



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA FECYT

TEMA:

**DISEÑO DE UN PERFIL INTERACTIVO UTILIZANDO EL SOFTWARE  
ADOBE FLASH CON EJEMPLIFICACIONES PARA DISEÑADORES  
GRÁFICOS CON LA OPCIÓN DE OCUPAR UN PUESTO LABORAL**

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título en Licenciado en Diseño Gráfico

Autores:

Perugachi Benalcázar Carla Elizabeth

Vargas Muñoz Sebastián Alejandro

Tutor:

Dr. Juan Pio Viteri Msc

**Ibarra 2013**

## ACEPTACIÓN DE TUTOR

Por la presente hago constar que he leído la Tesis de grado **"DISEÑO DE UN PERFIL PROFESIONAL INTERACTIVO UTILIZANDO EL SOFTWARE ADOBE FLASH CON EJEMPLIFICACIONES PARA DISEÑADORES GRÁFICOS CON LA OPCIÓN DE OCUPAR UN PUESTO LABORAL"** presentado por los estudiantes Carla Elizabeth Perugachi Benalcázar y Sebastián Alejandro Vargas Muñoz, para obtener el título de Licenciados en la Especialidad de Diseño Gráfico, acepto asesorar el Proyecto de los Estudiantes en mención, en calidad de Tutor durante toda la etapa de desarrollo del Proyecto hasta la presentación y evaluación



---

Msc. Juan Pio Viteri

## DEDICATORIA

Queremos dedicar especialmente a Dios por encontrarnos en esta etapa de nuestras vidas, a nuestros Padres, que con su ejemplo de valores y de guiarnos hacia un camino profesional, cuyo apoyo ha sido de gran importancia para culminar nuestra carrera profesional, en especial dedicamos este trabajo a nuestro hijo **Daniel** quien es el que nos inspira a continuar en nuestras vidas personales y profesionales.

## **AGRADECIMIENTOS**

Queremos expresar nuestro mas sincero agradecimiento a nuestros padres y familiares los cuales han estado en cada momento especial de nuestras vidas ya que sin este apoyo no podríamos haber llegado hasta estas instancias , en especial al Msc. Juan Pio Viteri Director de Tesis por la orientación, el seguimiento y la supervisión continúa de la misma, pero sobre todo por la motivación y el apoyo recibido a lo largo de estos años.

## ÍNDICE

Contenidos	Páginas
PORTADA .....	I
ACEPTACIÓN DE TUTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
ÍNDICE.....	v
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	x
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>1</b>
1. EI PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1    Antecedentes.....	1
1.2    Planteamiento del Problema.....	3
1.3    Formulación del Problema.....	4
1.4    Delimitación.....	4
1.4.1    Unidades de Observación.....	4
1.4.2    Delimitación Espacial.....	5
1.4.3    Delimitación Temporal.....	5
1.5    Objetivos.....	5
1.5.1    Objetivos General.....	5
1.5.2    Objetivos Específicos.....	5

1.6	Justificación.....	6
<b>CAPÍTULO II.....</b>		<b>8</b>
MARCO TEÓRICO.....		7
2.1	Fundamentación Teórica.....	7
2.2.	Fundamentación Social.....	26
2.2.1	Fundamentación Tecnológica.....	26
<b>2.2.2</b>	<b>Fundamentación Económica.....</b>	<b>27</b>
2.3	Posicionamiento Teórico Personal.....	27
	Glosario de Términos.....	28
2.4	Interrogantes.....	32
<b>CAPITULO III.....</b>		<b>33</b>
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
3.1	Tipo de Investigación.....	33
3.2	Métodos.....	33
3.3	Técnicas e Instrumentos.....	34
3.4	Población.....	35
<b>CAPITULO IV.....</b>		<b>37</b>
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		37
Constratación de resultados .....		63
Discusión de resultados.....		64
<b>CAPITULO V.....</b>		<b>65</b>
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		65

5.1. Conclusiones.....	65
5.2. Recomendaciones.....	67
<b>CAPITULO VI.....</b>	<b>69</b>
7. PROPUESTA ALTERNATIVA.....	69
6.1. Título de la Propuesta.....	69
6.2. Justificación.....	69
6.3 Fundamentación.....	70
6.3.1. Fundamentos Sociales.....	70
6.3.2. Fundamentos Tecnológicos.....	70
6.4 Objetivos.....	71
6.4.1. Objetivo General.....	71
6.4. 2. Objetivos Específicos.....	71
6.5. Ubicación sectorial y física.....	71
6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	72
Impactos.....	90
6.7.1. Impacto social.....	90
6.7.2. Impacto económico.....	90
6.7.3 Impacto tecnológico.....	90
6.8. Difusión.....	91
6.9. Bibliografía.....	91
Anexos.....	93

## RESUMEN

Este estudio se realizó al detectar que los cambios augurados son una realidad y los multimedios son tan comunes que resulta impensable una computadora sin ellos. Los multimedios computarizados emplean los medios los recursos de audio, las imágenes fijas y las imágenes en movimiento para tener una mayor interacción con el usuario quien ha pasado de ser considerado como alguien que esporádicamente empleaba una computadora, a ser quien la maneja como una herramienta más en su beneficio con ideas más claras y exigencias nuevas. Debido a la gran competitividad que hoy en día existe en el campo laboral de los Profesionales en Diseño Gráfico, como Diseñador egresado o recién graduado se tiene oportunidad de demostrar su aptitud y habilidad en su profesión ya que los Empresarios no cuentan o desconocen de un material sustentable donde se pueda demostrar tales habilidades conllevando a que los empresarios tomen determinados parámetros como experiencia laboral o años de experiencia y solo dando oportunidad a muy pocos profesionales para demostrar los conocimientos. A partir de esta falta de creatividad surge la importancia de crear un Portafolio profesional interactivo del Diseñador Gráfico que permita impactar y reconocer la imagen de la capacidad de Diseñador Gráfico para que el empleador tenga un mayor conocimiento visual sobre el trabajo del Profesional. Por tal motivo es importante que los Profesionales en Diseño Gráfico aprovechando las innumerables posibilidades que ahora nos da la tecnología, desarrollemos e innovemos nuestra creatividad y realicemos Portafolios Interactivos demostrando nuestras destrezas, habilidad y creatividad a los empleadores y diferentes instituciones los que un Diseñador Gráfico es capaz de hacer Profesionalmente. El propósito la Realización del Portafolio Interactivo del Diseñador Gráfico es impresionar al Empleador o cualquier persona que requiera los servicios del Diseñador Gráfico mostrando instrumento que exhiba sus habilidades, sus logros profesionales y sus virtudes personales.

## **ABSTRACT**

This study was conducted to detect the predicted changes are a reality and multimedia are so common that a computer is unthinkable without them. The multimedia computer resource use media audio, still images and moving images to have more interaction with the user who has gone from being regarded as someone who occasionally used a computer, be who drives like a tool on their behalf with clearer ideas and new demands. Due to the fierce competition that exists today in the workforce of Professionals in Graphic Design, as a graduate or recent graduate designer will have the opportunity to demonstrate their skill and ability in his profession and that employers do not have or know of a material sustainable where it can demonstrate such skills leading to employers to take certain parameters such as work experience or years of experience and only giving very little opportunity for professionals to demonstrate knowledge. From this lack of creativity arises the importance of creating a professional portfolio Interactive Graphic Designer that allows image impact and recognize the capacity of Graphic Designer for the employer to have better knowledge about the work of visual Training. For this reason it is important that professionals in Graphic Design exploiting the numerous possibilities that technology now gives us, develop and innovate our creativity and perform Interactive Portfolio demonstrating our skills, ability and creativity to employers and the different institutions is a Graphic Designer able to do professionally. The purpose Realization Interactive Graphic Designer Portfolio is to impress the employer or any person who requires the services of Graphic Designer instrument display showing their skills, their professional achievements and personal virtues.

## INTRODUCCIÓN

Presentamos esta propuesta de realización de un Perfil Interactivo del Diseñador Gráfico con la finalidad de dar a conocer de una manera más creativa e innovadora el curriculum de un Diseñador Gráfico, los conocimientos del Diseñador, para lo cual hemos utilizado una herramienta principal dentro de nuestro campo profesional y cotidiano como es el computador y el software Adobe Flash.

Ya que en nuestro medio la competitividad Profesional ha sido un limitante para algunos profesionales, la mayoría al terminar nuestros estudios no tenemos las mismas oportunidades que otros profesionales en nuestro campo ya que ellos cuentan con experiencia laboral, como egresados no contamos con ello pero si con una gran destreza y habilidad como Diseñadores, pero que lamentablemente al momento de presentación de carpetas para un cargo laboral perdemos oportunidades por el hecho de no tener experiencia laboral ha hecho que no podamos demostrar nuestros conocimientos.

Por lo Tanto el proyecto esta estructurado de la siguiente manera:

En el **Capítulo I** se hace referencia a la alta competitividad que existe hoy en día en nuestro medio, así como también a los cambio multimedios.

En el **Capítulo II** se describe el marco teórico junto con la fundamentación teórica , además se desarrollan los diferentes temas que sustentan al Diseñador Gráfico como son : Importancia del Diseño, Área Profesional, Clasificación del Diseño Gráfico, Importancia del Diseño Multimedia , Aplicaciones del Diseño Gráfico, Perfil Profesional.

En el **Capítulo III** se presenta la metodología de la investigación que indica el diseño y tipo de investigación, métodos, técnicas e instrumentos utilizados. De igual manera, se indica la población y muestra en la que se desarrolla la investigación.

En el **Capítulo IV** comprende el análisis, e interpretación de los resultados obtenidos de la investigación, en este capítulo se describe y demuestra la realidad del problema planteado.

En el **Capítulo V** comprende las conclusiones y recomendaciones los cuales han sido derivados obtenidos así como del objetivos planteados.

En el Capítulo VI presentamos la propuesta alternativa de diseño de un perfil profesional interactivo utilizando el software adobe flash con ejemplificaciones para diseñadores gráficos con la opción de ocupar un puesto laboral.

Los Anexos Comprenden matrices utilizadas, así como las encuestas realizadas, el árbol de problemas.

## **CAPITULO I**

### **1. EI PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Antecedentes**

Al inicio de la década pasada, la palabra multimedios (multimedia) no faltaba en los congresos de computación por las implicaciones en los cambios de interacción entre los usuarios de computadoras. En aquel entonces quien hablara de multimedios, hablaba de concretar nuevas y mejores formas de usar una computadora y que ésta fuese una herramienta más poderosa, así como del cambio tecnológico necesario en lograrlo.

En 1945 Vannevar Bush propuso que las computadoras deberían usarse como soporte del trabajo intelectual de los humanos; esta idea era bastante innovadora en aquellos días donde la computadora se consideraba como una máquina que hacía cálculos "devorando números".

En 1965 las ideas de Bush son retomadas por Ted Nelson en el proyecto Xanadu donde se propone el concepto de hipertexto. Un hipertexto debe ser típicamente: no lineal, ramificado y voluminoso, con varias opciones para el usuario."

En 1968, Douglas Engelbart propone en la descripción de NLS (oNLine System) un sistema en donde no se procesan datos como números sino ideas como texto estructurado y gráficos, dando mayor flexibilidad a manejar símbolos de manera natural que forzar la reducción de ideas a formas lineales como sería el texto impreso. Tanto la concepción de Nelson como la de Engelbart son los antecedentes

Inmediatos de lo que llamamos multimedios y cambian el paradigma de que las computadoras son simples procesadoras de datos hacia la forma de administradoras de información en las diversas formas que ésta se presenta.

La multimedia tiene su antecedente más remoto en dos vertientes:

- a) el invento del transistor con los desarrollos electrónicos que propició y
- b) los ejercicios eficientes de la comunicación, que buscaba eliminar el ruido, asegurar la recepción del mensaje y su correcta percepción mediante la redundancia.

Por otro lado, la comunicación desarrolla, a partir de los 70s, en la educación, la instrucción, la capacitación y la publicidad, el concepto operativo de multimedia. Por tal concepto se entiende la integración de diversos medios (visuales y auditivos) para la elaboración y envío de mensajes por diversos canales, potencializando la efectividad de la comunicación, a través de la redundancia; pues, así, la comunicación resulta más atractiva, afecta e impacta a más capacidades de recepción de la persona y aumenta la posibilidad de eliminar el ruido que puede impedir la recepción del mensaje.

Hoy en día los sistemas y los software, permiten desarrollar líneas de multimedia integrando 3 o más de los datos que son posibles de procesar actualmente por computadora: texto y números, gráficas, imágenes fijas, imágenes en movimiento y sonido y por el alto nivel de interactividad, tipo navegación.

La Multimedia se inicia en 1984 y toma auge a partir de 1992, cuando se integran: audio (música, sonido estéreo y voz), video, gráficas, animación y texto al mismo tiempo. La principal idea multimedia desarrollada en los videos juegos es: que se pueda navegar y buscar la

información que se desea sobre un tema, sin tener que recorrer todo el programa, que se pueda interactuar con la computadora y que la información no sea lineal sino asociativa.

En enero de 1992 se anunció el CD multiusos. Un multi-player interactivo capaz de reproducir sonido, animación, fotografía y video, por medio de la computadora o por vía óptica, en la pantalla de televisión.

Hoy en día, los cambios augurados son una realidad y los multimedios son tan comunes que resulta impensable una computadora sin ellos. Los multimedios computarizados emplean los medios - la palabra (hablada y escrita), los recursos de audio, las imágenes fijas y las imágenes en movimiento para tener una mayor interacción con el usuario quien ha pasado de ser considerado como alguien que esporádicamente empleaba una computadora (con el respectivo recelo e inseguridad) a ser quien la maneja como una herramienta más en su beneficio con ideas más claras y exigencias nuevas.

## **1.2 Planteamiento del Problema**

Hoy en día los diseñadores gráficos actúan y proyectan objetos funcionales, herramientas ergonómicas, mobiliario, accesorios útiles, vestimenta, espacios físicos o virtuales webs, multimedia, información, señales, mensajes no verbales sígnicos, simbólicos y sistemas, ordena elementos gráficos e imágenes, clasifica tipologías, crea o modifica tipografías.

Su campo de actuación tiene relación con la industria, el comercio y todas las actividades culturales, su perfil y educación puede tener orientación técnica en la ingeniería de procesos industriales o constructivos (arquitectura de interiores), en relación con las disciplinas humanísticas en los campos de actuación de la comunicación audiovisual,

las artes gráficas, la publicidad, el mercadeo (*marketing*) o la gestión de productos, el diseño de los mismos o sus contenedores (*packaging*), etiquetas, envases y en las mismas empresas industriales o comerciales en departamentos de investigación y desarrollo de nuevos productos o comunicación corporativa.

Por la gran competitividad que hoy en día existe en el campo laboral el Diseñador Gráfico no tiene oportunidad de demostrar su aptitud y habilidad en su profesión ya que los empleadores no cuentan con un material sustentable donde se pueda demostrar tales habilidades conllevando a que los empresarios tomen determinados parámetros como experiencia laboral y solo dando oportunidad a pocos para demostrar los conocimientos.

Debido a esto, surge la importancia de crear un Portafolio interactivo que permita impactar y mejorar la imagen que tiene el empleador hacia el Diseñador Gráfico.

### **1.3 Formulación del Problema**

¿De qué manera influye la presentación de un perfil profesional interactivo en la postulación de un cargo laboral?

### **1.4 Delimitación**

#### **1.4.1 Unidades de Observación**

- Empresas de diseño y publicidad afiliadas al Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra.
- Maestros Artesanos Gráficos titulados Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra.

- Estudiantes egresados de la promoción 2007 – 2008 de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.
- Estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela de Educación Técnica de la Facultad de Educación Ciencia y tecnología FECYT de la Universidad Técnica del Norte.

#### **1.4.2 Delimitación Espacial**

- La presente investigación se realizó en las empresas gráficas de la ciudad de Ibarra.
- En la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología FECYT de la Universidad Técnica del Norte

#### **1.4.3 Delimitación Temporal**

La investigación se realizó desde el mes de octubre del 2011 hasta el mes de marzo del 2012.

### **1.5 Objetivos**

#### **1.5.1 Objetivos General**

Determinar de qué manera afecta a la competencia laboral de un Diseñador Gráfico, al momento de la postulación para un cargo de trabajo profesional en las empresas gráficas de la ciudad de Ibarra.

#### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Diagnosticar los criterios que utilizan los empleadores de las empresas gráficas al momento de la selección de un diseñador gráfico.

- Identificar los componentes indispensables que deben integrar un perfil de un diseñador gráfico.
- Elaborar un CD con el portafolio interactivo utilizando el software flash con ejemplificación de diseño.

## **1.6 Justificación**

El conocido Curriculum Vitae que se presenta cuando hay oportunidad de trabajo no permite reflejar sus destrezas y habilidades y el mundo globalizado en el que nos encontramos y siendo partes de un grupo de profesionales que tiene como herramienta indispensable el computador, sería primordial hacer uso de la misma para demostrar sus capacidades en una carta de presentación. Situación que depende de cada profesional, de su creatividad, de su interés, de su visión y del empeño que ponga en su búsqueda por el trabajo.

El desempleo en el Ecuador se ubicó en 9,1% en el primer trimestre de 2011, frente al 8,6% registrado en igual período del año pasado, informó el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) en un informe difundido. El incremento se explica por la incorporación de 46 mil personas al mercado laboral.

Por este motivo es importante incentivar a que los profesionales mediante la enorme gama de posibilidades que nos brindan ahora los paquetes de Diseño a que realicen su portafolio interactivo, al mismo tiempo se podrá identificar que falencia encuentran los empleadores al momento de escoger un Diseñador Gráfico y de esta forma los investigadores contribuyen a la Universidad Técnica del Norte y a las empresas gráficas.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Fundamentación Teórica**

Con el fin de tener suficiente sustento teórico y realizar correctamente el trabajo, es necesario conceptualizar varios contenidos para partir de un conocimiento sostenible referente a Diseño Gráfico y Multimedia que se precisa a continuación:

##### **Diseñador Gráfico**

Según el Libro Historia De La Tecnología Multimedia (2001) **“El diseñador Gráfico tiene capacidad de diseñar que no es innata, sino que se adquiere mediante la práctica y la reflexión. Aun así, sigue siendo una facultad, una cosa en potencia. Para explotar esa potencia es necesaria la educación permanente y la práctica, ya que es muy difícil adquirirla por la intuición.**

**La creatividad, la innovación y el pensamiento lateral son habilidades clave para el desempeño laboral del diseñador gráfico. La creatividad en el diseño existe dentro de marcos de referencias establecidos, pero más que nada, es una habilidad cultivable, para encontrar soluciones insospechadas para problemas aparentemente insolubles. Esto se traduce en trabajos de diseño de altísimo nivel y calidad. El acto creativo es el núcleo gestor del proceso de diseño pero la creatividad en sí no consiste en un acto de diseño. Sin embargo, la creatividad no es exclusiva en el desempeño del diseño**

**gráfico y de ninguna profesión, aunque sí es absolutamente necesaria para el buen desempeño del trabajo de diseño”.**

El rol que cumple el diseñador gráfico en el proceso de comunicación es el de codificador o intérprete del mensaje. Trabaja en la interpretación, ordenamiento y presentación de los mensajes visuales. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido. Este trabajo tiene que ver con la planificación y estructuración de las comunicaciones, con su producción y evaluación. El trabajo de diseño parte siempre de una demanda del cliente, demanda que acaba por establecerse lingüísticamente, ya sea de manera oral o escrita. Es decir que el diseño gráfico transforma un mensaje lingüístico en una manifestación gráfica.

El profesional del diseño gráfico rara vez trabaja con mensajes no verbales. En algunas oportunidades la palabra aparece brevemente, y en otras aparece en forma de textos complejos. El redactor es en muchos casos un miembro esencial del equipo de comunicación.

La actividad de diseño requiere frecuentemente, la participación de un equipo de profesionales, como fotógrafos, ilustradores, dibujantes técnicos; incluso de otros profesionales menos afines al mensaje visual. El diseñador es a menudo un coordinador de varias disciplinas que contribuyen a la producción del mensaje visual. Así, coordina su investigación, concepción y realización, haciendo uso de información o de especialistas de acuerdo con los requerimientos de los diferentes proyectos.

El diseño gráfico es interdisciplinario y por ello el diseñador necesita tener conocimientos de otras actividades tales como la fotografía, el dibujo a mano alzada, el dibujo técnico, la geometría descriptiva, la psicología de la percepción, la psicología de la Gestalt, la semiología, la tipografía, la tecnología y la comunicación.

El profesional del diseño gráfico es un especialista en comunicaciones visuales y su trabajo se relaciona con todos los pasos del proceso

comunicacional, en cuyo contexto, la acción de crear un objeto visual es sólo un aspecto de ese proceso. Este proceso incluye los siguientes aspectos:

1. Definición del problema.
2. Determinación de objetivos.
3. Concepción de estrategia comunicacional.
4. Visualización.
5. Programación de producción.
6. Supervisión de producción.
7. Evaluación.

Este proceso requiere que el diseñador posea un conocimiento íntimo de las áreas de:

1. Comunicación visual.
2. Comunicación.
3. Percepción visual.
4. Administración de recursos económicos y humanos.
5. Tecnología.
6. Medios.
7. Técnicas de evaluación.

Los cuatro principios rectores del diseño gráfico son variables que el profesional del diseño gráfico debe tener en cuenta a la hora de encarar un proyecto y son:

- El individuo: concebido como unidad ética y estética que integra la sociedad de la cual forma parte y para quien el espacio visual es uniforme, continuo y ligado.
- La utilidad: porque responde a una necesidad de información y ésta es comunicación.
- El ambiente: porque nos exige el conocimiento de la realidad física para contribuir a la armonía del hábitat, y la realidad de otros contextos para entender la estructura y el significado del ambiente humano.

- La economía: porque engloba todos los aspectos relacionado con el estudio del costo y la racionalización de los procesos y materiales para la ejecución de los elementos.

### **Áreas de la práctica profesional**

Según Gordon y Maggie Gordo en el Manual de Diseño Gráfico.(2007) **“El campo del diseño gráfico abarca cuatro áreas fundamentales cuyos límites se superponen parcialmente en la actividad profesional. La clasificación se basa en la noción de que cada una de las áreas requiere una preparación y un talento especial o asesoramiento especial de acuerdo a la complejidad del proyecto.”**

Las áreas son:

#### **Diseño para información**

Incluye el diseño editorial. Generalmente estos productos se clasifican de acuerdo al tamaño de información que disponen en afiches, flyers o volantes, libros, periódicos, revistas, catálogos, CD, DVD, etc. Además abarca la señalética, que incluye señales de peligro, señales de tráfico, señales de banderas marítimas, señales de ferrocarril, entre otras. Los folletos se clasifican de acuerdo a su número de páginas y pueden ser dípticos (dos páginas), trípticos (tres páginas), etc. También se los divide en publicitarios, propagandísticos, turísticos, entre otros. Dentro de esta clasificación entra también la infografía, mapas, gráficos y viñetas.

### **Diseño para persuasión**

Es el diseño de comunicación destinado a influir sobre la conducta del público. Incluye la publicidad y la propaganda. Además entran en esta clasificación la identidad corporativa que comprende marcas, iso-logotipo, papelería comercial y fiscal, billetes, aplicación de marca en arquigrafía e indumentaria, gráfica vehicular; las etiquetas, las cuales pueden ser frontales, colgantes, de seguridad, envoltentes, etc.; y los envase, los más comunes son los rígidos, semirrígidos, flexibles y las latas.

### **Diseño para educación**

Incluye el material didáctico como los manuales instructivos, indicaciones de uso, fichas didácticas educacionales, etcétera. También entran la cartelera de seguridad industrial y señalización de espacios de trabajo.

### **Diseño para administración**

Comprende el diseño de formularios, señalética urbana, billetes, sellos postales, pagarés y en general, cualquier pieza que sea susceptible de falsificación.

### **Diseño tipográfico**

Tipos sans serif o palo seco, con serif, gestuales, góticas, caligráficas y de fantasía.

### **Diseño de instrumentos de mandos**

Pantallas de relojes digitales, de teléfonos móviles, de cámaras digitales, y otros aparatos.

### **Diseño Gráfico**

Proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma.

## **Importancia del diseño gráfico**

Según Gordon y Maggie Gordo en el Manual de Diseño Gráfico. (2007) **“El diseño ilustra la filosofía técnica y económica de una empresa, y la imagen de la empresa revela el carácter de la misma, define su mentalidad. El diseñador es el filósofo de la empresa, el que, sea cual sea dicha mentalidad, la hace perceptible.**

**La calidad de una buena comunicación y de una buena pieza de diseño, son de una gran importancia dentro del mercado donde actúa la empresa, ya que este mensaje identificará a la institución y la diferenciará de la competencia. De allí que la comunicación visual de la empresa deberá tener atributos diferenciadores, resaltando las características de la misma, dentro de un sistema de ordenamiento visual homogéneo. Es decir, que toda la comunicación tenga una unidad formal y funcional, potenciando los efectos de la comunicación.”**

Una efectiva comunicación, hará sobresalir a la empresa por sobre la competencia, trayéndole beneficios en el mercado, como mayores ventas o elevando el concepto de calidad que el público tiene hacia ella. Esto es esencial para poder competir en una sociedad de consumo tan desarrollada, donde los medios están plagados de mensajes, debido al desarrollo de la tecnología y a la feroz competencia en el mercado.

Una imagen corporativa diferenciadora tiene la ventaja de producir hacia fuera un efecto energético, sin necesidad de recurrir a la autoalabanza verbal.

En este punto se nos plantea otro concepto, el del discurso de la comunicación. El discurso no debe prometer por demás lo que puede ofrecer la empresa, debido a que el público, al sentirse estimulado por esta falsa promesa y darse cuenta de la verdadera situación, se siente defraudado y crea una situación de rechazo hacia la institución perjudicando a ésta en cuanto a su imagen y a su beneficio comercial.

Para lograr una buena comunicación con el público es fundamental que todo el proceso de elaboración y creación del mensaje se realice mediante un equipo interdisciplinado de tareas donde se intercambien opiniones y se realicen tareas conjuntas entre la empresa, diseñadores y todas aquellas áreas que intervengan en el proceso, como ser las áreas de marketing, ventas, tecnología, logística, producción, etc., para pulir al máximo la efectividad del mensaje.

Es importante también aclarar que el mensaje debe reforzar el vínculo emotivo con el receptor, seleccionando todas aquellas características que éste entienda y comparta, y que lo hagan sentirse identificado en el mensaje.

No nos olvidemos que el diseño de comunicación es la esencia de la empresa y no su envoltorio.

## **Clasificación del Diseño Gráfico**

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son:

### **Diseño Multimedia**

Según Artemio J. Hernández Mora;

<http://www.monografias.com/trabajos7/mult/mult.shtml> .

**“Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia - fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos - puede electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedarán encantados.**

**Diseño Multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza.”**

El Diseño Multimedia se compone, como ya de describió, de combinaciones entrelazadas de elementos de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo.

### **Importancia del Diseño Multimedia**

Según la página <http://html.Diseño y comunicacion.com/html> **“Multimedia brinda una mejora significativa en la efectividad de la computación como herramienta de comunicación. La riqueza de los elementos audiovisuales, combinados con el poder del computador, añade interés, realismo y utilidad al proceso de comunicación.**

**Al tomar en cuenta los estudios que se han realizado sobre el grado de efectividad en el proceso de retención de información de acuerdo con determinados medios, se llega a la conclusión de que a la información que se adquiere tan solo por vía auditiva ( radio ), se logra retener un 20%; la información que se adquiere vía audiovisual ( TV ) se retiene un 40%; mientras que la información que se adquiere vía audiovisual y con la cual es posible interactuar ( como es el caso**

**de Multimedia) se logra retener un 75%. Esto nos lleva a pensar que Multimedia es, por encima de cualquier otra cosa que se pueda decir sobre él la herramienta de comunicación más poderosa que existe, y es plenamente aplicable en cualquier campo, desde la educación hasta los negocios, dándoles a cada uno una serie de beneficios no alcanzables fácilmente por otros medios.**

**En la educación, los beneficios muestran sus resultados en procesos educativos rápidos y efectivos, mientras que en el campo de los negocios y en especial en el área de comercialización de productos, los beneficios se ven en procesos de mercadeo más eficientes, donde el cliente potencial tiene acceso a una herramienta de información sobre los productos y el comercializador usa esta herramienta para realizar un mercadeo efectivo de éstos.”**

Multimedia apoya la educación al facilitar la visualización de problemas o soluciones; incrementa la productividad al simplificar la comunicación, elimina los problemas de interpretación y estimula la creatividad e imaginación al involucrar a los sentidos. Permite mostrar impresionantes imágenes de gran colorido y excelente resolución, animación y vídeo real. Finalmente Multimedia permite utilizar el texto para interactuar con los sistemas de información.

## **Aplicaciones específicas del diseño multimedia**

Con la imaginación como única frontera, las aplicaciones de la multimedia son cuantiosas:

- CD-ROM interactivo
- Presentación corporativa
- Material promocional
- Páginas de Internet
- Cursos de capacitación
- Presentación masiva
- Comunicación Interna y capacitación en Intranets
- Campañas de correo directo
- Catálogo de productos o servicios
- Lanzamiento de un nuevo producto
- Módulo de Información con touchscreen
- Herramienta de ventas
- Punto de venta electrónico
- Módulos de demostración de productos
- Memoria de un evento
- Protectores de pantalla (screen savers)
- Índice Interactivo para respaldo de información en CD
- Manuales de usuario, de servicio o de referencia TUTORIALES
- Paquetes de entrenamiento para el staff o franquicias
- Reportes anuales o presentaciones de resultados
- Publicaciones digitales
- Módulos en stands para ferias y exposiciones
- Simuladores
- Visitas a lugares virtuales o remotos (Presencia Virtual)
- Realidad Virtual
- Juegos y paquetes de entretenimiento
- Programas educativos y de enseñanza

- Prototipos interactivos
- Recopilación de vida y obra
- Demostradores electrónicos para agencias automotrices
- Árboles genealógicos interactivos con imágenes, sonido y video.

### **El Diseño Gráfico Publicitario**

El diseño gráfico es una herramienta que nos ayuda a enviar mensajes claros a nuestros clientes, buscando, a través de la creatividad y la tecnología, plasmar ideas impactantes que lleguen directamente a los consumidores, traduciéndose así, en un éxito para su empresa. Algunos de los servicios de diseño que realizamos son:

#### **Optimización de Imagen.**

Según <http://www.dgenerator.com/disenio-de-imagen-corporativa.html>.

**Cuando una empresa tiene ya posicionada su imagen gráfica, pero requiere que se le de seguimiento en aplicaciones especiales, que no forman parte de una campaña publicitaria o de promoción, sino son requerimientos totalmente independientes, la respuesta a esas necesidades la encuentra con nosotros, que le ofrecemos el diseño de un sin fin de aplicaciones a su imagen, siempre a su medida, como: caballetes, letreros, reconocimientos, promocionales, folletos, volantes, menús, etc.**

## **Desarrollo de Imagen Corporativa.**

Se basa en la creación de un logo símbolo que represente a su empresa como fabricante de un producto o prestadora de un servicio determinado, aquí trabajamos directamente sobre la razón social de su empresa y, a diferencia de la creación de una marca que trabaja sobre la imagen del producto o servicio con objetivos publicitarios, el objetivo de una imagen corporativa es tener un formato unificado en: tarjetas de presentación, hojas membretadas, sobres, fóliders, carátulas de fax, facturas, notas de crédito, uniformes, vehículos, señalización, etc.

## **El Diseño Editorial**

El diseño editorial es un recurso que hoy en día le permite tener un vínculo más cercano con sus clientes o empleados, ya sea a través de una revista o una gaceta informativa, es la manera más práctica y directa que tiene para hacerles llegar sus comentarios o inquietudes. Le diseñamos en función de sus necesidades: revistas, periódicos, gacetas, interiores de libros, portadas, catálogos, informes de actividades, instructivos, entre otros.

## **El Diseño De Identidad Corporativa**

Según Pedro Peña en su libro Diseño Publicitario Primera Edición (2007) dice: **“La imagen identidad corporativa que se tiene de una empresa, compuesto de elementos fijos y variables, (paleta de colores, tipo de letras o imágenes, misceláneas, por ej.) que tienen como finalidad lograr el posicionamiento de una marca o empresa dentro del mercado y frente a la competencia.**

**Este sistema de imagen institucional debe ser lo suficientemente abierto, como para poder ser aplicado a la gran diversidad de piezas de comunicación y soportes. Es similar a los rasgos de una familia, donde se pueden observar ciertos rasgos en común, que los hacen pertenecer a la misma, (primos, tíos,**

**hermanos, abuelos) pero donde cada uno de los elementos conserva sus particularidades dentro de una identidad familiar”**

## **El Diseño Web**

El diseño de páginas web trata básicamente de realizar un documento con información entrelazada con otros documentos y asignarle una presentación para diferentes dispositivos de salida (en una pantalla de computador, en papel, en un teléfono móvil, etc.).

Estos documentos o páginas web pueden ser creados:

- creando archivos de texto en HTML.
- utilizando un programa WYSIWYG o WYSIWYM de creación de páginas.
- utilizando lenguajes de programación del lado servidor para generar la página web.

Para el diseño de páginas web debemos tener en cuenta tres etapas:

- La primera es el diseño visual de la información que se desea editar. En esta etapa se trabaja distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros documentos y otros objetos multimedia que se consideren pertinentes. Es importante que antes de trabajar sobre el computador se realice un bosquejo o prediseño sobre el papel. Esto facilitará tener un orden claro sobre el diseño.
- La segunda, una vez que se tiene este boceto se pasa a 'escribir' la página web. Para esto, y fundamentalmente para manejar los vínculos entre documentos, se creó el lenguaje de marcación de hipertexto o HTML. Los enlaces que aparecen subrayados en este documento y otros de Wikipedia son ejemplos de hipertexto, puesto que al pulsar sobre ellos conducen a otras páginas con información relacionada.
- La tercera, etapa consiste en el posicionamiento en buscadores o SEO. Ésta consiste en optimizar la estructura del contenido para mejorar la posición en que aparece la página en determinada

búsqueda. Etapa no gustosa por los diseñadores gráficos, por que a diferencia del texto, aún para el año 2009 no se pueden tener nuevos resultados en los buscadores con sitios muy gráficos.

## **El Diseño de Envase**

El envase es importante para la venta del producto, porque debe presentar al producto de forma atractiva y llamativa, para lograr formar parte del carrito de la compra de un cliente.

Más allá de los usos básicos (contener, proteger y almacenar el producto), el envase debe cumplir con otras funciones igualmente importantes como:

- Diferenciar en el lineal. Cuando se puede elegir entre varias marcas, la que sea visualmente más atractiva o se distinga del resto, dentro de la góndola, tendrá ventaja en la elección de los consumidores en el punto de venta.
- Posicionar en la mente del consumidor. Un envase presenta el producto. Cuando el diseño gráfico es bueno, facilitan la elección e incluso impulsan a ella, además de recordarlo para compra sucesivas.
- Medio publicitario. La competencia en el lineal es feroz y a través del envase se puede trabajar la publicidad en el lugar de venta e influir en la elección del consumidor, apoyando la campaña publicitaria por otros medios de comunicación.

Las empresas buscan que sus productos sean los elegidos; por eso, emplean recursos en el diseño gráfico de los envases.

## **La Señalética**

La señalética es una actividad perteneciente al diseño gráfico que estudia y desarrolla un sistema de comunicación visual sintetizado en un conjunto de señales o símbolos que cumplen la función de guiar, orientar u organizar a una persona o conjunto de personas en aquellos puntos del

espacio que planteen dilemas de comportamiento, como por ejemplo dentro de una gran superficie (centros comerciales, fábricas, polígonos industriales, parques tecnológicos, aeropuertos, etcétera).

El diseño de la señalética empieza con el estudio de planos de planta de la gran superficie (de caminarias, recorridos o circulaciones planteadas); pasa por la presentación de la nueva y óptima organización de estas circulaciones y termina en el diseño de símbolos gráficos sintéticos y de fácil comprensión para guiar a la gente o vehículos por estas grandes superficies. Los símbolos diseñados variarán según si son para una señalización interna o externa, si es para guiar transeúntes o para guiar vehículos. En las empresas, normalmente estos símbolos siguen los lineamientos de la identidad visual corporativa (colores, estilo, geometrías, tipografía, etc. propios de la empresa) o bien pueden contener el distintivo visual (logotipo o marca) de la empresa dentro de cada señal o rótulo.

### **Competencia Laboral**

En el mundo impera una tendencia en la formación profesional: la formación por competencias laborales. Está ajena a los cambios que en las diversas esferas de la vida, se producen en el mundo, por lo que se ha decidido a implantar el método de formación por competencias laborales en la Educación Técnica y Profesional.

1. Poseer cultura política
2. Identificarse con la ideología de la Revolución
3. Tener cultura económica
4. Dominar las ciencias básicas y la lengua materna
5. Poseer dominio de las habilidades y capacidades rectoras
6. Solucionar los problemas profesionales y de la vida que enfrente
7. Poseer una ética ambiental y humana en su comportamiento

Competencia laboral se define como la capacidad productiva de un individuo medida en términos de desempeño. Cuando hablamos de

capacidad productiva, no nos referimos únicamente a conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes, sino que vamos más allá de estas cuestiones a la hora de competir en el ámbito laboral.

No tanto la conformación de conocimientos teóricos aportarán a la constitución social de un trabajador competente, sino que el desempeño productivo estará sujeto en su gran medida a la experiencia y aprendizajes previos por haber trabajado y saber hacer.

Realizar una tarea o desempeñar un puesto de trabajo eficazmente por poseer las calificaciones requeridas para ello”.

Con el avance productivo de los años ochenta y el crecimiento de países industrializados, es el momento en el cual aparece el concepto de competencia laboral. Siempre en base al crecimiento del sistema educativo y el imparable desarrollo de la tecnología, cada vez se necesitan trabajadores más calificados y competentes.

No obstante, la formación técnica-educativa, no iba de la mano con las nuevas tecnologías y los requerimientos de las corporaciones. Sin mencionar el problema que se genera en los países en desarrollo por sus falencias en lo que respecta al sistema educativo. Debido a estos inconvenientes, la competencia laboral se aplicó como un sistema paralelo para impulsar el desarrollo educativo, siempre siguiendo a las necesidades de los individuos, las empresas y la sociedad en general.

### **Perfil Profesional**

Los perfiles profesionales evolucionan y cambian según la demanda ocupacional y el mercado de trabajo, por tanto son dinámicos. Deben considerar la demanda social es decir, las necesidades sociales de los grupos que son objeto de la intervención. Son analíticos, pues posibilitan orientar y promover el comportamiento futuro e identifican espacios y condiciones disponibles para desarrollar determinadas estrategias y acciones. Y obedecen a la racionalidad esbozada por el currículo del plan de estudios.

La primera tarea del diseño de las futuras titulaciones consistirá en definir el perfil profesional del egresado y determinar las competencias que dicho perfil integra. Una vez fijadas las competencias del perfil profesional se elaborará el plan de estudios con las asignaturas que comprende y el reparto de los créditos totales entre las asignaturas que integra el plan de estudios.

Los contenidos de los programas tienen que estar orientados a garantizar el desarrollo de las competencias propias de un primer nivel de profesionalización, a nivel de grado. El postgrado permitirá un nivel mayor de profundización, especialización y dominio de las competencias profesionales exigidas por los perfiles académicos y profesionales de los egresados de las titulaciones. Las competencias pertinentes al perfil profesional se determinarán según los criterios de los académicos, los empleadores y los graduados.

El Perfil, también conocido como Resumen Profesional, es un párrafo con una especie de biografía profesional corta y enfocada a la oferta de trabajo a que aspiras.

El propósito de esta sección del currículum es impresionar al lector mostrando un párrafo inicial que exhiba tus habilidades, tus logros profesionales y tus virtudes personales. Dependiendo de la situación personal que hayas elegido entre las varias que te ofrece Currículum Fácil, este párrafo deberá incluir también el objetivo profesional que te propones alcanzar.

El Perfil es mucho más que el objetivo del currículum que algunos libros sobre el tema suelen recomendar. Es el elemento diferenciador de tu currículum y que te permitirá captar desde un principio la atención e interés del seleccionador por tu historia profesional. No es una sección obligatoria del currículum vitae tipo, pero consideramos ésta quizás la más importantes de todas dentro de la estructura de un buen currículum.

#### **FUNCIONES, ACTIVIDADES Y/O TAREAS DEL DISEÑADOR**

- Diseña ilustraciones, avisos, artículos y publicidad en general.

- Organiza e instala exposiciones para eventos de la Institución.
- Elabora bocetos y otras artes gráficas de su competencia.
- Elabora y participa en la realización de maquetas.
- Revisa y resguarda la documentación referente a los diseños y artículos de la Institución.
- Revisa y corrige el material diseñado.
- Suministra información técnica a los usuarios, en cuanto al diseño para publicaciones.
- Atiende y coordina con los autores de los textos, el diseño gráfico de las publicaciones.
- Realiza dibujos y pinturas para la elaboración de afiches.
- Dibuja ilustraciones a tinta, óleo y otras técnicas plásticas.
- Lleva el registro del material producido.
- Cumple con las normas y procedimientos en materia de seguridad integral, establecidos por la organización.
- Mantiene en orden equipo y sitio de trabajo, reportando cualquier anomalía.
- Elabora informes periódicos de las actividades realizadas.
- Realiza cualquier otra tarea afín que le sea asignada.

**ÁMBITO DE LA ACTUACIÓN:**

Maneja constantemente equipos y materiales de fácil uso y medianamente complejos, siendo su responsabilidad directa.

**INFORMACIÓN CONFIDENCIAL:**

Maneja en forma indirecta un grado de confidencialidad baja.

**TOMA DE DECISIONES:**

Las decisiones que se toman se basan en procedimientos y/o experiencias anteriores para la ejecución normal del trabajo, a nivel operativo.

**SUPERVISIÓN:**

El cargo recibe supervisión general de manera directa y periódica, y no ejerce supervisión.

**RELACIONES INTERNAS Y EXTERNAS:****RELACIONES INTERNAS:**

El cargo mantiene relaciones continuas con las unidades académicas y administrativas de la Institución y con usuarios del servicio, a fin de apoyar y/o ejecutar lo relativo al área, exigiéndose para ello una normal habilidad para negociar y obtener cooperación.

**RELACIONES EXTERNAS:**

El cargo mantiene relaciones frecuentes con imprentas, a fin de apoyar y/o ejecutar lo relativo al área, exigiéndose para ello una normal habilidad para negociar y obtener cooperación.

**CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS:****CONOCIMIENTOS EN:**

- Artes Gráficas.
- Técnicas de Publicidad.
- Artes.
- Pintura.
- Grabado.

**HABILIDAD PARA:**

- Analizar y sintetizar información.
- Organizar el trabajo.
- Establecer relaciones interpersonales.
- Facilidad de expresión.
- Captar instrucciones orales y escritas.
- Combinar colores.
- Seguir instrucciones orales y escritas.
- Comprender y captar con exactitud los requerimientos de los usuarios.

- Aplicar técnicas plásticas.

**DESTREZA EN:**

- El manejo del computador.
- Instrumentos y materiales de diseño gráfico.

**ADIESTRAMIENTO REQUERIDO:**

- Diseño.
- Diagramación.
- Montaje.
- Computación gráfica.
- Páginas Multimedia
- Programas de diagramación.

**2.2. Fundamentación Social**

El Diseño Multimedia surge de un proceso y estudios a través del tiempo, iniciando con imágenes, pasando por la era del habla y el lenguaje para culminar en la era de la comunicación de masas.

En la actualidad el diseño multimedia es un factor importante, dentro del proceso comunicativo en la sociedad para satisfacer una de las necesidades primarias que es la información, el proyecto aportó con suficiente información referente a las necesidades que tienen los empresarios al momento de evaluar a los Diseñadores gráficos para ocupar un cargo laboral.

**2.2.1 Fundamentación Tecnológica**

El siglo XX es la época donde se dan los descubrimientos más importantes para el ser humano. Para el diseño y la publicidad también lo es, con el surgimiento de los medios masivos publicitarios el proceso informativo se simplifica, el avance tecnológico hace que en cuestión de

segundos se llegue masivamente a millones de personas con un esfuerzo mínimo comparado con otros medios.

El diseño interactivo dentro del diseño Gráfico es un gran aliado por cuanto a través de la interactividad se puede persuadir a más gente que a través de los medios que usualmente se utiliza.

### **2.2.2 Fundamentación Económica**

La competitividad de hoy en día hace que exista un gran porcentaje de desempleo en nuestro país, es por ellos que los medios utilizan los profesionales en Diseño Gráfico no son los más acertados para la competencia laboral.

Con la creación de un Portafolio Interactivo del Diseñador Gráfico se dio lugar y se logró un mayor impacto en los empleadores de las diferentes empresas de Diseño Gráfico y afines y de esta manera se genera ingresos para las personas que viven de esta profesión.

### **2.3. Posicionamiento Teórico Personal**

Las definiciones citadas anteriormente con respecto a Diseño Multimedia Interactivo son las más acertadas y son las que se utilizó para desarrollar el proyecto.

En base a los conceptos de los autores del marco teórico ya mencionado se considera que dado al crecimiento veloz, masivo, la necesidad y el intercambio de información hace del Diseño Interactivo una herramienta muy importante hoy en día ya que nos ayuda a proyectar y realizar comunicaciones visuales y a captar de una mejor manera las ideas y exigencias nuevas de nuestro medio.

## **2.4 Glosario de Términos**

**Arte.-** es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, a través del cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo. Se suele considerar que con la aparición del Homo sapiens el arte tuvo en principio una función ritual, mágica o religiosa, pero esa función cambió con la evolución del ser humano, adquiriendo un componente estético y una función social, pedagógica, mercantil o simplemente ornamental.

**CD Interactivo.-** Un Cd Interactivo, es aquel CD que presenta un contenido multimedia, como sonido, texto, imágenes, movimiento, video entre otros. Un Cd Interactivo se usa para mostrar lo que deseamos, como un catalogo de productos, la presentación de una empresa, un video a un cierto tamaño y tiempo entre otros, puede ser el contenido muy sencillo y llamativo, o complejo y con gran cantidad de información. Los costos dependen de la manera que los clientes desean ver el producto final.

**Color.-** Es la impresión producida al incidir en la retina los rayos luminosos difundidos o reflejados por los cuerpos. Algunos colores toman nombre de los objetos o sustancias que los representan naturalmente. Orientado al espectro solar o espectral puro, cada uno de los siete colores en que se descompone la luz blanca del sol: rojo, naranja, amarillo, verde, azul turquesa y violeta. Del color se desprende una división que serian los primarios, tomándolos como base colores naturales, amarillo, rojo y

azul y los secundarios que serian los que surgen como mezcla de estos que son el naranja, el verde y el violeta.

**Competitividad.-** La competitividad es la capacidad que tiene una empresa o país de obtener rentabilidad en el mercado en relación a sus competidores. La competitividad depende de la relación entre el valor y la cantidad del producto ofrecido y los insumos necesarios para obtenerlo (productividad), y la productividad de los otros oferentes del mercado. El concepto de competitividad se puede aplicar tanto a una empresa como a un país.

**Comunicación.-** Comunicación es todo proceso de interacción social por medio de símbolos y sistemas de mensajes. Incluye todo proceso en el cual la conducta de un ser humano actúa como estímulo de la conducta de otro ser humano. Puede ser verbal, o no verbal, interindividual o intergrupala.

**Creatividad.-** La creatividad es ser diferente, es proyectarse al futuro, es una práctica de su conocimiento, es en si concebir, diseñar y elaborar una realidad. Ser creativo es adaptar la realidad, transformarla o mejorarla a su beneficio aún cuando esta sea adversa.

**Diseñador.-** Un diseñador es un profesional o una persona que ejerce el oficio del diseño. Puede dedicarse o especializarse en una gran variedad de objetos o áreas del diseño. Los diseñadores son responsables del desarrollo proyectual de un objeto, producto o concepto. Aunque tiene una carga artística y práctica, la disciplina la desarrolla dentro de un marco estrictamente industrial, por lo que queda excluida la definición para referirse a la persona que trabaja artesanalmente.

**Diseño.-** Utilizado habitualmente en el contexto de las artes, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño se define como el

proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

**Empresa.-** La empresa es la institución o agente económico que toma las decisiones sobre la utilización de factores de la producción para obtener los bienes y servicios que se ofrecen en el mercado. La actividad productiva consiste en la transformación de bienes intermedios (materias primas y productos semielaborados) en bienes finales, mediante el empleo de factores productivos (básicamente trabajo y capital)

**Forma.-** Es la representación gráfica de un objeto.

**Gráficos.-** Gráfico es la representación visual de la variación de las magnitudes que caracterizan un fenómeno, describe un concepto o una idea con claridad. Usualmente se les llama gráficos a los diseños de personajes, murallas, texturas, etc.

**Ideas.-** La capacidad humana de contemplar ideas está asociada a la capacidad de raciocinio, autorreflexión, la creatividad y la habilidad de adquirir y aplicar el intelecto. Las ideas dan lugar a los conceptos, los cuales son la base de cualquier tipo de conocimiento, tanto científico como filosófico. Sin embargo, en un sentido popular, una idea puede suscitarse incluso en ausencia de reflexión, por ejemplo, al hablar de la idea de una persona o de un lugar.

**Imagen.-** Es una representación que manifiesta la apariencia de un objeto real. El concepto mayoritario al respecto corresponde a la de la apariencia visual, por lo que el término suele entenderse como sinónimo de representación visual; sin embargo, hay que considerar también la existencia de imágenes auditivas, olfativas, táctiles, sinestesias, etcétera. Las imágenes que la persona vive interiormente son denominadas

imágenes mentales, mientras que se designan como imágenes creadas (o bien como imágenes reproducidas, según el caso) las representativas de un objeto mediante técnicas diferentes de diseño, pintura, fotografía, vídeo, entre otras.

**Mensajes.-** Es el objeto central de cualquier tipo de comunicación que se establezca entre dos partes, el emisor y el receptor. Si bien en general se relaciona la idea de mensaje con mensajes escritos, hoy en día la variedad de mensajes y estilos comunicativos posibles es ciertamente infinito y hace que los individuos podamos mantener contacto con otras personas de muy diversas maneras.

**Multimedia.-** El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como *multimedia* a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

**Tipografía.-** La Tipografía resulta ser el arte y la técnica de impresión a través de formas con relieve que reciben el nombre de tipos, los cuales, hechos de plomo, una vez entintados serán aplicados sobre el papel para así obtener un trabajo de impresión, ya sea un documento, un texto, entre otros materiales.

## **2.4 Interrogantes**

- ¿Cómo diagnosticamos los criterios que utilizan los empleadores de las empresas gráficas al momento de contratar un diseñador gráfico?
- ¿Cuáles son los elementos que debe tener el portafolio de un diseñador gráfico?
- ¿Es necesario realizar una ejemplificación de un Portafolio interactivo del diseñador gráfico, para dar a conocer las habilidades del diseñador?
- ¿Cuál serían los parámetros que se podría utilizar en la realización del Portafolio Interactivo del Diseñador Gráfico?

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de Investigación**

La investigación se enmarcó en la modalidad de proyecto factible de enfoque cuantitativo con la ayuda de estudios de campo, que están acordes al problema y los objetivos planteados.

Los estudios de campo se realizaron recolectando la información en las empresas que están afiliadas al Gremio de Maestros gráficos y Afines de la ciudad de Ibarra, con la finalidad de identificar cuáles son los criterios que los empleadores buscan al momento de contratar a un diseñador gráfico.

La investigación documental ayudó a compilar información y proporcionó datos actualizados de los criterios que tienen los empresarios al momento de contratar a un Diseñador Gráfico, además sirvió de referencia para tener conocimiento sobre las cualidades y destrezas que un diseñador debe tener al momento de presentar su Portafolio Interactivo

#### **3.2. Métodos**

Los métodos que se emplearon para la realización del diseño de un Portafolio interactivo utilizando el software flash con ejemplificación para diseñadores gráficos fueron fundamentados por:

- **Método empírico** este método se utilizó por cuanto se realizó la percepción directa del objeto de investigación y del problema.
- **El método deductivo** ya que se partió de un antecedente para llegar a las conclusiones, mediante un proceso de razonamiento deductivo
- **El método inductivo** debido a que se obtuvo conclusiones generales a partir de principios particulares, siendo necesario la observación, el registro, análisis, clasificación y contrastación de los hechos.
- **El método analítico** pues se inició de la desfragmentación de un todo para luego estudiar intensivamente las relaciones entre sí, igualmente las características de cada elemento.

### 3.3. Técnicas e Instrumentos

Para la aplicación del diseño de un Portafolio interactivo utilizando el software flash con ejemplificación para diseñadores gráficos se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

- **Encuestas:** se empleó la técnica de la encuesta a las Empresas de diseño y publicidad afiliadas al Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra, a los Maestros Artesanos Gráficos titulados Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra, Estudiantes egresados de la promoción 2007 – 2008 de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.  
Estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela de Educación Técnica de la Facultad de Educación Ciencia y tecnología FECYT de la Universidad Técnica del Norte.

**Criterio de Expertos:** se recurrió al criterio de expertos sobre el contenido necesario que se debe utilizar en la creación de un Portafolio interactivo para Diseñadores Gráficos.

### **3.4 Población**

Por tratarse de una población pequeña que posee información acerca de los criterios que tienen los empleadores al momento de contratar un Diseñador Gráfico, se tomó como población a:

- Empresas de diseño y publicidad afiliadas al Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra.
- Maestros Artesanos Gráficos titulados Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra.
- Estudiantes egresados de la promoción 2007 – 2008 de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.
- Estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela de Educación Técnica de la Facultad de Educación Ciencia y tecnología FECYT de la Universidad Técnica del Norte.

Se tomó en su totalidad como Universo a las 35 empresas afiliadas al Gremio de Maestros Gráficos y Afines de Ibarra, 38 estudiantes egresados de la carrera de Diseño Gráfico de la promoción 2007-2008, 46 estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.

Dando un total de **119** personas.



## CAPITULO IV

### 4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

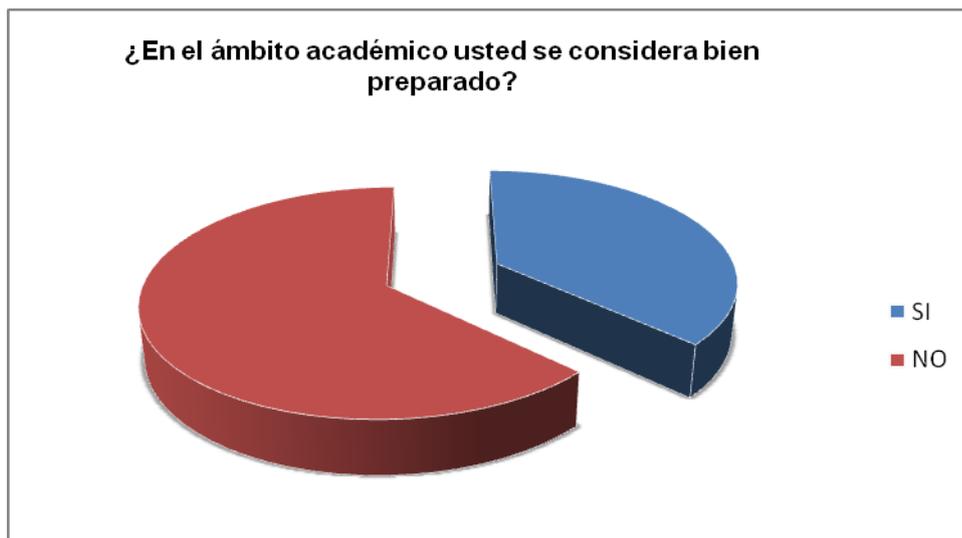
4.1.-Encuesta para los /las de séptimo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.

**Estudiantes encuestados: 46**

**Subraye la respuesta que crea sea la más acertada:**

1. En el ámbito académico usted se encuentra bien preparado?

Ámbito académico	N°	%
SI	17	37
NO	29	63
TOTAL	46	100



**Fuente: Equipo de Investigadores**

En la presente tabulación de la pregunta 17 estudiantes que representan el 37 % afirman que si de igual manera 29 estudiantes que representan el 63% aseguran que no, lo cual nos hace llegar a la conclusión que hay que poner más énfasis en la enseñanza académica impartida en la Carrera.

2. ¿ Cree que existen falencias para desempeñar sus funciones como Diseñador Gráfico

Falencias como Diseñador	N°	%
Académicas	31	67
Creativas	13	28
Sociales	2	4
TOTAL	46	100



Fuente: Equipo de Investigadores

En lo referente a esta pregunta 31 estudiantes que pertenece al 67,3 aseguran que las falencias que existen son académicas, 13 estudiantes que representa el 28,2 % aseguran que son falencias creativas y 2 que son el 4,3% son sociales, lo cual nos lleva a la conclusión que debemos mejorar las enseñanzas adquiridas dentro del aula clases.

3. Cree que hace falta actualización de software de diseño para la carrera de Diseño Gráfico

Actualización de software	N°	%
Siempre	30	65
Casi Siempre	14	30
Nunca	2	4
TOTAL	46	100

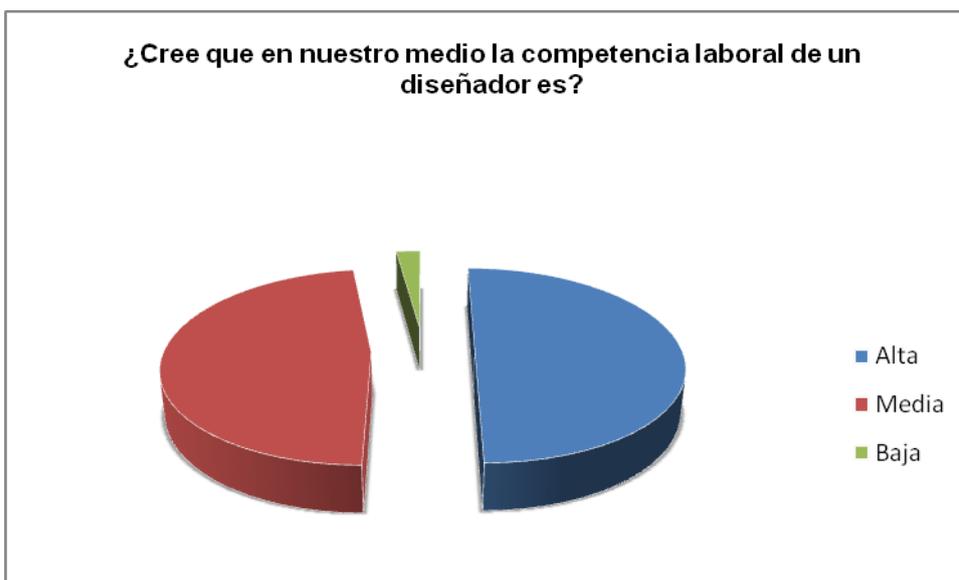


Fuente: Equipo de Investigadores

En lo que respecta a la falta de actualización de software el 65% equivalente a 30 estudiantes creen que siempre es necesario, el 14% casi siempre y solo el 4% cree que no es necesario, llegamos a la conclusión que para un mejor aprendizaje los paquetes de software de Diseño gráfico tienen que estar en constante actualización para un mejo manejo de los mismo.

4. ¿Cree que en nuestro medio la competencia laboral de un diseñador es:

LA competencia Laboral es	N°	%
Alta	23	50
Media	22	48
Baja	1	2
TOTAL	46	100

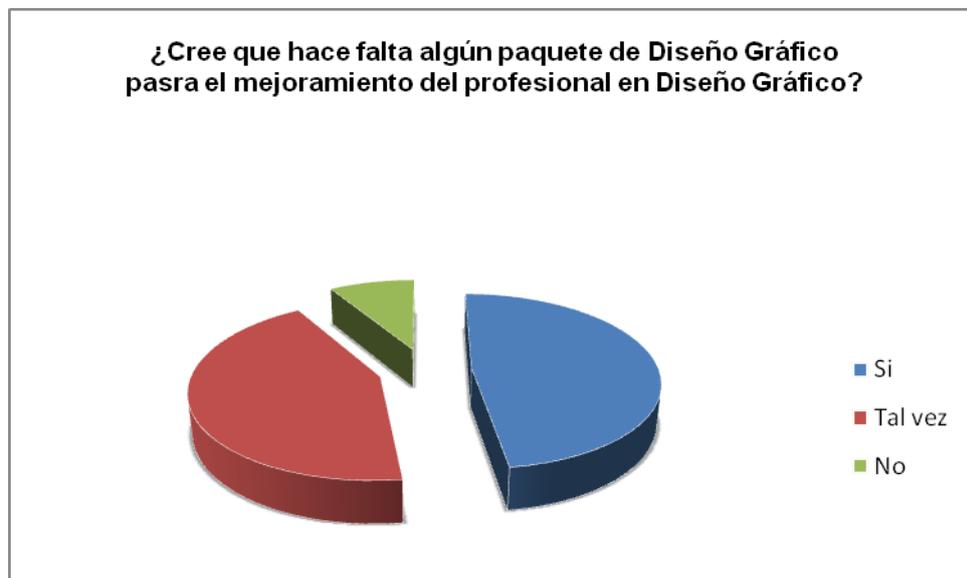


Fuente: Equipo de Investigadores

En lo que respecta a la competencia laboral 23 estudiantes que pertenecen al 50% creen que es Alta, 22 estudiantes que son 48% piensan que es media y solo 1 persona que es el 2% que es Baja, de acuerdo a los resultados podemos concluir que la competencia laboral es alta y que como Diseñadores debemos optar por estar al mismo nivel de conocimientos que los demás profesionales de Diseño para tener la misma oportunidad de empleo.

5. ¿Cree que hace falta algún paquete de Diseño Gráfico para el mejoramiento del profesional en Diseño Gráfico?

Mejoramiento del Profesional	N°	%
Si	22	48
Tal vez	20	43
No	4	9
TOTAL	46	100



Fuente: Equipo de Investigadores

Acercas de la pregunta 5 el 48% cree que si, el 43% cree que tal vez y solo un 9% asegura que no, lo cual nos lleva a concluir que se debe enseñar nuevos paquetes de Diseño no solo los básicos que un diseñador debe estar al tanto y preparado para cualquier función que se le pida.

6. ¿Cree usted que lo aprendido en el aula se verá reflejado en el desempeño laboral del diseñador?

Lo aprendido en el aula se verá reflejado	N°	%
Si	30	65
Tal vez	13	28
No	3	7
TOTAL	46	100

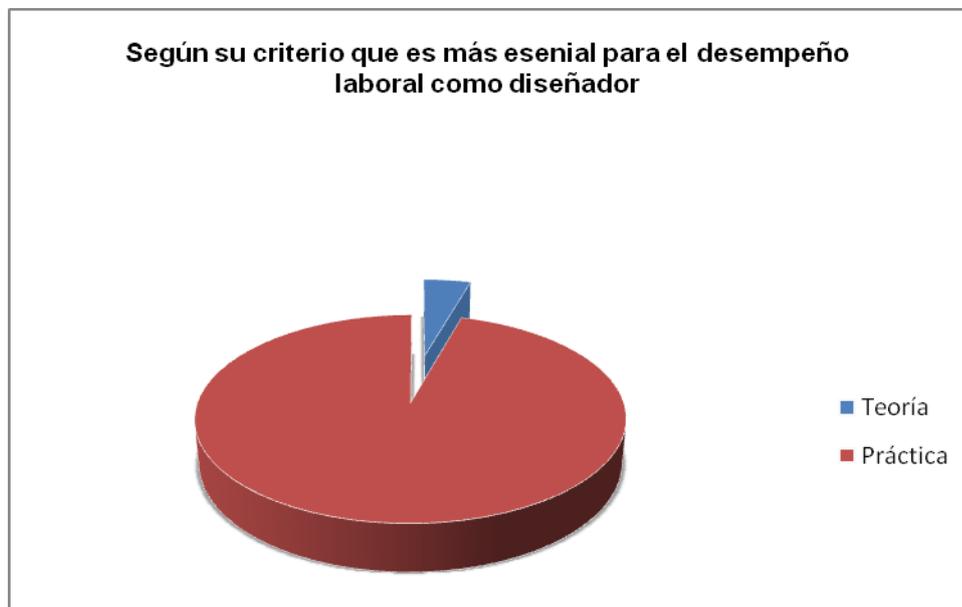


Fuente: Equipo de Investigadores

En lo correspondiente a esta pregunta 24 estudiantes perteneciente al 65% creen que Si se verá reflejado lo adquirido en el aula, un 28%, que tal vez y solo un 7% que no, es por ello que los estudiantes están de acuerdo y cree que lo que han adquirido en los 4 años de Universidad si se verá reflejado en un futuro.

7. ¿Según su criterio que es más esencial para el desempeño laboral como diseñador?

<b>Según su criterio que es más esencial</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Teoría	2	4
Práctica	44	96
TOTAL	46	100



**Fuente: Equipo de Investigadores**

En la presente tabulación de la pregunta 7 estudiantes que representan el 4 % afirman que la Teoría es lo más esencial en un Diseñador Gráfico de igual manera 44 estudiantes que representan el 96% aseguran que la Práctica ayuda al Diseñador gráfico en su desempeño, lo cual es beneficioso para los diseñadores la practica ya que ello nos conlleva a un mejor desenvolvimiento en el manejo de los programas de Diseño.

8. ¿Cree usted que la Universidad debe ubicar plazas de prácticas para los estudiantes a partir de segundo año?

Plazas de prácticas profesionales	N°	%
Si	38	83
Tal vez	8	17
No	0	0
TOTAL	46	100

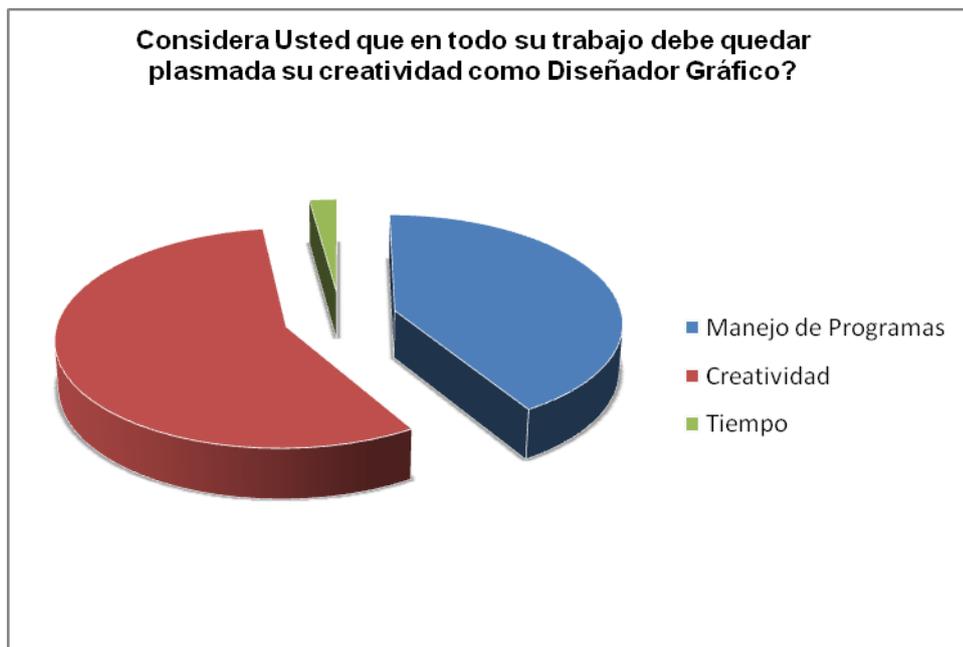


**Fuente: Equipo de Investigadores**

En la tabulación de la pregunta 8 estudiantes que representan el 83 % afirman que la Si debe la Universidad Ubicar plazas de Prácticas de Diseño de igual manera 8 estudiantes que representan el 17% aseguran que TAL VEZ, y un 0% que no es necesario, llegamos a la conclusión que es muy necesario que a Universidad Ubique plazas ya que como estudiantes hoy en día no es fácil ubicar sitios de prácticas lo cual nos lleva siempre a escoger lugares que no van de acuerdo a lo que en verdad se necesita.

9. ¿Considera usted que en todo su trabajo debe quedar plasmada su creatividad como Diseñador Gráfico?

<b>Creatividad como Diseñador</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Manejo de Programas	19	41
Creatividad	26	57
Tiempo	1	2
<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

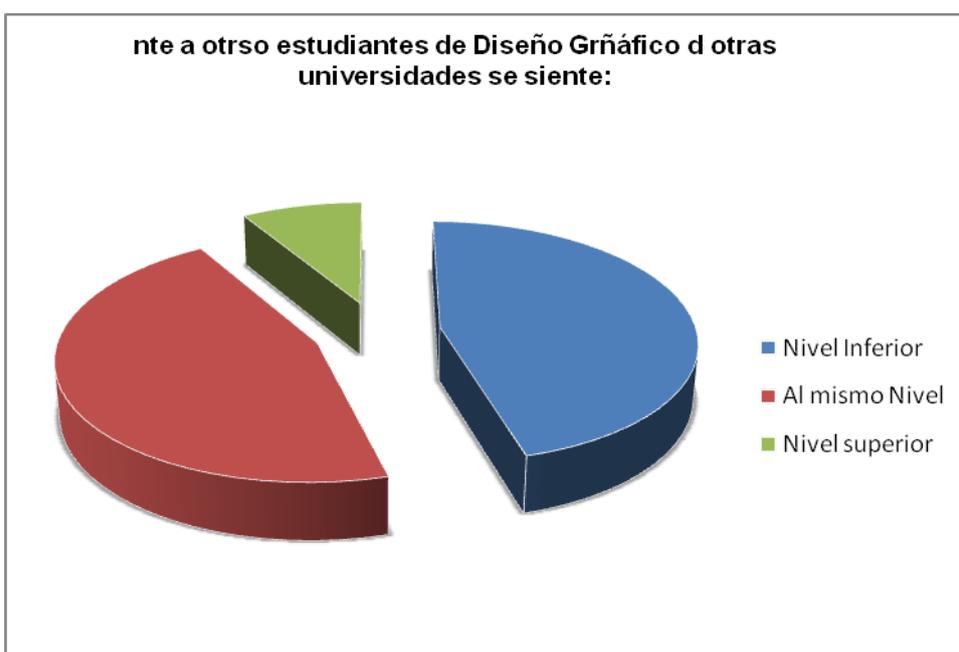


**Fuente: Equipo de Investigadores**

En la presente tabulación de la pregunta 9 estudiantes que representan el 41 % afirman que el manejo de Programas es lo más esencial en un Diseñador Gráfico de igual manera 26 estudiantes que representan el 57% aseguran que la Creatividad es más importante para destacarse como Diseñador y 1 Estudiantes que representa el 2% piensa que el Tiempo, en esta pregunta llegamos a la conclusión q que más importante es la creatividad ya que eso hace que dejemos plasmado nuestras ideas y dejemos una firma en cada trabajo realizado.

10. Frente a otros estudiantes de Diseño Gráfico de otras Universidades e Institutos usted se siente:

Nivel de conocimientos	N°	%
Nivel Inferior	21	46
Al mismo Nivel	21	46
Nivel superior	4	9
TOTAL	46	100



**Fuente: Equipo de Investigadores**

En la presente tabulación de la pregunta 10, 21 estudiantes que representan el 46 % se sienten menos capacitados que otros estudiantes de otras Universidades 21 estudiantes que corresponde a 46% creen que están al mismo nivel y solo 4 estudiantes que corresponde al 9% creen que tienen nivel superior en conocimientos. , lo cual quiere decir que en lo que se refiere a conocimientos estamos a la par de lo demás profesionales en Diseño Gráfico y que tenemos las mismas oportunidades sin embargo demostrar de manera diferente lo que sabemos sería o primordial.

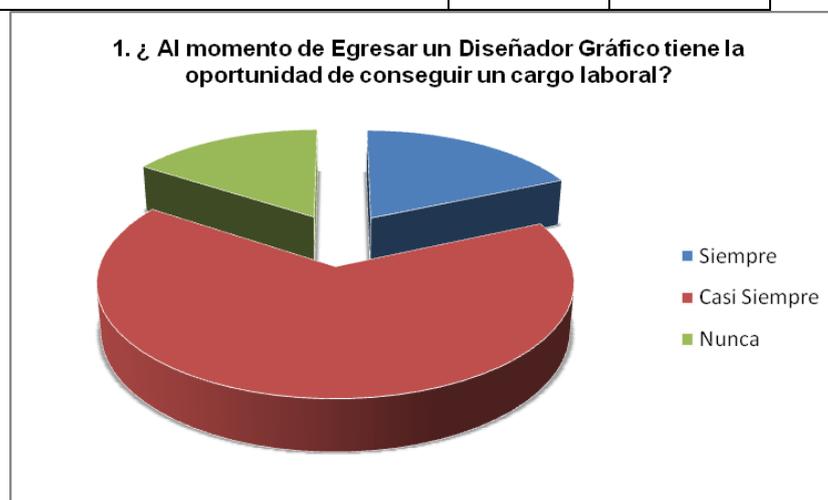
**4.2.- Encuesta dirigida a las/los estudiantes egresados en el periodo académico 2007– 2008 de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.**

**Estudiantes encuestados: 38**

**Subraye la respuesta que crea sea la más acertada:**

1. ¿Al momento de egresar un Diseñador Gráfico tiene la oportunidad de conseguir un cargo laboral?

Oportunidad para cargo laboral	N°	%
Siempre	7	18
Casi Siempre	25	66
Nunca	6	16
TOTAL	38	100



**Fuente: Equipo de Investigadores**

En la presente tabulación de la pregunta 1 estudiantes egresados que representan el 18 % afirman SIEMPRE tienen la facilidad de encontrar trabajo al momento de egresar de igual manera 25 estudiantes que representan el 66% aseguran que CASI SIEMPRE se logra conseguir un trabajo al momento de egresar y solo un 16% que son 6 estudiantes responden que NO es posible encontrar trabajo a momento de egresar, lo cual nos lleva a la conclusión que es difícil encontrar trabajo con solo ser egresado de Diseño que las empresas requieren y se basan en el Título como Diseñadores Gráficos

2 ¿Considera necesario ser graduado para conseguir de forma más rápida un trabajo y con mejor oportunidad de sueldo?

<b>Ser graduado es necesario para obtener un cargo laboral</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Creativa	21	55
Formal	13	34
Común	4	11
TOTAL	38	100

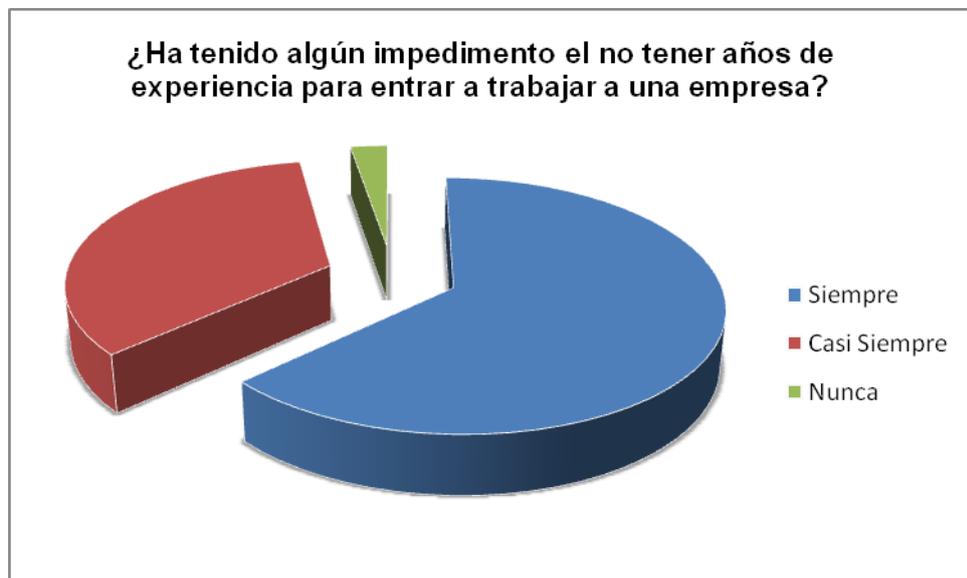


**Fuente: Equipo de Investigadores**

En la presente tabulación de la pregunta 2 estudiantes que representan el 68 % creen que SI se necesita tener un título para conseguir trabajo y solo un 38% que son 12 estudiantes no creen necesario ser graduados, en conclusión para tener mejor oportunidad de empleo los estudiantes debemos culminar en su totalidad la carrera sacar el título para así conseguir mejores plazas de trabajo y con mejor remuneración.

3. ¿Ha tenido algún impedimento el no tener años de experiencia para entrar a trabajar a una empresa?

impedimento por años de experiencia	N°	%
Siempre	24	63
Casi Siempre	13	34
Nunca	1	3
TOTAL	38	100

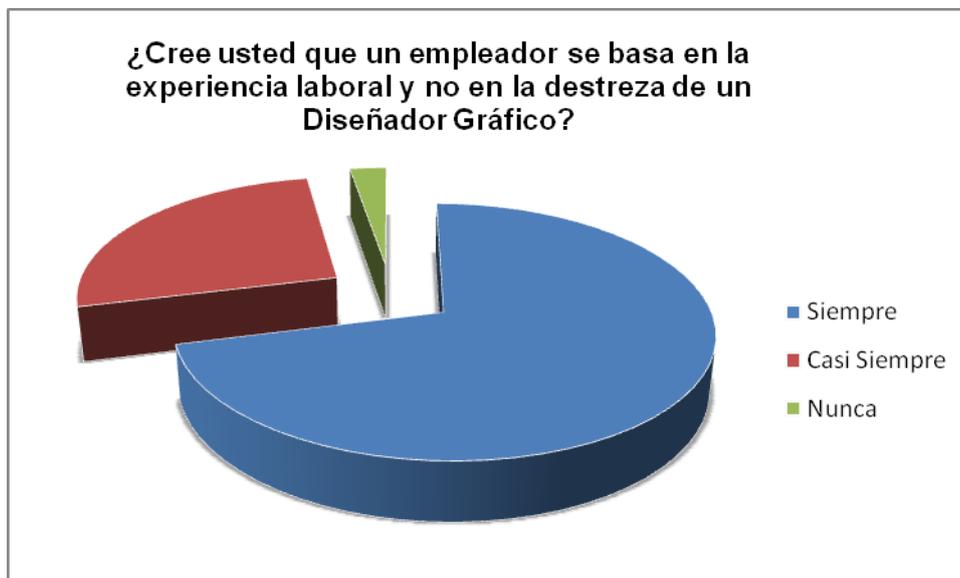


Fuente: Equipo de Investigadores

En la pregunta 3b de la encuesta el 63% creen que siempre tienen impedimento el 34% Casi siempre y el 3% cree que no, lo que nos lleva a concluir que los años de experiencia en un curriculum vitae afecta al profesional pero más habilidad que este tenga

4. ¿Cree usted que un empleador se basa en la experiencia laboral y no en la destreza de un Diseñador Gráfico?

el empleador se basa en la experiencia laboral	N°	%
Siempre	27	71
Casi Siempre	10	26
Nunca	1	3
TOTAL	38	100

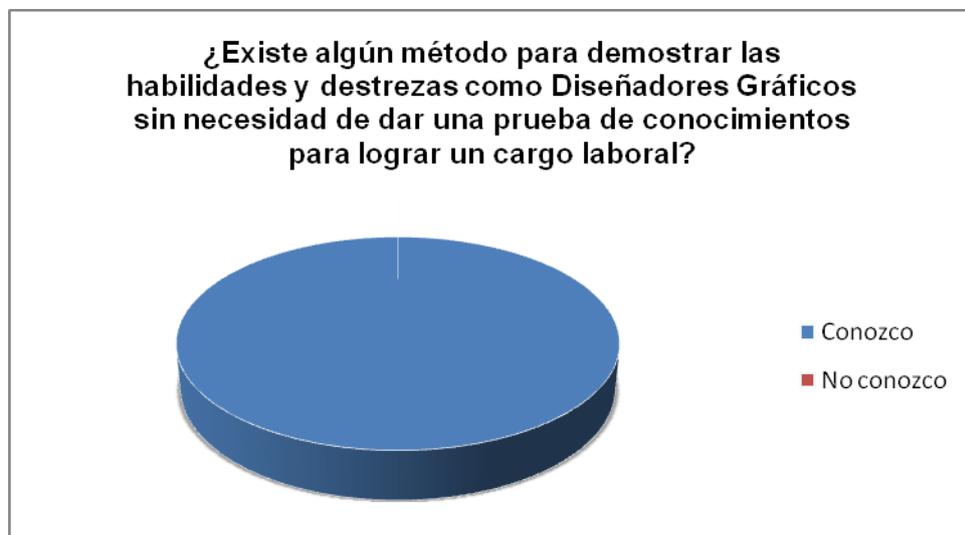


Fuente: Equipo de Investigadores

En la presente tabulación de la pregunta 4, 27 estudiantes que representan el 71 % afirman que siempre los empleadores toman en cuenta los años de experiencia y no la destreza como Diseñador, 10 estudiantes que son 26% creen que CASI SIEMPRE y 1 egresado asegura que NO se basa en la experiencia laboral, en nuestro medio los empleadores e basan en otros aspectos sin poner importancia a lo que en verdad es importante como las destrezas como Diseñadores Gráficos.

5. ¿Existe algún método para demostrar las habilidades y destrezas como Diseñadores Gráficos sin necesidad de dar una prueba de conocimientos para lograr un cargo laboral

Método para demostrar habilidades	N°	%
Conozco	0	0
No conozco	38	100
TOTAL	38	100



**Fuente: Equipo de Investigadores**

En la pregunta 5 de la encuesta el 100% asegura que no conocen ningún método para demostrar habilidades y destrezas como Diseñadores gráficos a más del común es por ello que debemos buscar herramientas que ayuden al Diseñador Gráfico a resaltar tales habilidades.

6. ¿Al momento de elección de un profesional en Diseño Gráfico solo con el hecho de presentar el curriculum vitae se está dando la apertura necesaria para enseñar la creatividad y la habilidad como profesional?

<b>Solo con entregar el curriculum vitae se da apertura para demostrar habilidades</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Siempre	0	0
A veces	12	32
Nunca	26	68
TOTAL	38	100



Fuente: Equipo de Investigadores

En lo que respecta a la pregunta 6 el 0% cree que Siempre , el 32% que A veces y el 26% que nunca, llegamos a la conclusión que a los profesionales de Diseño Gráfico no solo con el curriculum vitae que se presenta a cada empleador es útil para que conozcan las habilidades y destrezas como Profesional, por ello debemos buscar y dar alternativas para cambiar la visión de los empleadores.

7. Qué criterios piensa Ud. que han utilizado más los empleadores para escoger un profesional en Diseño Gráfico?

Qué criterios Piensa Usted que son más utilizados	N°	%
Comunicación	11	29
Metodología	7	18
Proyección	3	8
Estética	11	29
Representación	0	0
Gráfica	5	13
Tecnología de Producción	1	3
TOTAL	38	100



Fuente: Equipo de Investigadores

En la presente tabulación de la pregunta 8 estudiantes que representan el 29 % creen que la COMUNICACIÓN es el criterio que utilizan los empleador ,7 estudiante que corresponden al 18% piensan que LA METODOLOGÍA, 3 estudiantes creen que la PROYECCIÓN, un 29% equivalente a 11 estudiantes creen que la ESTÉTICA son método del empleador un 0% la REPRESENTACIÓN, 5 egresado que corresponden al 13. % la GRÁFICA y solo 1 egresado que representa 23% cree que el método más utilizado por los empleadores es la TECNOLOGÍA DE PRODUCCIÓN, lo cual creemos importante destacar lo más importante como Diseñadores y dar a conocer claramente a Empleador cuales son los puntos más fuertes como Profesional.

8. ¿Se encuentra usted en la capacidad de demostrar sus habilidades y destrezas como Diseñador Gráfico?

Se encuentra en capacidad de demostrar habilidades y destrezas	N°	%
Siempre	1	3
A veces	30	79
Nunca	7	18
TOTAL	37	100



Fuente: Equipo de Investigadores

En lo que respecta a la pregunta 8 de la presente encuesta el 3% considera que siempre se encuentra en capacidad de demostrar sus habilidades, un 79 % que A veces, y solo el 18% que Nunca lo cual nos lleva a concluir que los Profesionales a veces tienen oportunidades de demostrarse como Profesionales y que deben buscar opciones para hacerlo de manera creativa y eficaz.

9. ¿En algún momento demostró de manera creativa su perfil profesional al momento de presentarse para un cargo laboral?

En algún momento demostró de manera creativa el curriculum vitae	N°	%
SI	0	0
NO	38	100
TOTAL	38	100



Fuente: Equipo de Investigadores

En esta última pregunta el 100% asegura que NO demostró de manera diferente o creativa su Perfil Profesional lo cual nos parece que como Diseñadores debemos tener un poco más de intuición y buscar alternativas eficaces para que el empleador o cualquier empresa quede impactado solo a primera impresión y no se tenga que esperar o dar las mismas alternativas que otros profesionales, así se puede perder oportunidades para conseguir un cargo laboral.

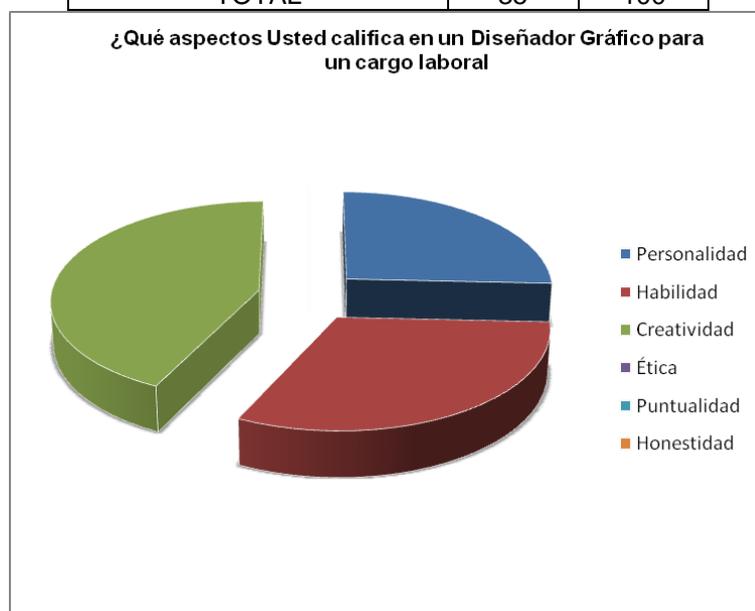
**4.3.- Encuesta dirigida a las/los empresarios de diseño y publicidad afiliados al Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra.**

**Empresarios encuestados: 35**

**Subraye la respuesta que crea sea la más acertada:**

1. ¿Qué aspectos Ud. califica en un Diseñador Gráfico para un cargo laboral?

<b>Nivel aspectos que usted considera.</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Personalidad	9	26
Habilidad	11	31
Creatividad	15	43
Ética	0	0
Puntualidad	0	0
Honestidad	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

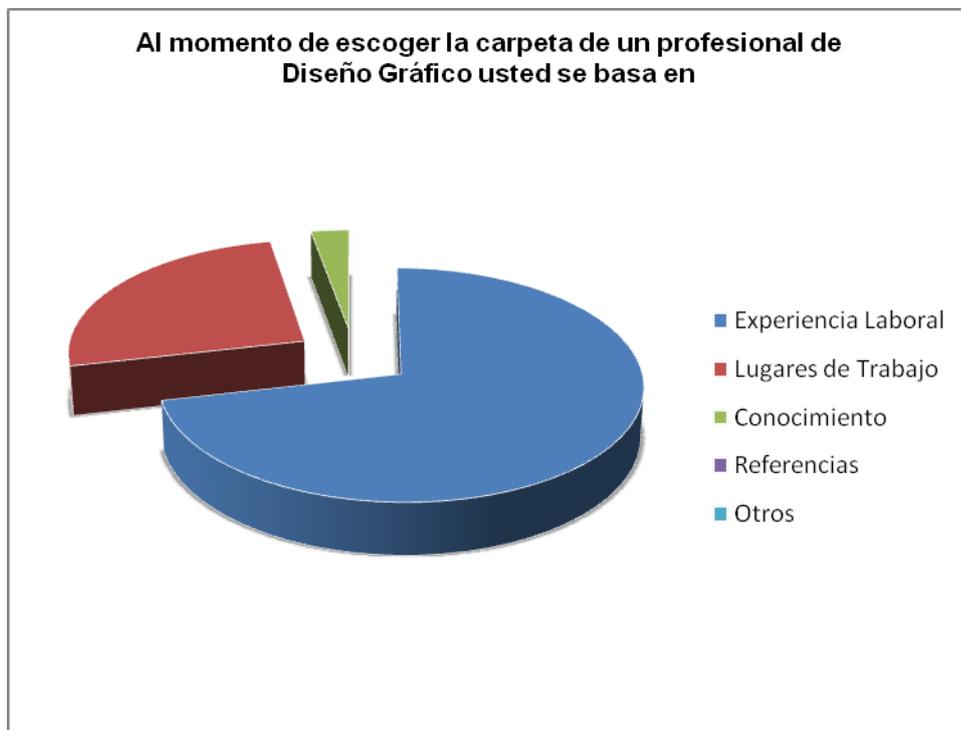


**Fuente: Equipo de Investigadores**

En lo referente a esta pregunta 1 empresarios que pertenece al 26% aseguran que Personalidad es muy importante de calificar a un Diseñador Gráfico, 11 que corresponden al 31% creen que La Habilidad y el 43% segura que la creatividad, es por ello que creemos importante que los Diseñadores tenemos las bases y las herramientas para lograr un adecuado impacto a empleadores para que siempre se basen en la creatividad como Diseñadores.

2. ¿Al momento de escoger la carpeta de un profesional de Diseño Gráfico usted se basa en:

Parámetros	N°	%
Experiencia Laboral	25	71
Lugares de Trabajo	9	26
Conocimiento	1	3
Referencias	0	0
Otros	0	0
TOTAL	35	100

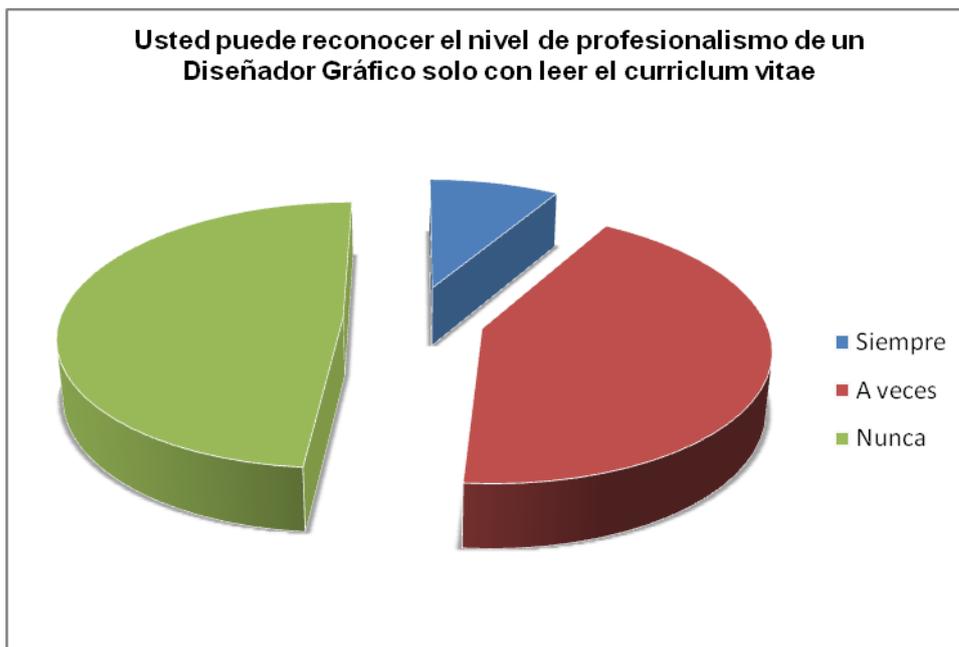


**Fuente: Equipo de Investigadores**

El 71% se basa en la Experiencia Laboral (AÑOS) el 26% a los Lugares de Trabajo, y el 3% al conocimiento lo cual es contraproducente para los Profesionales que recién obtienen su título ya que algunos no tienen experiencia laboral y eso es un impedimento para que el empleador se dé cuenta de las habilidades y destrezas que tiene el Profesional.

3. ¿Usted puede reconocer el nivel de profesionalismo de un Diseñador Gráfico solo con leer el curriculum vitae?

Reconocer el profesionalismo	N°	%
Siempre	3	9
A veces	15	43
Nunca	17	49
TOTAL	35	100



**Fuente: Equipo de Investigadores**

En lo referente a esta pregunta 3 empresarios que pertenece 9% aseguran que Siempre se puede reconocer la habilidad del Diseñador solo con el hecho de leer e curriculum Vitae, un 43 que equivale a 15 empresarios creen que A veces, pero el 49% empresarios aseguran que Nunca se puede recocer leyendo solo el curriculum vitae, para ello los Diseñadores debemos dar alternativas a los empleadores de conocer cuál es el verdadero Perfil Profesional del Diseñador.

4. ¿Ha llegado a su empresa algún profesional que demuestre creativamente sus habilidades y destrezas?

Profesional Creativo	N°	%
Siempre	2	6
A veces	10	29
Nunca	23	66
TOTAL	35	100

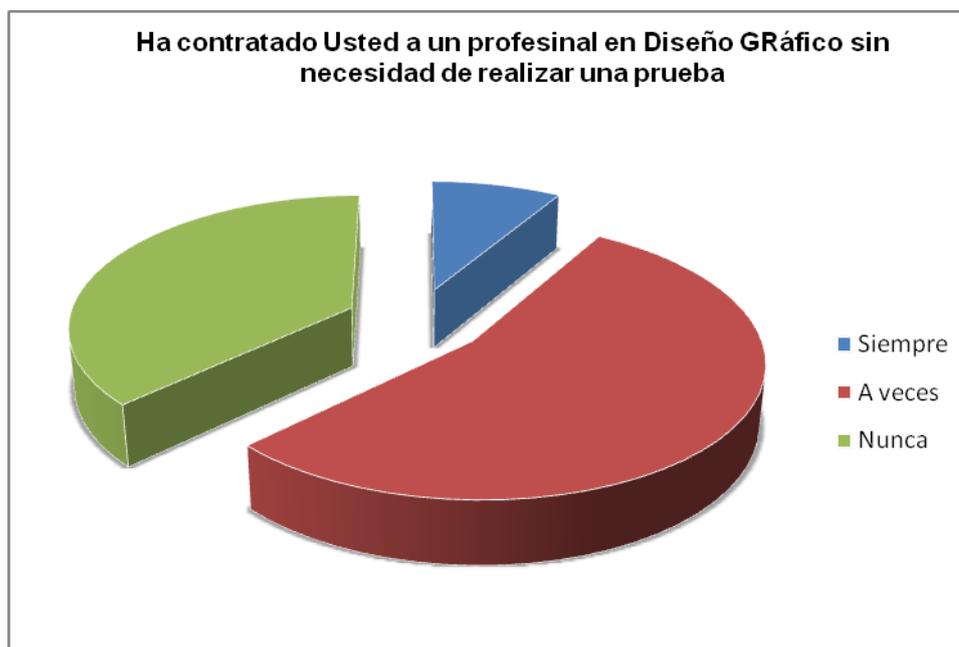


**Fuente: Equipo de Investigadores**

En lo referente a esta pregunta 4 empresarios que pertenece al 6% aseguran que han llegado a su empresa un Profesional que ha demostrado sus habilidades y destrezas de manera creativa, 10 empresarios que corresponden al 29% piensan que A veces y 23 empresarios que corresponden al 66% aseguran que NUNCA, esto en un error como Diseñadores el no crear una herramienta que ayude a Empleador a tomar decisiones solo con el hecho de mostrar de forma diferente su Profesionalismo.

5. ¿Ha contratado Ud. a un profesional en Diseño Gráfico sin necesidad de realizar una prueba?

<b>Contrataciones sin pruebas</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Siempre	3	9
A veces	19	54
Nunca	13	37
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

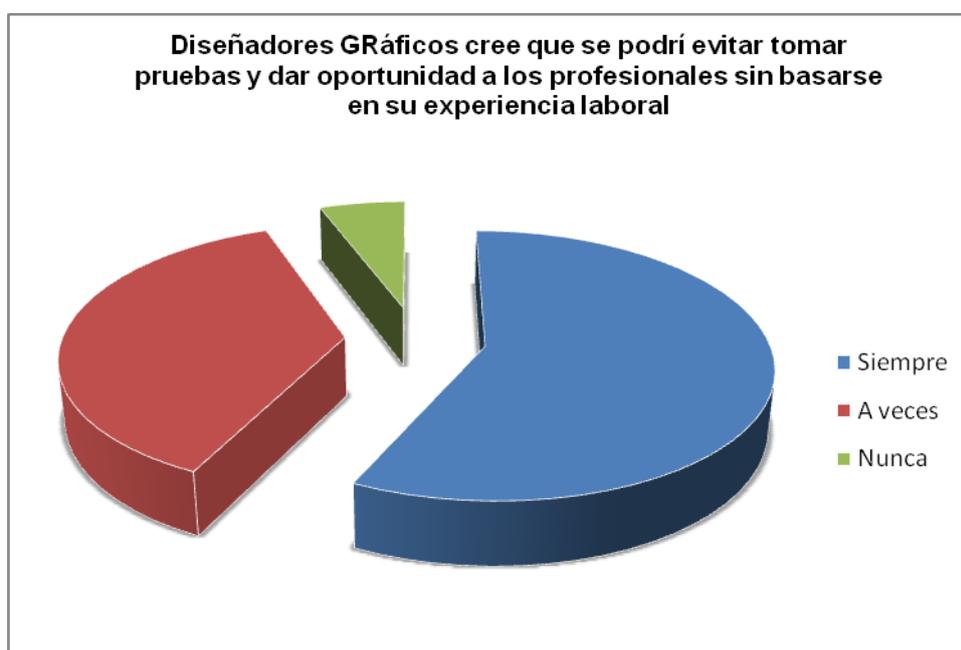


**Fuente: Equipo de Investigadores**

En lo referente a esta pregunta 5, solo 3 empresarios que pertenece al 9% creen que Siempre a contrato a un Diseñador Gráfico sin necesidad de Realizar una prueba, 54% creen que A veces y 13 empresarios correspondientes al 37% aseguran que Nunca, lo que queremos como Diseñadores es que tengamos que dar pruebas pudiendo evitar este paso dando al empleador alternativas y una buena visión del nivel de profesionalismo del Diseñador.

6. ¿Cómo Diseñadores Gráficos cree que se podría evitar tomar la pruebas y dar oportunidad a los profesionales sin basarse en su experiencia laboral?

Sin pruebas y sin basares en la experiencia laboral.	N°	%
Siempre	20	57
A veces	13	37
Nunca	2	6
TOTAL	35	100

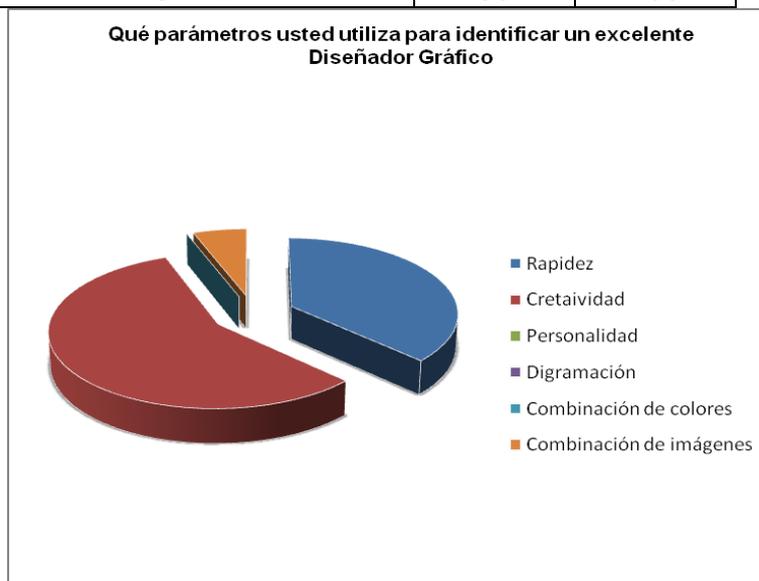


**Fuente: Equipo de Investigadores**

En lo referente a esta pregunta 6 empresarios que pertenece al 57% aseguran Siempre se puede dar oportunidad a Diseñadores sin necesidad de tomar pruebas, 13 que son el 37% creen que A veces y solo 2 empresarios que corresponde 6% creen que No se puede evitar las pruebas, creemos conveniente el tener creatividad ya que los empresarios pueden dar oportunidad si como Profesionales en Diseño Gráfico damos alternativas para que el Empleador tome una decisión correcta.

7. ¿Qué parámetros usted utiliza para identificar un excelente Diseñador Gráfico?

Qué parámetros usted utiliza para identificar un excelente Diseñador Gráfico	N°	%
Rapidez	13	37
Creatividad	20	57
Personalidad	0	0
Diagramación	0	0
Combinación de colores	0	0
Combinación de imágenes	2	6
TOTAL	35	100



Fuente: Equipo de Investigadores

Como última pregunta de la encuesta se quiere investigar que parámetros los empresarios utilizan para identificar un excelente Diseñador Gráfico 13 empresarios que corresponden el 37% creen que la Rapidez, 20 que corresponden al 57% la creatividad, y solo un 2 empresarios que son el 6% aseguran que la combinación de colores es la mejor opción, ya que siempre gana la creatividad creemos que es indispensable demostrarla, y es por ello que como Diseñadores debemos buscar la mejor herramienta para que los empleadores tengas buena opciones y así destacar ante los demás profesionales y tener mejor oportunidad de Trabajo y de remuneración.

#### **4.4 Contrastación de los resultados con la preguntas de investigación**

- En relación a lo que busca el empleador al momento de la contratación de un Diseñador Gráfico se obtuvieron variados resultados: el 74% menciona de vital importancia la creatividad y la habilidad en el desempeño y desarrollo de las funciones profesionales; como investigadores estamos 100% de acuerdo con la percepción de los empleadores ya que sin estas dos características en el profesional difícilmente se podría desarrollar un trabajo encargado. En contraste los egresados tienen una percepción diferente ven más importantes los aspectos técnicos del desempeño de las habilidades como estética, proyección comunicación Metodología, Gráfica, Tecnología de la Producción. Esto puede deberse a que el empleador considera importante la base ya que la experiencia dará buenos resultados.

- Del 100% de los empleadores encuestados ninguno refiere datos sobre revisión de portafolio en sus empleados sin embargo les pareció una excelente idea y los parámetros que consideraron importantes fueron los Creatividad con un 100%, se corrobora la información en la pregunta anterior. Situación que nos lleva a pensar que en la Universidad en nuestra carrera debería fortalecerse este aspecto mediante concursos, talleres, cursos.

- En lo referente a la utilización de un portafolio interactivo los estudiantes mencionaron no conocer esta técnica mientras que los empleadores aseguran que a veces llegan con una técnica impresa pero nunca una alternativa interactiva que les permita aclarar el trabajo del Diseñador.

#### **4.5 Discusión de resultados**

- Dentro de la investigación un parámetro muy relevante es la percepción sobre la formación académica de los estudiantes. El 63% no se siente bien preparado académicamente, y de este porcentaje el 41% siente un vacío en la parte académico seguido de una falencia creativa.
- En contraste con los resultados de los estudiantes; los egresados en un 100% indican que no conocen métodos creativos para demostrar sus habilidades, sin embargo el 32% menciona demostrar sus habilidades a veces.
- De todo esto se desprende la necesidad tanto de estudiantes como de empleadores de buscar nuevas alternativas para fomentar no solamente la creatividad, sino destrezas técnicas, etc. con el fin de siempre propender a la mejora no solo de los estudiantes sino de la comunidad como lo tiene presente la misión y visión de la Universidad Técnica del Norte.

## CAPITULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones.

Luego de analizar los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes, egresados de Diseño Gráfico de la Escuela de Educación Técnica de la Universidad Técnica del Norte y empresarios del Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra sobre el tema de elaboración de un DISEÑO DE UN PORTAFOLIO INTERACTIVO UTILIZANDO EL SOFTWARE ADOBE FLASH CON EJEMPLIFICACIONES PARA DISEÑADORES GRÁFICOS CON LA OPCIÓN DE OCUPAR UN PUESTO LABORAL, posibilitó llegar a la conclusión.

- Los indicadores nos demuestran que la mayoría de Profesionales en Diseño Gráfico desconocen técnicas o maneras de demostrar su destreza en forma creativa al momento de presentarse a un cargo laboral
- Consideramos que como Profesionales Creativos no hemos dado buenos impactos y alternativas a aquellas empresas o empleadores que buscan del Desempeño Laboral de Un Diseñador Gráfico.
- Hemos llegado a concluir que hace falta una herramienta adecuada para que los Diseñadores nos demos a conocer cuál es el verdadero nivel de Profesionalismo y que de esto es la falta de empleos y oportunidades de adquirir un cargo laboral ya que hoy en día los

empleadores se basan en los años de experiencia y no en la creatividad y habilidad del diseñador puesto que ellos no cuentan con herramientas para poder distinguir que es lo que el Diseñador conoce.

- Se considera que todos los medios tecnológicos y creativos son adecuados para difundir propuestas alternativas que aportarán a generar un conocimiento de lo que significa un excelente Diseñador Gráfico

## 5.2. Recomendaciones

- Se recomienda tanto a los estudiantes como a los egresados de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte, dar a conocer esta propuesta alternativa, ya que ayudara a dar una buena alternativa a los conocimientos, habilidades y destrezas de los Diseñadores Gráficos.
- Es importante estudiantes, egresados analicen esta alternativa como medio alternativo tanto en su forma de conocimiento; de este modo aportarán a disminuir el desempleo laboral.
- De igual manera recomendar a los empresarios dar apertura a estos métodos ya que pueden llegar a identificar y mejorar su punto de vista en cuanto a como identificar y dar oportunidad a los Diseñadores Gráficos que no solo por no tener años de experiencia ellos no tienen la capacidad y la habilidad como Diseñadores para desenvolverse en un puesto laboral.
- De este modo, este PORTAFOLIO INTERACTIVO sirva como ejemplo, teórico, práctico, o fuente de consulta, para estudiantes ávidos en Diseño Gráfico y así podamos disminuir el aumento de desempleo en nuestro país.



## **CAPITULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1. Título de la Propuesta.**

**DISEÑO DE UN PORTAFOLIO INTERACTIVO UTILIZANDO EL SOFTWARE ADOBE FLASH CON EJEMPLIFICACIÓN PARA DISEÑADORES GRÁFICOS CON LA OPCIÓN DE OCUPAR UN PUESTO LABORAL.**

#### **6.2. Justificación.**

La razón fundamental para la elaboración de un Portafolio Interactivo es por la falta de creatividad de los Diseñadores Gráficos al momento de presentarse para un cargo laboral.

La propuesta va encaminada a generar mayor adquisición de empleo para los Profesionales en Diseño Gráfico, sin que exista ningún impedimento por no tener experiencia laboral o por no tener años de experiencia en este caso para los estudiantes egresados de Diseño Gráfico.

El diseño de un portafolio interactivo está dirigido a todas la personas que tenga conocimientos de diseño: estudiantes, egresados a quienes interese el generar o adquirir trabajo para lo cual va de la mano la creatividad de cada uno de los Profesionales sobre el tema de investigación propuesto que complementa la teoría con lo práctico con la finalidad de lograr la máxima eficiencia en la producción de medios tecnológicos alternativos.

El desarrollo de esta propuesta es factible, ya que contamos con la aceptación de las autoridades, Docentes de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte.

Las personas que conformamos esta investigación estamos consientes de los conocimientos metodológicos, teóricos y prácticos los cuales son necesarios para la ejecución de esta presente propuesta.

### **6.3 Fundamentación**

#### **6.3.1. Fundamentos sociales**

La relación del Diseño con el Arte siempre ha sido la más obvia y quizá la más explotada, pasando inadvertida la parte más racional y lógica que acerca el Diseño, se propondrá una nueva perspectiva social y comunicativa para que el Diseñadores afronten los nuevos retos que le esperan en un futuro cercano.

Esta propuesta se convierte en una alternativa para dar un mejoramiento a la conceptualización de empleadores quienes se ven obligados a tomar distintos puntos para evaluar a Profesionales sin basarse en los puntos más importantes como la creatividad y destreza de un Diseñador

#### **6.3.2. Fundamentos Tecnológicos**

Ya que vivimos en un mundo globalizado, la producción interactiva o multimedia es uno de los campos que ha evolucionado excepcionalmente y que con el tiempo se ha puesto a disposición de la educación y de todos sus usuarios.

Esta propuesta es una opción que se utiliza para demostrar conocimientos, ya que tratamos de insertar una herramienta innovadora orientada a destacar lo más relevante de los Diseñadores gráficos enfocándose en sus habilidades y destrezas como tal.

## **6.4 Objetivos.**

### **6.4.1. Objetivo General**

Elaborar un Portafolio Interactivo para realzar los conocimientos habilidades y Destrezas como Diseñadores Gráficos

### **6.4.2. Objetivos Específicos**

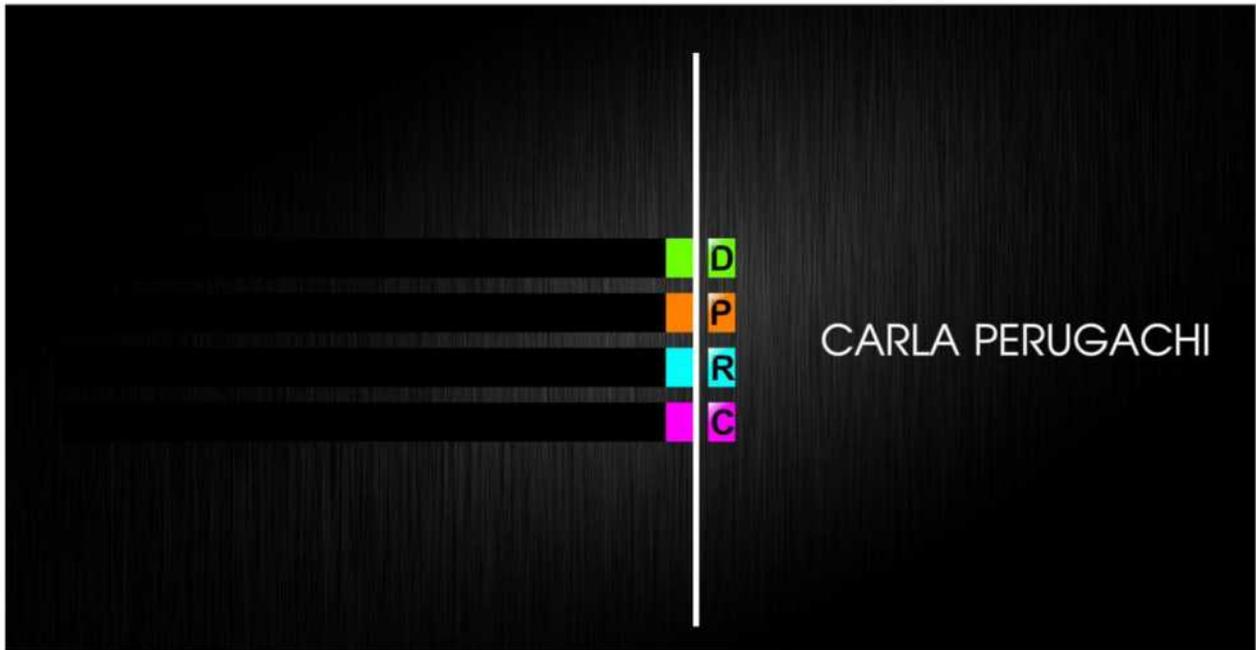
- Estructurar un Portafolio Interactivo aplicando todas las necesidades prácticas para dar a conocer a un Profesional en Diseño Gráfico
- Utilizar métodos tecnológicos los cuales faciliten la pre-elaboración, elaboración y post-elaboración de un Portafolio Interactivo.

## **6.5. Ubicación sectorial y física**

- Esta propuesta que se presenta a continuación se la realizó la carrera de Diseño Gráfico de la Escuela de Educación Técnica de La Universidad Técnica del Norte y Empresas de diseño y publicidad afiliadas al Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra, de la Provincia de Imbabura.

## Desarrollo de la propuesta

PAGINA PRINCIPAL



BOTÓN DATOS



## Datos informativos

OS INFORMATIVOS CARTA

Nombres:	Carla Elizabeth
Apellidos:	Perugachi Benalcázar
Cédula de Indentidad :	100286577-0
Estado Civil:	Casada
Título:	Licenciatura en Diseño Gráfico
Dirección Domiciliaria:	Hernán Gonzales de Saa 27-113
Email:	carla_perugachi@hotmail.com

Menu Principal

## Cédula de Identidad (Fotografía)

CÉDULA DE IDENTIDAD



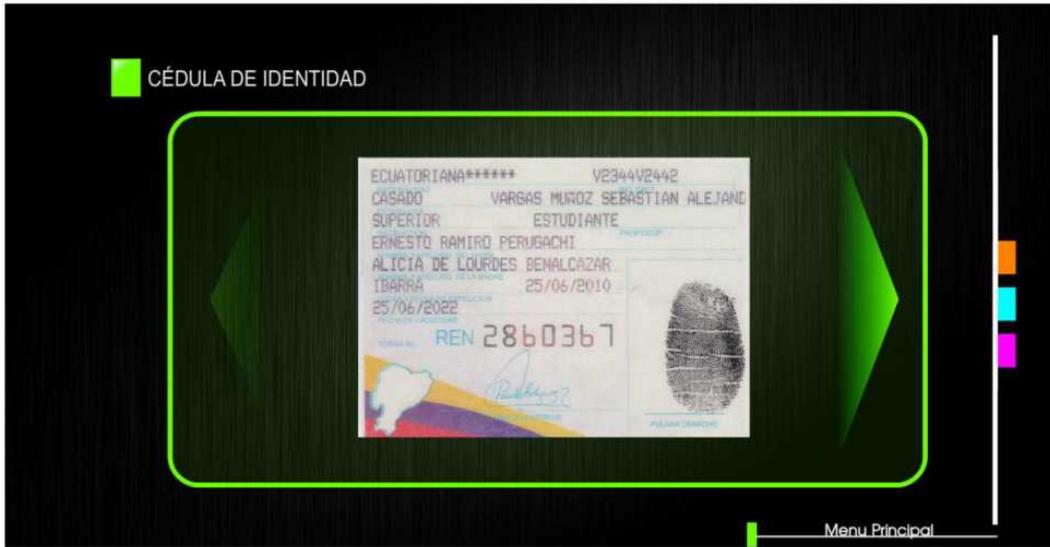
REPUBLICA DEL ECUADOR  
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL,  
IDENTIFICACION Y CREDENCIALES

CÉDULA DE CIUDADANÍA No. 100286577-0

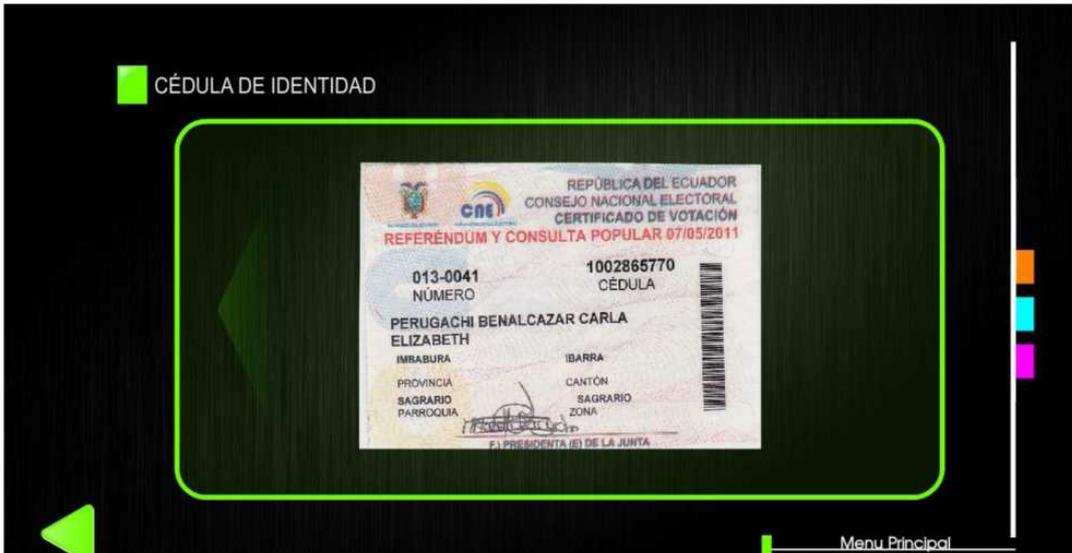
PERUGACHI BENALCAZAR CARLA ELIZABETH  
IMBABURA/IBARRA/SAN FRANCISCO  
19 SEPTIEMBRE 1986  
005- 0214 01813 F  
IMBABURA/ IBARRA  
SAGRARIO 1986

Menu Principal

Cédula de Identidad (Huella)



Papeleta de Votación



## Carta de Presentación

**CARTA**

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. con el obeto de presentar ofrecer mis servicios Diseño Gráfico los cuales responden a las necesidades del conteto la demanda actual. Como profesional cuento con los conocimientos aptitudes habilidades eperiencia necesarios para asumir nuevos desafíos así como también el desarrollo cumplimiento de obetivos metas. Poseo título de Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte La formación académica resultante del desempeño gestión de las labores en el aspecto profesional es la principal razón ue acredita una posición propicia. Los desafíos las imprevisibles contingencias del mundo actual así como la vigente competitividad profesional demandan soluciones precisas oportunas en auellos ue efectivamente posean aptitudes para la



**CARTA FORMACIÓN ACADEMICA CURSOS** [Menu Principal](#)

## Formación Primaria Escudo María Angélica Idrobo

**PRIMARIA**

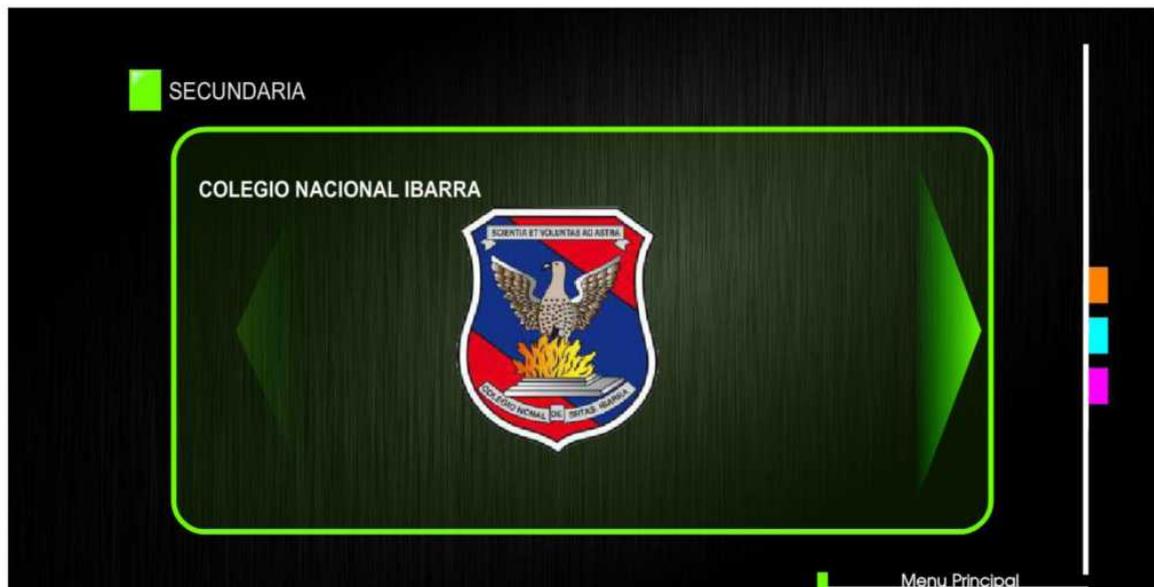
**ESCUELA MARÍA ANGÉLICA IDOBO**



**CEREBRO CORAZON ACCION**

[Menu Principal](#)

Formación Secundaria Colegio Nacional de Srtas Ibarra



Formación Superior Universidad Técnica del Norte



Cursos Realizados

CURSOS



CERTIFICADO UTV

Al Sr. **CARLA ELIZABETH PERUGACHI BENALCÁZAR**  
por haber participado en el programa **Huellas** desempeñando  
el cargo de **CAMAROGRAFO**.  
Ibarra 24 de julio de 2008

RECTORADO  
ANTONIO POSO S.  
RECTOR UTN

Dr. **Marco Cerdá Msc.**  
Director del Canal

CANAL UNIVERSITARIO UTV

**Huellas**  
Un mundo sin contar

CARTA FORMACIÓN ACADÉMICA CURSOS

Menu Principal

CURSOS



CURSO DE ADOBE PHOTOSHOP CS3

CERTIFICADO

Certificamos que la Srta. (a) **Carla Elizabeth Perugachi Benalcázar**  
participo en el curso de **Adobe Photoshop CS3**, realizado  
los días 7, 14 y 20 de Mayo con una duración de 30 horas.

Dr. **Marco Cerdá Msc.**  
Decano

Msc. **Rubén Congo**  
Subdecano

Dr. **Juan Pio Viteri Msc.**  
Coordinador

CARTA FORMACIÓN ACADÉMICA CURSOS

Menu Principal



Botón Perfil





## Conocimientos

**PERFIL**

### CONOCIMIENTOS

Ya que el Diseño es una disciplina que va de la mano con lo social, existe muchos aspectos que como Diseñador Gráfico conozco y comprendo su desarrollo profesional los cuales son:

- Comunicación
- Metodología del Diseño Gráfico
- Procedimientos
- Teoría estética
- Técnicas de Representación Gráfica
- Técnicas y Tecnologías de Producción
- Bases de Mercadotécnica
- Áreas Funcionales
- Técnicas para cotización y proyección

PERFIL  
CONOCIMIENTOS  
RESPONSABILIDAD  
ÁREA DE TRABAJO

Menu Principal

## Actitudes

**PERFIL**

### ACTITUDES

Actitudes

- Competencias de Diseño**
  - Creativa
  - Solución de Problemas
  - Hábil
  - Organizada
- Competencias de mercado**
  - Enfocada al cliente
  - Orientada al Mercado
  - Habilidades para inter relacionarme
  - Trabajo en equipo
- Competencias Tecnológicas**
  - Conocimiento de materiales
  - Conocimientos de procesos
  - Conocimiento de software
  - Flexibilidad

PERFIL  
CONOCIMIENTOS  
RESPONSABILIDAD  
ÁREA DE TRABAJO

## Responsabilidad

PERFIL

### RESPONSABILIDAD

Nuestras funciones como Diseñadores Gráficos es dar forma un concepto de los mensajes, debemos tener en cuenta que los mensajes que como Diseñadores creamos sea en buena dirección ya que tienen importante función social.  
Por lo tanto como Diseñador se toma una serie de responsabilidades

**Responsabilidad Profesional:**  
Crear mensajes que sean fáciles de comprender, discriminable, atractivo y convincente

**Responsabilidad Ética:**  
el crear mensajes que apoyen y determinen valores humanos

**Responsabilidad Social:**  
Realizar trabajos que contribuyan socialmente en forma positiva.

**Responsabilidad cultural:**  
La creación de sustento visual que apoye al desarrollo cultural de una sociedad.

PERFIL  
CONOCIMIENTOS  
RESPONSABILIDAD  
ÁREA DE TRABAJO

Menu Principal

## Área de Trabajo

AREA DE TRABAJO

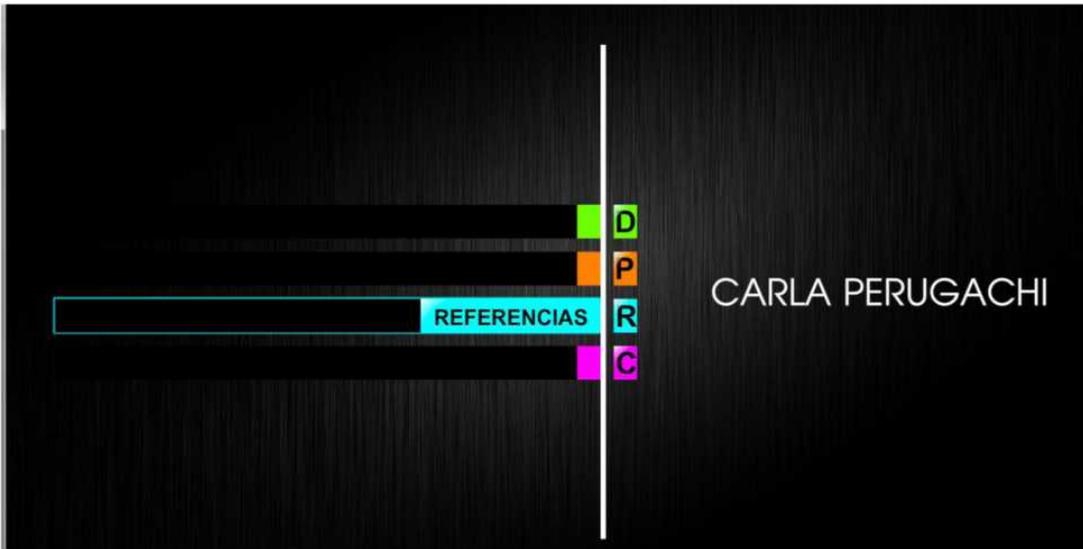
### AREA DE TRABAJO

- EDUCATIVO
- GUBERNAMENTAL
- ECONÓMICO
- SOCIAL
- COMERCIAL
- PUBLICIDAD
- SERIGRAFÍA
- CONTARTACIÓN
- FOTOGRAFÍA
- INDEPENDIENTE

PERFIL  
CONOCIMIENTOS  
RESPONSABILIDAD  
ÁREA DE TRABAJO

Menu Principal

Botón Referencias



EXPERIENCIA

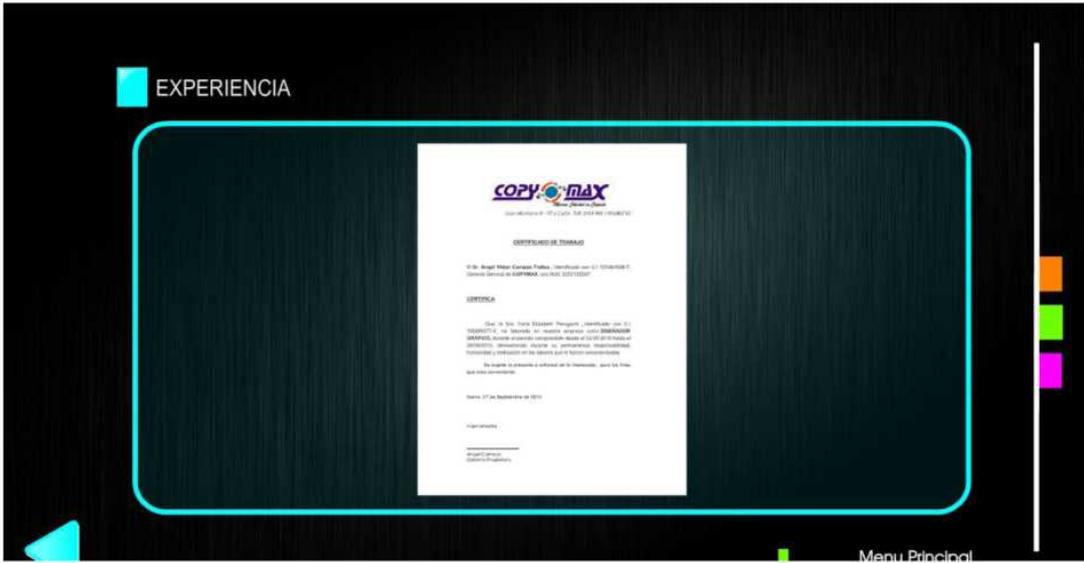


Menu Principal

EXPERIENCIA



Menu Principal



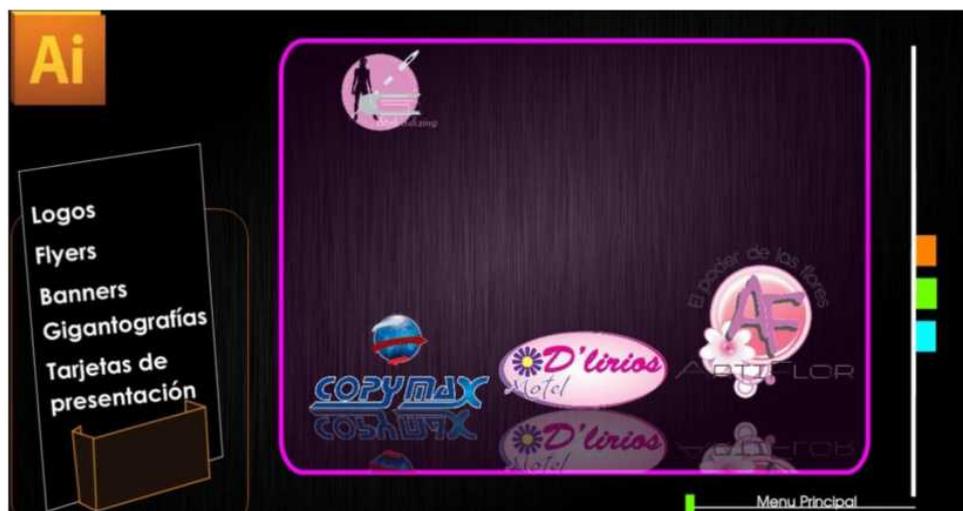
### Botón de Creatividad



## Botón Creatividad

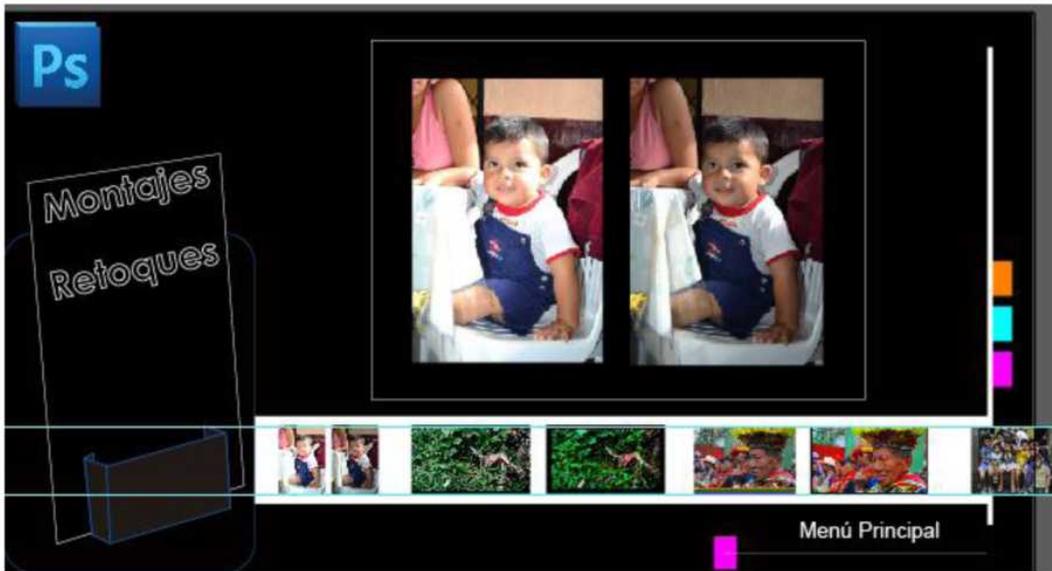


## Adobe Illustrator









Adobe Indesing



Sony Vegas



Autocad



## **Impactos**

### **6.7.1. Impacto social**

Frente a la relación que hay entre el Diseño y la sociedad, nuestra propuesta tiene gran impacto, ya que un grupo importante de Profesionales como los Diseñadores Gráficos no tienen un adecuado instrumento para que los empresarios de las diferentes empresas tengan un adecuado conocimiento acerca de las habilidades y destrezas que tiene un Profesional en Diseño Gráfico

Nuestra propuesta junta una serie de parámetros y métodos que permiten fundamentalmente una adecuada visualización de forma creativa, para que los empresarios o cualquier persona tenga un claro conocimiento de lo que un Profesional en Diseño Gráfico tiene para aportar a nuestra sociedad.

### **6.7.2. Impacto económico**

La Presente propuesta trata de mejorar y dar nuevas alternativas para que Profesionales de Diseño Gráfico no sean calificados de manera negativa , existiendo un método para que los mismos sean conocidos de acuerdo a sus habilidades y destrezas, para un mejor futuro de los mismos y para evitar el desempleo que día a día vivimos en nuestro país

### **6.7.3 Impacto tecnológico**

Ya que la tecnología va de la mano con el Diseño Gráfico, esta propuesta da una diferente y creativa alternativa utilizando un programa que va de acuerdo con los Diseñadores gráficos el cual es un elemento muy

importante para dar a conocer nuevas alternativas como Profesionales, y que cada uno de ellos emplee o utilice esta herramienta que es de mucha eficacia para un buen desempeño Profesional.

## 6.8. Difusión

La presente propuesta de un Portafolio Interactivo Profesional se difundirá con el objetivo de Ocupar un Puesto Laboral, la cual se dará a conocer a los estudiantes de Octavo Semestre de la carrera de Diseño Gráfico, en la Escuela de Educación Técnica de la Universidad Técnica de Norte

## 6.9. Bibliografía

- <http://andes.info.ec/economia/desempleo-en-el-ecuador-se-ubica-en-91-en-el-primer-trimestre-de-2010-11542.html>
- <http://www.buenastareas.com/ensayos/Historia-De-La-Tecnologia-Multimedia/51549.html>
- <http://html.rincondelvago.com/disenoy-comunicacion.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>
- Artemio J. Hernández Mora;  
<http://www.monografias.com/trabajos7/mult/mult.shtml>
- <http://www.dgenerador.com/disenodeimagen-corporativa.html>  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o\\_web](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_web)
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o\\_de\\_envases](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_de_envases)
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o\\_de\\_envases](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_de_envases)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Se%C3%B1al%C3%A9tica>
- ARFUCH Lenor Diseño y Comunicación(1997)
- Manuel Alonso Castro, Antonio Colmenar, Pablo Lozada, Juan Libro Diseño y Desarrollo Multimedia (2003)

- Piere. Alfaomega grupo editor 2003
- Microsoft ® Encarta ® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
- Diseño Publicitario del Autor al Autor Pedro Peña Primera Edición, (2007)
- Manual de Diseño Gráfico Digital Autores de Edición Bob Gordon y MAggie Gordo en su Edición 2007.
- Libro Historia De La Tecnología Multimedia (2001)
- Artemio J. Hernández Mora;
- <http://www.monografias.com/trabajos7/mult/mult.shtml>

# **ANEXOS**

## Anexos

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA FECYT**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN TÉCNICA**

*Encuesta dirigida a las/los estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.*

*Compañeros solicitamos de la manera más comedida las respuestas sean lo más sinceras posibles para una buena recolección de información y tabulación de las mismas.*

**Subraye la respuesta que crea sea la más acertada:**

1. ¿En el ámbito académico se considera Ud. bien preparado?  
Si  
No
  
2. ¿Cree que existen falencias para desempeñar sus funciones como diseñador Gráfico? ¿Cuáles son?
  - a) Académicas
  - b) Creativas
  - c) Sociales
  
3. ¿Cree que hace falta actualización de software de diseño para la carrera de Diseño Gráfico?
  - a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) Nunca
  
4. ¿Cree que en nuestro medio la competencia laboral de un Diseñador es?
  - a) Alta
  - b) Media
  - c) Baja

5. ¿Cree que hace falta algún paquete de Diseño para el mejoramiento del profesional en Diseño Gráfico?
- a) Si
  - b) Tal vez
  - c) No
6. ¿Cree usted que lo aprendido en el aula se verá reflejado en el desempeño laboral del diseñador?
- a) Si
  - b) Tal vez
  - c) No
7. ¿Según su criterio que es más esencial para el desempeño laboral como diseñador?
- a) Teoría
  - b) Práctica
8. ¿Cree usted que la Universidad debe ubicar plazas de prácticas para los estudiantes a partir de segundo año?
- a) Si
  - b) Tal vez
  - c) No
9. ¿Considera Ud. que en todo su trabajo debe quedar plasmada su creatividad como diseñador gráfico?
- a) Manejo de programas
  - b) Creatividad
  - c) Tiempo
10. ¿Frente a otros estudiantes de diseño gráfico de otras Universidades e Institutos se siente
- a) Nivel inferior
  - b) Al mismo nivel
  - c) Nivel superior

Gracias por su colaboración

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA FECYT**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN TÉCNICA**

*Encuesta dirigida a las/los estudiantes egresados en el periodo académico 2007– 2008 de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.*

*Querido compañero de la manera más comedida solicitamos las respuestas sean lo más sinceras posibles para una buena recolección de información y tabulación de las mismas.*

**Señale la respuesta que crea sea la más acertada:**

- 3 ¿Al momento de egresar un Diseñador Gráfico tiene la oportunidad de conseguir un cargo laboral?
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) Nunca
- 4 ¿Considera necesario ser graduado para conseguir de forma más rápida un trabajo y con mejor oportunidad de sueldo?
- Si
- No
- 5 ¿Ha tenido algún impedimento el no tener años de experiencia para entrar a trabajar a una empresa?
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) Nunca
- 6 ¿Cree usted que un empleador se basa en la experiencia laboral y no en la destreza de un Diseñador Gráfico?
- a) Siempre
  - b) Casi siempre
  - c) Nunca

- 7 La presentación del curriculum vitae de un Diseñador Grafico debe ser :
- a) Creativa
  - b) Formal
  - c) Común
- 8 ¿Existe algún método para demostrar las habilidades y destrezas como Diseñadores Gráficos sin necesidad de dar una prueba de conocimientos para lograr un cargo laboral?
- a) Conozco
  - b) No conozco
- 9 ¿Al momento de elección de un profesional en Diseño Gráfico solo con el hecho de presentar el curriculum vitae se está dando la apertura necesaria para enseñar la creatividad y la habilidad como profesional?
- a) Siempre
  - b) A Veces
  - c) Nunca
- 10 ¿Qué criterios piensa Ud. que han utilizado más los empleadores para escoger un profesional en Diseño Gráfico?
- a) Comunicación
  - b) Metodología
  - c) Proyección
  - d) Estética
  - e) Representación
  - f) Gráfica
  - g) Tecnología de producción
- 11 ¿Se encuentra usted en la capacidad de demostrar sus habilidades y destrezas como Diseñador Gráfico?
- a) Siempre
  - b) A Veces
  - c) Nunca

12 ¿En algún momento demostró de manera creativa su perfil profesional al momento de presentarse para un cargo laboral?

Manejo de programas

Creatividad

Tiempo

Habilidad combinación

Rapidez

**Gracias por su colaboración**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA FECYT**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN TÉCNICA**

*Encuesta dirigida a las/los empresarios de diseño y publicidad afiliados al Gremio de Maestros Gráficos de la ciudad de Ibarra.*

*Señor empresario de la manera más comedida solicitamos las respuestas sean lo más sinceras posibles para una buena recolección de información y tabulación de las mismas.*

**Señale la respuesta que crea sea la más acertada:**

8. ¿Qué aspectos Ud. califica en un Diseñador Gráfico para un cargo laboral?
- a) Personalidad
  - b) Habilidad
  - c) Creatividad
  - d) Ética
  - e) Puntualidad
  - f) Honestidad
9. ¿Al momento de escoger la carpeta de un profesional de Diseño Gráfico usted se basa en:
- a) Experiencia laboral (AÑOS)
  - b) Lugares de trabajo
  - c) Conocimiento
  - d) Referencias (recomendaciones)
  - e) Otros
10. ¿Usted puede reconocer el nivel de profesionalismo de un Diseñador Gráfico solo con leer el curriculum vitae?
- a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca

11. ¿Ha llegado a su empresa algún profesional que demuestre creativamente sus habilidades y destrezas?
- a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
12. ¿Ha contratado Ud. a un profesional en Diseño Gráfico sin necesidad de realizar una prueba?
- a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
13. ¿Cómo Diseñadores Gráficos cree que se podría evitar tomar la pruebas y dar oportunidad a los profesionales sin basarse en su experiencia laboral?
- a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
14. ¿Al momento de recibir el perfil profesional de un Diseñador Gráfico, usted se basa en:
- a) Experiencia laboral (años)
  - b) Lugares de trabajo
  - c) Cursos realizados
  - d) Presentación personal
  - e) Estudios realizados
  - f) Personalidad
15. ¿Qué parámetros usted utiliza para identificar un excelente Diseñador Gráfico?
- a) Rapidez
  - b) Creatividad
  - c) Personalidad
  - d) Diagramador
  - e) Combinación Colores
  - f) Combinación Imágenes

**Gracias por su colaboración**

## MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>Cualidades indispensables para el desempeño laboral.</b>		<b>Creatividad</b>	Indispensable No indispensable
		<b>Conocimiento</b>	Excelente Muy bueno Bueno
		<b>Rapidez</b>	Indispensable No indispensable
		<b>Experiencia laboral</b>	Ninguna 0 – 5 años >5años.
		<b>Sexo</b>	Femenino Masculino
		<b>Título académico</b>	No necesita Egresado Licenciado Ingeniero
		<b>Edad</b>	<25 años 26 – 40 años >40 años
		<b>Cursos realizados</b>	Si No
Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a	<b>Diseño Multimedia</b>	<b>Presentación</b>	Impactante Nada Impactante
		<b>Creatividad</b>	Si No
		<b>Diseño</b>	Excelente Muy bueno Bueno

<p>nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos - puede electrizar a su auditorio</p>		<b>Contenido</b>	Excelente Muy bueno Bueno
		<b>Colores</b>	Impactantes No impactantes
		<b>Forma</b>	
		<b>Fondo</b>	Creativo Nada Creativo
		<b>Contraste</b>	Excelente Muy bueno Bueno
		<b>Actualidad</b>	Si No

**Matriz de coherencia**

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el impacto que recibe el empleador al momento de evaluar a un Diseñador Gráfico?</li> <li>• ¿Hoy en día por la competencia laboral que existe en nuestro medio un Diseñador Gráfico debe presentar su perfil profesional de una manera más creativa?</li> </ul>	<p>Determinar de qué manera afecta a la competencia laboral de un Diseñador Gráfico, al momento de la elección para un puesto de trabajo en las empresas gráficas de la ciudad de Ibarra.</p>
<b>SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son los parámetros que los Empleadores utilizan al momento de la elección de un Diseñador Gráfico?</li> <li>• ¿Qué componentes o instrumentos debe utilizar un Diseñador Gráfico para ocupar un puesto laboral?</li> <li>• ¿Cree Ud. que un Cd con el perfil profesional interactivo de un diseñador Gráfico ayude a los empleadores a reconocer las habilidades y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnosticar los criterios que utilizan los empleadores de las empresas gráficas al momento de la selección de un diseñador gráfico.</li> <li>• Identificar los componentes indispensables que deben integrar un perfil de un diseñador gráfico.</li> <li>• Elaborar un CD con el perfil profesional interactivo utilizando el software flash con ejemplificaciones de diseños.</li> </ul>

<b>destrezas del Diseñador?</b>	
---------------------------------	--

## **Anexo II**

CD room Perfil Profesional de Diseñador Grafico



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, PERUGACHI BENALCÁZAR CARLA ELIZABETH, con cédula de identidad Nro. 100286577-0, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado **“DISEÑO DE UN PERFIL INTERACTIVO UTILIZANDO EL SOFTWARE ADOBE FLASH CON EJEMPLIFICACIONES PARA DISEÑADORES GRÁFICOS CON LA OPCIÓN DE OCUPAR UN PUESTO LABORAL”** que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciada en Diseño Gráfico, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

PERUGACHI BENALCÁZAR CARLA ELIZABETH  
C.I. 100286577-0

Ibarra, a los 10 días del mes de Abril del 2013



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN**  
**A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

<b>DATOS DE CONTACTO</b>			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	100286577-0		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	PERUGACHI BENALCÁZAR CARLA ELIZABETH		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Hernán Gonzales de Saa – Ejido de Caranqui		
<b>EMAIL:</b>	carla_perugachi@hotmail.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	062 651 201	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0993386131

<b>DATOS DE LA OBRA</b>	
<b>TÍTULO:</b>	<b>DISEÑO DE UN PERFIL INTERACTIVO UTILIZANDO EL SOFTWARE ADOBE FLASH CON EJEMPLIFICACIONES PARA DISEÑADORES GRÁFICOS CON LA OPCIÓN DE OCUPAR UN PUESTO LABORAL</b>
<b>AUTOR (ES):</b>	PERUGACHI BENALCÁZAR CARLA ELIZABETH
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	2013-04-10
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciada en Diseño Gráfico
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	Dr. Juan Pio Viteri Msc.

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, PERUGACHI BENALCÁZAR CARLA ELIZABETH con cédula de identidad Nro 100286577-0 , en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

## 3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los días 10 del mes de Abril del 2013

La autora :

PERUGACHI BENALCÁZAR CARLA ELIZABETH  
C.I.: 100286577-0

ACEPTACIÓN:

ING. BETHY CHÁVEZ  
JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución de Consejo Universitario

---



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN**  
**A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

<b>DATOS DE CONTACTO</b>			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	100269770-2		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	VARGAS MUÑOZ SEBASTIÁN ALEJANDRO		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Hernán Gonzales de Saa – Ejido de Caranqui		
<b>EMAIL:</b>	moncho-sebas@hotmail.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	062 651 201	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0987253384

<b>DATOS DE LA OBRA</b>	
<b>TÍTULO:</b>	<b>DISEÑO DE UN PERFIL INTERACTIVO UTILIZANDO EL SOFTWARE ADOBE FLASH CON EJEMPLIFICACIONES PARA DISEÑADORES GRÁFICOS CON LA OPCIÓN DE OCUPAR UN PUESTO LABORAL</b>
<b>AUTOR (ES):</b>	VARGAS MUÑOZ SEBASTIÁN ALEJANDRO
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	2013-04-10
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciado en Diseño Gráfico
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	Dr. Juan Pio Viteri Msc.

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, VARGAS MUÑOZ SEBASTIÁN ALEJANDRO con cédula de identidad Nro. 100269770-2 , en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

## 3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los días 10 del mes de Abril del 2013

El autor :



VARGAS MUÑOZ SEBASTIÁN ALEJANDRO  
C.I.: 100269770-2

ACEPTACIÓN:



ING. BETTY CHÁVEZ  
JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución de Consejo Universitario

---



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, VARGAS MUÑOZ SEBASTIÁN ALEJANDRO , con cédula de identidad Nro. 100269770-2, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado **“DISEÑO DE UN PERFIL INTERACTIVO UTILIZANDO EL SOFTWARE ADOBE FLASH CON EJEMPLIFICACIONES PARA DISEÑADORES GRÁFICOS CON LA OPCIÓN DE OCUPAR UN PUESTO LABORAL”** que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciado en Diseño Gráfico , quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

  
.....  
VARGAS MUÑOZ SEBASTIÁN ALEJANDRO  
C.I. 100269770-2

Ibarra, a los 10 días del mes de Abril del 2013