

Sistematización de Experiencias:

El perfil de un diseñador Gráfico tomasino frente al perfil de un Diseñador Gráfico en
Caracol Next

Contraste de Enfoques

Nicolás Gunarópulos Contreras

Director de sistematización

Oscar Javier Cubillos Pinilla

Universidad Santo Tomás.

Facultad de diseño gráfico.

Bogotá, D.C.

2018

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi familia por brindarme su apoyo en mi proceso de formación como persona y profesional con amor y confianza, por incentivar cada día mis ganas de seguir adelante con la realización de este proyecto, para cumplir mis sueños y verme realizado como excelente profesional.

Agradecimientos

Agradezco a mi familia que ha estado presente en mi formación, sobrepasando las dificultades que nos presenta la vida. A mis profesores por el apoyo y por brindarme los conocimientos adquiridos, a mí tutor Oscar Javier Cubillos Pinilla por su tiempo, su dedicación y su experiencia y a mi equipo de trabajo de Caracol Next que me abrió las puertas del mundo laboral permitiéndome afrontar retos para crecer personal y profesionalmente.

Tabla de contenido

1. Introducción.....	11
2. Justificación.....	12
3. Pregunta Articuladora.....	14
4. Objetivos.....	14
4.1 Objetivo general.....	14
4.2 Objetivo específico.....	14
5. Estado de la cuestión.....	15
5.1 Práctica y profesión.....	15
5.2 La Bauhaus.....	17
5.3 La Economía Naranja.....	23
5.4 Universidad Santo Tomás.....	26
6. Empresa.....	30
6.1 Perfil del diseñador de Caracol Next.....	35
6.1.1 Habilidades blandas.....	35

6.1.2 Habilidades tecnológicas.....	37
6.1.2.1 Sketch.....	39
6.1.2.2 Zeplin.....	41
6.1.2.3 Google web Designer.....	43
6.2 Perfil del diseñador tomasino.....	44
7. Reconstrucción de la práctica.....	51
8. Análisis de la experiencia.....	51
9. Evaluación crítica.....	56
10. Conclusiones.....	57
11 Bibliografía.....	59
12. Anexos.....	62

Lista de Figuras

Figura 1. Portal Web Caracol Televisión.....	18
Figura 2. Módulo CVT, pieza promocional “Entre Sabanas” de Caracol TV.....	19
Figura 3. Módulo CVT aplicado en fanpage de Caracol TV	20
Figura 4. Módulo CVT para pauta publicitaria Caracol TV	21
Figura 5. Módulo CVT aplicado en fanpage Caracol TV	21
Figura 6. Fanpage Portal Web Gol Caracol.....	22
Figura 7. Producción: La Mamá perfecta, Caracol Televisión.....	24
Figura 8. Mensaje producción: La Mamá perfecta, Caracol Televisión.....	24
Figura 9. Campaña: ¿Ellos entenderán que la xenofobia no es un juego? Caracol Next, Acnur, Save the Children.....	28
Figura 10. Mensaje Campaña: ¿Ellos entenderán que la xenofobia no es un juego? Caracol Next, Acnur, Save the Children.....	28
Figura 11. Campaña: Precios Bajos Alcatel.....	29
Figura 12. Organigrama Caracol Televisión.....	35
Figura 13. Organigrama Caracol Next.....	36
Figura 14. Pre visualización Software Sketch.....	41

Figura 15. Monitor Software Zeplin.....	43
Figura 16. Monitor Software Zeplin.....	43
Figura 17. Software Google Web Designer.....	44
Figura 18. Software Google Web Designer.....	45
Figura 19. DOFA.....	51
Figura 20. Pieza promocional. Elaboración Propia. Publicada en la cuenta Oficial de Caracol Televisión en Facebook.	63
Figura 21. Pieza promocional. Elaboración Propia. . Publicada en el sitio web Caracol Televisión.....	64
Figura 22. Portada para la red social Twitter. Elaboración Propia.....	65
Figura 23. Portada para la red social Facebook.....	65
Figura 24. Portada publicada en la cuenta oficial de La Kalle en la red social Twitter	66
Figura 25. Portada para la red social You Tube. Elaboración Propia.....	66
Figura 26. Portada publicada en la cuenta oficial de La Kalle en la red social You Tube	67
Figura 27. Piezas promocionales Serie web: Entre sabanas. Elaboración Propia.....	68

Figura 28. Pieza promocional. Elaboración Propia. Publicada en el sitio web Caracol Televisión.....	68
Figura 29. Producto Sedal By Yuya en Caracol TV. Tomado de: Portal caracoltv.com.....	69
Figura 30. Piezas promocionales para el evento “Sedal by Yuya”. Elaboración Propia.....	70
Figura 31. Piezas Promocionales. Elaboración propia. Publicadas en la cuenta oficial de CaracolTV en Instagram.....	71
Figura 32. Banners promionales de evento. Concierto Acid Yecit en portal Shock. Elaboración propia.....	72
Figura 33. Pieza promocional. Sitio web Shock.....	73
Figura 34. Banners promionales.....	74
Figura 35. Banners promionales.....	75

Lista de Tablas

Tabla 1. Categorías y Objetivos de Concurso Titanes Caracol Televisión.....	25
Tabla.2. Portales Web de Caracol Next.....	32 - 33
Tabla 3. Conceptos de Creación Multimedia.....	34
Tabla 4. Módulo diseño, cultura e identidad. Pensum USTA.....	46
Tabla 5. Módulo diseño y sociedad. Pensum UST.....	47
Tabla 6. Módulo diseño y ecología. Pensum USTA.....	47
Tabla 7. Módulo diseño y desarrollo. Pensum USTA.....	48
Tabla 8. Matriz DOFA (debilidades, oportunidades, fortalezas, amenazas).....	52
Tabla 9. Matriz DOFA (análisis).....	53

Resumen

El presente documento da cuenta de una sistematización del proceso en el transcurso de la práctica profesional realizada en Caracol Next, la unidad de negocios digitales de Caracol Televisión, en donde se desarrolla y se hace uso de las competencias académicas e integrales que se adquieren en la universidad y se ponen en práctica las habilidades y capacidades ligadas al diseño digital, para crear piezas publicitarias que respondan de manera efectiva a los requerimientos de los diferentes portales web que maneja Caracol Next como: Gol Caracol, Blu Radio y La Kalle, entre otros. En el documento se busca establecer el perfil que tiene un diseñador gráfico en Caracol Next y contrastarlo con el perfil del diseñador tomasino con énfasis en Multimedia de la USTA, se revisan las habilidades blandas (soft things) y técnicas para establecer las carencias que pueda tener el egresado. Se evalúa la práctica realizada y se desarrolla una matriz DOFA, en donde se analiza la pasantía y los diferentes perfiles para crear el más completo posible al tema planteado.

Palabras clave: Diseño digital - Práctica profesional – habilidades blandas – habilidades técnicas.

1. INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico es una actividad interdisciplinaria que interactúa con otras profesiones como: mercadotecnia, publicidad y comunicación social, para cada día enfrentar retos que ponen a prueba conocimientos y habilidades. En este contexto la práctica que se realiza en Caracol Next, empresa que se destaca por la innovación y generación de contenidos digitales de entretenimiento y noticias, es una gran oportunidad para proponer, crear y llevar a cabo procesos en donde a medida que se desarrollan, se revisa si las competencias académicas adquiridas en la universidad son las necesarias para aplicarlas en la práctica, en este caso en Caracol empresa de medios y entretenimiento, en donde se requiere pensamiento creativo que responda de la mejor manera a la innovación que demanda la empresa en todos sus proyectos.

En esta sistematización de experiencias se busca analizar el perfil del diseñador gráfico con enfoque comercial en el área digital de Caracol Next, para contrastarlo con el perfil tomasino con énfasis en Multimedia que la universidad le da a la carrera de diseño gráfico y así establecer las carencias que pueda tener el egresado y que se puedan tener en cuenta para mejorar sus competencias, ya que el conocimiento y la experiencia que tiene esta empresa de medios y entretenimiento son factores que marcan la diferencia, en donde la profesión de diseño gráfico tiene diferentes campos de acción: animación, multimedia o editorial. En el desarrollo de este documento se describen las diferentes labores realizadas y la solución que se da a través de la creación de piezas publicitarias para los diferentes portales web, en donde se evidencia la importancia del contenido, la creatividad y el uso de

tecnología para el éxito de cada proyecto, permitiendo identificar las competencias del énfasis en Multimedia para saber si corresponden a los requerimientos actuales.

2. JUSTIFICACIÓN

La práctica laboral en Caracol Next, empresa de medios y entretenimiento con contenidos multiplataforma, se realiza como requisito para obtener el título de diseñador gráfico en la Universidad Santo Tomás, convirtiéndose en una gran oportunidad ya que permite aplicar los conocimientos y las herramientas que provee el énfasis en Multimedia, fortalecer las habilidades creativas y conocer si las competencias que se adquieren son coherentes en la práctica, en donde los conocimientos en Multimedia son esenciales para laborar en el área digital de la empresa.

Citando a Óscar Jara (1994), sistematizar experiencias equivale a “el sentido y la lógica del proceso complejo que significa una experiencia, para extraer aprendizajes. Busca comprender por qué ese proceso se está desarrollando o se ha desarrollado de determinada manera, interpretando críticamente lo hecho y lo logrado”. De acuerdo a lo anterior, la sistematización de experiencias permite confrontar la formación previa con los conocimientos que se adquieren en la práctica, además, en este proyecto tiene un factor transformador en cuanto busca generar una propuesta de valor que complemente el perfil del diseñador gráfico tomasino con énfasis en Multimedia. Se puede establecer entonces que el conocimiento, las habilidades y la experiencia son factores que como estudiantes en

práctica se deben tener en cuenta al gestionar proyectos, para que cada objetivo planteado pueda ser bien ejecutado.

La práctica contribuye a la formación integral de manera significativa en donde las labores asignadas son un incentivo para el desarrollo profesional, desde esta perspectiva, este documento busca exponer el proceso llevado a cabo en una empresa de medios y entretenimiento, elaborando piezas digitales, teniendo presente que cada día las tendencias en diseño cambian y los diseñadores deben resolver problemas con ideas innovadoras en el mundo digital, en consecuencia, la formación integral del profesional tomasino le permite enfrentar el entorno laboral con responsabilidad teniendo presentes los valores tomasinos:

“promover la formación integral de las personas... para que responda de manera ética, creativa y crítica a las exigencias de la vida humana y estén en condiciones de aportar soluciones a la problemática y necesidades de la sociedad y del país”. (PEI USTA, 2016, p.100)

A partir de este pensamiento, los estudiantes tomasinos intervienen en problemáticas sociales, creando proyectos para trabajar en conjunto con las comunidades, y contribuir a un mejor entorno mediante acciones concretas que respondan de manera integral con sentido crítico y ético, sin embargo, hay que tener presente que en la práctica laboral, el estudiante se enfrenta a retos diferentes, en donde se plantean y ejecutan actividades en un panorama comercial, es este sentido, se analizarán las labores desarrolladas al interior de la empresa de medios y entretenimiento Caracol Next, para identificar si las competencias adquiridas en el énfasis de Multimedia responden a las necesidades reales de la empresa, en donde los formatos que se hacen para medios digitales tienen gran demanda. Es aquí donde

surgió la siguiente pregunta y la necesidad de caracterizar el perfil de un diseñador gráfico para laborar en una empresa de medios como Caracol Next.

3. PREGUNTA ARTICULADORA

¿Con base en la experiencia en Caracol Next, es posible establecer las habilidades que requiere un diseñador en el área digital que pueda complementar el perfil de diseñador gráfico tomasino con énfasis en Multimedia?

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General:

Identificar las habilidades blandas (soft skills) y técnicas que tiene un diseñador gráfico en Caracol Next que puedan complementar la formación del estudiante tomasino con énfasis en multimedia

4.2 Objetivos específicos

Identificar las habilidades que requiere un diseñador gráfico para laborar en la empresa de medios como Caracol Next, en el área digital, o en áreas afines.

Establecer que habilidades desarrolla un diseñador en Caracol Next que permita contrastarlo con respecto a la formación en la USTA y se puedan complementar.

Procurar la relación entre teoría y práctica profesional, para conocer el aprendizaje logrado con relación a los conocimientos adquiridos en la USTA.

5. ESTADO DE LA CUESTIÓN

5.1 Práctica y Profesión

Antes de iniciar el proceso que conlleva esta sistematización de experiencia se establece de manera concreta la definición de práctica profesional, para lo cual se define de acuerdo a la Real Academia Española (RAE).

Práctica: “adj. Dicho de un conocimiento: Que enseña el modo de hacer algo.” “adj. Que piensa o actúa ajustándose a la realidad y persiguiendo normalmente un fin útil.” “Ejercicio que bajo la dirección de un maestro y por cierto tiempo tienen que hacer algunos para habilitarse y poder ejercer públicamente su profesión”.

Profesional: “adj. Dicho de una persona: Que practica habitualmente una actividad, de la cual vive.” “adj. Dicho de una persona: Que ejerce su profesión con capacidad y aplicación relevantes.”

En este sentido, la práctica profesional que se realiza en Caracol Next, es una actividad en donde se ponen a prueba los conocimientos previos y se generan habilidades para crear y desarrollar propuestas efectivas de comunicación visual. Es un proceso formativo en donde se hacen propuestas con contenido creativo, que respondan de manera efectiva a los resultados que espera la empresa en la comercialización de su contenido.

María Cristina Centeno, docente-investigadora (2017) evidencia la necesidad de potenciar la práctica profesional a través de un enfoque totalizador que logre el desarrollo integral de los estudiantes, describe la práctica profesional como “la instancia en la que se aplican los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación profesional de los universitarios y en ella desarrollan su habilidad creativa para resolver las diversas situaciones que se le presentan.” es importante señalar, que la creatividad es la que impulsa la innovación, las dos son actividades que en la práctica profesional marcan la diferencia a la hora de enfrentar retos en donde se vive un continuo cambio y el miedo a enfrentar errores puede llevar a la situación planteada por Robin S. Usher (1987) “La práctica, puede ser rutinaria, repetitiva e improductiva y se puede percibir como algo «inmutable».”, por este motivo, es importante la buena actitud con la que se enfrenta este proceso, perdiendo el miedo a equivocarse, teniendo en cuenta que es una oportunidad de aprendizaje, en donde se adquieren habilidades que complementan la formación como profesionales, afrontando cada reto que se presenta con responsabilidad y compromiso, ante la perspectiva de que la práctica se convierta en un trabajo estable.

En este contexto, hoy en día el diseñador gráfico cumple una función estratégica, garantizando que los productos o servicios de las empresas lleguen en forma efectiva a los consumidores, generando amplias ventajas competitivas, de modo tal, que en el ejercicio de la profesión, en este caso con énfasis en Multimedia, permita reconocer cuales son las competencias y habilidades necesarias para ejercer su labor dentro de la empresa, de acuerdo a la demanda real.

En este orden de ideas, se van a tener en cuenta conceptos sobre diseño según la escuela Bauhaus, la importancia del diseño gráfico en la Economía Naranja y la formación del estudiante tomasino para entender como la profesión de diseño gráfico lleva a cabo procesos comunicativos que tienen influencia a nivel social, económico y cultural, generando tendencias o hábitos en el entorno actual, en donde la globalización trae continuos cambios de comunicación y conectividad.

5.2 La Bauhaus

Es importante recordar el pensamiento de la escuela Bauhaus acerca del diseño ya que fue la que marcó y transformó esta disciplina desde 1912 y que actualmente continua estableciendo al diseño gráfico no solo como una profesión sino también como un movimiento que rompió esquemas.

“No solo busca el desarrollo libre de la personalidad, sino también proporcionar capacidades creativas básicas en el sentido de un «lenguaje creador por encima de lo individual», que debería servir como base de la comprensión y la comunicación en los miembros de la Bauhaus.” (Rainer Wick. 1982)

Es necesario considerar el “lenguaje creador” como el que cada persona desarrolla y a través del cual expresa su identidad, sus valores y su conocimiento. El poder del lenguaje creador radica en no caer en falta de creatividad que impida expresar ideas que logren crear interés para los usuarios. De acuerdo con lo expuesto, la Bauhaus, tiene influencia directa en el diseño de productos digitales en donde sus características y conceptos se aplican en

las piezas promocionales y campañas de los portales web que maneja Caracol Next, por eso a continuación se citan algunos ejemplos en donde estas características están presentes.

Usabilidad y funcionalidad: Un buen diseño Web debe ser atractivo y funcional a la vez y esto se evidencia en el portal Web de Caracol TV en donde la información de todas las producciones que ofrece al usuario son claras y sencillas, facilitando el uso de herramientas para navegar. Esta característica permite ver el contenido con apoyo de imágenes con el fin de darle al usuario una muestra previa sobre la temática que tiene cada producción, además le da una identidad propia a cada serie. En los procesos de creación, es una característica esencial a la hora de plasmar información en los portales web, en donde cada producción tiene su identidad establecida en el logo, capítulos y cortinillas, para que no se pierda el concepto general que maneja el portal.

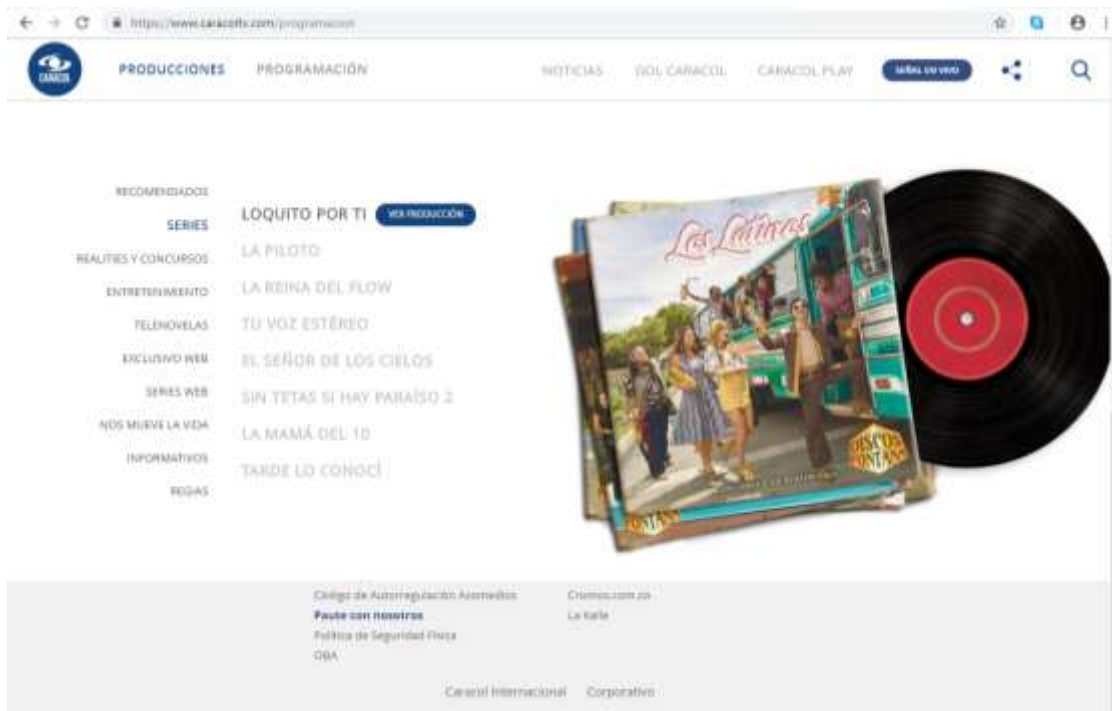


Figura 1. Portal Web Caracol TV – Tomada de caracoltv.com

Manejo de tipografías legibles y racionales: Se utilizan tipografías como Font Sans Serif, textos escritos en forma horizontal, vertical o diagonal y letras en mayúscula o en minúscula. Esta característica ayuda al lector a desglosar la información que va a leer, en este caso, la pieza promocional de la producción “Entre Sabanas”, tiene una tipografía moderna y legible que logra generar en el usuario interés por conocer más del tema. El manejo de tipografías sencillas se pone en práctica en los titulares, los destacados, pies de página y en el tema que se va a desarrollar en cada capítulo.



Figura 2. Módulo CVT, pieza promocional “Entre Sabanas” de Caracol TV. Elaboración propia



Figura 3. Módulo CVT aplicado en fanpage de Caracol TV. Tomada de Caracol TV

Color como significado: Se usan de manera consciente las cualidades del color en cuanto a que transmite emociones y le da un mayor significado a cada objeto. En el portal Web de

Caracol TV el uso del color es importante, para que al momento de navegar en la página, los usuarios tengan identificados los contenidos de su interés con mayor claridad. Un ejemplo de esta característica es la pieza promocional 1,2,3, Probando Probando con Saltin Noel, sobre recetas prácticas, que utiliza de fondo el color rojo por ser un color que atrae, logra mantener la atención de las personas y tiene un porcentaje alto de visibilidad.



Figura 4. Módulo CVT para pauta publicitaria Caracol TV – Elaboración propia



Figura 5. Módulo CVT aplicado en fanpage Caracol TV. Tomada de caracol tv.com

Economía y jerarquía: En los portales web, estos elementos de diseño siguen líneas geométricas sencillas, sin sombras, texturas o degradados y con elementos funcionales que mejoran la experiencia del usuario. En este ejemplo del portal de Gol Caracol se utilizan rectángulos para organizar y jerarquizar la información, con el fin de presentarla bien estructurada, en donde las estadísticas, reportes, tablas de las ligas, equipos y jugadores sea agradable y sencilla de localizar, con fondos oscuros para generar un contraste agradable al lector.



Figura 6. Fanpage Portal Web Gol Caracol. Tomada de golcaracol.com

5.3 La Economía Naranja

La economía naranja o economía creativa busca incentivar industrias culturales y de entretenimiento con el fin de convertir todas las ideas creativas en bienes y servicios. En la economía naranja la creatividad como motor de la innovación contribuye a incentivar industrias como el diseño gráfico, digital e industrial, la televisión, el cine la música y el teatro, entre otras. En este sentido, el aporte de Caracol Next a la economía Naranja es muy

importante ya que gracias a sus continuos logros y reconocimientos se ha consolidado como la unidad de medios digitales más importante del país.

Marcelo Liberini, vicepresidente digital de Caracol Next, asegura: “Conformar un equipo de trabajo sólido, conseguir y consolidar nuestro liderazgo, estar atentos a los rápidos cambios de la industria reaccionando con velocidad y profesionalismo y promover la innovación y la creatividad en el equipo, han sido las bases estratégicas de nuestro trabajo y las metas más importantes que nos hemos impuesto y creo que hemos podido conseguir”

Para Caracol Next los resultados son positivos, gracias al equipo de trabajo con valores, habilidades blandas (soft skills) y tecnológicas que se complementan de manera integral en espacios dinámicos para crear contenidos de entretenimiento y noticias con métodos de comunicación asertiva y narrativas de comunicación innovadoras, con el claro objetivo de estar cada vez más cerca de sus audiencias. Ejemplo de este trabajo es la campaña publicitaria realizada para el día de la madre, sobre la importancia de lo que ellas significan, al final deja el mensaje” la mamá perfecta si existe, es la tuya”.



Figura 7. Producción: La Mamá perfecta, Caracol Televisión. Tomada de caracoltv.com

LA MAMÁ PERFECTA SÍ EXISTE.
ES LA TUYA.

Figura 8. Mensaje producción: La Mamá perfecta, Caracol Televisión - caracoltv.com

Por otra parte, el impacto de la economía naranja en lo social, está dado por la oportunidad de generar proyectos que destacan el trabajo generoso y solidario de personas con talento y creatividad en beneficio de comunidades. En este sentido, Caracol reconoce y premia este tipo de labores, ejemplo de superación valor y compromiso, en el concurso “Titanes Caracol” con cinco categorías. Los ganadores reciben el acompañamiento y las herramientas necesarias para un mayor nivel de gestión que potencialice sus iniciativas.

El objetivo en cada categoría es:

Cultura	Desarrollar algún tipo de manifestación artística que mejore la calidad de vida de la comunidad.	Educación	Incentivar el conocimiento, en valores y competencias ciudadanas para fortalecer competencias.
Tecnología y conectividad	Facilitar el acceso a la tecnología para reducir las diferencias sociales y fortalecer el crecimiento equitativo de la sociedad.	Salud y Bienestar	Propiciar bienestar físico, mental y social para tener una vida sana.
Sostenibilidad ambiental Realizar acciones orientadas a la protección de especies vegetales y animales			

Tabla 1. Categorías y Objetivos de Concurso Titanes Caracol Televisión. Elaboración propia

Las historias de vida de las personas ganadoras los convierte en referentes de creatividad, liderazgo, superación, recursividad y entrega, son historias que inspiran e invitan a ser parte de la construcción de un mejor país. Para conocer más: <https://titanes.noticias.caracol.tv.com/>

5.4 Universidad Santo Tomás:

Teniendo presente que el diseño gráfico es una profesión con un gran potencial para enfrentar los cambios en la economía que propone el Estado, los estudiantes de la Universidad Santo Tomás tienen una formación integral y conocen de cerca la realidad de su entorno para entender lo que sucede, por qué sucede y cómo se puede contribuir a este cambio desde la profesión. Por este motivo desarrollan proyectos sociales con el apoyo y seguimiento de los docentes, en donde se integran: ciencia, tecnología, arte y creatividad.

En estos proyectos se realiza una investigación acerca del problema que se quiere resolver, se diseñan las posibles soluciones, se exponen las ideas y se lleva a cabo la que mejor dé solución al problema. Los colores de Juan XXIII, Reivindicación de las víctimas de la violencia en el Alto Naya y la recuperación ambiental del espacio aledaño Jardín Infantil Verona, localidad Suba son proyectos en donde se benefician tanto los estudiantes por la experiencia que adquieren como las comunidades por el beneficio de la labor realizada. Para conocer en detalle cada proyecto:

facultaddisenografico.usta.edu.co/index.php/proyeccion-social

Basado en las tres perspectivas mencionadas anteriormente: la Bahaus, la economía naranja y la USTA, se puede decir que ejercer la profesión de diseño gráfico, en este mundo globalizado, exige que el diseñador gráfico tenga un mayor conocimiento de los diferentes

medios y soportes tecnológicos, sea más estratégico y desarrolle habilidades blandas (*soft skills*), acercándolo a las verdaderas necesidades del usuario.

Ahora bien, es indispensable tener claro que el principal rol del diseñador gráfico es transformar la manera en que se quiere transmitir un mensaje integrando diversos aspectos políticos, sociales y culturales en un contexto en particular, en este sentido Alina Wheeler (2013) afirma: “El diseño es inteligencia hecha visible, como la capacidad de generar información nueva combinando la que recibimos del exterior con aquella de la que disponemos en nuestra memoria”. Entonces, para que las ideas tengan forma y un resultado tangible, es necesario asumir cada reto sin miedo, desarrollando ideas creativas e innovadoras, trabajando en equipo para responder de la manera más proactiva a las tendencias del mercado, en donde cada contenido publicado se haga de la manera más sencilla y logre crear emociones en los usuarios q lo conecten con la marca.

De acuerdo a lo anterior se utilizan dos ejemplos de campañas publicitarias en donde se evidencia y compara lo planteado por Alina Wheeler:

“Somos Panas Colombia”, es una campaña liderada por CaracolNext, Acnur y Save the Children para desestimular los mensajes de discriminación que circulan en las redes sociales en contra de los venezolanos y promover la solidaridad, demostrando de esta manera que los niños no ven la xenofobia como un juego. La calidad del contenido y la narrativa hacen que se reflexione y se rechacen todas las expresiones negativas. Es una campaña que genera solidaridad y una intención de cambio en la conducta de las personas.



Figura 9. Campaña: ¿Ellos entenderán que la xenofobia no es un juego? Caracol Next,
Acnur, Save the Children

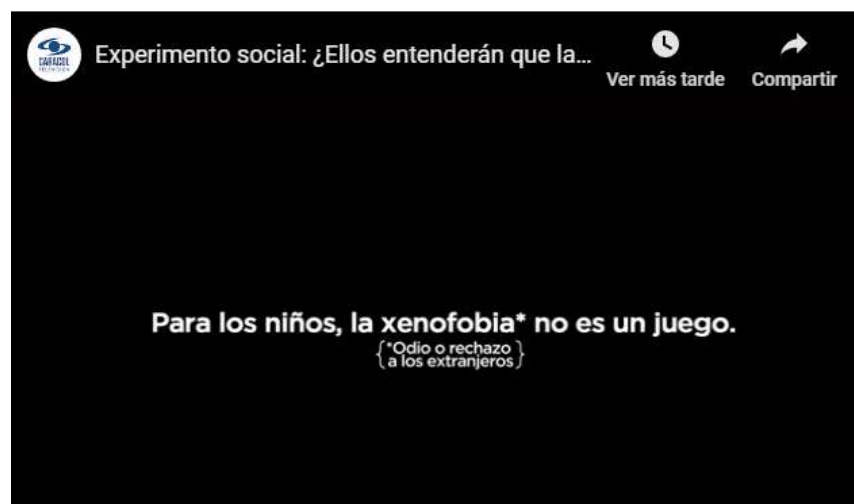


Figura 10. Mensaje Campaña: ¿Ellos entenderán que la xenofobia no es un juego?
Caracol Next, Acnur, Save the Children

“Precios bajos” es una campaña de Avantel, en donde uno de sus distribuidores como estrategia de ventas, contrató a tres personas que padecen enanismo para promocionar los precios bajos de sus productos. La empresa recibió fuertes críticas en todas las redes sociales, en donde se evidencia el mal uso de la estrategia publicitaria por ser discriminatoria al pretender hacer una comparación de los precios bajos con la baja estatura. Aunque la idea de la campaña tiene imágenes que impactan y causan recordación, produjo rechazo y en consecuencia el fracaso de la campaña.



Figura 11. Campaña: Precios Bajos. Alcatel

Con estos dos ejemplos se puede entender la influencia que tiene el diseño en la sociedad, cómo cada proyecto tiene un contexto propio que comunica una idea y cómo incide en la actitud y comportamiento de las personas, produciendo diferentes reacciones:

emoción, alegría, sorpresa o rechazo, y de esta manera se puede determinar el éxito o el fracaso de una campaña publicitaria.

6. Empresa

Para contextualizar sobre las temáticas de la sistematización de experiencias es importante conocer la empresa donde se realizan las pasantías profesionales y en donde surge la pregunta articuladora del mismo.

Caracol Televisión

Misión

“Emocionar a diario a las audiencias, con contenidos multiplataforma innovadores, generando valor de manera sostenible para nuestros clientes, colaboradores y accionistas.”

Visión

“En el 2018 ser la compañía líder de televisión, radio y digital en Colombia, claramente diferenciada de la competencia, con el mejor talento del mercado y reconocida a nivel internacional como una de las tres grandes marcas de entretenimiento en español.”

Valores

* Profesionalismo.

* Respeto

- * Confiabilidad
- * Desarrollo Humano
- * Responsabilidad Corporativa

Caracol Next

Caracol Next, es la unidad de negocios digitales de Caracol Televisión que se destaca por la innovación digital y la generación de contenidos informáticos y de entretenimiento con marcas líderes como Caracol Televisión, El Espectador, Gol Caracol, Blu Radio, Noticias Caracol, Cromos, Shock y La Kalle. En los últimos dos años se ha posicionado como líder en el mercado digital, por crear múltiples formatos, generar contenido para noticias y entretenimiento y construir espacios de interacción con sus usuarios. Frente a esta responsabilidad.

Marcelo Liberini vicepresidente de medios digitales de Caracol TV afirma: “Las tendencias indican que los contenidos cada vez más van hacia lo móvil y nuestra experiencia ha logrado tener mayor presencia de nuestras marcas en estos dispositivos, mejorando el uso de los consumidores. Queremos seguir siendo líderes, por eso Caracol Next busca darle mayor relevancia al negocio pensando una estrategia a largo plazo partiendo de una identidad en el mundo corporativo digital y este es el inicio”.

Es por esto, que en Caracol Next todos los proyectos que se llevan a cabo interpretan las necesidades de los usuarios para producir contenidos audiovisuales diferenciadores para cada marca, en donde la interacción con el público logra una conexión emocional. En este

sentido, la empresa mantiene la innovación en cuanto a narrativas de comunicación, con contenidos atractivos e interactivos, mejorando la experiencia del usuario. Cada portal web tiene audiencias diferentes, determinadas de la siguiente manera:



www.caracoltv.com

En entretenimiento

Ofrece un catálogo variado en su programación que incluye telenovelas, series, infantiles, programas de humor y realities.

www.golcaracol.com

En temas deportivos

Fútbol nacional e internacional. Emite partidos, realiza entrevistas y hace análisis de entrenadores y equipos.



www.noticiascaracol.com

En informativos

Contenido actual de lo que sucede en Colombia y el mundo.

www.elespectador.com

En contenidos periodísticos

Líder en las nuevas formas para narrar historias, presentar sus investigaciones y generar opinión. Es reconocido por la creación de formatos audiovisuales originales como "La Pulla".



www.shock.com

En audiencias jóvenes

Contenido actual en temas culturales: música, cine, moda, internet en Colombia y el mundo.



Tabla.2. Portales Web de Caracol Next. Elaboracion propia.

Caracol Next utiliza el internet como medio para conectar los usuarios con el portafolio de productos que ofrece, facilitándoles la interacción por la inmediatez en la comunicación, la continua evolución de las distintas aplicaciones y el dinamismo en los sitios web como en las redes sociales. Para que los portales web sean más atractivos y funcionalmente más eficientes se tienen en cuenta los conceptos de creación multimedia tales como:

Navegabilidad	Interactividad	Usabilidad	Arquitectura de la información	Interacción de medios
Facilita el desplazamiento de los usuarios por la web.	Permite interactuar de forma inmediata Facilita el desplazamiento de los usuarios por la web.	Facilita al usuario navegar en los portales web y las redes sociales.	Se analiza, organiza, estructura y dispone el contenido de manera funcional.	Se utiliza texto, imagen, enlaces, audio o vídeo para enriquecer el contenido.

Tabla 3. Conceptos de Creación Multimedia. Elaboración propia.

Hay que tener en cuenta que el éxito de todos los proyectos de comunicación interactiva en los portales web de la empresa, radica no solo en hacer presencia en Internet utilizando las herramientas digitales adecuadas y aplicadas correctamente, sino en hacer conexión emocional de los usuarios con la marca, esa relación emocional es la que permite que el cliente se fidelice y promueva la marca. Es importante resaltar que los dispositivos móviles son los principales canales para difundir y compartir contenido de forma rápida en las redes sociales que hoy en día son el mejor medio para llegar a más personas.

Equipo

Caracol Next cuenta con un equipo de trabajo en donde el talento, y la experiencia laboral garantizan el éxito de cada proyecto, es un trabajo colaborativo que contribuye a los resultados positivos que ha tenido la empresa en los últimos años. Existe una estructura bien organizada en el área de trabajo, donde cada integrante cuenta con las habilidades específicas que cada cargo requiere, en este caso las habilidades mencionadas se refieren al cargo de diseñador gráfico, perfil el cual aplica el practicante.

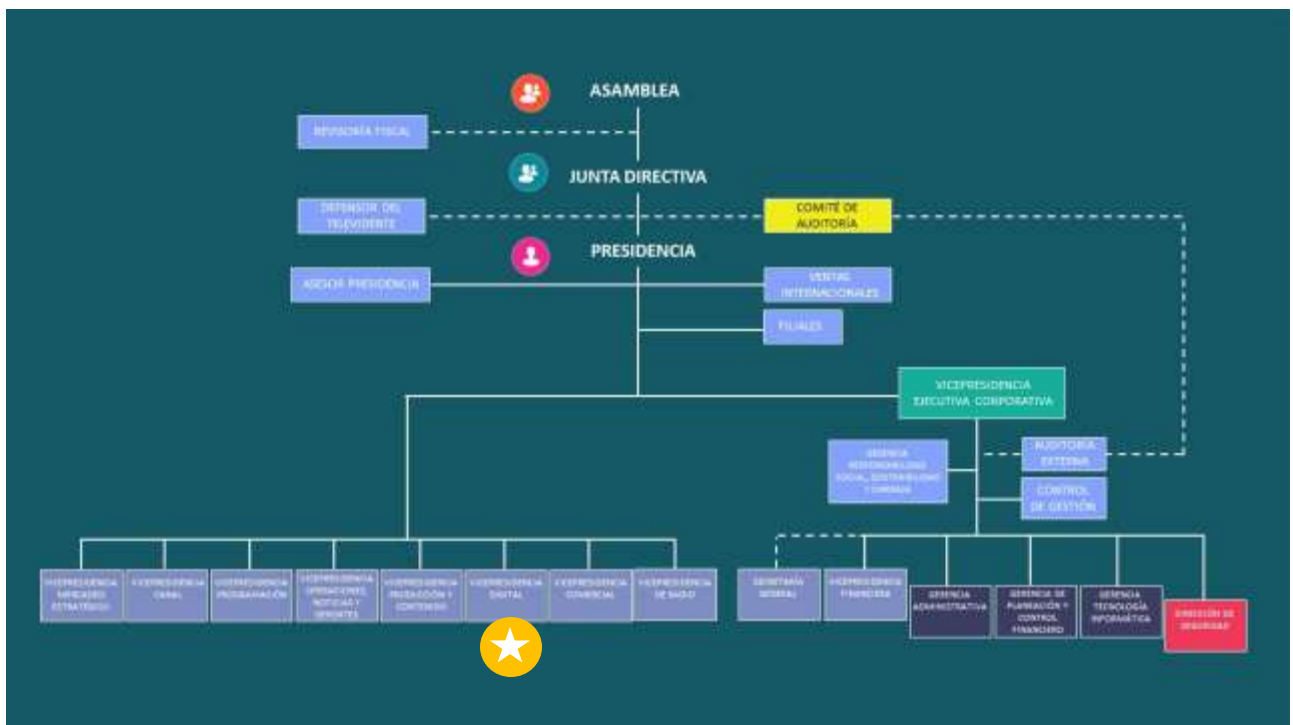


Figura 12. Organigrama Caracol Televisión. Tomado de caracolcorporativo.com

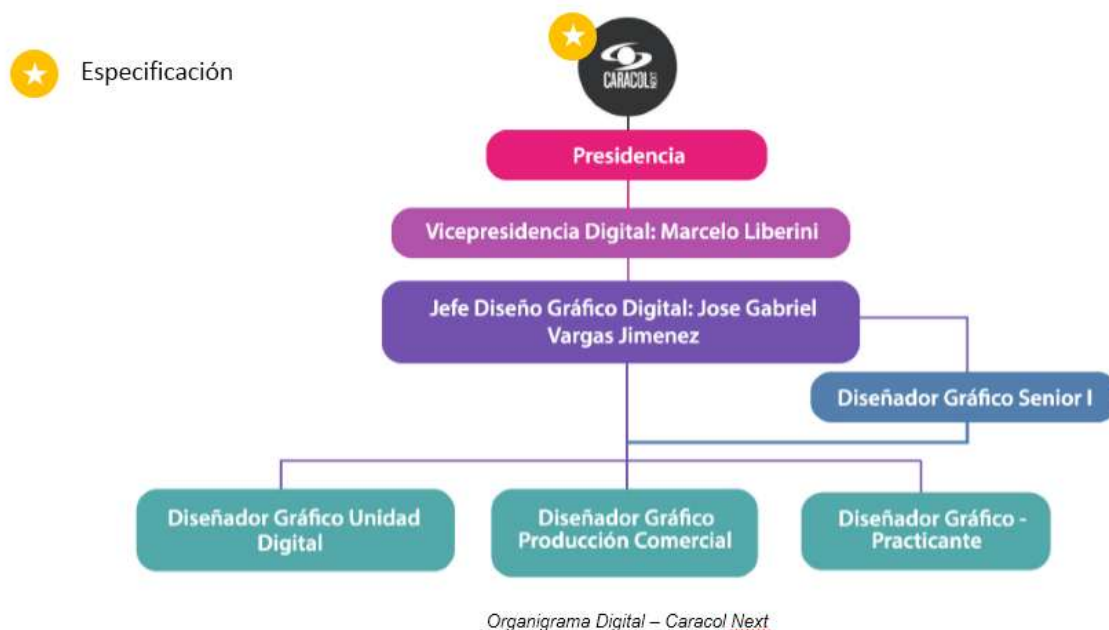


Figura 13. Organigrama Caracol Next. Elaboración propia.

6.1 Perfil del diseñador gráfico en Caracol Next:

Es un profesional multidisciplinar con habilidades blandas (soft skills) y habilidades tecnológicas, su labor hace parte fundamental de la comunicación visual de la empresa, tiene conocimiento en diseño web, crear contenidos, piezas publicitarias y pauta digital, integrando: texto, imagen, audio, video o animación en los portales web y las redes sociales, con estrategias innovadoras y funcionales.

6.1.1 Habilidades blandas (soft skills):

Son las habilidades asociadas a la personalidad, le permiten al diseñador gráfico desempeñar su trabajo de manera eficiente en temáticas como: trabajo en equipo, manejo

efectivo del tiempo, liderazgo, comunicación efectiva, entre otros. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID), publicó el reporte Desconectados (2012) en donde se hace referencia a que estas habilidades dependen del ambiente en el cual se desarrolle una persona; familia, colegio o universidad y son determinantes en los resultados laborales y para las empresas, los empleados que cumplen este tipo de habilidades son más productivos.

Según Fabián López (2017), especialista en gerencia de Recursos Humanos de la Universidad Externado de Colombia: “Estas capacidades van mucho más allá de lo que puede aprender cualquier estudiante en las mejores universidades. Son atributos que cada persona puede ir cultivando a lo largo de su trayectoria profesional pero que, actualmente, marcan una diferencia radical bien sea en un proceso laboral o en la velocidad con la que se asciende gerencialmente al interior de una empresa”.

En este sentido, las habilidades blandas le permite al diseñador afrontar los retos que se presentan cada día, con acciones que no se encuentran en ningún manual y son fundamentales para contribuir al éxito de los proyectos de la empresa Caracol Next. Estas habilidades son:

- * Creatividad: Implica tener una imaginación constructiva que genere nuevas creaciones gráficas y de contenido.
- * Responsabilidad: Se asume un compromiso para realizar labores en el momento y tiempo establecido.
- * Liderazgo: Dirige, comunica y delega hábilmente las labores a realizar.

- * Trabajo en equipo: Tiene buena comunicación con el equipo de trabajo y establece relaciones positivas.
- * Asertividad: Expresa su opinión y hace sugerencias para evitar cometer errores.
- * Comunicación efectiva: Transmite e intercambia información con claridad.
- * Respeto: Valora y reconoce las ideas y los méritos de sus compañeros.
- * Humildad: Es objetivo y valora los logros de los demás.
- * Persistencia: Demuestra constancia y dedicación en todas las labores.
- * Proactividad: Tiene iniciativas que contribuyen a alcanzar el objetivo planteado.

Aunque parezca obvio, es necesario recalcar que estas habilidades se ejercitan cada día a través del trato y las relaciones con los demás, su aporte es significativo en el área de diseño digital de Caracol Next, crean un buen clima laboral, son determinantes a la hora de coordinar actividades y llevar a cabo proyectos para los portales web y las redes sociales en donde se interactúa con los usuarios, se conocen y analizan los comentarios tanto positivos como negativos para saber en qué se está fallando, corregir y tomar decisiones que generen resultados exitosos.

6.1.2 Habilidades tecnológicas:

El diseñador gráfico en Caracol Next, tiene las habilidades tecnológicas que facilitan la usabilidad del contenido y la localización de la información en los portales web y las redes sociales. Para Ganzabal (2015) “La usabilidad se ocupa de la facilidad de uso de un sitio web. Los diseños usables son sencillos y fáciles de usar” de tal manera q el usuario pueda navegar generando una interacción fluida, es decir, el diseñador va más allá de su labor al crear un diseño, se interesa por hacer que el contenido tenga usabilidad con aspectos de interfaz y gráficos, para encontrar el contenido a primera vista. Estas habilidades son:

- * Manejo de software de base de datos para procesar información, transformarla y facilitar el acceso.
- * Uso de programas como *Adobe Illustrator* y *Adobe Photoshop* para hacer presentaciones gráficas.
- * Conocimiento en lenguajes de programación: HTML, CSS y JavaScript para para crear herramientas de apoyo, dentro de las páginas web.
- * Manejo de herramientas digitales para estructurar información visual que responda a las necesidades de los usuarios.
- * Uso de software para posicionamiento web como Google Analytics.

- * Planifica y orienta procesos desde su creación hasta su puesta en marcha.
- * Organizar, relaciona y busca información en la nube.
- * Sabe administrar aplicaciones en dispositivos móviles.
- * Generar soluciones de comunicación visual de acuerdo a las necesidades del usuario.
- * Aplica tecnología hardware y software para generar proyectos de comunicación visual.
- * Utiliza diferentes formatos de producción de imágenes: fijas o en movimiento

Las habilidades tecnológicas permiten estar a la vanguardia y conocer que herramientas son las mejores para proponer y llevar a cabo proyectos diferenciadores, orientados a los intereses y necesidades del usuario utilizando herramientas de última tecnología que le permiten desarrollar cualquier tipo de diseño web de manera ágil.

En el área de diseño digital de Caracol Next, para que los procesos de creación sean más funcionales se utilizan programas que están centrados en el diseño Web como:

6.1.1 Sketch:

Las ventajas que tiene este programa son:

*El diseñador gráfico puede trabajar con el desarrollador en proyectos simultáneamente, este trabajo colaborativo en línea es muy útil para el éxito de los proyectos web.

*Facilita diseñar interfaces gráficas por medio del diseño vectorial, crear y modificar iconos sin afectar la calidad y sin necesidad de usar otros programas como Adobe Photoshop.

*Permite incorporar imágenes o tipografías de proyectos externos, con una gran variedad de herramientas de precisión y si es necesario incorporar plantillas o herramientas como audio y video de internet.

*Organizar contenidos y elementos proporcionales y consistentes para por ejemplo crear una visita guiada paso a paso para el usuario.

*Unifica diseños como User Interface, Illustrator o wireframing, evitando los posibles inconvenientes que tenían otros programas, cuando se quería pasar un archivo de un programa a otro.

*Permite elegir el color con el más alto nivel de precisión en su aplicación para bordear o rellenar, crear sombras o degradado en una la misma ventana, creando diseños con mayor exactitud.

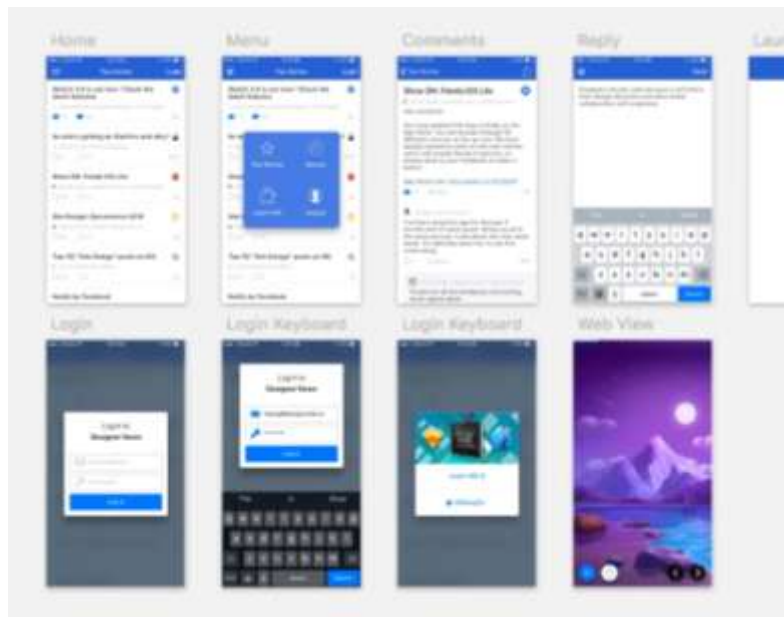


Figura 14. Pre visualización Software Sketch.

6.1.2 Zeplin

Las ventajas que tiene este programa son:

- *Zeplin trabaja en combinación con Sketc, facilita comprobar diseños y aspectos como tamaño, color o espaciado.
- *Crear y exportar rápidamente diseños con toda la información necesaria para diseñadores y desarrolladores.
- *Permite crear, subir y actualizar proyectos ilimitadamente.
- *Tiene guías en cuanto a características de estilo para que el equipo de trabajo mantenga la consistencia en los diseños.

*Notifica al equipo de trabajo cuando se actualiza o se hacen cambios en un proyecto.

*Permite pasar las piezas realizadas, los bocetos y contenidos en Sketch, subirlos e informar al desarrollador todos los elementos que visualizará el usuario en la plataforma.

*Facilita y agiliza el trabajo, evitando tener que redactar documentos con las especificaciones del diseño ya que el desarrollador las identifica claramente, evitando alteraciones en el diseño.

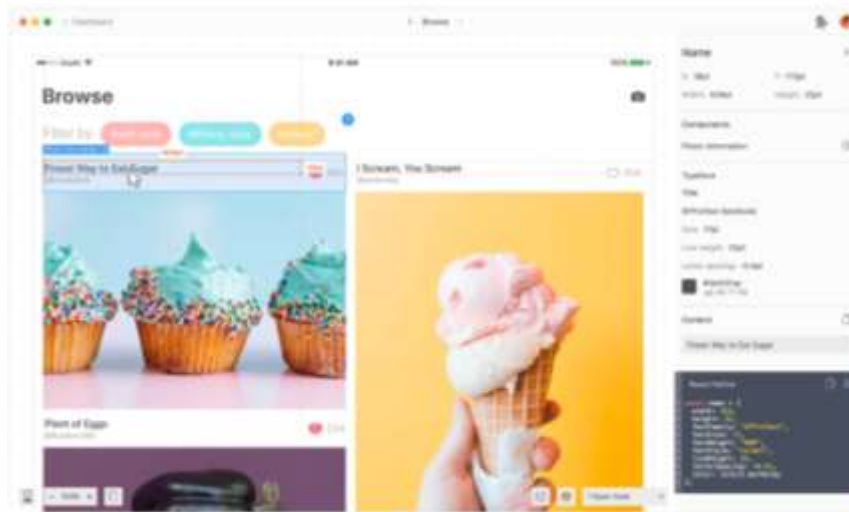


Figura 15. Monitor Software Zeplin.

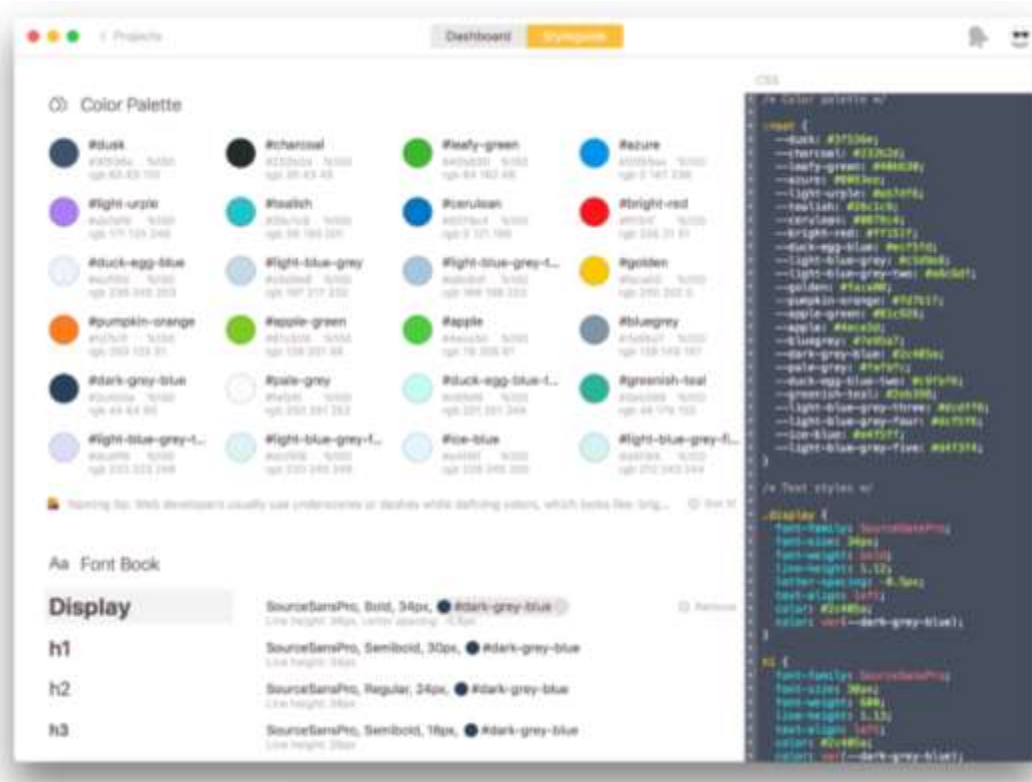


Figura 16. Monitor Software Zeplin.

6.1.2.3 Google Web Designer

Las ventajas que tiene este programa son:

- *Permite diseñar contenidos web mediante una interfaz de código y visual integrada.
- *Puede crear contenido mediante herramientas de dibujo, texto y objetos en 3D.
- *Permite crear archivos CSS, JavaScript y XML, y utilizar las funciones de resaltar para autocompletar el código, facilitando su escritura y reduciendo los errores.

*Proporciona una biblioteca que permite añadir galerías de imágenes, vídeos, mapas y otros tipos de funciones a sitios web y anuncios.

*Los diseños se pueden adaptar al computador o a dispositivos móviles.

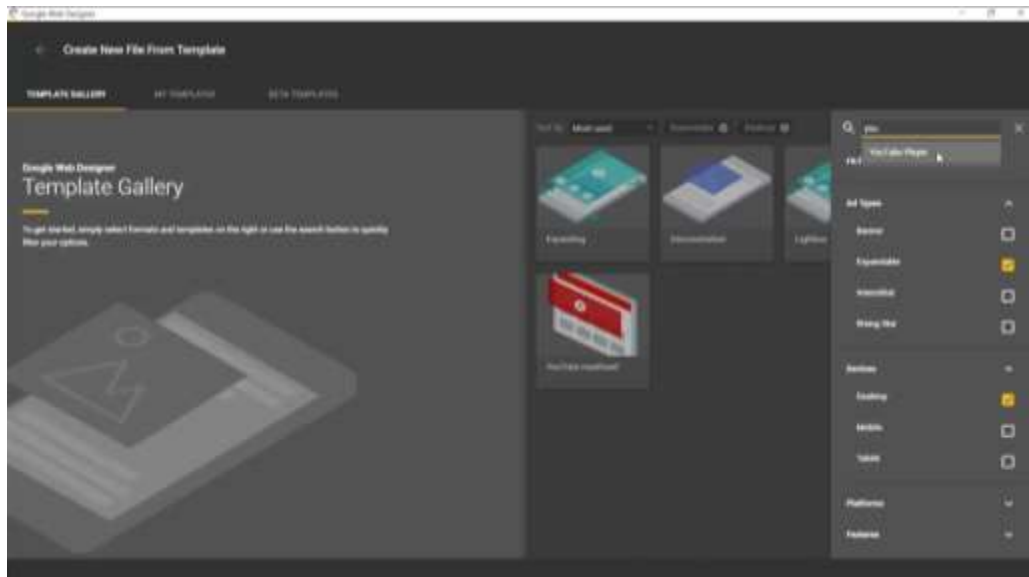


Figura 17. Software Google Web Designer.

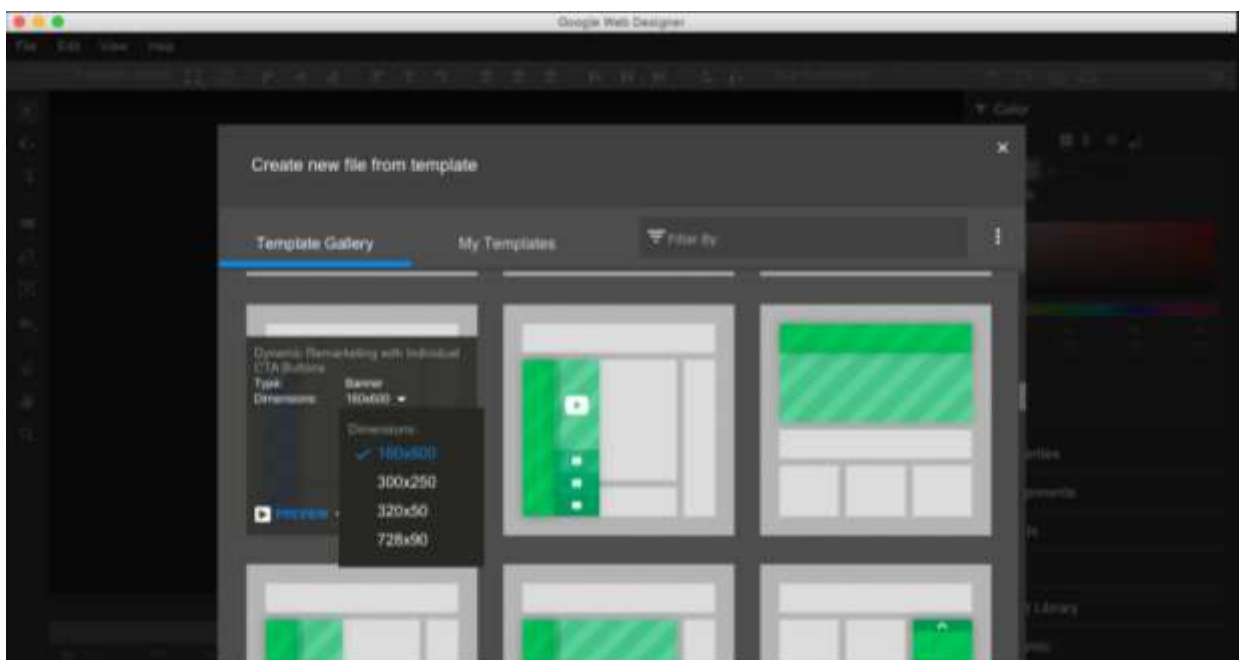


Figura 18. Software Google Web Designer.

Todo lo dicho hasta el momento posibilita entender que a medida que se presentan cambios en la tecnología se crean cambios en los hábitos de consumo, que hace necesario que el diseñador gráfico con énfasis en multimedia, tenga conocimiento de las tendencias actuales en programas de diseño web, que posibiliten el buen manejo y agilidad de todos los proyectos a realizar, considerando también la interacción con las redes sociales en donde todo el tiempo se está difundiendo contenido y por tanto se requiere de una inmediatez en la comunicación que permita mantener actualizados a los usuarios en todos los portales web.

6.2 Perfil del diseñador gráfico tomasino:

Es un profesional integral, en su proceso de formación académica adquiere habilidades propias de la carrera y valores humanísticos de la filosofía tomasina. Las competencias adquiridas en el énfasis de Multimedia complementan las habilidades que adquirió en el proceso de aprendizaje para crear textos, hipertextos, imagen y sonido, fortaleciendo el uso de herramientas tecnológicas para crear contenido.

A continuación se presentan los módulos del plan de estudios USTA y se identifican cuáles son los aportes al perfil del diseñador con énfasis en multimedia.

Primer semestre	Segundo semestre
Fundamento del diseño	Diseño tipografico
Teoría de la comunicación	Comunicación visual
Historia del arte y diseño I	Historia del arte y del diseño II
Comunicación escrita	Dibujo a mano alzada
Geometría del Diseño	Aplicaciones informaticas I
Filosofía institucional	Epistemología
Pensamiento lógico	Inglés I
Cultura física I	

Tabla 4. Módulo diseño, cultura e identidad. Pensum USTA. Tomado de

<http://facultaddisenografico.usta.edu.co>

En los primeros semestres del plan de estudios, el estudiante adquiere conocimientos en cuanto a términos y definiciones del diseño, herramientas básicas de aplicaciones tecnológicas, uso de la imagen como medio de información y las habilidades blandas para una buena comunicación. La teoría de la comunicación, aplicaciones informáticas, diseño tipográfico y geometría del diseño son conocimientos básicos para el proceso de creación de piezas digitas, además, adquiere habilidades para darle un valor agregado a los productos.

Tercer semestre	Cuarto semestre
Diseño editorial	Identidad gráfica
Diseño y sociedad	Ilustración II
Ilustración I	Fotografía
Aplicaciones Informáticas II	Aplicaciones Informáticas III
Procesos de producción	Investigación I
Cultura teológica	Antropología
Inglés II	Inglés III

Tabla 5. Módulo diseño y sociedad. Pensum UST. Tomado de

<http://facultaddisenografico.usta.edu.co>

En el tercer y cuarto semestre, analiza conductas sociales, vinculándose directamente con ellas, conoce sus necesidades para generar una solución de tipo comunicacional. Se adquieren conocimientos en programas como Adobe Photoshop para editar imágenes y Adobe Illustrator para vectorizar ilustraciones. Adquiere conocimientos en producción de piezas gráficas, sostenibilidad y emprendimiento.

Quinto semestre
Campañas promocionales
Ecodiseño
Teoría del diseño
Investigación II
Fundamentos de Administración
Filosofía política
Inglés IV

Tabla 6. Módulo diseño y ecología. Pensum USTA. Tomado de

<http://facultaddisenografico.usta.edu.co>

El eje temático del quinto semestre le permite proponer soluciones relacionadas con la ecología. Se ponen en práctica habilidades de diseño creativo que tienen que ver con diseño sostenible.

Sexto semestre	Septimo semestre
Enfasis proyectual I	Enfasis proyectual II
Enfasis conceptual I	Enfasis conceptual II
Investigación- creación	Formulación y gestión de proyectos
Emprendimiento y creación de empresas	Electiva profesional
Ética	Electiva profesional
Inglés V	Catedra opcional
Electiva profesional	

Tabla 7. Módulo diseño y desarrollo. Pensum USTA. Tomado de

<http://facultaddisenografico.usta.edu.co>

A partir del sexto semestre el estudiante realiza un análisis y decide el énfasis que le permite profundizar el tema de su interés, es un momento decisivo para la proyección específica de su perfil.

Como se puede evidenciar el pensum de la carrera integra competencias sociales, académicas y el manejo de herramientas tecnológicas para su desempeño laboral

Reconstrucción de la práctica

La práctica fue desarrollada en el área digital de Caracol Next, una gran oportunidad tanto personal como profesional y un gran reto por ser el primer practicante que contratan para laborar en esa área y poder demostrar los aprendizajes en el proceso de formación como diseñador gráfico, especialmente por el énfasis escogido en Multimedia.

El área digital de Caracol Next, exige personas profesionales con experiencia laboral, en producción multimedia y desarrollo web debido a la importancia de los proyectos que se manejan en los diferentes portales web como: Caracol TV, Noticias Caracol, Gol Caracol, Blu Radio, El Espectador, Cromos, Shock y La Kalle, y las redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram y Youtube. Es un área que tiene mucha responsabilidad en cuanto a diversidad y calidad de contenido y al gran volumen de proyectos que se manejan, por este motivo era difícil ser aceptado como practicante en el área digital, pero la actitud demostrada en el proceso de selección le permitió al pasante ingresar a la empresa.

El practicante durante el proceso de la práctica profesional, pudo fortalecer habilidades como: la comunicación, al tener que transmitir ideas y ser receptivo con la información suministrada; el trabajo en equipo, al estar dispuestos a colaborar en diferentes actividades; el manejo eficaz del tiempo, con la entrega oportuna de los proyectos; la comunicación asertiva, al exponer ideas y hacer propuestas; la creatividad, al generar nuevas ideas que respondan a las necesidades del área; la capacidad de trabajo en equipo, al entender los diferentes puntos de vista y colaborar en los proyectos.

Durante la práctica laboral se desarrollaron conocimientos previos en manejo de piezas gráficas y se adquirieron conocimientos que mejoraron el énfasis en Multimedia en cuanto a adquirir habilidades en diseño digital y uso programas software que están a la vanguardia del diseño. Ha sido enriquecedor, motivador y gratificante, laborar en el área digital de Caracol Next. Varios trabajos realizados por el practicante ya han sido publicados en portales web y redes sociales y otros han sido aceptados y están en espera de su visualización.

En este contexto, se realizaron piezas promocionales para portales web y redes sociales con contenidos muy variados de acuerdo a la audiencia de cada marca que maneja la empresa, como se mencionó con anterioridad en el desarrollo de la sistematización. Algunos trabajos se pueden referenciar, pero la mayoría no se han publicado, debido a que el contenido es confidencial, pero se mencionan en los informes de la práctica entregados a la universidad.

En cada proyecto que se realizó, el practicante recibe la información, la analiza y la estructura según los criterios establecidos en el manual de identidad de la marca. El practicante diseña las piezas promocionales, el director creativo las revisa, las aprueba y luego son publicadas. Algunos de los trabajos realizados están en la sección de Anexos de la sistematización de experiencias.

A partir de las debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas encontradas en el ejercicio de la práctica, se realizó la - Matriz DOFA. La información consignada en esta matriz, se utiliza para hacer un análisis que se refleja en las conclusiones que se describen más adelante.



Figura 19. DOFA. Elaboración propia

Análisis de la Experiencia

FORTALEZAS 	DEBILIDADES 
* Realizar la practica en el área digital de diseño, en donde los conocimientos en Multimedia son esenciales.	* Desconocimiento en programas como Sketch, Zeplin, Google web designr.
* Trabajar con personas profesionales con amplia experiencia laboral.	* Desconocimiento de elaboración de piezas promocionales para redes sociales.
* Adquirir nuevos conocimientos en programas de diseño.	
* Aceptación de piezas promocionales para ser publicadas.	
AMENAZAS 	OPORTUNIDADES 
* Alta demanda de profesionales queriendo ingresar a trabajar en la empresa.	* Adquirir experiencia laboral en el énfasis estudiado.
* Ser el primer practicante que trabaja en el área digital	* Fortalecimiento en conocimientos de programas de diseño.
* Adquirir nuevos conocimientos en programas de diseño.	* Participar en reuniones de capacitación para conocer avances en multimedia.
* Personal altamente calificado en los cargos.	* Demostrar talento creativo en elaboración de piezas.

Tabla 8. Matriz DOFA. Elaboración propia

O-F	D-O
* Contrato por seis meses con posibilidad de renovación.	* Adquirir habilidades técnicas con el apoyo del equipo de trabajo.
* Crear piezas promocionales que han sido publicadas en redes y portales web.	* crear piezas de alta calidad con nuevos programas.
* Mejorar competencias con los aportes del equipo de trabajo.	* Motivación del equipo de trabajo para mejorar competencias.
* Adquirir habilidades que mejoran el perfil de diseñador multimedia.	
A-F	A-D
* Oportunidad de permanecer en la empresa por buen desempeño laboral.	* Ser el primer practicante en un equipo con mucha experiencia.
* Estar a la vanguardia en procesos de diseño.	* Proponer piezas promocionales creativas.
* Aceptar sugerencias en mejorar diseños.	* Mantener diseño según manual de identidad de la marca.
* Actualización en piezas promocionales para redes sociales.	

Tabla 9. Matriz DOFA. Elaboración propia

Oportunidades que se convierten en fortalezas:**Contrato por seis meses con posibilidad de renovación**

Trabajar demostrando los deseos de superación y la iniciativa en cada proyecto da la oportunidad de ser contratado por la empresa a término indefinido. En el área digital el talento en creatividad que tiene el practicante es valorado y tenido en cuenta para tener la oportunidad de renovación del contrato.

Crear piezas promocionales que han sido publicadas en redes y portales web

Es satisfactorio para el practicante y para el equipo de trabajo desarrollar propuestas con calidad que se reflejan en la elaboración de piezas que son aceptadas y publicadas en las redes sociales y los portales web de la marca.

Mejorar competencias con los aportes del equipo de trabajo

El equipo de trabajo está conformado por profesionales con mucha experiencia laboral y compartieron sus conocimientos con el practicante que supo aprovechar esta oportunidad para mejorar sus competencias.

Adquirir habilidades que mejoran el perfil de diseñador multimedia

En el área se trabaja con programas innovadores de diseño, que el practicante con la guía de su equipo de trabajo pudo conocer y mejoraron el desempeño al elaborar piezas promocionales.

Debilidades que se convierten en oportunidades:

Adquirir habilidades técnicas con el apoyo del equipo de trabajo

Los profesionales del equipo de trabajo reconocen en el pasante su falta de experiencia y le colaboran para que adquiera conocimientos que son necesarios en el área digital donde se desempeña y es necesario el uso de nueva tecnología.

Crear piezas de alta calidad con nuevos programas

El uso de redes sociales y celulares en la comunicación visual de la empresa hace necesario el uso de nuevos programas que mejoren el desempeño laboral.

Motivación del equipo de trabajo para mejorar competencias

El practicante ha podido dar a conocer su talento creativo y el equipo de trabajo valora esta habilidad, lo motivan y le dan la oportunidad de trabajar en procesos que tienen mucha responsabilidad, y que el practicante ha sabido aprovechar, creando piezas promocionales que son publicadas en la web.

Amenazas que se convierten en debilidades:

Ser el primer practicante en un equipo con mucha experiencia

Ser el primer practicante de diseño gráfico que es aceptado para laborar en el área de diseño digital es una oportunidad invaluable, y su buen desempeño laboral le abre la posibilidad de tener un trabajo estable.

Proponer piezas promocionales creativas

El talento creativo es una de las mayores fortalezas del practicante, pero en muchas ocasiones no se pone en práctica por seguir estrictos lineamientos en procesos de la marca.

Mantener diseño según manual de identidad de la marca

Revisar el contenido de cada pieza que se elabora para no cometer errores y de esta manera agilizar procesos.

Amenazas que se convierten en fortaleza:**Oportunidad de permanecer en la empresa por buen desempeño labor**

El practicante pudo demostrar los conocimientos previos y adquirió nuevas habilidades técnicas que puso en práctica para mejorar los proyectos que le asignaban cada día.

Estar a la vanguardia en procesos de diseño

La falta de conocimiento en programas como Sketch, Zeplin y Google Web Designer, no afectó el desempeño del practicante.

Ser proactivo y mejorar las habilidades técnicas

La buena actitud del practicante y su disposición por aprender es tomada en cuenta para asignarle cada día proyectos que se convierten en un reto para el practicante, demostrando su buena disposición por mejorar.

Aceptar sugerencias en mejorar diseños

Valorar el tiempo y la actitud de los profesionales del área, que revisan el trabajo y corrigen los errores con actitud positiva.

Evaluación crítica

Partiendo de la sistematización de experiencias presentada anteriormente, se pudo establecer que el rol del diseñador gráfico es esencial para cumplir con necesidades de comunicación visual y establecer que los conocimientos teóricos adquiridos en la universidad, las habilidades sociales y técnicas son de vital importancia para alcanzar los resultados esperados en cada proyecto.

Como practicante en el área de diseño digital, el estudiante pudo evidenciar que no cumplía con los suficientes conocimientos tecnológicos que se exigen hoy en día, pero pudo afrontar esta dificultad, gracias al apoyo y acompañamiento de personas profesionales

en el área, que le transmitieron su conocimiento, sin ningún egoísmo y con el solo interés de mejorar su desempeño profesional.

La universidad en el proceso de formación del estudiante con énfasis en Multimedia cumple un papel fundamental, porque el practicante debe tener bases sólidas que permitan cumplir con las exigencias de las empresas, que buscan siempre tener mejores resultados.

Conclusiones

Se concluyó que la práctica profesional es una excelente oportunidad tanto para el estudiante por la experiencia que adquiere, como para la universidad, porque le permite evaluar las competencias que se necesitan, para satisfacer la demanda de los profesionales de diseño gráfico en las empresas.

El diseñador gráfico con énfasis en Multimedia, tiene gran demanda, debido a que hoy en día las empresas prefieren emitir contenido en las redes sociales con imágenes y videos, ya que las personas procesan esta información visual de manera más rápida.

La comunicación visual en las empresas demanda estrategias innovadoras y funcionales en los portales web y las redes sociales, es importante que el estudiante adquiera conocimientos en programas actualizados de diseño web, para desempeñar sus labores con mayor eficiencia.

Teniendo en cuenta el proceso de sistematización y su respectivo análisis, se recomienda mejorar las habilidades tecnológicas del perfil del diseñador gráfico tomasino con énfasis en Multimedia, para que las competencias adquiridas, estén integradas e interconectadas de manera dinámica con la realidad del mundo laboral. Las empresas demandan profesionales en diseño gráfico con énfasis en Multimedia que implementen esta forma de comunicación creativa ya que las oportunidades de visibilidad de la marca se incrementan y por consiguiente sus resultados productivos.

Bibliografía

Banco interamericano de Desarrollo, (2012), “Desconectados: Habilidades, educación y empleo en América Latina”.

Bohemian Codeing, Zeplin App (Versión 2018) [Aplicación Móvil]. Descargado de:

<https://zeplin.io/>

Bohemian Codeing, Sketch App (Versión 2018) [Aplicación Móvil]. Descargado de:

<https://www.sketchapp.com/updates/>

Caracol Televisión. (2018) *Titanes Caracol*. Recuperado de

<https://titanes.noticias.caracoltv.com/>

Centeno H, María Cristina (2017). *La intencionalidad en el desarrollo integral de la práctica profesional describe la práctica profesional de los universitarios*. Recuperado de https://books.google.com.co/books?id=aNRJDwAAQBAJ&lpg=PT1&ots=C3lZ8_dkZF&dq=maria%20cristina%20centeno%20herrera&hl=es&pg=PT1#v=onepage&q=maria%20cristina%20centeno%20herrera&f=false

Google, Google Web Designer (Versión 2018) [Aplicación Móvil]. Descargado de:

<https://www.google.com/webdesigner/>

Iván duque Márquez (2016) *La economía naranja. Una oportunidad infinita*. Felipe Buitrago Restrepo.

Joan, Soler. Adillon., Sora, Carles., F,Pere., Joan I Sibas (2016) “*Perfil del profesional de la comunicación interactiva: fundamentos, actualidad y perspectivas*”. Recuperado de <https://doi.org/10.3145/epi.2016.mar.06>

John Howkins. (1990) “*La economía creativa: transformar una idea en beneficios*”. Recuperado de http://www.wipo.int/sme/es/documents/cr_interview_howkins.html

Liberini Marcelo, Colombia (2018). *Caracol Next. Unidad de medios de Caracol Televisión*. Recuperado de <https://www.caracoltv.com/corporativo/caracol-next-se-consolida-como-la-unidad-de-medios-digitales-mas-importante-de-colombia-ie263>

López, Fabián. (2018) Universidad Externado de Colombia. *Cuáles son las 10 habilidades blandas para destacar como un líder en su empresa*. Recuperado de <https://www.larepublica.co/alta-gerencia/cuales-son-las-10-habilidades-blandas-para-destacar-como-un-lider-en-su-empresa-2735120>

Oscar Jara. (2006) “*La sistematización de experiencias, práctica y teoría para otros mundos posibles*”

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

Robin s. Usher (1991) *Monográfico. Situación de la educación de adultos en la práctica. Universidad de Southampton*. Reino Unido. Revista de educación. 294, págs. 155-178.

Rainer Wick. (1982) *La pedagogía de la Bauhaus*, Versión española de Belén Bas Álvarez. Alianza Editorial.

USTA, Facultad de diseño gráfico (2017) *Proyección social*. Recuperado de <http://facultaddisenografico.usta.edu.co/index.php/proyeccion-social>

USTA, P.E.I. Facultad de diseño gráfico (2018) *Proyecto Educativo Institucional P.E.I.* Bogotá. Recuperado de <http://www.usta.edu.co/images/documentos/documentos-institucionales/pei.pdf>

USTA, Facultad de diseño gráfico (2018) *Plan de estudios*. Recuperado de <http://facultaddisenografico.usta.edu.co/index.php/plan-de-estudios-pregrado1>

Wheeler, Alina (2013) Entrevista. *El diseño es inteligencia hecha visible*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TDpYQtPPIPU>

Xabier Ganzabal Garcia. (2015) Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente

Anexos

Probando Probando 123 con Saltín Noel

Es un proyecto de Caracol Next para Saltín Noel, que tiene el propósito de ofrecer a las amas de casa recetas útiles y fáciles de preparar, a través de videos y galerías que son publicadas en una sección diseñada especialmente para este contenido ubicado en el portal web de Caracol TV, usando banners, módulos CVT y spots. Cuando se publica en Facebook se utilizan post. Cada vez que se estrena una receta, se realizan 17 piezas promocionales. El practicante ha realizado las piezas para seis capítulos de los cuales tres están publicados.



Figura 20. Pieza promocional. Elaboración Propia. Publicada en la cuenta Oficial de Caracol Televisión en Facebook.



Figura 21. Pieza promocional. Elaboración Propia. Publicada en el sitio web Caracol Televisión.

La Kalle

La línea grafica de la emisora La Kalle cambió, por tal motivo se solicitó un nuevo paquete de diseños al área digital, para las diferentes secciones del programa como: famosos, humor, vallenato, entre otros. El practicante realizo 32 piezas promocionales para las portadas de Twitter, Facebook, You Tube y post para la sección stories de Instagram, de las cuales han sido publicadas dos. Este proyecto se realizó, con la intención de que la

marca tuviera una mejor imagen de marca. Actualizando contenidos visuales que cautivaran la audiencia.



Figura 22. Portada para la red social Twitter. Elaboración Propia



Figura 23. Portada para la red social Facebook. Elaboración Propia



Figura 24. Portada publicada en la cuenta oficial de La Kalle en la red social Twitter



Figura 25. Portada para la red social You Tube. Elaboración Propia

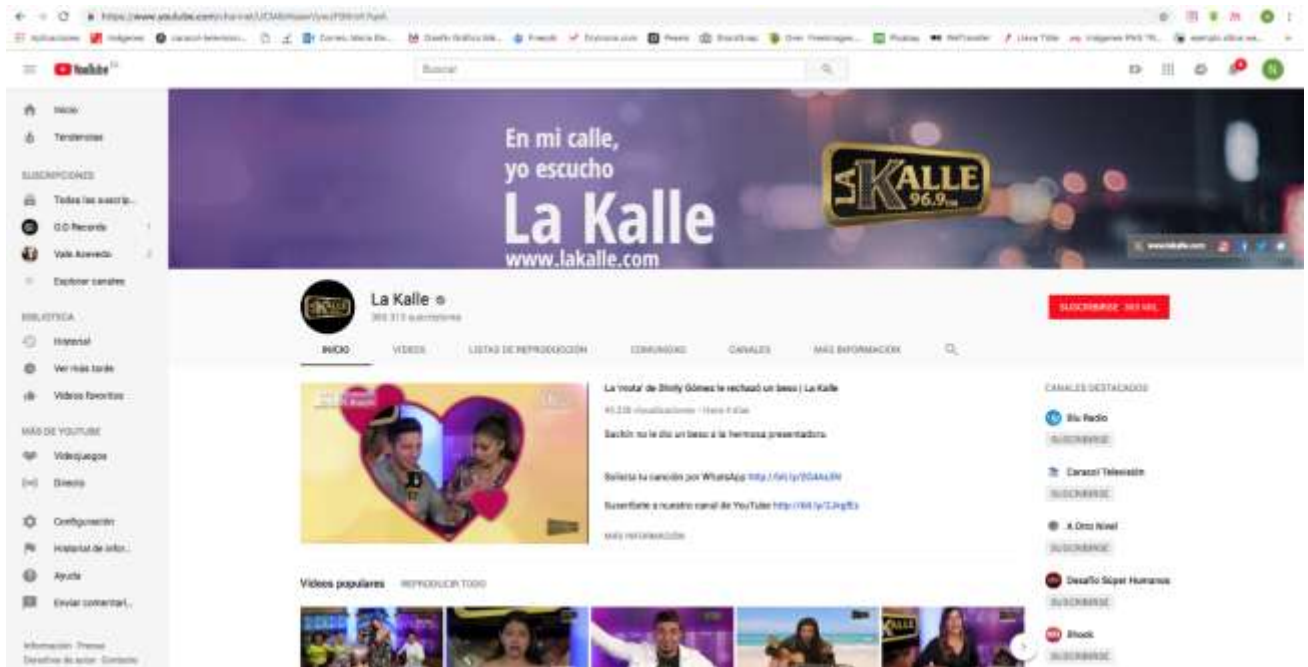


Figura 26. Portada publicada en la cuenta oficial de La Kalle en la red social You Tube

Entre Sabanas

Es un proyecto de Caracol Next para Americana de Colchones. Se realizaron 12 mini capítulos en donde se responden preguntas y dan consejos acerca de la importancia de dormir bien. Su contenido está publicado en el portal web de Caracol TV. El practicante realizó dos banners, por cada capítulo.



Figura 27. Piezas promocionales Serie web: Entre sabanas. Elaboración Propia



Figura 28. Pieza promocional. Elaboración Propia. Publicada en el sitio web Caracol Televisión.

Sedal By Yuya

Es un proyecto de Caracol Next para la marca Sedal, El practicante realizo dos banners para el evento promocional del nuevo producto “Sedal by Yuya”.

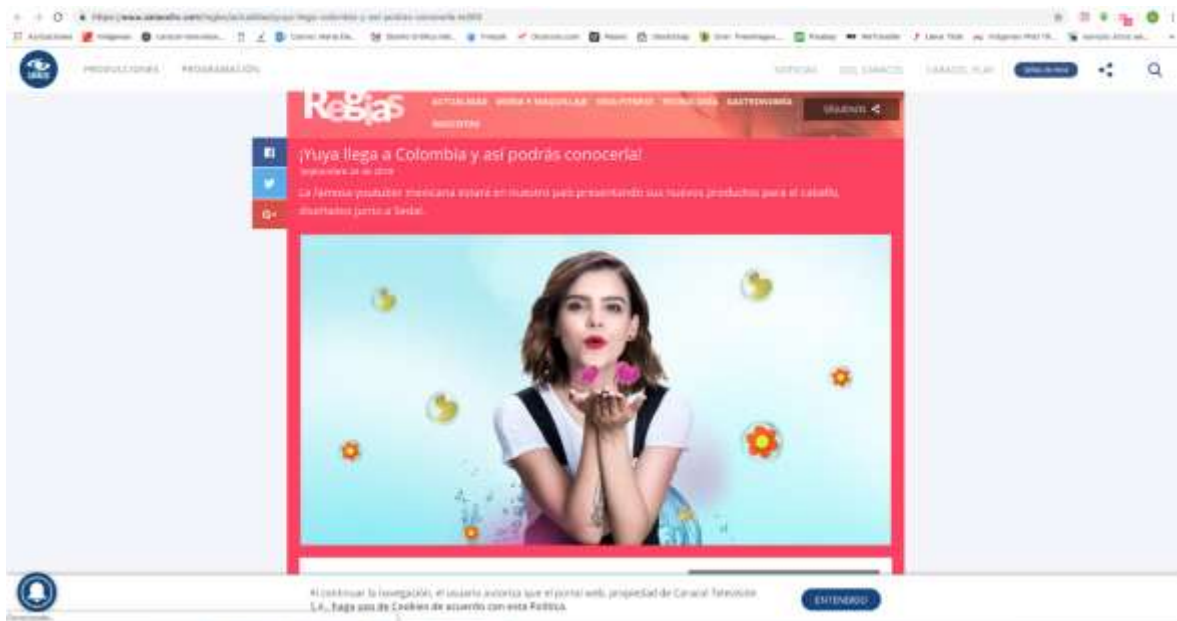


Figura 29. Producto Sedal By Yuya en Caracol TV. Tomado de: Portal caracoltv.com



Figura 30. Piezas promocionales para el evento “Sedal by Yuya”. Elaboración Propia

Smart Click Academy

Smart Click Academy es un proyecto de Caracol Next, que tiene como propósito realizar 5 videos con trucos y consejos para tomar fotos profesionales. Estos videos tutoriales tiene difusión en las redes sociales de Facebook, You Tube e Instagram. El practicante realizo tres piezas promocionales por cada video, para ser publicadas en Instagram.

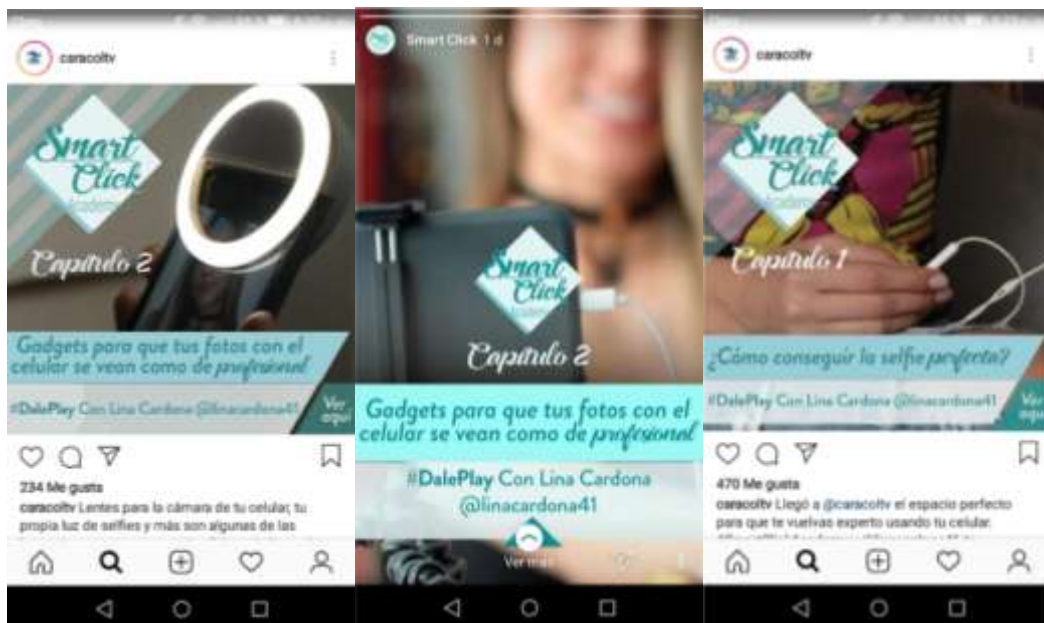


Figura 31. Piezas Promocionales. Elaboración propia. Publicadas en la cuenta oficial de CaracolTV en Instagram.

ACID YECID

El practicante realizo cinco piezas promocionales para el concierto de la banda musical Acid Yesid.



Figura 32. Banners promocionales de evento. Concierto Acid Yecit en portal Shock.

Elaboración propia



Figura 33. Pieza promocional. Elaboración Propia. Publicada en el sitio web Shock

Yo me llamo

El practicante realizo piezas promocionales para el programa “Yo me llamo” que se publicaron en todos los portales web de Caracol TV.



Figura 35. Banners promionales. Elaboración Propia

SOFA

El practicante elaboró piezas promocionales para la feria anual de pasatiempos y entretenimiento SOFA (Salón del Ocio y la Fantasía) celebrada en Bogotá.



Figura 35. Banners promionales. Elaboración Propia