias a la imaginación y la **creatividad** que podemos encontrar esas soluciones alternativas que además de atraer visualmente, tienen un sentido que se logra transmitir gracias a las bases teóricas y prácticas que posee un profesional.

Según lo expuesto, con esta sistematización se busca plantear estrategias que pueden adoptar los diseñadores para destacar en un mercado saturado de diseños generados por estas plataformas, entendiendo según lo analizado en *“El impacto de la inteligencia artificial en el diseño gráfico”* (2023) que los diseñadores son cruciales en los procesos creativos y pueden hacer uso de estas herramientas fusionándolas con la capacidad de mantener una coherencia entre lo visual y conceptual, porque la perspectiva humana sigue siendo algo indispensable para conseguir resultados funcionales; por ello hacer un buen uso de los recursos que estas plataformas nos brindan y estableciendo límites al momento de usarlas, puede evitar un uso excesivo que nos lleve a convertirlas en una “zona de confort” de la que no se quiere salir por algún tipo de inseguridad.

Como eje central, tenemos dos aspectos que se quieren sistematizar según la experiencia, es el uso que se les da a los softwares que se basan en el diseño como Canva y plataformas como Freepik utilizadas para la ideación y el desarrollo de piezas efectivas en tiempos cortos, dentro de las empresas anteriormente mencionadas.

Ahora bien, considerando que el uso de programas externos a los usados por un diseñador profesional es un hecho, podemos destacar que este tipo de plataformas y softwares tienen diversas ventajas y desventajas que mejoran tanto la forma como el flujo de trabajo dentro de los grupos organizacionales de las empresas o en ocasiones desafían el trabajo eficaz que prometen, mientras que, al mismo tiempo, se convierten en una competencia para los diseñadores gráficos que trabajan en el ese campo. Esto nos dirige a un punto fundamental y es su importancia dentro de una empresa, en comparación con estas plataformas, puesto que, si bien tienen infinidad de facilidades para lograr un trabajo en poco tiempo a través de las plantillas y el trabajo colaborativo, existe un factor que hace la diferencia con los diseñadores: la comunicación visual fuerte y efectiva. Un buen diseñador desarrollará y fomentará la personalidad de la empresa a través de su identidad y un estilo visual coherente que transmite su mensaje u objetivo principal, que lo distancia de la competencia y genera un reconocimiento en el mercado al transmitir la idea de que la empresa se preocupa por los detalles y brinda productos o servicios de calidad, además de que le atribuye consistencia a la marca.

Durante este estudio, evidenciamos 4 factores que resultan ser claves para hacer un paralelismo importante entre el hacer y el pensar, relacionado al diseñador gráfico y las plataformas y/o softwares de diseño: la accesibilidad, practicidad, optimización del tiempo y la creatividad, que nos dan varias perspectivas que se complementan para proporcionar a las empresas originalidad, permitirles el cumplimiento de los objetivos, un buen alcance de las piezas y la eficiencia en su ejecución, así como el uso dentro de las empresas para mejorar la productividad, el acceso a los proyectos para aprobación y/o correcciones que se necesiten y que la pieza comunique efectivamente lo que se plantea.

Gracias a lo mencionado anteriormente es que evidenciamos como en ocasiones el uso de estas plataformas y softwares puede ser más amplio que el uso de las herramientas propias de un diseñador gráfico profesional y decidimos profundizar en ese uso responsable dentro de las empresas, pues vemos pertinente que se establezcan límites de usabilidad, como la implementación de plantillas y/o recursos dentro de sus piezas y emplearlas sin modificaciones, así como, simultáneamente, buscamos que se le dé el lugar y la importancia del trabajo al diseñador. Se utilizarán fuentes de información encontradas en la web, especialmente de motores de búsqueda como Google Académico con ayuda de frases claves, como: uso de las plataformas en el diseño gráfico, diseñadores vs plataformas de diseño, trabajo colaborativo, groupware y software colaborativo, creatividad, proceso de diseño y tiempo real.

Para la sistematización de las experiencias en ChevyPlan y Kalagas S.A.S., primero se identificó la problemática a partir de las necesidades de mayor rapidez y fácil edición de algunos proyectos que se requerían en el menor tiempo posible o “express”, a fin de poder estar enfocados en tareas de mayor complejidad y que necesitaran más creatividad. Además, al contar con muchos departamentos, es esencial manejar la misma línea gráfica y buscar la accesibilidad para todos, por ejemplo, en presentaciones, material promocional para web o redes, infografías, materiales de formación, políticas empresariales, informes, demostraciones de producto, formularios, invitaciones y/o comunicados; piezas que comúnmente son solicitadas de inmediato, por lo que se requiere del ahorro de tiempo y recursos.

Es común, que tanto empresas como diseñadores no tengan claridad a cerca del momento apropiado para usar este tipo de softwares, lo que genera confusiones y dificultades al tomar decisiones sobre cuándo o cómo incorporarlos a los procesos y estrategias de trabajo. Por ello,

proponemos una *caja de herramientas* que expresará las ventajas, desventajas y situaciones favorables para el uso de softwares en nuestras empresas, pues nos dará una perspectiva completa permitiéndonos tomar decisiones informadas para incorporarlas en nuestras tareas y mejorar nuestra eficiencia en la producción de piezas.

Cronograma de recopilación experiencia

Fecha	Actividad	Participantes	Observaciones
Lizeth Valentina Castellanos Torres			
Del 17 al 21 de julio	Generar la visual y el contenido de invitaciones a capacitaciones organizadas por el área de seguridad y salud en trabajo.	Diseñadora gráfica y analista de comunicaciones internas.	Se trabajó en base a la estructura de unas plantillas ya establecidas en el manual de comunicaciones internas y diseñadas en el software de Canva para que únicamente se tuviera que crear una copia y tener un banco de evidencias en la carpeta del creada en los proyectos de Canva sobre el área de SST y se buscan imágenes en diferentes plataformas como Pexels o Pixabay para ubicar en el encabezado.
Del 24 al 28 de julio	Ajustes en plantillas establecidas para el área de atracción y adquisición en ChevyPlan.	Diseñadora gráfica, analista de comunicaciones, directora de atracción y adquisición.	Se trabajó en base a variedad de plantillas ya diseñadas con meses de anterioridad en el software de Canva, donde se tiene el banco de los diferentes cargos que se buscan en la empresa a disposición de cualquiera de las participantes ya que son las piezas con mayor movimiento y frecuencia de necesidad que únicamente se les debe cambiar ya sea la ciudad, el cargo, el correo o detalles mínimos de contenido para la búsqueda de trabajadores prospectos.

Del 28 de agosto al 15 de septiembre	Actualización del diseño y contenido del instructivo de legalizaciones del área de compras en ChevyPlan.	Diseñadora gráfica, analista de comunicaciones internas, auxiliar y líder del área de compras y entregas.	Se establecen franjas de trabajo que abarcaran de una a máximo dos horas en los días hábiles para conseguir el producto final en el software de Canva para que todos los participantes pudieran tener acceso, retroalimentar y/o generar ajustes.
María Paula Prieto Bautista			
Del 6 al 12 de agosto	Creación de presentación para el área de mercadología y coordinación de ventas con imagen de Kambora	Diseñadora gráfica, mercadóloga y coordinadora de ventas	Se solicitó a la diseñadora gráfica la creación de una plantilla básica en Canva para futuras intervenciones, por parte de la persona encargada del área de mercadología y para la coordinadora de ventas. Esta plantilla diseñada fue creada en base a la imagen de marca establecida por anteriores diseñadores y de la gerente comercial de Kambora.
Del 17 al 23 de septiembre	Uso del recurso “Quitafondos” para mayor precisión de detalle y obtención de imagen en formato <i>png</i>	Diseñadora gráfica y mercadóloga	Se trabajó con esta herramienta de Canva para obtener una imagen en formato <i>png</i> de el logo de Kalagas S.A.S., el cual, era parte de un documento de formato <i>word</i> de varios años atrás y que era solicitado en vectores para editar colores y usarlo en piezas actuales en redes. Posterior a este proceso, se usaron herramientas del programa Illustrator (Ai) para crear un archivo nativo/editable.
Del 24 al 30 de septiembre	Creación de una tarjeta de cumpleaños a partir de una plantilla	Diseñadora gráfica, mercadóloga y gerente de recursos humanos	Se tomó la decisión de usar la imagen de una plantilla de la plataforma Canva para agilizar en la entrega de una tarjeta de cumpleaños para un integrante de la empresa.

Análisis de la experiencia

Aprendizajes significativos: Durante estos meses de prácticas, en cada empresa se realizaron muchas piezas que buscaban crear conexión entre el público objetivo y las marcas, por lo cual, en un principio se llevaron a cabo diferentes explicaciones a modo de capacitación para que cada una lograra desempeñar de forma adecuada su rol de practicante universitaria en el área de diseño gráfico, durante ese tiempo se comprendieron las formas de trabajar junto a compañeros y líderes, observando los programas, aplicaciones y demás softwares que se utilizan según las tareas asignadas, proyectos a trabajar y problemáticas a solucionar.

Analizando nuestras experiencias, evidenciamos que dentro de las tareas en común de cada empresa se encontraban el desarrollo de comunicaciones internas y diseños personalizados para algún producto en físico donde se evidencia la razón de ser, se transmita el mensaje de forma clara, comprensible y que se obtenga conexión para que de esta forma se logre la interacción del público de la forma más efectiva. Cada una tiene públicos diferentes, pero ambas concordamos en que el trabajo de los diseñadores es fundamental para que los mensajes se entiendan, cumplan los key visual de los manuales, creen conexión con personas reales y se haga uso adecuado de las herramientas con el fin de lograr un correcto proceso de ideación, conceptualización, diseño y publicación que deje como resultado productos llamativos, originales, estratégicos y funcionales.

Según estas experiencias pudimos recolectar aprendizajes significativos que nos han ayudado a seguir formándonos como profesionales y aprender de los ambientes laborales reales de la actualidad en diferentes contextos. Así, aprendimos a: distribuir, manejar el tiempo según el volumen de trabajo, lograr conectar con diferentes tipos de clientes reales, conceptualizar

abstracciones, ideas y conceptos para diseñar propuestas visuales que den solución a un concepto, pieza o información en un tiempo reducido, sustentar los diseños con argumentos profesionales y comprensibles para todos donde manejamos lenguaje técnico y al igual cercano al ámbito de los demás ya que en ocasiones se realizan trabajos interdepartamentales, donde se busca formar ambientes laborales tanto productivos como agradables donde se hacen retroalimentaciones respetuosas que no se deben tomar de forma personal, se afianzaron conocimientos con el uso de herramientas profesionales como lo es la Suite de Adobe, se desarrollaron habilidades con herramientas nuevas como la suite de Microsoft Office y se aprendió a optimizar el tiempo gracias a softwares o plataformas online.

Propuesta proyectual: De ahí que nos interese analizar el uso responsable de las plataformas y/o softwares de diseño online que se usan cotidianamente en las empresas, determinando diferentes factores como ventajas del manejo y desventajas de su abuso, con la ideación, conceptualización y el diseño de una guía, instructivo o manual el cual busca evitar el uso excesivo de estas herramientas en el trabajo de los diseñadores gráficos.

Reflexión y discusiones

Para destacar y demostrar el nivel de relevancia de nuestro proyecto, resulta fundamental realizar algunas acotaciones en cuanto a los términos que se adoptan como núcleo de nuestra investigación. Estas precisiones ofrecen una mayor claridad y comprensión del enfoque de nuestro proyecto y, asimismo, son pilares fundamentales para respaldar el significado y la relevancia dentro de la disciplina.

3.1. Creatividad

"El comportamiento creativo se inicia en el proceso donde tomamos consciencia de problemas, deficiencias, huecos en el conocimiento, elementos desconocidos, falta de armonía,

uniéndolas con nuevas relaciones; identificando los elementos desconocidos; búsqueda de soluciones, elaborando conjeturas, o formulando hipótesis." (Torrance, 2003)

La creatividad es propia del pensamiento humano y puede ser reproducida de formas diversas. Dentro de la actividad publicitaria contemporánea y en general, en el mundo actual, el papel del diseñador se basa en encontrar soluciones originales para captar la atención de un público específico.

Desde la visión constructivista de la creatividad, ésta puede verse como aquella que “está asociada a otras formas de pensamiento. Como tal es reconstructiva (a partir de los conocimientos y dominio procedimental previo), recombinatoria (relaciona y recombina datos y materiales de diversas procedencias) y resolutive (busca alcanzar y definir soluciones a problemas planteados)” (Alberich, J, Gómez, D, Ferrer, A. 2023), lo que nos indica que la creatividad es un proceso y establece un consenso en cuanto a:

3.1.1. El tiempo requerido

La creatividad resulta de un extenso proceso de desarrollo que requiere la materialización lineal de una idea.

3.1.2. La búsqueda activa de conexión de elementos previos o insight

El papel del insight, que representa la penetración comprensiva o estallido que inicia la exploración, es necesario para plantearse problemas con la intención de romper barreras en un ámbito del conocimiento.

3.1.3. El proceso y los resultados

Desde la perspectiva que ofrecen algunos estudios, dentro del proceso creativo, este condiciona los resultados y el resultado condiciona el proceso a seguir. Los productos creativos finales son el resultado de las variaciones y la toma de decisiones durante ese desarrollo.

En el entorno de nuestras empresas, evidenciamos que es esencial que la creatividad sea vista como un componente esencial que afecta o contribuye a la efectividad y el éxito de una pieza gráfica; es crucial en la generación y desarrollo de conceptos que posteriormente tendrán un impacto dentro de su comunicación visual.

3.2. Optimización del tiempo

El mundo digital actual requiere de gráficos que formen parte de nuestro lenguaje cotidiano, esto obliga a que los diseñadores se comuniquen correcta y eficazmente, sin importar cual sea su objetivo. Para ello y como se requiere menos cantidad de tiempo para entregar piezas a los clientes, mediante una eficaz coordinación entre las personas involucradas en el proceso y la gestión óptima de recursos, se logra incrementar su eficacia y productividad en nuestra vida laboral.

En el proceso de diseño es imprescindible satisfacer necesidades o resolver un problema mediante la ejecución de pasos: un proyecto se divide en partes con tareas definidas que se realizan en un orden específico que impulse a un proceso de diseño más inteligente. Si se logra correctamente contribuirá a realizar tareas con mayor rapidez, a tener una jornada laboral efectiva y provechosa, a alcanzar los retos diarios ágil y eficazmente, a reducir los niveles de estrés y ansiedad, un factor importante pues, son los responsables de la poca energía al abordar las tareas diarias y de los bloqueos creativos, a tomar mejores decisiones basadas en la calma y a no dejar lugar a la postergación de tareas y responsabilidades, es decir, la procrastinación, esto permitirá alcanzar los objetivos con mayor facilidad.

Para este proyecto es importante tener en cuenta este factor, pues, tanto para un diseñador como para la empresa en que trabaja, es vital que exista un buen manejo del tiempo y una mayor fluidez. Este escenario tiene algunas técnicas que hacen que todo sea más sencillo, como

organizar archivos por carpetas, usar atajos de teclado, crear plantillas, usar bibliotecas de recursos y colaborar con otros profesionales; un diseñador puede hacerlo manualmente desde un dispositivo electrónico y requiere una parte de su tiempo, esta es una de las ventajas de un software, que reúne todo en un solo lugar.

3.3. **Practicidad**

La verdadera naturaleza de la practicidad se manifiesta en nuestra capacidad de realizar concisa y eficazmente cualquier objetivo que nos propongamos, pues se habla de la síntesis perfecta entre volcar las ideas que tenemos, seleccionar las más importantes y brindar el mensaje deseado con los elementos que realmente importan.

Para el ámbito del diseño, el conocimiento se centra en el mundo artificial; emplea métodos como la modelización, la formación de patrones, y la síntesis; y sus valores primordiales son la inventiva, la empatía, la practicidad y la preocupación por lo conveniente. Para el pensamiento del diseño (design thinking) la capacidad de síntesis tanto de conocimientos y de información heterogénea es considerada como una característica primordial (Cross, 2006; Simon, 1996).

La practicidad es una cualidad que se debe cultivar a diario, mucho más cuando el ser humano va en constante evolución en un mundo con un sistema exigente, respecto a las responsabilidades otorgadas. El tiempo es bastante limitado y muchas veces, para “adelantar” o continuar con una tarea, se lleva trabajo a casa, bien sea porque los plazos son ajustados o porque el tiempo requerido en esa misma tarea, es el tiempo que se necesita para algo más importante, por eso es esencial configurar un mensaje claro y práctico, para ocupar menos espacio y menos tiempo.

En el ámbito laboral, es importante enfocarse en llevar a cabo las tareas de forma más

eficiente y luego hacerse cargo de otros proyectos. Como practicantes, buscamos ser más rápidas y organizar los tiempos laborales eficientemente, creando una lista de tareas con fechas límites, especialmente para no olvidar qué se debe priorizar, así como, al mismo tiempo, se deben evitar distracciones y en lugar de eso, concentrar la mente en una sola cosa. Por el contrario, las plataformas y softwares digitales son usados específicamente para potencializar el trabajo veloz, al tener plantillas desde cero que pueden modificarse fácilmente y por ello, no tienen un proceso creativo como un diseñador, a menos que sea la persona quien lo maneja, la que lo desarrolle.

3.4. Rápida edición

Por último, una red digital, suele estar compuesta por un editor, un revisor, un maquetador y un creador de contenidos. La rápida edición y publicación digital promueve la cooperación entre estas personas, lo que se traduce en la creación de piezas de alta calidad y una publicación que satisfaga a todos los participantes de la red.

Como practicantes de diseño gráfico, les proporcionamos a las personas pertenecientes a la empresa en la que trabajamos, herramientas que van desde plantillas de presentaciones a plantillas de piezas que ellos puedan editar más fácilmente.

Estos términos agrupan las bases de nuestra investigación, pues son aquellas más vistas dentro de las prácticas como diseñadoras en ámbito más profesional.

Propuesta

Para el desarrollo de la caja de herramientas se usa la metodología del *Design Thinking* “o pensamiento de diseño— es un método de trabajo que enfrenta y soluciona los retos y problemas que surgen en las empresas a base de creatividad, multidisciplinariedad y trabajo en equipo” (Corporativa Iberdrola,2023) ya que desde el inicio de la experiencia se empatiza con las razones que llevaron a las empresas y sus practicantes a considerar las plataformas y los

softwares como herramientas clave para cumplir con sus necesidades en un periodo corto de tiempo, posteriormente se define la problemática al clasificar la información que se obtuvo de las capacitaciones y las primeras semanas de las prácticas. Es de este modo como surge la idea de diseñar una caja de herramientas básica que servirá para redireccionar el uso que los diseñadores le dan a las mismas. Para el prototipado se han buscado referentes de entre los cuales se destaca la caja de herramientas que usan las carreras a distancia de la Universidad Santo Tomas, donde clasifican los diferentes ítems que se pueden llegar a necesitar para cumplir con un trabajo o actividad, linkean paginas o cartillas que explican más a detalle el ítem, además generan aprendizaje mediante la implementación de la gamificación en su entorno virtual de aprendizaje, con esto se pretende generar un producto mínimo viable que se pueda llegar a testear tanto en diseñadores de la nueva generación como en los profesionales que tienen un largo trayecto en el ámbito.

Referencias:

Manual de uso Genially: <https://www.calameo.com/read/006526259c17af8eb38a3>

Recursos Universidad Santo Tomás: [Ejemplos](#)

Conclusiones

Como conclusión, resaltamos que la sistematización del uso adecuado de las herramientas tanto profesionales como las propuestas por la web, contribuirá a mejorar la calidad del diseño al alentar a los profesionales y personas del común a no comprometer la creatividad y la originalidad en busca de eficiencia y a medir su uso de forma responsable, pues incentivará a los profesionales a buscar soluciones más innovadoras, promoviendo un equilibrio entre la eficacia y la libertad creativa, ya que las herramientas disponibles pueden ser aliados poderosos. Además,

también puede fomentar una mayor conciencia de las implicaciones de su aplicación en el ámbito laboral y conducir a soluciones eficaces que perduren en el tiempo.

De igual forma, destacamos la importancia de que un profesional en diseño gráfico tenga la capacidad de adaptarse a los modos de trabajo que existen dentro de las organizaciones en la actualidad, sin olvidar que es parte fundamental de los procesos creativos en las empresas, ya que sus conocimientos y habilidades, le permiten hacer realidad los imaginarios o las ideas visualizadas por otras personas, de manera funcional, efectiva, original, llamativa y destacada ante la competencia.

Con lo anterior, queremos hacer hincapié en la necesidad de no crear una “zona de confort” en las plataformas y softwares de diseño online, puesto que la era digital ha logrado avanzar en busca de ofrecernos herramientas que faciliten las tareas mecánicas, mejoren nuestros procesos, nos ayude a optimizar el tiempo de trabajo y nos sirva de inspiración en los momentos durante los bloqueos creativos, por lo cual, estas herramientas no fueron creadas para eliminar la profesión, limitar la creatividad o para que el mundo se vea igual como una plantilla preestablecida en todos los rincones del comercio, por el contrario, busca innovar gracias a un trabajo colaborativo entre miles de personas que venden, ya sean sus plantillas a Canva o sus creaciones a Freepik y otras miles de personas que revolucionan lo visible para hacer realidad lo intangible.

Referencias bibliográficas

Castro, J. (2023) Revolución tecnológica digital en el Diseño Gráfico (1990- 2020): ¿evolución, reinención o automatización creativa? Revista de las artes, 2023, Vol. 83, Núm. 1, pp. 120-121

Anónimo. El impacto de la inteligencia artificial en el diseño gráfico. (2023). Recuperado de <https://www.liftingroup.com/expertise/impacto-inteligencia-artificial-en-el-diseno-grafico/>

Ridge, B. V. (2023). El impacto de las nuevas tecnologías en el mundo del diseño gráfico. Recuperado de <https://www.mediummultimedia.com/disen/como-influyen-las-nuevas-tecnologias-en-el-diseno/#:~:text=Las%20herramientas%20digitales%20permiten%20a%20los%20dise%C3%B1adores%20trabajar%20de%20manera,m%C3%A1s%20el%20proceso%20de%20dise%C3%B1o.>

Chorowsk, M., y Crócamo, L. (2022). La democratización del diseño gráfico en la era digital. Tesis de grado en la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo Universidad de la República Uruguay.

Diseño gráfico. (n.d.). Uoc.edu. Recuperado octubre 6, 2023, de http://cv.uoc.edu/annotation/2a8c76657e215adb7c99901a3020ebbe/505423/PID_00216991/modul_5.html

José, L. (n.d.). Medir la creatividad en el diseño gráfico. Uab.Cat. Recuperado octubre 6, 2023, de <https://revistes.uab.cat/grafica/article/download/v1-n1-ayala/pdf>

División de ciencias sociales, facultad de Diseño Gráfico (2022) Proyecto Educativo del Programa (PEP). Universidad Santo Tomás.

Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Actualizado el 16 de junio de 2021. Práctica - Qué es, características, definición y concepto. Disponible en <https://definicion.de/practica/>

Influencia de las plataformas y aplicaciones enfocadas al Diseño Gráfico. (n.d.). Recuperado de <https://prezi.com/p/dfnlkrkf0uqp/influencia-de-las-plataformas-y-aplicaciones-enfocadas-al-diseno-grafico/>

Sodexo. (2023). Gestión del tiempo: ¿Por qué es importante? Recuperado de <https://www.sodexo.es/blog/gestion-tiempo/>

Sánchez, M. (2023, June 6). Software Colaborativo: Qué es, ventajas y desventajas. Raona. <https://www.raona.com/gran-aliado-software-colaborativo/>

Emil_lab. (2020). Metodologías de diseño. Recuperado de <https://emil-lab.eu/metodologias-de-diseno>

Prpic, N. (2023, enero 13). 8 formas de optimizar el proceso de diseño gráfico. Filestage: The world's best-rated review and approval platform. <https://filestage.io/es/blog/proceso-de-diseno-grafico/>

Hernández, I. P. (2021, mayo 12). 8 Pasos para Impulsar un Proceso de Diseño Eficiente para Proyectos Creativos. Ilka Perea Studio; iperher. <https://ilkaperea.com/es/2021/05/12/8-pasos-para-impulsar-un-proceso-de-diseno-eficiente-para-proyectos-creativos/>

Ridge, B. V. (2023, octubre 6). Optimización del flujo de trabajo: Cómo aumentar la eficiencia en el diseño gráfico. MEDIUM Multimedia Agencia de Marketing Digital; Medium

Multimedia. <https://www.mediummultimedia.com/disenio/como-ser-un-disenador-mas-rapido/>

Sosa, F. (1523546280000). ¿Cómo desarrollar la PRACTICIDAD? LinkedIn.com.

<https://www.linkedin.com/pulse/c%C3%B3mo-desarrollar-la-practicidad-florenia-sosa/?originalSubdomain=es>

Budon, A. (n.d.). Cómo ser más rápido en el trabajo: 7 consejos prácticos. Bitrix24.co.

Recuperado octubre 22, 2023, de <https://www.bitrix24.co/articles/como-ser-mas-rapido-en-el-trabajo-7-consejos-practicos.php>

UNIR REVISTA. (2021) ¿Qué es el Design Thinking? Características y cómo aplicarlo.

(2021). Recuperado de <https://www.unir.net/empresa/revista/design-thinking/#:~:text=Fases%20y%20objetivos%20del%20Design%20Thinking&text=El%20objetivo%20de%20este%20proceso,aplicables%20m%C3%A1s%20all%C3%A1%20del%20individuo>