



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

ESTUDIO SOCIOEDUCATIVO PARA SUSTENTAR EL REDISEÑO CURRICULAR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PRESENCIAL EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DURANTE EL AÑO 2012 – 2014.

**Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciado en
Diseño Gráfico**

AUTOR(ES): Alvarado Cóndor Katya Elizabeth
Orellana Flores Santiago David

DIRECTOR: Msc. David Ortiz

Ibarra, 2014

DEDICATORIA

A Dios profundamente, por guiarnos en el sendero correcto de la vida, cada día en el transcurso de nuestro camino e iluminándonos en todo lo que realizamos de nuestro convivir diario.

A mi compañero(a), a nuestros padres por ser nuestro ejemplo e inculcarnos valores, su apoyo incondicional durante nuestro transcurso educativo de principio a fin, quienes sienten mucha satisfacción por este logro alcanzado.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte - Ibarra (UTN) por habernos transmitido los mejores conocimientos a través de los docentes de la Escuela de Educación Técnica en la carrera de Diseño Gráfico.

A toda la sociedad universitaria y empresarios que colaboraron proporcionándonos la información necesaria para la elaboración de este trabajo de fin de carrera.

A nuestros tutores por su ilimitado apoyo y por guiarnos en cada paso de nuestro trabajo de fin de carrera.

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice.....	iv
Resumen.....	vii
Abstract.....	ix
Introducción.....	xi
CAPÍTULO I.....	13
1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.1 Antecedentes.	13
1.2 Planteamiento del Problema.....	19
1.3 Formulación del Problema.	22
1.4 Delimitación.	23
1.4.1 Unidades de Observación.....	23
1.4.2 Delimitación Espacial.	23
1.4.3 Delimitación Temporal.....	23
1.5. Objetivos.....	23
1.5.1 Objetivo General.	24
1.5.2 Objetivos Específicos.	24
1.6 Justificación.....	25
CAPÍTULO II.....	27
2 MARCO TEÓRICO.....	27
2.1 Fundamentación Teórica.....	27
2.1.1 Fundamentación Legal.	28
2.1.2 Diseño Curricular.	37
2.1.2.1 Funciones del Currículo.	37
2.1.2.2 Problematización.	38
2.1.2.3 Fuentes del Currículo.....	39
2.1.3 Teoría del Currículo.....	41
2.1.3.1 Teoría orientada al desarrollo de los Resultados de Aprendizaje.	41
2.1.3.2 Orientación para el Diseño Curricular de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.	42

2.1.4 Diagnóstico Situacional.	44
2.1.4.1 Sustento Histórico.....	44
2.1.4.2 Resultados de Aprendizaje de la Carrera de Diseño Gráfico en la Actualidad...	45
2.1.4.3 Instituciones de Nivel Superior Afines.....	45
2.1.5 Estudio de las Necesidades del Mercado Ocupacional.	46
2.1.5.1 Realidad Empresarial.	46
2.1.5.2 Realidad Pymes.	47
2.1.6 Estudio de las Demandas Sociales en los Ámbitos Local y Nacional.....	48
2.1.6.1 Estudio de los Recursos Humanos y Técnicos.	48
2.1.6.2 Estudio Socio-Económico.....	48
2.1.6.3 Proyección Socio-Económico.....	49
2.1.7 Concepción Paradigmática.	50
2.1.7.1 Políticas Curriculares.....	50
2.1.7.2 Objetivos de la Reforma Curricular.	51
2.1.7.3 Competencias.	52
2.2 Posicionamiento Teórico Personal.....	53
2.4 Glosario de Términos.....	54
CAPÍTULO III.....	62
3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	62
3.1 Investigación de Campo.	62
3.1.1 Investigación Documental.....	62
3.1.2 Proyecto Factible.	62
3.1.3 Investigación Exploratoria.....	63
3.1.4 Investigación Descriptiva.	63
3.1.5 Investigación Correlacionar.	63
3.2 Métodos.....	64
3.2.1 Métodos de Medición.	64
3.2.2 Métodos de Recopilación de Datos.....	64
3.2.3 Método Histórico Lógico.	65
3.2.4 Método Analítico-Sintético.	65
3.2.5 Método Inductivo-Deductivo.	65
3.2.6 Método Modelación.	66
3.3 Técnicas.	66
3.3.1 Encuestas.	66

CAPÍTULO IV	67
4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	67
CAPÍTULO V	305
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	305
5.1. Conclusiones.	305
5.2. Recomendaciones.....	307
CAPÍTULO VI	310
6. PROPUESTA ALTERNATIVA.....	310
6.1. Título de la Propuesta.....	310
6.2. Justificación.....	310
6.3. Aportes.	312
6.4. Fundamentación Legal.....	313
6.5. Objetivos de la propuesta:	316
6.5.1. Objetivos Específicos	316
6.6. Ubicación sectorial y física.	317
6.7. Desarrollo de la Propuesta.....	317
6.8. Impactos.	366
Impacto Educativo.	366
Impacto Social.....	366
6.9. Difusión.....	366
6.10. Bibliografía	366
ANEXOS:	371
2.3. Sub-problemas, Interrogantes.....	371
3.4. Población.	372
Datos Empresas	372
3.5 Esquema de la Propuesta.....	373
Matriz Categorical	374
4. Marco Administrativo.....	379
4.1 Cronograma de Actividades	379
4.2 Recursos.....	379

RESUMEN

La presente investigación pretende profundizar y determinar la influencia del currículo en la Carrera de Diseño Gráfico; como generador de competencias de desempeño. La originalidad y movilidad permanente del currículo en las disciplinas del diseño en interrelación con otras, lo conduce a ser un actor central en la enseñanza. Es así que consideramos que el currículo forma competencias de desempeño, presentando, adhiriendo y enfocando temáticas particulares implementadas acordes a las exigencias y necesidades, estableciendo criterios como eje constante de producción académica en la elaboración de herramientas metodológicas que solidifican la actualización de los campos disciplinares y validan las innovaciones propias de la formación universitaria. Desarrollar las temáticas permitirá la observación de recursos académicos de diversa índole que constituyen un conjunto valioso de producción, destinado a la integración de un pensamiento teórico de la carrera de Diseño Gráfico. La base de la Reforma Educativa se sustenta en la transversalidad, cuyo propósito esencial es el fortalecimiento de los estudiantes, que cursan en la Carrera de Diseño Gráfico, proporcionando elementos para la transformación de la cultura escolar y estableciendo un puente entre la educación fundamentada en las disciplinas del saber y la cultura pública de la comunidad humana. Para lograr esta meta se proponen ejes curriculares surgidos de problemas, necesidades, debilidades de nuestra carrera no ha logrado que corresponde a sistemas educacionales les corresponde "formar o reconstruir" la fuerza laboral; formando profesionales capaces de contribuir al desarrollo empresarial. En nuestro medio nuestra Carrera de Diseño Gráfico, de una forma acoplada junto con los empresarios, estudiantes, egresados, docentes; el objetivo sería que tengan evolución productiva de ideas producidas junto con las metodologías académicas y curriculares; la finalidad es una mejora considerable de la formación académica y la

integración de profesionales interdisciplinarios del diseño capaces de desenvolverse de una manera óptima en el campo laboral, cumpliendo con las necesidades y requerimientos de manera más real al campo y la práctica profesional, generando ideas, ser factor de cambio social, propiciando el análisis crítico y propositivo del entorno actual, aplicando principios de interrelación entre el público objetivo y el producto de diseño.

ACTA DE GRADO

0000001374

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

MODALIDAD PRESENCIAL

TÍTULO: TERCER NIVEL

En la ciudad de Ibarra, a los 21 días del mes de abril del 2014 siendo las 18h00 ante el Tribunal de Grado integrado por el Msc. Raimundo López quien preside, Ing. David Ortiz Director de Tesis, Dra. Lucía López, Lcdo. Henry Chiliquinga, en calidad de Miembros del Tribunal Calificador, comparece la señorita: **ALVARADO CÓNDOR KATYA ELIZABETH** con la finalidad de realizar la sustentación del Trabajo de Grado titulado "**ESTUDIO SOCIOEDUCATIVO LOCAL PARA SUSTENTAR EL REDISEÑO CURRICULAR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PRESENCIAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DURANTE EL AÑO 2012-2013**" previo a la obtención del Título de Licenciado (a) en Diseño Gráfico y luego de examinado (a) por el tiempo de 1:H00 el Tribunal calificó con la nota de: 9.75

La nota final del título es el promedio de las siguientes calificaciones:

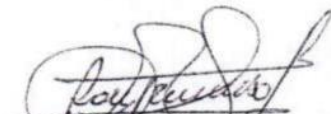
Promedio General	NOTA	8.75	(4.37)	50%
Calificación del Trabajo de grado	NOTA	9.87	(2.96)	30%
Calificación de Sustentación de Trabajo de Grado	NOTA	9.75	(1.95)	20%

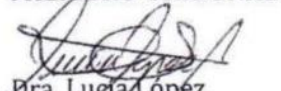
PROMEDIO DEFINITIVO:

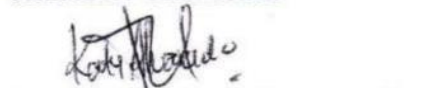
9.28

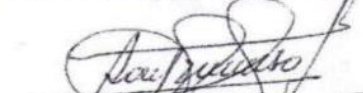
En consecuencia el Tribunal Calificador declara al (la) señor (ita) **ALVARADO CÓNDOR KATYA ELIZABETH, APROBADO (A)** en su defensa del Trabajo de Grado y confiere a (la) graduado (a) la investidura correspondiente.

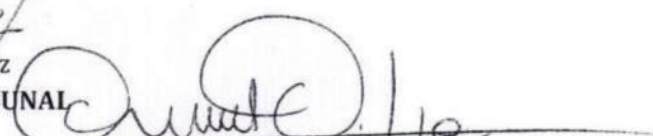
Para constancia de todo lo actuado, firman en unidad en acto el Presidente y los Miembros de Tribunal, conjuntamente con el Graduado (a) y el Secretario Abogado que certifica.



Msc. Raimundo López
MIEMBRO TRIBUNAL


Dra. Lucía López
MIEMBRO TRIBUNAL


Sr (ta). Alvarado Cóndor Katya E,
GRUADO (A) 1003768718


Msc. Raimundo López
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL


Ing. David Ortiz
MIEMBRO TRIBUNAL


Lcdo Henry Chiliquinga
MIEMBRO TRIBUNAL


Dr. Luis Chiliquinga Jaramillo
SECRETARIO ABOGADO

OBSERVACIONES:

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Ingeniería
Ciencia y Tecnología
Ibarra
El presente acta se suscribe en la ciudad de Ibarra, el día 21 de abril del 2014.
Lo Certifica:

SECRETARIO - ABOGADO

ACTA DE GRADO

000001373

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

MODALIDAD PRESENCIAL

TÍTULO: TERCER NIVEL

En la ciudad de Ibarra, a los 21 días del mes de abril del 2014 siendo las 18h00 ante el Tribunal de Grado integrado por el Msc. Raimundo López quien preside, Ing. David Ortiz Director de Tesis, Dra. Lucía López, Lcdo. Henry Chilingua, en calidad de Miembros del Tribunal Calificador, comparece el señor: **ORELLANA FLORES SANTIAGO DAVID** con la finalidad de realizar la sustentación del Trabajo de Grado titulado "**ESTUDIO SOCIOEDUCATIVO LOCAL PARA SUSTENTAR EL REDISEÑO CURRICULAR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PRESENCIAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DURANTE EL AÑO 2012-2013**" previo a la obtención del Título de Licenciado (a) en Diseño Gráfico y luego de examinado (a) por el tiempo de 1:H00 el Tribunal calificó con la nota de: 9.25

La nota final del título es el promedio de las siguientes calificaciones:

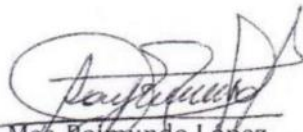
Promedio General	NOTA	8.87	(4.43)	50%
Calificación del Trabajo de grado	NOTA	9.87	(2.96)	30%
Calificación de Sustentación de Trabajo de Grado	NOTA	9.25	(1.85)	20%

PROMEDIO DEFINITIVO:

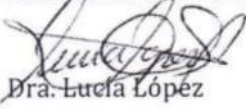
9.24

En consecuencia el Tribunal Calificador declara al (la) señor (ita) **ORELLANA FLORES SANTIAGO DAVID, APROBADO (A)** en su defensa del Trabajo de Grado y confiere a (la) graduado (a) la investidura correspondiente.


Para constancia de todo lo actuado, firman en unidad en acto el Presidente y los Miembros de Tribunal, conjuntamente con el Graduado (a) y el Secretario Abogado que certifica.



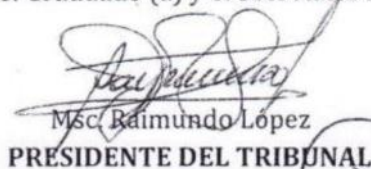
Msc. Raimundo López
MIEMBRO TRIBUNAL



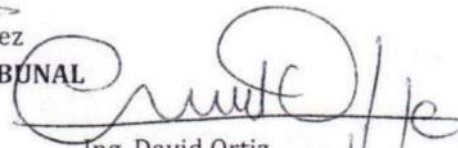
Dra. Lucía López
MIEMBRO TRIBUNAL



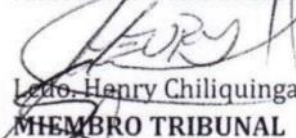
Sr (ta), Orellana Flores Santiago David,
GRADUADO (A) 1003048806



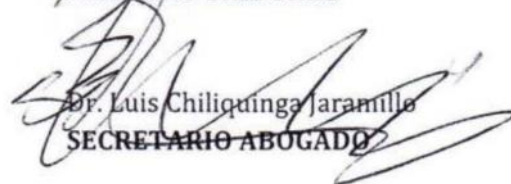
Msc. Raimundo López
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Ing. David Ortiz
MIEMBRO TRIBUNAL



Lcdo. Henry Chilingua
MIEMBRO TRIBUNAL



Dr. Luis Chilingua Jaramillo
SECRETARIO ABOGADO

OBSERVACIONES:

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación
Ciencia y Tecnología

Ibarra, _____ de _____
El presente acta es copia
del Original
Lo Certifico



SECRETARIO - ABOGADO

ABSTRACT

This research aims to deepen and to determine the influence of the curriculum in the Graphic Design, and performance profiler. The originality and constant mobility of curriculum design disciplines in interaction with others, which leads to be a central actor in teaching. Thus we believe that the curriculum form Profiles Performance , presenting , adhering and focusing particular thematic implemented in line with the demands and needs establishing criteria as constant axis academic production in the development of methodological tools to solidify updating disciplinary fields and validate own university education innovations. Develop thematic allow observation of academic resources of various kinds that are a valuable set of production intended for integration of theoretical thinking of studying Graphic Design . The base Educational Reform is based on transversality, whose essential purpose is to strengthen the students enrolled in the Graphic Design, providing elements for the transformation of school culture and creating a bridge between education grounded in the disciplines of knowledge and the public culture of the human community. Training professionals able to contribute to business development , to achieve this goal curricular axes arising problems, needs , weaknesses of our career has failed educational systems corresponding to their share " build or rebuild " the labor force are proposed. In our environment our Graphic Design career, in a coupled manner with employers, students, alumni, faculty; the goal would be to have productive evolution of ideas produced along with academic and curricular methodologies; order is a considerable improvement of academic training and integration of interdisciplinary design professionals able to function optimally in the workplace, meeting

the needs and requirements of more real to the field and practice, generating ideas, be a factor in social change, fostering critical and propositional analysis of the current environment, applying principles of interaction between the target audience and the product design.

INTRODUCCIÓN

En este mundo globalizado se evidencia una creciente valorización del conocimiento, la cultura, la educación y la información, que obligan a replantear las visiones, misiones, funciones y estructuras académicas de la comunidad universitaria, con énfasis en los estudios a través de la investigación científica, humanística y tecnológica, consideradas como el eje fundamental de cambio y desarrollo de la sociedad.

La Educación Superior es la clave para poner en marcha los procesos necesarios para enfrentar los desafíos del mundo moderno. Enfrenta en la actualidad el reto de transformar su quehacer académico, científico y cultural; requiere de una transformación profunda con una nueva visión, misión y valores, que combine las exigencias de universalidad del aprendizaje superior, con mayor pertinencia y calidad.

La Educación Superior en el Ecuador debe fortalecer el impulso, generación y difusión del conocimiento mediante la investigación, eje central de los estudios de Educación Superior, estimulando la instrucción del pensamiento crítico que contribuya a la construcción de una sociedad más justa y más digna.

Para el logro de estos propósitos se considera necesario lograr un proceso de revisión de las dimensiones curricular, administrativa, financiera y jurídica, miras a incorporar un replanteamiento creativo, innovador y transformacional de los enfoques, políticas, métodos, estructuras y prácticas académicas. Los cambios y las transformaciones de la reforma

curricular en las universidades se perfilan básicamente a las exigencias de la formación de recursos humanos que sean eficientes y obedientes, buscando la formación de un profesional vista como la adquisición de competencias y conocimientos, el manejo de la nueva tecnología y la capacidad de adaptación.

CAPÍTULO I

1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes.

La educación está basada en el comportamiento humano y sus cualidades y habilidades, donde las personas a cargo de un grupo de gran dimensión interactúan y sociabilizan, para el mejoramiento de las personas y su educación.

La calidad es un valor que se define considerando situaciones educativas específicas y no debe entenderse como un valor absoluto. Los significados que se le atribuyen a la calidad dependerán de la perspectiva social y teórica desde la cual se hacen de los sujetos que la enuncian (profesores, padres de familia, estudiantes, sectores productivos, Estado) y desde el lugar en que se realiza.

Según el documento “La Calidad en la Universidad Ecuatoriana (Principios, Características y Estándares de Calidad)” de: (CONEA, 2003) manifiesta que:

“En los últimos tiempos se ha desarrollado un amplio debate sobre la

calidad de la Educación Superior, en el que se encuentra distintas aproximaciones al tema, las mismas parecieron coincidir en que el mejoramiento de la calidad constituye un campo problemático de difícil definición e intervención por las dimensiones que lo afectaban a nivel institucional o social”. (Pag.1)

La Educación Superior hoy en día tiene problemas como desafíos y dificultades que son del tipo financiamiento, igualdad de condiciones de acceso a los estudios, capacitación del personal, mejor conservación de la calidad de la enseñanza, investigación, servicios, pertinencia de los planes de estudios y posibilidades de empleo de los estudiantes.

Como medio fundamental cada uno de ellos, deberían aumentar su capacidad y calidad de educación, de esta forma transformar, provocar el cambio para atender las necesidades sociales y fomentar la solidaridad e igualdad; sin duda uno de sus principales fines es colocar a los estudiantes dentro de su carrera logrando el desenvolvimiento de todas sus capacidades; con el fin de que se puedan integrar plenamente en la sociedad mundial del conocimiento del siglo.

Según “La Declaración Mundial Sobre la (La Educación Superior en el siglo XXI, 1998) Manifiesta:

“La UNESCO considera que la educación es uno de los pilares fundamentales de los derechos humanos por lo que considera que debería ser accesible para todos a lo largo de toda la vida y que se necesitan medidas para asegurar la coordinación, cooperación entre diversos sectores, en particular la educación general, técnica y

profesional; secundaria y post-secundaria, así como entre universidades, escuelas universitarias e instituciones técnicas”.
(Preámbulo)

Una sociedad que respeta en todas sus dimensiones la dignidad de las personas y colectividades; en un país democrático comprometido con la integración latinoamericana. El Buen Vivir está orientado a construir a mediano y largo plazo una sociedad del bio-conocimiento.

Con respecto a la Educación Universitaria resulta indispensable revalorizar la Educación Superior, y que se logre una de la más alta calidad para formar profesionales que aporten al cambio en la estructura productiva y educativa y al mismo tiempo aseguren condiciones de vidas dignas y capaces de tomar sus propias decisiones.

Según el Instituto Ecuatoriano De Economía y Política, (Villamarán) considera que:

“Una nueva forma de convivencia ciudadana, en diversidad y armonía con la naturaleza, para alcanzar el buen vivir (sumak kawsay)”.

El Concejo de Educación Superior (CES); Es un organismo público donde planifica, regula y coordina internamente del sistema, acreditación y aseguramiento en la calidad dentro de las instituciones, carreras y programas con relación a la educación universitaria de nuestro país.

Tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país.

Según el (Consejo de Educación Superior) considera que:

“El presente reglamento regula y orienta el quehacer académico de las instituciones de Educación Superior en sus diversos niveles de formación, incluyendo sus modalidades de aprendizaje y organización, en el marco de lo dispuesto por la Ley Orgánica de Educación Superior”. Art. 1 (Pág. 1)

Tiene la misma inclinación la Secretaria Nacional de Educación Superior Ciencia Tecnología e Innovación ya que es el cambio de la educación del país, donde debería implementarse un sistema de nivelación que permita dar tratamiento a las desigualdades y desniveles educativos existentes en los niveles inferiores, para garantizar la excelencia y enseñanza académica superior como en la investigación científica.

Según el (AGN-El Mercurio, 2010) considera que:

“Estamos sentando las bases de un proceso histórico de cambio para mejorar la calidad del sistema universitario. La revolución académica, científica y tecnológica está en marcha”.

La Agenda 21 que se fundamenta en el desarrollo sostenible de una justicia social, una economía sostenible y un medio ambiente duradero para lograr así mejoras en la calidad de vida, la base de este programa se asienta en tres pilares fundamentales: económico, ambiental y social, dentro de este, la comunicación.

Pretende iniciar un proceso de educación ciudadana en temas preventivos y de promoción de un mejor estilo de vida. Si hablamos sobre nuestra provincia Imbabura, el nivel educativo ha mejorado en las últimas décadas, pero esto no quiere decir que estamos en un buen nivel porque aún sigue teniendo bajos niveles en las zonas rurales.

Según la (Agenda 21 Imbabura, 2005) considera que:

“La Agenda 21 está concebida en base a diversos componentes: El institucional, el social, el económico y el ambiental conteniendo cada uno un diagnóstico donde se plantea la problemática y se establecen recomendaciones puntuales para luego determinar las políticas, las líneas estratégicas y los programas que desemboquen en la identificación de proyectos”. Cap.1 (pag.7)

La Educación Superior eliminará algunas falencias dentro del desarrollo del País; trabajará en conjunto al sistema educativo, orientará con la vinculación con los demás niveles de enseñanza y con la enseñanza secundaria. La enseñanza secundaria se encontrará de acuerdo a la sociedad y facilitará el acceso a ésta, ofreciendo una formación general y a formando alumnos para la vida activa.

Para que este programa obtenga resultados deseados se debe ocuparse

en la capacitación, el control, el seguimiento y la evaluación a profesores y alumnos constantemente, así mejorar la calidad de la enseñanza mediante la aplicación de una reforma educativa con carácter empresarial y laboral, con dotación de equipos, materiales requeridos conforme la reforma curricular, la participación de los padres y alumnos para el diseño y ejecución de proyectos educativos.

Haciendo una referencia a la evaluación, acreditación de programas y carreras de las Instituciones de Educación Superior. Se trata de una intervención evaluativa, su proceso de implementación requirió la participación de autoridades especializadas nacionales e internacionales de alto nivel, se basa en perfiles de egreso, estándares y criterios que deben exigirse a nivel nacional, para incentivar la creatividad de las universidades sobre una base de la oferta académica. Se evaluó todas las sedes, extensiones, programas, centros paralelos y demás denominaciones que funcionen fuera del domicilio principal de las universidades y escuelas politécnicas, con el fin de realizar una depuración en áreas de las mismas.

Según (Compendio de la Declaración Mundial sobre la Educación Superior, s.f.) considera que:

“Las instituciones de Educación Superior, su personal y sus alumnos, deberán preservar y desarrollar sus funciones fundamentales, sometiendo todas sus actividades a las exigencias de la ética y del rigor científico e intelectual”.

El CEAACES evalúa y acredita a todas las universidades y escuelas

politécnicas del país, haciéndolos cumplir con las disposiciones que el LOES agrega con sus leyes para el cambio educativo, sus programas y carreras serán quinquenal, categorizando de acuerdo al nivel de educación impartido dentro de cada institución y buscando una transformación radical del Sistema de Educación Superior en el Ecuador.

Según el (CEAACES, 2013) considera que:

“Luego de haber cumplido con este proceso, el CEAACES deberá iniciar el proceso de habilitación profesional, planteado en la Ley Orgánica de Educación Superior, para autorizar la calidad profesional de los graduados”.

1.2 Planteamiento del Problema.

La educación en el Ecuador últimamente tiene serios problemas educativos por el descuido que se ha visto en los establecimientos educativos, en general se han despreocupado principalmente en la edificación del conocimiento científico y en desarrollar las habilidades y destrezas con relación a los profesionales, de igual forma existe una carencia y un descuido en la parte más formativa del hombre para la construcción de valores y competencias.

Por ello nuestro país, necesita enfocarse, he investigar cuáles serán los cambios exigentes del entorno social y las necesidades estudiantiles, para adecuar sus exigencias educativas.

Una adaptación de nuevos métodos permitirá en la educación contrarrestar

y superar las deficiencias y obstáculos, con el propósito de conseguir una formación humana integral adaptadas a las nuevas generaciones; y así constituirse en una educación de calidad, para obtener un logro de igualdad social y de altos niveles de competitividad.

Según la (Educación Superior en el Ecuador) considera que:

“La educación siempre ha sido considerada como el motor fundamental para el desarrollo de los pueblos, esta permite a los seres humanos acrecentar sus valores y cualidades, ayudándolo a formar su personalidad y convertirlo en una persona capaz de satisfacer sus necesidades personales, servir a su familia, a la sociedad y al Estado”.

(Cap. 1)

El Ecuador es uno de los países a nivel latinoamericano con variación en la educación. En ese sentido, debe ser una prioridad aumentar la pertinencia a tener una formación académica. De la misma manera se debe garantizar igualdad de oportunidades para todos y todas, dado que el campo de la educación en general ha sido reproductor y no transformador de los procesos académicos.

Por otro punto las nociones sobre calidad nos permiten comprender que la eficacia de ésta en las instituciones de Educación Superior se refiere a la manera de hacer las cosas en estas organizaciones. En consecuencia, debemos entender por calidad, al conjunto de cualidades de una institución valoradas en un tiempo y situación determinados, que reflejan el modo de ser y de actuar de la institución.

El mejoramiento de la calidad es fundamentalmente una necesidad

ineludible en los momentos actuales. Conlleva ciertamente la aptitud, el eficiente manejo de los recursos, los esfuerzos y acciones necesarias para concretar los propósitos de la institución.

Desde sus dimensiones política y pedagógica, es necesario replantear el derecho a la Educación Superior que tienen todas las mujeres y hombres ecuatorianos, para referirlo no solo al acceso, sino también a las características que denoten mejoramiento sostenido, comprendiendo que ello posibilitará no sólo el éxito de los graduados sino una mayor contribución de los sujetos sociales al desarrollo cultural, político, socio-económico y ambiental del país.

Desde esta misma perspectiva, también es necesario considerar la importancia que tiene en la calidad de la Educación Superior la participación de los distintos actores sociales en los procesos de planificación, desarrollo y evaluación de sus haberes.

De esta manera se asegura mayor pertinencia y rigor en la oferta de servicios y por tanto una educación más significativa, mejor correspondencia con el mercado laboral y más elevada capacidad de contribución al desarrollo del país con enfoque humano.

En nuestro país actualmente se están realizando ciertos procesos y cambios académicos con el fin de mejorar considerablemente el nivel de educación, si hablamos de la Educación Superior se debería fomentar el espíritu de empresa y liderazgo encaminado a planes de trabajo, destacando capacidades e iniciativas con la mira de poder servir y brindar a la sociedad sus diferentes necesidades; al cumplir estos aspectos los

resultados serían estudiantes competitivos con el mundo del trabajo.

De acuerdo a las estadísticas en el ámbito socio-económico el Diseño Gráfico es parte fundamental para el desarrollo empresarial y micro empresarial, se ha demostrado ya que el Ecuador de acuerdo a las normas nuevas mencionadas y al desarrollo del branding el gobierno ha logrado avanzar con personas capaces y preparadas que están al tanto de las exigencias de un mundo globalizado, generando proyectos para la promoción y desarrollo; promoviendo la internacionalización del Diseño Gráfico ecuatoriano.

Por eso es necesario actualizar la Malla Curricular de la carrera de Diseño Gráfico que persiste en la Universidad Técnica del Norte, ya que existen considerables necesidades a nivel educativo, haciendo referencia a estrategias académicas, investigación, vinculación y con mayor énfasis en la práctica; por lo cual es muy importante la evaluación de la carrera, una nueva reforma a nivel académico de docentes capacitados en el área y una nueva reforma administrativa en el equipamiento de máquinas encargadas de resolver los problemas que persisten.

1.3 Formulación del Problema.

¿Cómo se sustentaría el rediseño curricular a través de la consulta de necesidades del entorno, para mejorar el proceso educativo en la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte?

1.4 Delimitación.

1.4.1 Unidades de Observación.

Las nuevas metodologías fueron adaptadas en la carrera de Diseño Gráfico para mejorar la calidad de educación en la Universidad Técnica del Norte y optimizar la capacidad intelectual del profesional estudiantil.

1.4.2 Delimitación Espacial.

Se investigó el nivel de educación adquirida en los estudiantes egresados graduados de la Universidad Técnica del Norte para beneficio del campo laboral y estudiantes.

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Sector: El Olivo

1.4.3 Delimitación Temporal

Nuestra investigación la realizamos en los años 2012 – 2014.

1.5. Objetivos.

Los resultados se alcanzaron a través del investigador.

1.5.1 Objetivo General.

Rediseñar la Malla Curricular a través de un estudio a nivel empresarial y educativo para el desarrollo del Perfil Consultado y profesional en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.

1.5.2 Objetivos Específicos.

1. Investigar a los empresarios relacionados con el Diseño Gráfico, la producción, soportes impresos, audiovisuales, serigrafía, diseño editorial, maquetación entre otras para descubrir las necesidades reales en el campo laboral.
2. Analizar las capacidades que han adquirido los estudiantes durante el proceso educativo atravesado en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.
3. Analizar los resultados de las investigaciones para proponer el Perfil Consultado para el rediseño curricular de la carrera de Diseño Gráfico.
4. Socializar a los directivos de la Carrera la propuesta de Perfil Consultado para la carrera de Diseño Gráfico.

1.6 Justificación.

Este proyecto de investigación logró contrarrestar la falta de conocimiento de estudiantes, egresados y graduados; que existe entre lo académico y laboral con la introducción de una nueva reforma de Malla Curricular para sustentar y mejorar el medio productivo relacionado con el Diseño Gráfico.

La Malla Curricular se constituyó de procesos de investigación mejorando en la búsqueda intencionada de conocimientos o de soluciones a problemas de carácter científico y al desarrollo de prácticas aplicando los conocimientos y habilidades en los profesionales, permitiéndoles mejorar su visión laboral de acuerdo al medio. La profesión del Diseño Gráfico es una profesión estratégica, por ende debe desarrollar un eje central de procedimientos y competencias, que guarden compromiso ético, social, ecológico con la comunidad, con independencia, creatividad de criterios culturales, económicos, productivos de calidad y de competitividad.

Esta investigación tubo como principio; aumentar y fortalecer el nivel de conocimiento con formación integral, emprendedores, responsables, éticos, con capacidad de liderazgo, trabajo en equipo, investigador, asertivo y prácticos, en concordancia con los requerimientos del entorno al campo laboral en los estudiantes que cursan la carrera de Diseño Gráfico y buscar las alternativas que conduzcan a ubicar a los futuros graduados y egresados de la Universidad Técnica del Norte en los puestos estratégicos que demanda el desarrollo local, regional y nacional.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica.

Partiendo del título de la tesis, se ha formulado preguntas relativas al mismo que permiten comprender un poco mejor el propio estudio y posicionar de una manera más cercana y concisa:

- ¿Por qué investigar sobre el Diseño Gráfico y su visión en el campo laboral?

- ¿Por qué y para qué reestructurar la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte en base a los egresados, graduados y empresarios en Diseño Gráfico?

- ¿Para qué investigar sobre las necesidades de los estudiantes, docentes y empresarios que ejercen el Diseño Gráfico?

Según (Steve Jobs, 2004) considera que:

“El diseño no es sólo lo que se ve y se siente. El diseño es como funciona.” La mayoría de la gente piensa que el diseño es una chapa, es una simple decoración. Para mí, nada es más importante en el futuro que el diseño. El diseño es el alma de todo lo creado por el

hombre.”

2.1.1 Fundamentación Legal.

El LOES, La agenda 21, SENESCYT, CES y CEEACES, Son instituciones, leyes reglamentos y concejos; que permiten a la sociedad tener un estándar de vida, permitiéndoles acceder a la educación con leyes y derechos, para que el ser humano esté dentro de la educación con estrategias coordinadas y con formación institucional debidamente investigada y adecuada al medio productivo y a las exigencias impuestas por el gobierno.

Esto forma parte de la estructura que está basada la malla curricular asentando leyes normas y reglamentos, debidamente adaptados a cada recurso y necesidades.

Carga horaria y duración de los estudios por nivel de formación y tipo de carrera o programa.

La leyes impuestas logran mejorar cada nivel al estudiante donde deberá cumplir con un determinado número de horas, es decir invirtiendo 50 horas a la semana en actividades de aprendizaje, realización de 800 horas por período académico ordinario 7200 horas pro nivel y hasta 450 horas en la totalidad de los períodos académicos extraordinarios.

En la Modalidad presencial un crédito corresponde a 16 horas presenciales efectivas y al menos 16 horas correspondientes al trabajo autónomo del

estudiante.

El tiempo de trabajo autónomo del estudiante dependerá de las carreras, niveles de estudio y niveles de formación, lo que se verá reflejado en la programación del curso o syllabus, fundada en las competencias del perfil.

Según la (Ley Orgánica de la Educación Superior, 2010) considera que:

“Dicta una nueva Ley Orgánica de Educación Superior que contribuya a la transformación de la sociedad, a su estructura social, productiva y ambiental, formando profesionales y académicos con capacidades y conocimientos que respondan a las necesidades del desarrollo nacional y a la construcción de ciudadanía”. (Pág. 5)

Para ello expide lo siguiente:

CAPÍTULO 1

ÁMBITO Y OBJETO.

Art. 1.- Ámbito.- Esta Ley regula el sistema de Educación Superior en el país, a los organismos e instituciones que lo integran; determina derechos, deberes y obligaciones de las personas naturales y jurídicas y establece las respectivas sanciones por el incumplimiento de las disposiciones contenidas en la Constitución y la presente Ley.

Art. 2.- Objeto.- Esta Ley tiene como objeto definir sus principios, garantizar el derecho a la Educación Superior de calidad que propenda a la excelencia, al acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna. (Pág. 5)

CAPÍTULO 2

FINES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR.

Art. 3.- Fines de la Educación Superior.- La Educación Superior de carácter humanista, cultural y científica constituye un derecho de las personas y un bien público social que, de conformidad con la Constitución de la República, responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Art. 4.- Derecho a la Educación Superior.- El derecho a la Educación Superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder a una formación académica y profesional con producción de conocimiento pertinente y de excelencia.

Las ciudadanas y los ciudadanos en forma individual y colectiva, las comunidades, pueblos y nacionalidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo superior, a través de los mecanismos establecidos en la Constitución y esta Ley”. (Pág. 5)

La agenda 21 se fundamenta en el desarrollo sostenible de una justicia social, una economía sostenible y un medio ambiente duradero para lograr así mejoras en la calidad de vida, la base de este programa se asienta en tres pilares fundamentales: el económico, el ambiental y el social, dentro de este, la comunicación”.

Según (Agenda 21 Imbabura, 2005) considera que:

“La Agenda 21 Local se define como un conjunto de políticas y programas relacionados con el concepto del desarrollo sostenible cuyo ámbito de aplicación es la esfera local. Surge de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Medio Ambiente y Desarrollo, celebrada en junio de 1992 en Río de Janeiro (Brasil). (pág. 5)

Según Secretaria Nacional de Educación Superior Ciencia Tecnología e Innovación. (SENESCYT) considera que:

“Art. 183 y art. 3 de la Ley Orgánica de Educación Superior.- Exige implementar una nivelación que permita dar tratamiento a las desigualdades y desniveles educativos existentes en los niveles inferiores, para garantizar de la excelencia y enseñanza académica superior como en la investigación científica”.

Según Concejo de Evaluación, Acreditación y Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior (CEAACES) considera que:

Art. 26.- Establece derecho de educación.

Los numerales 1 y 7 del art. 83 de la Constitución de la República es acatar las disposiciones que establece las leyes del Plan del Buen Vivir.

Art. 353.- Constitución de la República Establece que el Sistema de Educación Superior se regirá por:

- Un organismo público técnico de planificación, regulación y coordinación interna del sistema y de la relación entre sus distintos actores con la Función Ejecutiva.
- Un organismo público técnico de acreditación y de aseguramiento de la calidad de instituciones, carreras y programas que no podrá conformarse por representantes de las instituciones objeto de regulación.
- A partir de la entrada en vigencia de la Constitución (5 años); todas las instituciones de Educación Superior, carreras, programas y post-gradados serán evaluados y acreditados.

Según Concejo de Educación Superior (CES, 2013) considera que:

“Art. 132 de la LOES.- Las instituciones del sistema de Educación Superior podrán reconocer asignaturas o materias aprobadas en otras instituciones del sistema de Educación Superior, sujetándose al cumplimiento de los requisitos establecidos en el Reglamento de Régimen Académico y en lo dispuesto por la entidad elegida”.(Pág. 1)

REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO.

TÍTULO I

Art. 1.- Ámbito.- El presente reglamento regula y orienta el que hacer académico de las instituciones de Educación Superior en sus diversos niveles de formación, incluyendo sus modalidades de aprendizaje y organización, en el marco de lo dispuesto por la Ley Orgánica de Educación Superior. (Pág. 2)

CAPÍTULO II

ORGANIZACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

Art. 12.- Período académico ordinario.- A efectos de incentivar la armonización curricular y funcional en el conjunto del Sistema de Educación Superior, en las instituciones de Educación Superior se implementarán al menos dos períodos académicos ordinarios al año con un mínimo de 16 semanas para actividades formativas en cada período, además del tiempo que se requiera para las fases de evaluación. Durante la semana de trabajo académico, un estudiante a tiempo completo deberá dedicar 50 horas para las actividades de aprendizaje.

Se podrán implementar, además períodos extraordinarios de menor duración durante el año académico, de tal manera que las actividades

formativas y de evaluación se concentren en un menor número de semanas con un tiempo de dedicación del estudiante de hasta 50 horas semanales para las actividades de aprendizaje.

En las instituciones de Educación Superior públicas cada período académico ordinario iniciará sus actividades en los meses de abril-mayo y septiembre-octubre, a nivel nacional. Las carreras con las prácticas pre-profesionales podrán planificar sus períodos académicos de modo diferente, de forma que se adecúen a los requerimientos del aprendizaje intensivo y la movilidad académica, en términos de su duración, como de la carga horaria de aprendizaje estudiantil semanal.

Estas carreras no están exentas del cumplimiento de los requisitos académicos planteados en el presente Reglamento. Cada asignatura, curso o su equivalente podrán organizar el tiempo de actividades formativas integrales a través de todas las semanas. (Pág. 6)

Art. 14.- Número de asignaturas para la licenciatura en la carrera técnica.

- Licenciatura en Diseño Gráfico (54 cátedras).
- Se distribuirá de manera secuencial e intensiva por lo menos 6 horas diarias, en la modalidad presencial.
- No podrá dictar más de tres materias el docente.(Pág. 7)

Art. 16.- Duración de los períodos académicos en las carreras de la educación técnica.

Debe cumplir un mínimo de 800 horas por nivel los estudiantes de estudio con dedicación de tiempo completo durante el período académico ordinario.

Las horas destinadas a las prácticas pre profesionales y a la unidad de titulación se podrán desarrollar tanto en los períodos académicos extraordinarios como ordinarios. (Pág. 8)

Art. 17.- Carga horaria y duración de las carreras de la Educación Superior con título de tercer nivel.

Educación Superior de grado o de tercer nivel.- El estudiante, para obtener el título correspondiente, deberá aprobar el número de horas y períodos académicos que se detallan a continuación, según el tipo de titulación:

- a. Licenciaturas y sus equivalentes.- Requieren 7.200 horas en un plazo de nueve períodos académicos ordinarios. (Pág. 9)

Art. 21.- Unidades de organización curricular en la carrera superior, y de grado.

- **Unidad básica:** Introduce al estudiante en el aprendizaje de las ciencias y disciplinas que sustentan la carrera, sus metodologías e instrumentos así como en la contextualización

de los estudios profesionales.

- **Unidad profesional:** Está orientada al conocimiento del campo de estudio y las áreas de actuación de la carrera, a través de la integración de las teorías correspondientes y la práctica pre-profesional.
- **Unidad Titulación:** Incluye las asignaturas, cursos o equivalentes, que permitan la validación académica de los conocimientos, habilidades y desempeños adquiridos en la carrera para los desafíos de la profesión.

El resultado es el trabajo de grado totalmente entregado evaluado.

El trabajo de titulación debe tener 400 horas, (se puede extender de acuerdo a la complejidad, metodología). (Pág. 10)

Art. 26.- Campos de formación del currículo.

Son formas de clasificación de los conocimientos disciplinares, profesionales, investigativos. (Pág. 13)

Art. 28 Campos de formación de la Educación Superior.

Se organizan del siguiente modo:

Fundamentos Teóricos, Praxis Profesional, Epistemología y Metodología de la Investigación, Integración de Saberes, Contextos y Cultura, Comunicación y Lenguajes. (Pág. 14)

2.1.2 Diseño Curricular.

2.1.2.1 Funciones del Currículo.

La propuesta de Reforma Curricular para la Escuela de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte, establece las siguientes características:

- Relacionar el modelo educativo por Resultados de Aprendizaje a través de la función ética e incluir con mayor énfasis la práctica.
- Con los aprendizajes adquiridos generar un perfil humano correspondiente a las necesidades gráficas visuales de la Región Sierra Norte de Imbabura, con un nivel mejorado de: cultura gráfica e identidad visual.
- Plantear una alternativa desde la educación e investigación con el análisis histórico de las culturas prehispánicas desde el diseño inicial ecuatoriano, relacionando estos principios a nuestra realidad.

2.1.2.2 Problematización.

Incorporar a la planificación curricular y a los procesos de educación del Diseñador Gráfico, argumentos que permitan incorporar un avance más relevante para la Región Sierra Norte de Imbabura, con habilidades notables del Diseño Gráfico; una transformación de destrezas que permitan innovar. Otorgar al Diseñador una apreciación más amplia sobre el valor de ser y pertenecer al entorno de trabajo, bajo una conciencia en haberes, saberes y lograr desempeñarse en trabajos multi e interdisciplinarios.

La escasez de investigación y el análisis desde la educación sobre el alcance en el desarrollo de la creatividad de la imagen, perjudican la identidad gráfica. Si hablamos de agentes externos afectan porque fácilmente adaptan tendencias, estereotipos, que son solo modas que se establecen simplemente con el paso de la globalización y de las potencias gráficas, se podría decir que es lo que no permite alcanzar un diseño curricular eficiente, cumpliendo a las verdaderas necesidades de corto, mediano y largo plazo es la falta de proyección y desarrollo visual que consciente o inconscientemente el Diseñador Gráfico no los utiliza.

Desde los inicios del arte del diseño, se encuentra que hay falta de orientación con una ruptura de conocimiento, el saber hacer y quién lo hace frente a los procesos de desarrollo visual y conceptual, es aquí cuando las teorías con la práctica generan un incidente intelectual de las competencias con el desempeño, encapsulando una realidad formativa escolástica fuera de las necesidades y del alcance de la realidad ecuatoriana.

2.1.2.3 Fuentes del Currículo.

- **Socio – Cultural.**

Producir una mejora relevante en el diseño visual desde la investigación para observar la falta de apreciación visual en nuestra sociedad ya que existe un nivel cultural debilitado en nuestra sociedad.

El Profesional Gráfico, consciente de la falta de apreciación visual e imagen en nuestra sociedad; asume con desempeños y roles en función a necesidades reales que tiene que cumplir con liderazgo, auto suficiencia, actitud positiva, emprendimiento, alternativa, sostenibilidad, creatividad, originalidad.

Desarrollar el sentido de identidad visual y gráfico desde una visión ética con la formación y práctica de buenos hábitos, costumbres y valores desde el docente y transmitir a los estudiantes para un modelo de ser humano.
(El currículum sus fuentes y fundamentos, 2011)

- **Fuente Epistemológica.**

Conferir de una proyección para que el replanteamiento curricular no pierda vigencia, más bien se convierta en una oportunidad libre devuelta con creces para el mañana con proyección sustentable para el futuro.

- Cada materia comprende una configuración basada en competencias de desempeño que el estudiante debe alcanzar en función de lo que puede hacer, para determinar el mejor desenvolvimiento con amplias temáticas que sea patente el ascenso y crecimiento del Diseño Gráfico.

- Correlacionar las exigencias del planteamiento de materias básicas impuestas por la Ley, pero adaptarlas con el modelo de competencias de desempeño, hacia una práctica más social.
- Dotar de práctica continua y el acercamiento perenne a la identidad gráfica como principal punto; para comprender fundamentalmente lo que es la imagen desde la comunicación visual y percibir el fenómeno de la gráfica y su aplicación funcional en la sociedad. El diseño parte de un gráfico imaginado por los estudiantes y este es creado mediante la necesidad.

(Fuentes del Currículo) (Pag.22)

- **Fuente Pedagógica.**

Instalar un modelo educativo por resultados de aprendizaje, ningún ser puede llegar a alcanzar el bienestar si no prepondera una práctica segura, estable de valores y capacidades óptimas.

En la función docente evitar las malas prácticas, la falta de: apertura, objetividad, pasión, motivación, cultura e intelecto, crítica constructiva - formativa, respeto a la naturaleza y al ser humano.

(Fuentes del Currículo, 2012) (Pág. 5)

- **Fuente Psicológica.**

Fomentar el uso racional de la creatividad en el ser humano, para esto es necesario explotar la creatividad con la inculcación de un desempeño por

pasión a la identidad visual y gráfica.
(Fuentes del Currículo, 2012) (Pág. 4)

2.1.3 Teoría del Currículo.

2.1.3.1 Teoría orientada al desarrollo de los Resultados de Aprendizaje.

La malla curricular conceptualiza las necesidades de personas con grandes desempeños laborales, siendo adaptadas a la realidad empresarial junto a las leyes, para que puedan ser desempeñadas con tranquilidad y continuidad.

Tiene cada una de las cualidades que puede exigir un profesional, donde pueda verse como una personal ética, moral, de conocimiento experimental, con identidad, cultura y con la creatividad que debe tener un Diseñador Gráfico, correspondiente a las exigencias de la Educación Superior de un profesional.

La malla curricular forma parte de los desempeños intelectuales y prácticos, permitiendo educar, guiar y mejorar la memoria de los seres humanos, considerando que la mente es un arte como el diseño.

Según (George, POSNER J., 2003) considera que:

“El lineamiento al que debe relacionarse la planificación corresponde a que los contenidos deben estar dispuestos a obtener desempeños para impulsar otros valores correlacionados con la identidad nacional y la cultura gráfica.

El currículo debe inscribirse de acuerdo a: Flexibilidad, Libertad, Ecología, Ética y Moral, Identidad, Cultura, Independencia, Creatividad, Liderazgo, Interdisciplinario, Inclusivo, Anticipador, Tecnología, Investigación, Ciencia, Alternativa”. (Pág. 67)

2.1.3.2 Orientación para el Diseño Curricular de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.

- **Modelo por Competencias.**

Alcanzar máximas habilidades del conocimiento ya adquiridos por los que se encuentran en formación y los que debe obtener a través del proceso educativo.

Facultar el auto-aprendizaje, la auto-educación, el interés personal por forjar y ampliar el intelecto de acuerdo a las culturas nacionales. Priorizar el concepto social real y actuar en base a estas necesidades.

- **Modelo por Desarrollo de Aprendizaje.**

Esta propuesta curricular es modelo que está basado como una necesidad

porque son instrumentos o herramientas creativas con la práctica digital, considerable mejoramiento el conocimiento de la cultura gráfica en nuestra sociedad, intervenir conscientemente a la imagen contemporánea análisis profundo del desempeño real del profesional gráfico en su entorno laboral y saber cuáles serán los conocimientos a inducir a los estudiantes.

El modelo educativo de la Universidad Técnica del Norte genera un sustento para el Diseño Gráfico y la comunicación visual asentado en una nueva objetividad a través de la ética para el desarrollo de la gráfica, es decir, con el reconocimiento de los valores de identidad y la puesta en funcionamiento de las capacidades artísticas reconocer a cualquier instrumento, herramienta o medio como un sistema metodológico significativo para cumplir un fin único que es la innovación visual.

- **Modelo por Resultados de Aprendizaje en el Proceso y la Experiencia Integrada.**

Fortalecer la identidad personal; como un espíritu de libertad y de autorrealización con la sociedad; para abrir la puerta a nuevos procesos en relación a creatividad, innovación y dinamismo. Los procesos de educación no pueden ser suprimidos para las nuevas reformas educativas en cualquier ámbito educativo, no pretende manipular los comportamientos culturales, dogmáticos, políticos sino actuar como un promotor de cultura y de imagen.

- **Modelo por Resultados de Aprendizaje en la Experiencia Social con Visión Productiva.**

Con la inter participación se puede formar sujetos adaptables a los constantes cambios y razonar el logro de la sociedad desde el individuo y el alcance cultural de las sociedades con el apoyo y la participación personal en conjunto, como sistema de mantenimiento y transferencia cultural acorde a la evolución y exigencias.

2.1.4 Diagnóstico Situacional.

2.1.4.1 Sustento Histórico.

El Ecuador no ha sido un país que exporte imagen y cultura visual por la falta de investigación científica desde el campo de la educación; el aporte de la gráfica en la industria es mínima y está relacionado a necesidades del momento, mas no a una planificación y práctica estratégica. Así mismo, las pequeñas y medianas empresas no poseen la capacidad y recursos necesarios para establecer su identidad y gráfica promocional. La Universidad Técnica del Norte a partir de estas preocupaciones extiende la propuesta educativa sobre la sociedad con nuevas alternativas para el aporte significativo de la cultura de la imagen y el avance de la industria gráfica.

2.1.4.2 Resultados de Aprendizaje de la Carrera de Diseño Gráfico en la Actualidad

El Diseñador Gráfico es un profesional de nivel superior, con la necesidad de cambiar y convertirse en un profesional de excelencia; capaz de realizar

productos, trabajos visuales de comunicación y publicidad, tendencias estéticas, gráficas, multimedia y audio visuales con el dominio teórico; pero con relación a lo práctico necesita poner énfasis.

Fecha de la creación de la carrera: 26 de noviembre del 2006.

Títulos que ofrece: Licenciatura en Diseño Gráfico

2.1.4.3 Instituciones de Nivel Superior Afines.

- La Metro (Uio).
- Instituto de Artes Visuales (Uio).
- Universidad Israel (Uio).
- Universidad Tecnológica Equinoccial (Uio).
- Universidad Pontificia Católica Sede Ibarra (Iba).
- Universidad Técnica del Norte (Iba).
- ITSI (Iba).
- Universidad de Otavalo (Ota).

2.1.5 Estudio de las Necesidades del Mercado Ocupacional.

La inestabilidad política en el Ecuador, ha afectado la producción en la industria de la imagen y audiovisual es una de las más afectadas por la falta de inversión empresarial y la falta de interés afectando y limitando el crecimiento de la cultura visual. El mercado ocupacional para el Diseñador Gráfico y comunicador visual requiere que el mismo pueda ser competitivo y desarrollarse en varios escenarios de actuación y posibles ocupaciones de los futuros graduados.

Para la actualidad y el futuro previsible el mercado de diseñadores y publicistas es de una demanda constante, ya que permite incrementar el volumen de ventas en las empresas a través de los sistemas de promoción con la imagen, generando mayor utilidad y rentabilidad con la inversión en la industria visual.

Pero existe una latente preocupación por la breve saturación del mercado ocupacional para Diseñadores Gráficos, en donde se atribuye a una formación universitaria similar, es decir que poseen las mismas competencias o similares desvirtuando la calidad, práctica ética en lo profesional y el uso de las tecnologías, reivindicando la falta de propuesta en la educación.

2.1.5.1 Realidad Empresarial.

En 1990, los empleadores consideraban que un diseñador no podría realizar actividades que lo hacían: vendedores, psicólogos, mercadólogos, administradores, relacionadores públicos, lo cual evidenciaba dos cosas: que el tipo de ocupaciones que se asignaban al diseñador eran más restringidas y que el empleador no conocía el potencial de las funciones propias de este profesional.

La imagen comercial y funcional se ha convertido en lo fundamental en la actualidad, las empresas desde esta óptica requerirán profesionales especializados en el área de la gráfica, siendo un enlace entre recurso y estrategia primordial para la comunicación.

Existe una gran demanda de profesionales del diseño por los empleadores, se evidencia por el grado en que cada vez se requieren más profesionales, pero ya el campo está medianamente saturado; por otro lado se ha dado lugar a la incorporación de creativos, diseñadores, ilustradores y publicistas, trabajando como “free lance” para necesidades y requerimientos institucionales, contra la dependencia ajena del talento contratado.

En nuestra provincia Imbabura existen muchas empresas relacionadas a la imagen y publicidad donde preexiste numerosa demanda de profesionales listos para su desarrollo.

2.1.5.2 Realidad Pymes.

Las nuevas exigencias de las sociedades, los avances continuos en la tecnología y ciencia, determinan mayor dedicación o esfuerzos más específicos desde la comunicación visual. Las grandes industrias serán competencia por cientos de pequeñas empresas especializadas en múltiples facetas, razón por la cual este aumento significativo de las Pymes (Empresas Independientes grandes o pequeñas) demandará y exigirá profesionales de carácter y personalidad creativa, con un sentido amplio de competencia, responsabilidad y liderazgo.

(La realidad de nuestras pymes, 2005)

2.1.6 Estudio de las Demandas Sociales en los Ámbitos Local y Nacional.

- Niveles de estima deteriorados en la identidad nacional.
- Niveles escasos de investigación en la cultura de la imagen.
- Adquisición de experiencia ocupacional laboral, para desarrollo de las economías y el aparato productor.
- Innovación en los procesos de formación educativos.

2.1.6.1 Estudio de los Recursos Humanos y Técnicos.

- **Talento Humano:** Son estudiantes que han culminado la secundaria con habilidades notables de forma técnica y científica, para formar parte de la carrera de Diseño Gráfico como parte fundamental al desarrollo productivo en la Educación Superior y desempeño laboral.

2.1.6.2 Estudio Socio-Económico.

De los bachilleres aspirantes:

- **Nivel Educativo:** Bachilleres.
- **Sexo:** Masculino y femenino.
- **Nivel Socio-económico:** Medio bajo, medio, medio alto.
- **Estilo de vida:** Independientes, creativos, apreciación al arte, emprendedores.

2.1.6.3 Proyección Socio-Económico.

- Incremento del mercado de servicios, de los que se destaca el turismo; así como los financieros de auditoría y asesoría contable, marketing, gestión y publicidad.
- En circunstancias de decadencia económica lo primero que se liquida es la inversión publicitaria, por ser uno de los consumos más flexibles en las partidas económicas generales, mientras que en períodos de incremento económico la inversión publicitaria estará directamente relacionada con el volumen de ventas de la empresa.

La sociedad de consumo está ligada a la industrialización y comprende un lapso aproximado de 1950 hasta la actualidad, en donde las economías, la participación de productos en los mercados, el desarrollo de las tecnologías, producción en masa, aumenta la oferta y demanda generando necesidades que antes no se habían presentado, el comercio.

- Instituto Nacional de Estadísticas y Censo. La población del cantón Ibarra según el Censo del 2010, el 52% son mujeres y el 48% son hombres con un total de 181.175 habitantes; en Otavalo 52% son mujeres y el 48% son hombres con un total de 104.874 habitantes; en Cotacachi el 49.5% son mujeres y el 50.5% son hombres con un total 40.036 habitantes en los cantones más residentes de la Provincia de Imbabura.

2.1.7 Concepción Paradigmática.

Nos encontramos en un mundo cambiante, hacemos referencia a el

pensamiento desde la educación nos obliga a reflexionar sobre nuestra realidad, es por eso que a través del modelo educativo por competencias de desempeño, forjamos un pensamiento activo de valores para mejorar la capacidad y los desempeños para el hombre y la mujer.

Se integra que la sociedad demanda hoy para el mañana; el rescate de principios, la transmisión de valores culturales, el cuidado del patrimonio humano y natural son de carácter primordial para la formación de diseñadores emprendedores.

2.1.7.1 Políticas Curriculares.

- Los estudiantes son hombres y mujeres, seres humanos que necesitan ser guiados a través de la educación para participar activa y responsablemente en la sociedad.
- Los hábitos, costumbres, valores, tradiciones, culturas que corresponden a nuestra Escuela de Diseño Gráfico, son prioridad para el proceso de formación. Las propuestas deben surgir en un ambiente actual y creativo, de acuerdo a las necesidades del entorno.
- La actualización y práctica docente se convierte en una prioridad, para enmarcar la enseñanza y los procesos pedagógicos en un argumento profesional y adecuado al desempeño estudiantil.
- Es necesario emprender relaciones de responsabilidad social, poner en práctica lo que la educación ha forjado.

- La educación en la formación de profesionales atenderá a corto plazo y proyectará las necesidades de la sociedad para un futuro más digno y humano.
- El currículo favorece la correlación entre imagen e investigación.

2.1.7.2 Objetivos de la Reforma Curricular.

Objetivo General de la Carrera.

Frente a las demandas actuales relacionaremos los procesos de creación de la gráfica con componentes de identidad visual, para la formación de profesionales con capacidad integral, ética y moral como elemento de restablecimiento en la cultura de la imagen contemporánea desde un nuevo modelo educativo por competencias de desempeño en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.

Objetivos Específicos.

- Relacionar con las vanguardias de la imagen y obtener un nuevo significado cambiante en la gráfica contemporánea.
- Renovar la Malla Curricular de estudios para Diseñadores Gráficos,

con competencias de identidad gráfica en la Universidad Técnica del Norte a través de los valores más esenciales del arte y diseño actual.

- Motivar una conciencia de práctica e investigación desde la ética de la Universidad Técnica del Norte con sucesos, alternativas a partir de la docencia en el Diseño Gráfico.

2.1.7.3 Competencias.

El Diseño Gráfico en los últimos tiempos ha ido evolucionando, hoy se trabaja en un lenguaje de signos e imágenes, se está tratando de comunicar la información de un modo nuevo que resulte interesante al público. En la actualidad, los Diseñadores Gráficos trabajan en muchos campos que antes no existían, como imagen corporativa, señalética, diseño de envases (packaging). Por eso se define el diseño como la construcción de lo posible.

Hoy la mayoría de las empresas han logrado transmitir las ideas en oportunidades de trabajo, logrando implementar ciertas ideas en el medio productivo publicitario; el aspirante a diseñador es un ser humano que posee la virtud de apreciar la gráfica, las competencias son fundamentales en la actividad industrial, cultural y social con la práctica de la gráfica, para complementar la integración y surgir con alternativas.

Posee el orden libre de que con el poder de sus desempeños interdisciplinarios adquiridos, puede participar y generar un aporte positivo hacia una cultura de la imagen e identidad gráfica.

2.2 Posicionamiento Teórico Personal.

Durante el transcurso de la Educación Superior en la carrera de Diseño Gráfico logramos conocer ciertos aspectos muy fundamentales para lograr desempeñarlas con éxito a futuro, dándonos cuenta que gran parte de la sociedad ha logrado identificarse por medio de una marca, publicidad entre otros medios producidos por el diseñador, lo que ha logrado introducir el Diseño Gráfico de forma interna para cualquier actividad; tal vez existe muchas personas que por el conocimiento de su marca son exitosos más que por su propio nombre, siendo ahí donde empieza la inclinación con la materia ya que somos parte de ese proceso y además diseñar no es estar frente al computador, elegir lo que uno necesite y listo, si no que se debe procesar el conocimiento investigativo en el diseño a implementar en el mercado.

Desde el inicio de nuestra educación hemos encaminado a la búsqueda incondicional de entender que es el Diseño Gráfico, he ir incentivándonos para lograr reflejar a la sociedad el conocimiento adquirido que imparte la Universidad Técnica del Norte.

2.4 Glosario de Términos.

- **Análisis.**
Es la descomposición de un todo en partes para poder estudiar su estructura, sistemas operativos, funciones, etc.

- **Aprendizaje.**

Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

- **Campo laboral.**

Un campo de trabajo es una actividad en la que un grupo de jóvenes de diferentes procedencias se compromete de forma voluntaria y desinteresada a desarrollar, durante un período x de semanas, un trabajo de proyección social, combinado con actividades complementarias.

- **Capacidad.**

Se refiere a los recursos y aptitudes que tiene un individuo, entidad o institución para desempeñar una determinada tarea o cometido.

- **Carrera.**

Conjunto de cursos académicos que una persona debe completar para poder obtener un título profesional.

- **Ciencia.**

La ciencia surge de la obtención del conocimiento mediante la observación de patrones regulares, de razonamientos y de experimentación en ámbitos específicos.

- **Conocimiento.**

Hechos o información adquiridos por un ser vivo a través de la experiencia o la educación.

- **Concepto.**
Son construcciones o imágenes mentales, por medio de las cuales comprendemos las experiencias que emergen de la interacción con nuestro entorno. Estas construcciones surgen por medio de la integración en clases o categorías, que agrupan nuestros nuevos conocimientos y nuestras nuevas experiencias con los conocimientos y experiencias almacenados en la memoria.

- **Cultural.**
Excelencia en el gusto por las bellas artes y las humanidades, también conocida como alta cultura.

- **Críticos.**
Es la acción dirigida, del intelecto crítico, expresada como opinión formal, fundada y razonada, necesariamente analítica, con connotación de sentencia cuando se establece una verdad

- **Ecología.**
Es la ciencia que estudia a los seres vivos, su ambiente, la distribución, abundancia y cómo esas propiedades son afectadas por la interacción entre los organismos y su ambiente:

- **Educación.**
El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar.

- **Elaboración.**

Es el proceso de trabajo, construcción y preparación de materiales.

- **Encuesta.**

Es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado.

- **Escritura.**

Es un sistema gráfico de representación de una lengua, por medio de signos trazados o grabados sobre un soporte. En tal sentido, la escritura es un modo gráfico típicamente humano de transmitir información.

- **Ética.**

Es una rama de la filosofía que se ocupa del estudio racional de la moral, la virtud, el deber, la felicidad y el buen vivir.

- **Etnia.**

Es un conjunto de personas que comparten rasgos culturales, lengua, religión.

- **Estudiantes.**

Es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la aprehensión, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte.

- **Estudio.**

Es el desarrollo de aptitudes y también habilidades mediante la incorporación de conocimientos nuevos; este proceso se efectúa generalmente a través de la lectura.

- **Forma.**

Es un objeto físico situado en un espacio, es una descripción geométrica de la parte del espacio ocupado por el objeto.

- **Gráfico.**

Es la estructura de un dibujo que se representa en un diseño creado por un ser humano.

- **Generación.**

Es la sucesión anterior o posterior de un ser de referencia y se encuentran a la misma diferencia.

- **Humanidad.**

Es una denominación genérica para un conjunto de disciplinas relacionadas con la cultura humana.

- **Investigación.**

Es una actividad del estudiante orientado a la obtención de nuevos conocimientos y su aplicación para su trabajo de grado.

- **Innovación.**

Significa literalmente "novedad" o "renovación. Nuevas ideas e

inventos y su implementación económica.

- **Industria.**

Es el conjunto de procesos y actividades que tienen como finalidad transformar las materias primas en productos elaborados.

- **Lecturas Complementarias.**

Es una lectura adicional que es recomendada luego de haber leído una anterior.

- **Métodos.**

Se refiere al medio utilizado para llegar a un fin. Su significado original señala el camino que conduce a un lugar.

- **Asignatura.**

Cada una de las materias que se enseñan en un centro docente o de que consta una carrera o plan de estudios.

- **Nuevo.**

Recién creado o fabricado.

- **Planes pilotos.**

Es un proyecto que se lleva a la práctica, normalmente en pocas escuelas y procurando que sean con características muy diferentes, para luego realizar una evaluación objetiva.

- **Procedimiento.**
Es un conjunto de acciones u operaciones que tienen que realizarse de la misma forma, para obtener siempre el mismo resultado bajo las mismas circunstancias (por ejemplo, procedimiento de emergencia).

- **Práctica.**
Poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en la carrera de Diseño Gráfico.

- **Producción.**
Es la actividad económica que realiza en una microempresa de diseño, formada por uno o dos estudiantes.

- **Preparación.**
Es alistar todos los materiales previos e ideas para realizar un diseño.

- **Profesionales.**
Seres humanos que tienen conocimientos para dar a conocer con facilidad a otros, es este caso profesor - estudiante.

- **Recopilación de Información.**
Se refiere a todas las investigaciones, entrevistas, búsquedas de datos, para el trabajo de grado.

- **Resumen.**

Es un recuento en breves palabras de todo lo realizado en el trabajo de grado capítulo por capítulo, resaltando lo más importante de los mismos.

- **Social.**

Desarrollo de los estudiantes en la inserción laboral, para desarrollar sus capacidades adquiridas.

- **Sustentabilidad.**

La sustentabilidad (o sostenibilidad) es un término que se puede utilizar en diferentes contextos, pero en general se refiere a la cualidad de poderse mantener por sí mismo.

- **Técnica.**

Es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado.

- **Tecnología.**

Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente.

- **Trabajo.**

Esfuerzo personal para la producción y comercialización de bienes o servicios con un fin económico. En caso del diseñador producir sus propios diseños para empresas grandes.

CAPÍTULO III

3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Investigación de Campo.

En el proceso se ejecutó la investigación empezando por analizar las problemáticas, necesidades y falencias a encontrarse a nivel educativo y laboral apegado a la realidad de empleadores y egresados en base a su conocimiento para reformar la nueva la malla curricular. Teniendo claro que siempre tiene que trabajar un diseñador para lograr sus metas.

3.1.1 Investigación Documental.

Durante la investigación se realizó una serie de búsqueda de información basada en documentos existentes de los estudios realizados en relación a las exigencias de los medios productivos e identidad visual y gráfica.

3.1.2 Proyecto Factible.

Permitió solucionar los problemas internamente en la Universidad Técnica del Norte en la provincia de Imbabura, ya que la Universidad formará Diseñadores Gráficos.

3.1.3 Investigación Exploratoria.

En el proyecto se investigó el medio productivo e identidad visual y gráfica con encuestas a empresarios y a profesionales del Diseño Gráfico y se entrevistó a dirigentes, docentes de nuestra carrera para ver su punto de vista respecto a lo que se planteó durante todo este proceso de investigación.

3.1.4 Investigación Descriptiva.

Se aplicó las investigaciones anteriores, se obtuvo una estadística de todo lo analizado y se encontró la problemática que tiene entre la sociedad, estudiantes, empresarios y docentes expertos en el Diseño Gráfico; se

logró a futuro rediseñar el currículo de nuestra carrera y dar una solución al problema que puede persistir.

3.1.5 Investigación Correlacionar.

Logramos una buena investigación correlacionar buscando las variantes que nos permitió rediseñar el currículo de Diseño Gráfico con las tres variantes que son:

- Los docentes preparados en Diseño Gráfico.
- Los estudiantes, graduados, egresados en Diseño Gráfico.
- Los empleadores de Diseñadores Gráficos.

Por lo tanto, la pregunta que representará el problema será: ¿Cómo se encuentran en conocimiento los estudiantes, para lograr un buen desempeño laboral en Diseño Gráfico con la Malla Curricular existente?

Los docentes imparten por medio de sus conocimientos a los estudiantes un nivel amplio de conocimiento y la valoración de la institución a la que representa.

Los estudiantes graduados, egresados aplicarán los conocimientos adquiridos por la institución para sustentar los trabajos existentes de su carrera. Los empleadores ofrecerán oportunidades de trabajo, permitiéndoles a los estudiantes profesionales un desenvolvimiento de sus conocimientos y calificarán a la institución por la calidad de educación impartida.

3.2 Métodos.

3.2.1 Métodos de Medición.

El método de medición logró que encontremos el problema de la falta de aprendizaje que existe en la Universidad Técnica del Norte buscando el patrón de falencia en el proceso educativo en los estudiantes de Diseño Gráfico, para el desempeño laboral, logrando cubrir todos los aspectos en una buena medida.

3.2.2 Métodos de Recopilación de Datos.

Existen muchas empresas en la provincia donde necesitan de avances en el arte gráfica, este método que se adaptó con la recopilación de datos nos permitió recopilar toda la información necesaria que se pueda analizar para lograr contrarrestar las falencias que existe, permitió tener una gran ayuda para mejorar el currículo existente de Diseño Gráfico e implementar por medio de los criterios de empresarios, egresados y por las nuevas reformas implementadas en la Educación Superior que nos permitió obtener estos métodos.

3.2.3 Método Histórico Lógico.

Partiendo desde los inicios del diseño se buscó fomentar un diseño estructural y ético, que ayudará a los estudiantes a no salirse de los conceptos que abarca el Diseño Gráfico, permitiéndoles cumplir todas las

actividades en función a lo que exija el campo laboral.

3.2.4 Método Analítico-Sintético.

En la actualidad en Imbabura se encontró con un déficit de conocimiento y práctico por los estudiantes egresados graduados de la Universidad Técnica del Norte, para ello se presume que existió muy poco conocimiento del Diseño en la Universidad y por ende se mejorará la Malla Curricular.

3.2.5 Método Inductivo-Deductivo.

El método inductivo nos permitió ver que si no se hace un alto a seguir con el mismo currículo que ha sido utilizado durante promociones anteriores dentro de 2 a 5 años, tendrán un problema cuyo porcentaje sería a un mayor que el actual.

3.2.6 Método Modelación.

Con el método estadístico tratamos de poner en desarrollo, cumpliendo a cabalidad todas las metas propuestas por este proyecto, con las investigaciones que se realizará durante el período de trabajo, mejorando la calidad de educación con una malla relacionada y con conceptos de acuerdo a la actualidad y a futuro.

3.3 Técnicas.

3.3.1 Encuestas.

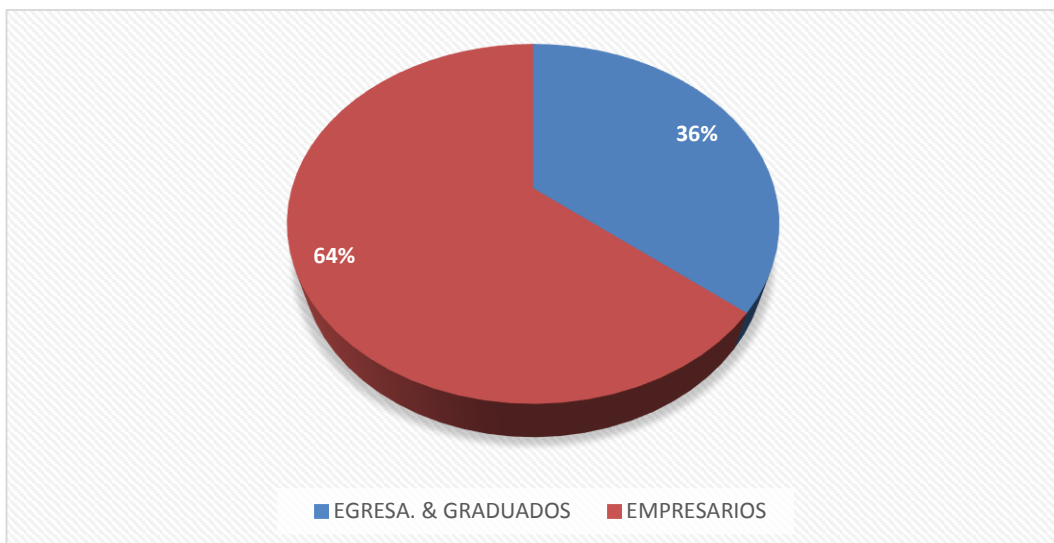
Se aplicó esta técnica para buscar una muestra representativa, utilizando procedimientos de interrogación con intención de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas del Diseño.

RESPUESTA	CANT.	%
EGRESA. & GRADUADOS	14	36%
EMPRESARIOS	25	64%
TOTAL	39	100

CAPÍTULO IV

4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1. ¿Quiénes participan en la elaboración del currículo de su institución para la 1ra investigación?



Fuente: los investigadores

Encuesta a Egresados 1er Encuentro Investigativo

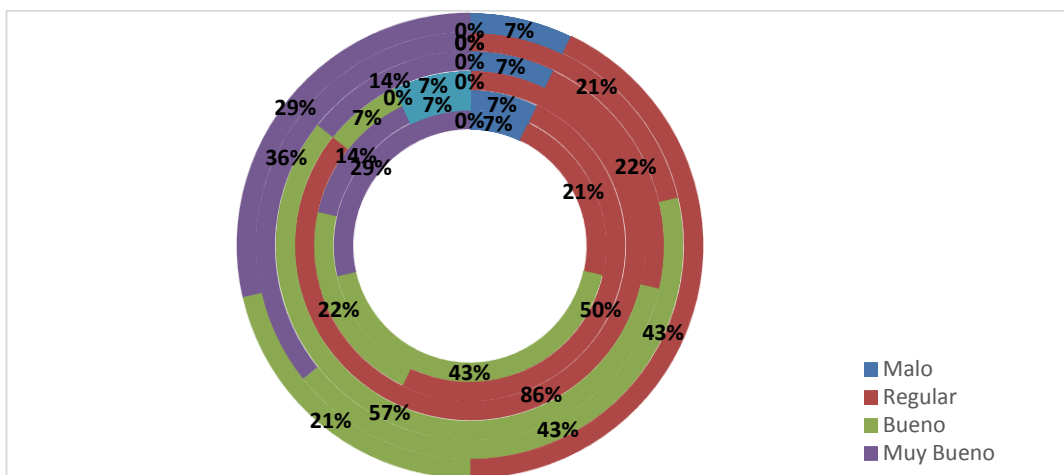
1. PROCESO DE FORMACIÓN PROFESIONAL

1.1. VALORE LAS CONDICIONES DE ESTUDIO DURANTE SU FORMACIÓN EN LA CARRERA QUE SE GRADUÓ (O EGRESÓ).

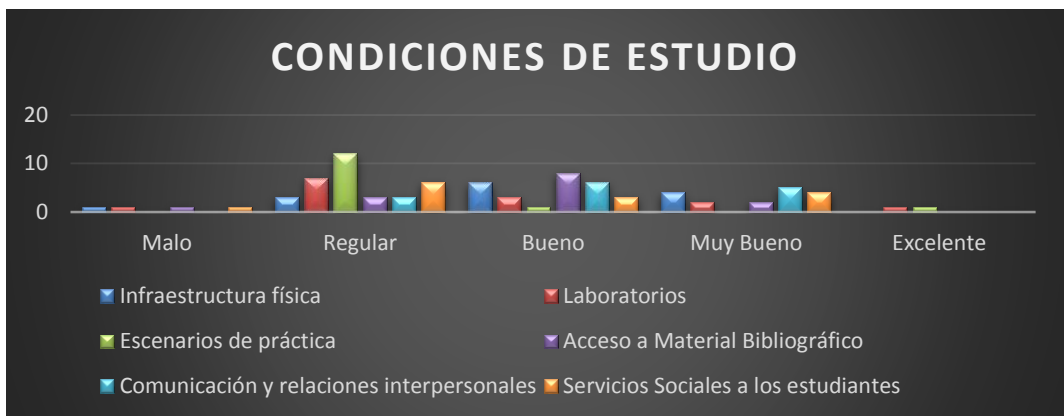
Infraestructura física	r	%	Laboratorios	r	%	Escenarios de práctica	r	%
Malo	1	7%	Malo	1	7%	Malo	0	0%
Regular	3	21%	Regular	7	50%	Regular	12	86%
Bueno	6	43%	Bueno	3	22%	Bueno	1	7%
Muy Bueno	4	29%	Muy Bueno	2	14%	Muy Bueno	0	0%
Excelente	0	0%	Excelente	1	7%	Excelente	1	7%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%
Acceso a Material Bibliográfico	r	%	Comunicación y relaciones interpersonales	r	%	Servicios Sociales a los estudiantes	r	%
Malo	1	7%	Malo	0	0%	Malo	1	7%
Regular	3	22%	Regular	3	22%	Regular	6	43%

Bueno	8	57%	Bueno	6	43%	Bueno	3	21%
Muy Bueno	2	14%	Muy Bueno	5	36%	Muy Bueno	4	29%
Excelente	0	0%	Excelente	0	0%	Excelente	0	0%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100

	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Infraestructura física	1	3	6	4	0
Laboratorios	1	7	3	2	1
Escenarios de práctica	0	12	1	0	1
Acceso a Material Bibliográfico	1	3	8	2	0
Comunicación y relaciones interpersonales	0	3	6	5	0
Servicios Sociales a los estudiantes	1	6	3	4	0



Fuente: los investigadores



Interpretación

La infraestructura de nuestra institución según los datos recibidos dice que es bueno con un 29%, en laboratorios según las encuesta un 50% dice que es regular, en el campo de los escenarios de práctica un 86% dice que es regular, en el acceso a material bibliográfico un 57% dice que es bueno, en la comunicación y relaciones interpersonales los datos dice que un 43% es bueno y en el campo de los servicios sociales a los estudiantes tiene un 43% es regular según los datos realizados.

Se debería mejorar considerablemente la infraestructura para que llegue a la excelencia.

En el aspecto de los laboratorios se debería equipar con artículos que sean competitivos con el campo laboral.

En los escenarios de práctica no tenemos tan bajo el porcentaje pero debería buscar lugares de práctica en los cuales verdaderamente se realice la práctica de nuestra carrera, convenios de instituciones, empresas privadas entre otras.

Acceso a material bibliográfico, deberíamos equipar con más material para que los estudiantes tengan mayor información y puedan ser más capacitados.

En el punto de la comunicación y relaciones interpersonales se debería realizar cursos de valores humanos y éticos para tener una mejor

comunicación interpersonal.

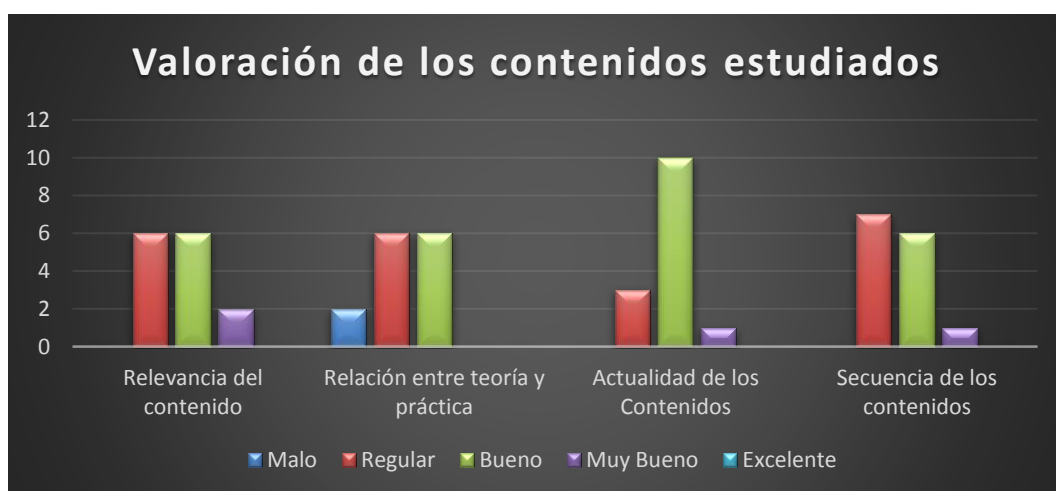
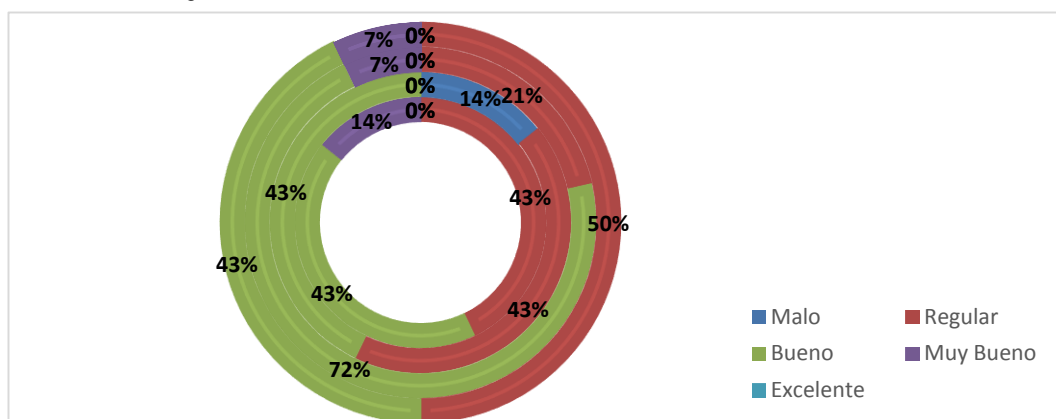
En servicios sociales a los estudiantes, tendría que haber eventos donde se llegue más a la comunidad.

1.2. PERCEPCIÓN SOBRE LA FORMACIÓN RECIBIDA EN LA CARRERA.

Relevancia del contenido	r	%	Relación entre teoría y práctica	r	%
Malo	0	0%	Malo	2	14%
Regular	6	43%	Regular	6	43%
Bueno	6	43%	Bueno	6	43%
Muy Bueno	2	14%	Muy Bueno	0	0%
Excelente	0	0%	Excelente	0	0%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%
Actualidad de los Contenidos	r	%	Secuencia de los contenidos	r	%
Malo	0	0%	Malo	0	0%
Regular	3	21%	Regular	7	50%
Bueno	10	72%	Bueno	6	43%
Muy Bueno	1	7%	Muy Bueno	1	7%
Excelente	0	0%	Excelente	0	0%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

ASPECTOS					
<i>Valoración de los contenidos estudiados</i>	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Relevancia del contenido	0	6	6	2	0
Relación entre teoría y práctica	2	6	6	0	0
Actualidad de los Contenidos	0	3	10	1	0
Secuencia de los contenidos	0	7	6	1	0

Fuente: los investigadores



Interpretación

En el campo de relevancia de contenido dice que un 43% es regular y también un 43% dice que es bueno, en el punto de relación entre teoría y práctica un 43% es regular y un 43% es bueno, según los datos de actualidad de los contenidos un 72% es bueno y en secuencia de contenidos dice que un 50% es regular.

En la relevancia del contenido está a la par entre regular y bueno, en este campo se debería mejorar urgente porque el contenido es sumamente bajo con las materias, esto significaría una baja para los estudiantes en el campo laboral.

En el aspecto de la relación entre la teoría y la práctica, la teoría es de gran importancia pero la práctica es lo que tiene mayor realce en el campo laboral, se debería mejorar en las horas de práctica.

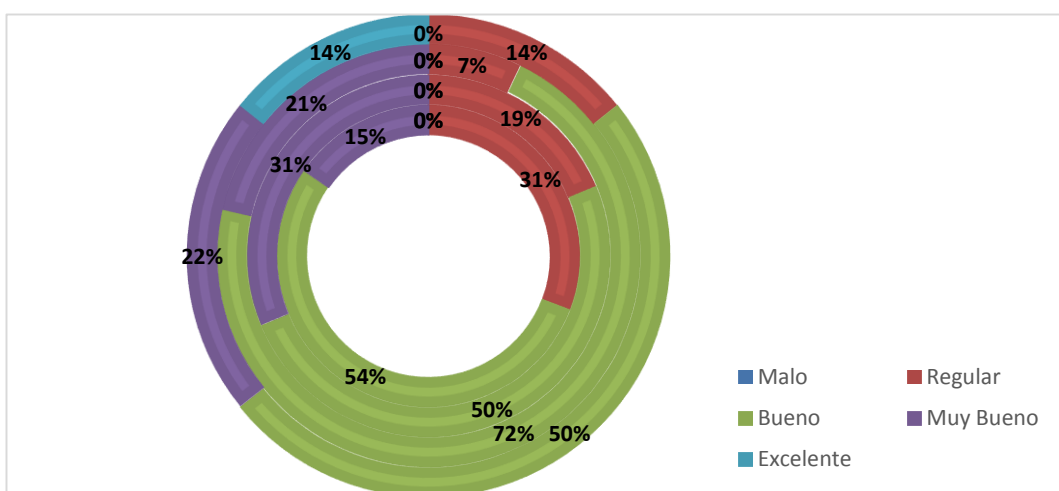
En actualidad de contenidos hay que mejorar, para que el resultado sea excelente y estar acordes con las diferentes innovaciones de nuestra carrera.

En la secuencia de contenidos de igual forma hay que mejorar porque existe una deficiencia en todo el pensum académico y todas las materias deben ir en secuencia para que no haya vacíos en el conocimiento.

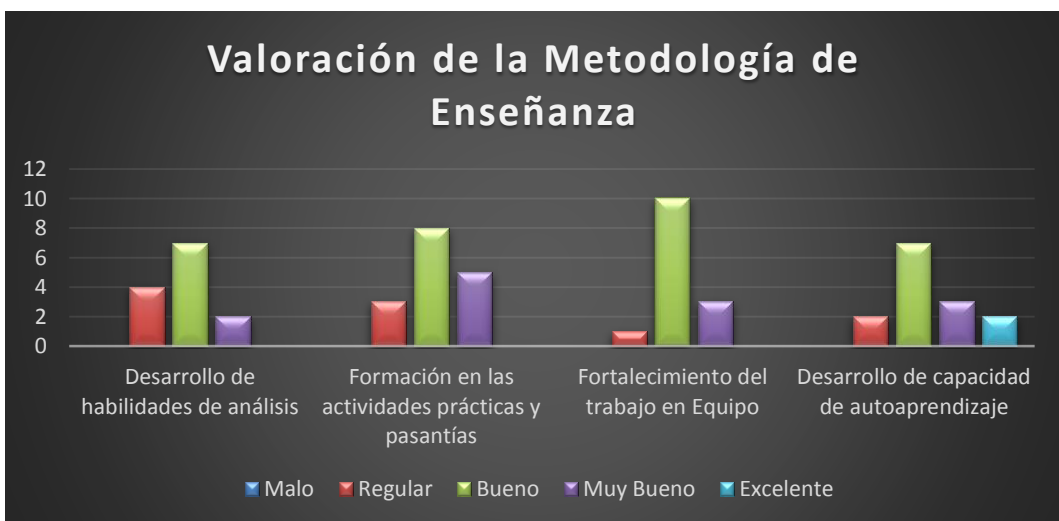
Desarrollo de habilidades de análisis	r	%	Formación en las actividades prácticas y pasantías	r	%
Malo	0	0%	Malo	0	0%
Regular	4	31%	Regular	3	19%
Bueno	7	54%	Bueno	8	50%
Muy Bueno	2	15%	Muy Bueno	5	31
Excelente	0	0%	Excelente	0	0%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%
Fortalecimiento del trabajo en Equipo	r	%	Desarrollo de capacidad de autoaprendizaje	r	%
Malo	0	0%	Malo	0	0%
Regular	1	7%	Regular	2	14%
Bueno	10	72%	Bueno	7	50%
Muy Bueno	3	21%	Muy Bueno	3	22%
Excelente	0	0%	Excelente	2	14%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

Valoración de la Metodología de Enseñanza	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Desarrollo de habilidades de análisis	0	4	7	2	0
Formación en las actividades prácticas	0	3	8	5	0

y pasantías					
Fortalecimiento del trabajo en Equipo	0	1	10	3	0
Desarrollo de capacidad de autoaprendizaje	0	2	7	3	2



Fuente: los investigadores



Interpretación:

En el campo de desarrollo de habilidades de análisis un 54% dice que es bueno, en formación de actividades prácticas y pasantías las estadísticas dice que 50% es bueno, en fortalecimiento de trabajo en equipo los datos dice que un 72% es bueno y los datos en el campo de desarrollo de capacidad de auto aprendizaje es de un 50% bueno.

Desarrollo de habilidades del aprendizaje se debería mejorar, realizando trabajos o talleres para el desarrollo de la mente.

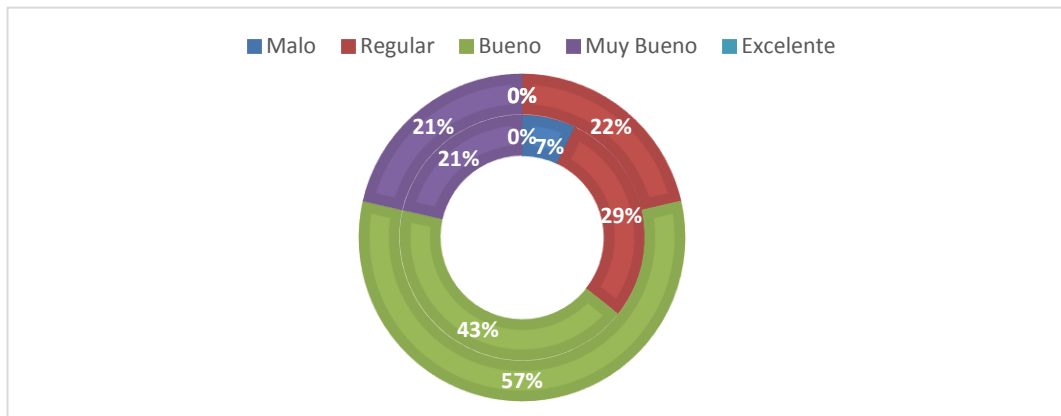
En el punto actividades de prácticas y pasantías se debería mejorar, en el sentido de apoyar dando ideas creativas a la empresa.

En el aspecto de fortalecimiento de trabajo en equipo, se mejoraría considerablemente porque es necesario trabajar con compañerismo para que exista un ambiente tranquilo.

En el campo de desarrollo de auto aprendizaje eso dependería de cada uno de los estudiantes para poder ser más competitivos en tener un mejor desarrollo en el ambiente laboral.

Coherencia con lo estipulado en el programa	r	%	Claridad de la Evaluación	r	%
Malo	1	7%	Malo	0	0%
Regular	4	29%	Regular	3	22%
Bueno	6	43%	Bueno	8	57%
Muy Bueno	3	21%	Muy Bueno	3	21%
Excelente	0	0%	Excelente	0	0%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

Valoración de la evaluación y calificación	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Coherencia con lo estipulado en el programa	1	4	6	3	0
Claridad de la Evaluación	0	3	8	3	0



Fuente: los investigadores



Interpretación:

En la valoración de la evaluación y calificación analizamos que la coherencia con lo estipulado del programa un 43% dice que es bueno, en la claridad de la evaluación dice que un 57% es bueno, según los datos realizados.

Con respecto a coherencia con lo estipulado del programa, creo que debería mejorar para llegar al éxito de un profesional mediante un pensum continuo que cubra todos las características que existe en cada materia y así lograr cubrir todo punto que se necesite para poder desempeñarse en el campo laboral de la mejor manera.

Con respecto a claridad de la evaluación se debería mejorar todo el sistema académico con profesores de acuerdo a cada materia que tenga el conocimiento técnico y práctico para lograr conseguir líderes forjados en la carrera.

Suficiencia en cantidad	r	%	Utilidad de las prácticas	r	%	Apoyo docente en las prácticas	r	%
Malo	1	7%	Malo	0	0%	Malo	1	7%
Regular	6	42%	Regular	4	28%	Regular	6	43%
Bueno	7	50%	Bueno	6	43%	Bueno	5	36%
Muy Bueno	0	0%	Muy Bueno	4	29%	Muy Bueno	2	14%
Excelente	0	0%	Excelente	0	0%	Excelente	0	0%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

Valoración de las prácticas en la Carrera	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Suficiencia en cantidad	1	6	7	0	0
Utilidad de las prácticas	0	4	6	4	0
Apoyo docente en las prácticas	1	6	5	2	0

Interpretación:

Con respecto a la valoración de las prácticas en la carrera vemos que en

suficiencia en cantidad el 50% dice que es bueno, en utilidad de las prácticas el 43% dice que es bueno, en apoyo docente en las prácticas el 43% dice que es regular, según los datos realizados.

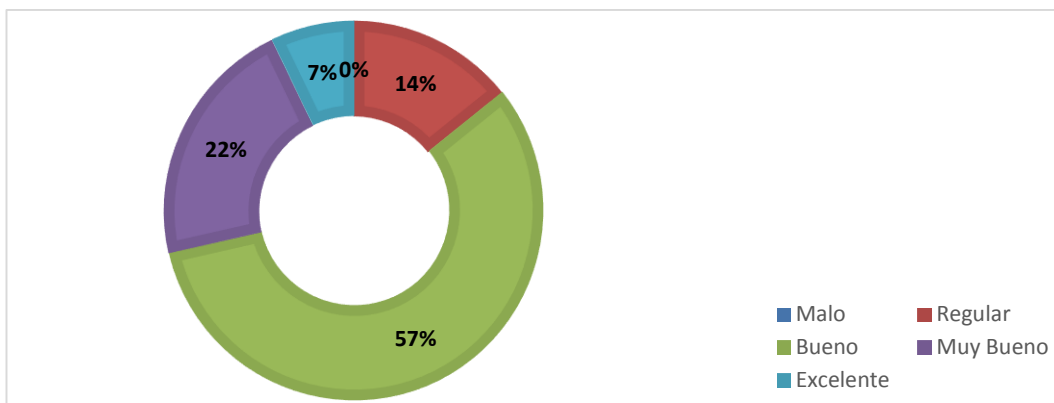
Con respecto a la suficiencia en cantidad, vemos que se necesita más horas de aprendizaje que se obtiene en lugares de trabajo como pasante para mejorar el conocimiento de campo que se debe tener como estudiantes.

Con respecto a la utilidad de las prácticas se debería mejorar con interrelaciones entre la universidad con el medio de trabajo para que tengan un conocimiento entre ambas instituciones, ya que hay lugares que por falta de conocimiento personal se ingresa a lugares que no tienen las suficientes herramientas para laborar y por ello no mejora el conocimiento para los estudiantes.

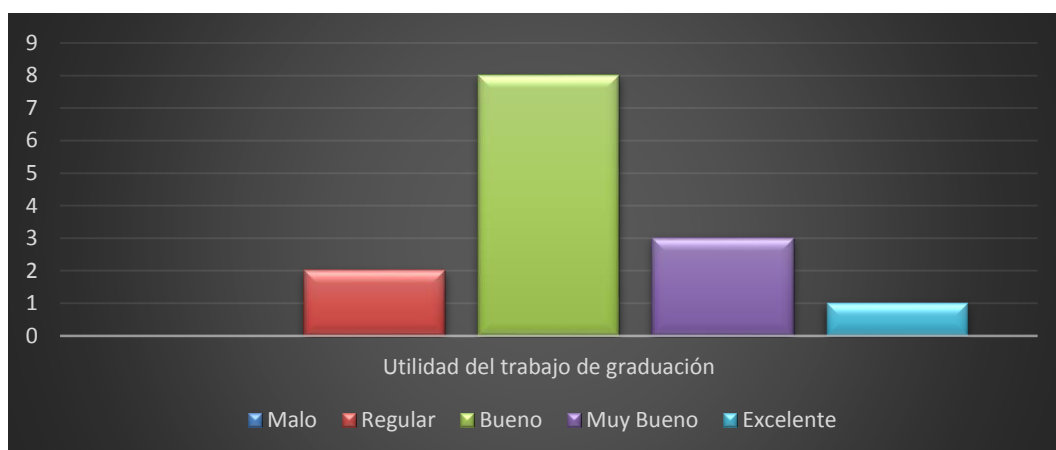
Utilidad del trabajo de graduación	r	%
Malo	0	0%
Regular	2	7%
Bueno	8	57%
Muy Bueno	3	22%
Excelente	1	7%
TOTAL	14	100%

Con respecto al apoyo docente en las prácticas, se puede ver que se necesita más de los profesores ya que son la parte esencial de la formación del estudiante y para que tengan una buena formación y un buen aprendizaje ellos deberían saber cómo es el campo de trabajo y cuál es su desempeño en el que se están preparando, para ser profesionales.

Valoración del Proceso de Graduación	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Utilidad del trabajo de graduación	0	2	8	3	1



Fuente: los investigadores



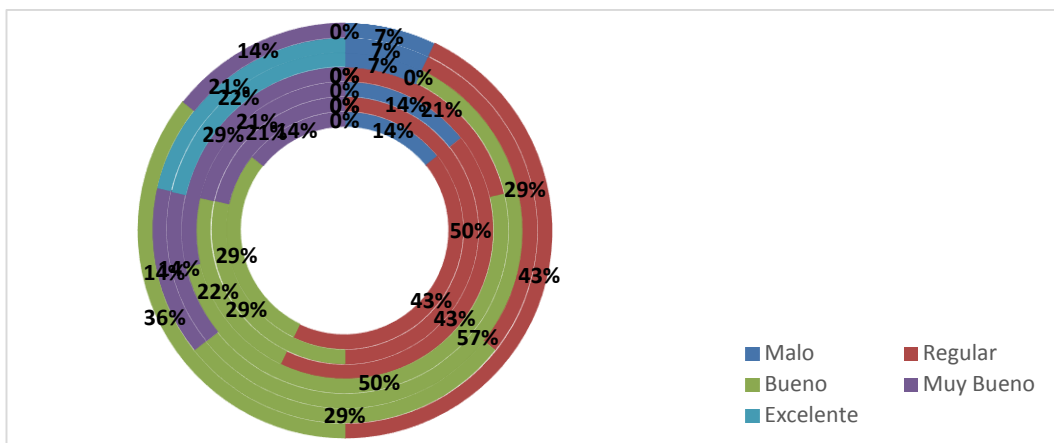
Interpretación:

Con respecto a utilidad del trabajo de graduación el 57% dice que es bueno, según los datos realizados.

Como una universidad de prestigio debería mejorar cierta perspectiva de las personas empresarias con cada uno de sus ex-estudiantes, mediante el apoyo intensivo al momento de hacer un trabajo final ya que es donde se demuestra las capacidades para desarrollar dicho trabajo, para ello se necesita que cada estudiante tenga la facilidad de realizar en el lugar y en

el momento adecuado su trabajo de graduación junto a una persona capaz y experimentada.

			Experiencia							
Valoración del desempeño docente en general						Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Conocimiento de la materia	2	14%	Malo	0	0%	6	Malo	2	2	14%
Experiencia profesional de los docentes	6	43%	Regular	7	50%	7	Regular	3	6	43%
Actualización de los docentes	4	29%	Bueno	2	29%	6	Bueno	3	3	22%
Claridad expositiva	2	14%	Muy Bueno	0	0%	3	7	4	1	0%
Buen trato a los estudiantes	3	21%	Muy Bueno	1	21%	0	8	2	3	21%
Asistencia regular a clases	0	0%	Excelente	1	0%	4	Excelente	2	0	0%
Trabajo tutorial	14	100%	TOTAL	14	100%	6	TOTAL	2	14	100%
Claridad expositiva	r	%	Buen trato a los estudiantes	r	%	Asistencia regular a clases	r	%		
Malo	0	0%	Malo	1	7%	Malo	1	7%		
Regular	3	21%	Regular	0	0%	Regular	4	29%		
Bueno	7	50%	Bueno	8	57%	Bueno	4	29%		
Muy Bueno	4	29%	Muy Bueno	2	14%	Muy Bueno	2	14%		
Excelente	0	0%	Excelente	3	21%	Excelente	3	21%		
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%		
			Trabajo tutorial	r	%					
			Malo	1	7%					
			Regular	6	43%					
			Bueno	5	36%					
			Muy Bueno	2	14%					
			Excelente	0	0%					
			TOTAL	14	100%					



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a conocimiento de la materia el 43% dice que es regular, en experiencia profesional de los docentes el 50% dice que es regular, en actualización de los docentes el 43% dice que es regular, en claridad expositiva el 50% dice que es bueno, en buen trato a los estudiantes el 57% dice que es bueno, en asistencia regular a clases 29% dice que es regular, según los datos realizados.

Con respecto a conocimiento de la materia se debería aumentar materias de acuerdo al campo de trabajo y que tenga secuencia.

En experiencia profesionales de los docentes, creo que deberían hacer un estudio interno de todos los profesores que si conocen de la materia para poder enseñar y guiar a los estudiantes, ya que existe mucha deficiencia por parte de los maestros y como una universidad de prestigio debería hacer un cambio porque en sus manos está el futuro de los profesionales y el nombre de la institución.

En actualización de los docentes, no hay mucho que apreciar ya que es muy débil el conocimiento de los docentes y para ello se necesita que se preparen por que el tiempo y tecnología avanza y como universidad tiene que estar siempre capacitada tanto a los docentes como trabajadores internos de la universidad.

En claridad expositiva se recomendaría mejorar a cada expositor ya que cada investigación o conocimiento tiene que ser a fondo, de una manera creativa con que se pueda aprender de manera sencilla y práctica.

En buen trato a los estudiantes, se debería en vez de ser docentes deberían ser amigos de la educación donde el estudiante pueda confiar y el profesor darle un apoyo educativo.

En asistencia regular a clases, los docentes deberían solo dedicarse a su trabajo que es enseñar y no deberían estar en muchas ocupaciones ya que hacen un mal al estudiante.

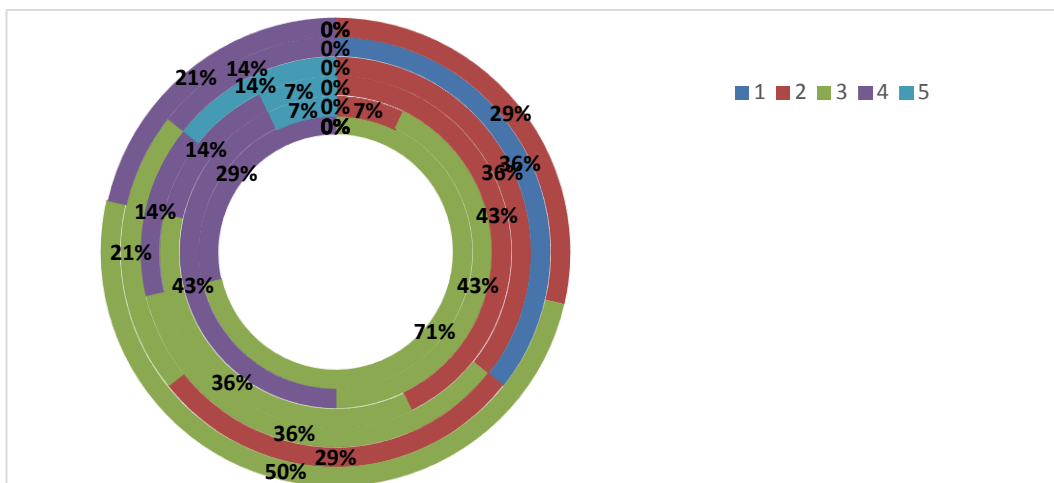
En trabajo tutorial, deberían mejorar e implementar más aún ya que es necesario porque hoy en día el conocimiento se difunde en los medios; y,

mucho mejor si el docente lo realiza de manera directa así el estudiante tendrá una mejor forma creativa de estudio.

1.3. EN EL PROCESO DE FORMACIÓN QUE USTED RECIBIÓ, ¿LA CARRERA LE PROPORCIONÓ?

Capacidad de abstracción, análisis y síntesis	r	%	Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	r	%	Capacidad para organizar y planificar el tiempo	r	%
1	0	0%	1	0	0%	1	0	0%
2	0	0%	2	1	7%	2	6	43%
3	10	71%	3	6	43%	3	5	36%
4	4	29%	4	6	43%	4	2	14%
5	0	0%	5	1	7%	5	1	7%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%
Capacidad de comunicación oral y escrita	r	%	Capacidad de comunicación en otro idioma	r	%	Capacidad de investigación	r	%
1	0	0%	1	5	36%	1	0	0%
2	5	36%	2	4	29%	2	4	29%
3	5	36%	3	3	21%	3	7	50%
4	2	14%	4	2	14%	4	3	21%
5	2	14%	5	0	0%	5	0	0%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

	1	2	3	4	5
1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis	0	0	10	4	0
2. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	0	1	6	6	1
3. Capacidad para organizar y planificar el tiempo	0	6	5	2	1
4. Capacidad de comunicación oral y escrita	0	5	5	2	2
5. Capacidad de comunicación en otro idioma	5	4	3	2	0
6. Capacidad de investigación	0	4	7	3	0



Fuente: los investigadores

Interpretación:

Con respecto a capacidad de abstracción, análisis y síntesis se encuentra un estimado del 71%, en capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica se encuentra un estimado del 43%, en capacidad para organizar y planificar el tiempo se encuentra un estimado del 43%, en Capacidad de comunicación oral y escrita se encuentra un estimado del 36%, en capacidad de comunicación en otro idioma se encuentra un estimado del 36%, en capacidad de investigación idioma se encuentra un un estimado del 50%, según los datos realizados.

Con respecto a la capacidad de abstracción, análisis y síntesis deberían fomentar exposiciones con mayor frecuencia con personal capacitado para el desarrollo de cada una de ellas y a la vez para ya despertar la creatividad del estudiante.

En capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, esto es un problema fatal ya que por falta de laboratorios y conocimiento de los docentes el estudiante no puede realizar las prácticas ni desempeñarse

muy bien, para ello se debería mejorar a cada uno de estos factores que son parte fundamental y así mejorar la educación en la universidad.

En capacidad para organizar y planificar el tiempo, deberían utilizar esa capacidad de los estudiantes para distribuir en la planificación de las diferentes actividades que deberán acatar en el momento adecuado en la vida laboral.

En capacidad de comunicación oral y escrita, deberían apoyar con los medios existentes en la institución para desarrollar el hábito de un lenguaje fluido mejorando el desenvolvimiento en el medio laboral y social.

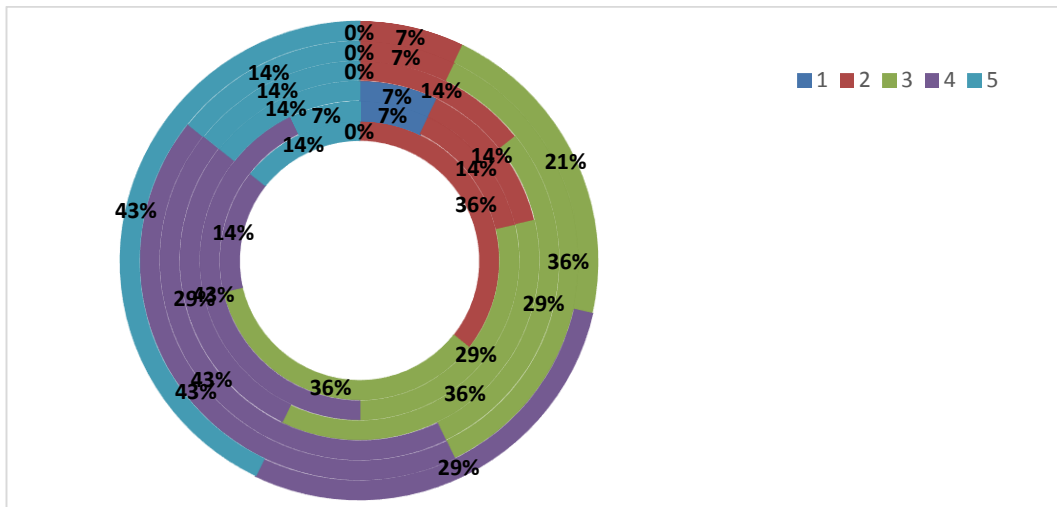
Capacidad de comunicación en otro idioma, en vista que el inglés es un idioma universal se debería a los profesores presionarles y hacerles preparar para que dominen y se pueda practicarse en clase combinando la carrera con el lenguaje haciendo el uso correcto de este idioma.

En capacidad de investigación, deberían implementar campos de cada carrera que sean dedicados solamente a la investigación impulsado por los estudiantes y profesores dando así la capacidad de adaptar la investigación adquirida al pensum de estudio, e implementado la maquinaria adecuada y debidamente con el apoyo de las autoridades para que sea una investigación que pueda dar nuevas ideas a los estudiantes y renovar las tendencias de las empresas.

Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente	r	%	Capacidad crítica y autocrítica	r	%	Capacidad para actuar en nuevas situaciones	r	%
1	0	0%	1	1	7%	1	1	7%

2	5	36%	2	2	14%	2	2	14%
3	5	36%	3	4	29%	3	5	36%
4	2	14%	4	6	43%	4	4	29%
5	2	14%	5	1	7%	5	2	14%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%
Capacidad creativa	r	%	Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas	r	%	Capacidad para tomar decisiones	r	%
1	0	0%	1	0	0%	1	0	0%
2	2	14%	2	1	7%	2	1	7%
3	4	29%	3	5	36%	3	3	21%
4	6	43%	4	6	43%	4	4	29%
5	2	14%	5	2	14%	5	6	43%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

7.Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente	0	5	5	2	2
8. Capacidad crítica y autocrítica	1	2	4	6	1
9. Capacidad para actuar en nuevas situaciones	1	2	5	4	2
10. Capacidad creativa	0	2	4	6	2
11. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas	0	1	5	6	2
12. Capacidad para tomar decisiones	0	1	3	4	6



Fuente: los investigadores

Interpretación:

Con respecto a capacidad de aprender y actualizarse permanentemente se encuentra un estimado del 36%, en capacidad crítica y autocrítica se encuentra un estimado del 43%, en capacidad para actuar en nuevas

situaciones se encuentra un estimado del 36%, en capacidad creativa se encuentra un estimado del 43%, en capacidad para identificar, plantear y resolver problemas se encuentra un estimado del 43%, en capacidad para tomar decisiones se encuentra un estimado del 43% según los datos realizados.

Con respecto a capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, se debería mejorar el pensum con contenido más exacto para que el estudiante pueda aprender y saber a dónde se dirige la carrera y así ir actualizando su conocimiento.

En capacidad para tomar decisiones, deberían hacer exposiciones con personas calificadas para evaluar los proyectos de manera más constructiva ya que una carrera creativa necesita de bastante crítica y autocrítica, para lograr un mejor desenvolvimiento en el trabajo a desempeñar.

En capacidad para actuar en nuevas situaciones, deberían trabajar en conjunto con las demás carreras ya que existen varias necesidades y que mejor si una apoya a la otra en la misma institución forjando profesionales experimentados.

En capacidad creativa, deberían hacer más actividades prácticas donde el estudiante pueda explotar la creatividad ya que una carrera creativa exige mucha demanda en el ámbito laboral.

En capacidad para identificar, plantear y resolver problemas, para mejorar se debería tener un conocimiento de investigación sobre la situación actual de la problemática de la sociedad y del público objetivo en Diseño Gráfico.

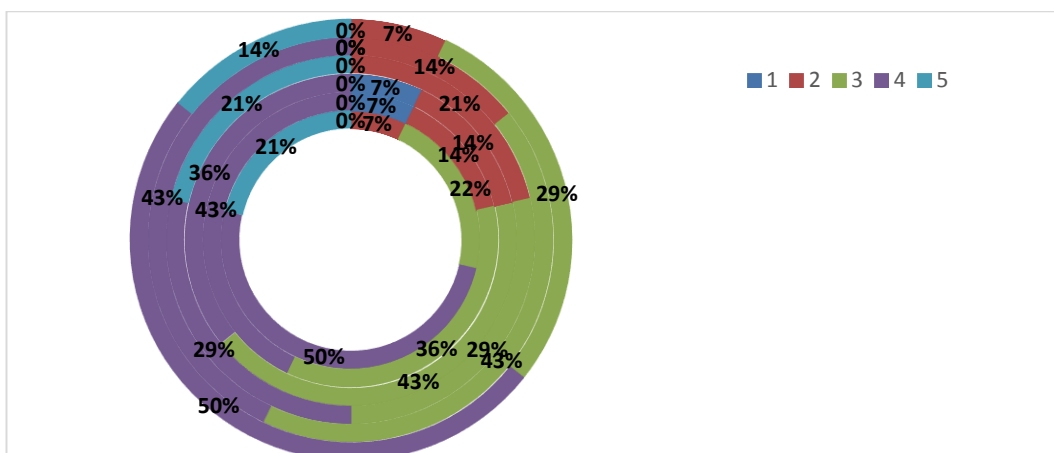
Encontrando cuáles son las necesidades y de esta forma proponer una instrucción enfocada al desarrollo cubriendo todas las expectativas de la sociedad y del público objetivo y así lograr un impacto más productivo.

En capacidad para tomar decisiones, quiere decir que se debería forjar la personalidad de cada estudiante para hacerlos independientes mediante un estudio intensivo con exposiciones, talleres personales y grupales siendo de manera continua la materia, entre otras ideas que puedan ayudar; donde sepan, y al momento de actuar no se equivoquen en las respuestas.

Capacidad de trabajo en equipo	r	%	Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes	r	%	Capacidad para formular y gestionar proyectos	r	%
1	0	0%	1	1	7%	1	1	7%
2	1	7%	2	2	14%	2	2	14%
3	3	22%	3	5	36%	3	6	43%
4	7	50%	4	6	43%	4	5	36%
5	3	21%	5	0	0	5	0	0%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%
Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión	r	%	Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas	r	%	Habilidades interpersonales	r	%
1	0	0%	1	0	0%	1	0	0%
2	3	21%	2	2	14%	2	1	7%
3	4	29%	3	6	43%	3	4	29%
4	4	29%	4	6	43%	4	7	50%
5	3	21%	5	0	0%	5	2	14%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

13. Capacidad de trabajo en equipo	0	1	3	7	3
14. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes	1	2	5	5	0
15. Capacidad para formular y gestionar proyectos	1	2	6	5	0
16. Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión	0	3	4	4	3
17. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas	0	2	6	6	0

18. Habilidades interpersonales	0	1	4	6	2
---------------------------------	---	---	---	---	---



Fuente: los investigadores

Interpretación:

Con respecto a Capacidad de trabajo en equipo se encuentra un estimado del 50%, en capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes un estimado del 43%, en capacidad para formular y gestionar proyectos se encuentra un estimado del 43%, en conocimientos sobre el área de estudio y la profesión se encuentra un estimado del 29%, en habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas se encuentra un estimado del 43%, en habilidades interpersonales se encuentra un estimado del 50%, según los datos realizados.

En la capacidad de trabajo en equipo, deben fomentar la ética, ciencia, educación y comunicación; sin ello no hay un trabajo en equipo, para eso debería promover trabajos internos y de desempeño laboral grupal ya que todas las personas tienen la capacidad de hacerlo, otra sería que con lo grupal puedan intercambiar y adquirir nuevos conocimientos partiendo de los conocimientos extra-personales y logrando un desempeño de excelencia académica.

En capacidad motivar y conducir hacia metas comunes, hay empresas que necesitan de diseñadores gráficos para llegar a conducirlos a metas comunes ya que su método de producción a veces son caducos, pero como lo común no es muy factible para el mundo moderno por sus avances tecnológicos, por ello si la carrera ofrece un pensum común para todos los estudiantes en lo laboral serían profesionales con ideas que ya están obsoletas, pero con la nueva propuesta del pensum académico les permitirá ofrecer a los empresarios ideas que aún no son promovidas a los clientes para lograr una mejor acogida y de desarrollo para su microempresa o empresa.

En capacidad para formular y gestionar proyectos es necesario que los estudiantes para que logren esta capacidad deben tener un conocimiento continuo de cada tema recibido durante su proceso, esto puede realizarse con la búsqueda de una investigación completa que van a ser impartida por cada docente, esto permitirá que el desarrollo de los estudiantes estén de acuerdo a las expectativas que las personas, empresarios consideran que la Universidad Técnica del Norte posee dentro de su casona universitaria.

En conocimiento sobre el área de estudio y la profesión, existe un problema muy importante al momento de que los estudiantes ingresan a estudiar la carrera de Diseño Gráfico ya que no saben en que se divide y se subdivide la carrera, para ello se necesita que exista con la nueva propuesta una temática donde expliquen en que ramas pueden desempeñarse a nivel inicial, intermedia y final de preparación y laboral.

En habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de

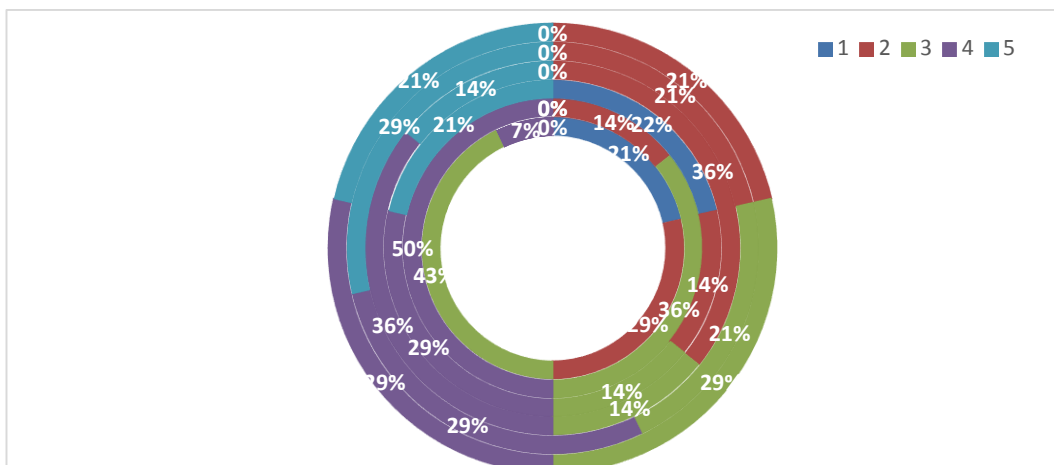
fuentes diversas, de acuerdo a que avanza la tecnología y que no solo es teoría si no también la práctica como recurso para mejorar en buscar información se debería mejorar la infraestructura adaptando equipamiento de primera, eso hará que los estudiantes conozcan más a fondo su carrera y hará que tengan una nueva perspectiva del conocimiento para su mente

19. Habilidad para trabajar en contextos internacionales	3	4	6	1	0
20. Habilidad para trabajar en forma autónoma	0	2	5	7	0
21. Compromiso con la preservación del medio ambiente	3	2	2	4	3
22. Compromiso con su medio socio-cultural	0	5	2	5	2
23. Compromiso ético	0	3	3	4	4
24. Compromiso con la calidad	0	3	4	4	3

logrando una búsqueda de conocimiento continuo y exacto para sostenerse en el ámbito laboral sin ningún problema.

Habilidades interpersonales, es uno de los puntos a tener un considerable cambio, es de gran importancia, porque son habilidades que nos permiten relacionarnos mejor con las personas y tener un mejor desempeño en el campo laboral; de esa forma ser Diseñadores interdisciplinarios.

Habilidad para trabajar en contextos internacionales	r	%	Habilidad para trabajar en forma autónoma	r	%	Compromiso con la preservación del medio ambiente	r	%
1	3	21%	1	0	0%	1	3	22%
2	4	29%	2	2	14%	2	2	14%
3	6	43%	3	5	36%	3	2	14%
4	1	7%	4	7	50%	4	4	29%
5	0	0%	5	0	0%	5	3	21%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%
Compromiso con su medio socio-cultural	r	%	Compromiso ético	r	%	Compromiso con la calidad	r	%
1	0	0%	1	0	0%	1	0	0%
2	5	36%	2	3	21%	2	3	21%
3	2	14%	3	3	21%	3	4	29%
4	5	36%	4	4	29%	4	4	29%
5	2	14%	5	4	29%	5	3	21%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%



Fuente: los investigadores

Interpretación:

Con respecto a habilidad para trabajar en contextos internacionales se encuentra en un estimado del 43%, en habilidad para trabajar en forma autónoma se encuentra en un estimado del 50%, en compromiso con la preservación del medio ambiente se encuentra en un estimado del 29%, en compromiso con su medio socio-cultural se encuentra en un estimado del 36%, en compromiso ético se encuentra en un estimado del 29%, en Compromiso con la calidad se encuentra en un estimado del 29%, según los datos realizados.

Habilidad para trabajar en contextos internacionales, vemos que el mundo entero se encuentra comunicado con la educación y sería bueno que haya personas que logren por la carrera tener convenios educativos con empresas o instituciones internacionales, donde permitan a los estudiantes, docentes poder extraer conocimiento neto, para una mejor educación interna en la Universidad Técnica del Norte relacionado al Diseño Gráfico.

Habilidad para trabajar en forma autónoma, se debería mejorar el conocimiento interno de la institución, mejorando la calidad de los Docentes

en el conocimiento, como a la vez de forma práctica; esto permitirá a los estudiantes mejorar la confianza personal y romper los retos personales; con el fin de que al finalizar pueda desempeñarse de manera autónoma ante el ámbito laboral.

En compromiso con la preservación del medio ambiente existen malas estrategias de publicidad, que en vez de ayudar al medio ambiente lo único que hace es destruir y muchas empresas por subsistir producen la misma temática como medio de apoyo al cliente cuando buscan una empresa de diseño, por eso es necesario que los dirigentes y docentes mejoren con esta propuesta de cambiar la Malla Curricular e implementen o mejoren el conocimiento impartido, buscando lo mejor para la carrera en base al medio ambiente.

En compromiso con su medio socio – cultural, deberían hacer que promuevan trabajos para un desarrollo cultural y no de morbo usando técnicas de diseño, para ello existen exposiciones de arte, conferencias entre otras que puedan ayudar a la sociedad a ver nuestras raíces y nuestra cultura valorando todo lo que nos rodea, ya que los Diseñadores Gráficos son quienes expresan sus ideas dando vida al mundo que nos rodea con los gráficos.

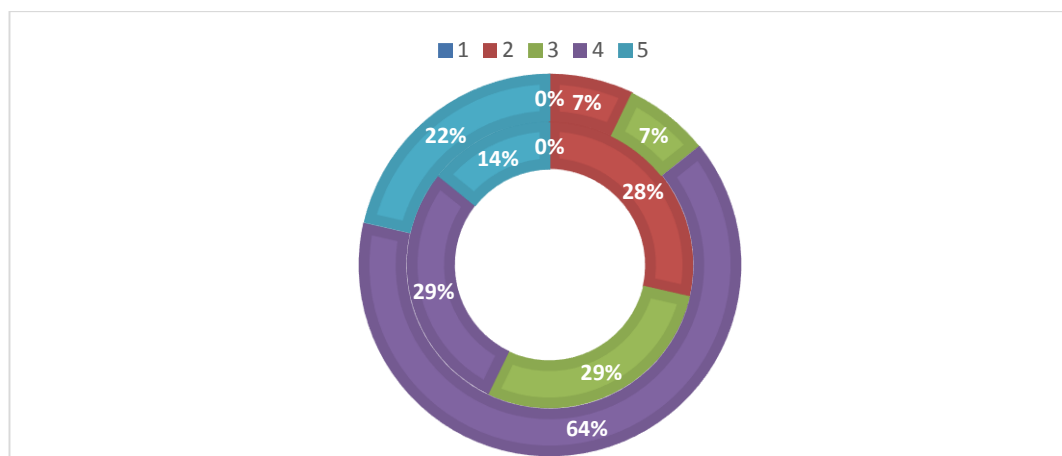
En compromiso ético, deberían presionar al mejoramiento en el comportamiento humano, ya que existe mucha irracionalidad e incluso enemistades por parte de los estudiantes que ingresan a la universidad, afectando la apariencia personal; por ello los valores son la presencia de la personas, una buena educación con la formación de valores éticos en los estudiantes ayuda y permite obtener grandes amistades entre diseñador y cliente formando una relación muy extensa y de confianza con el cliente

esto permitirá el crecimiento de la institución o empresa de trabajo.

En compromiso con la calidad, deberían preocuparse más en mejorar la calidad de los estudiantes, la infraestructura, adquirir máquinas, hacer talleres, mejorar el pensum académico para que puedan tener mejor desempeño en las prácticas y ganar mayor acogida a la universidad por parte de las personas y empresarios.

Responsabilidad social y compromiso ciudadano	r	%	Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad	r	%
1	0	0%	1	0	0%
2	4	28%	2	1	7%
3	4	29%	3	1	7%
4	4	29%	4	9	64%
5	2	14%	5	3	22%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

25. Responsabilidad social y compromiso ciudadano	0	4	4	4	2
26. Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad	0	1	1	9	3



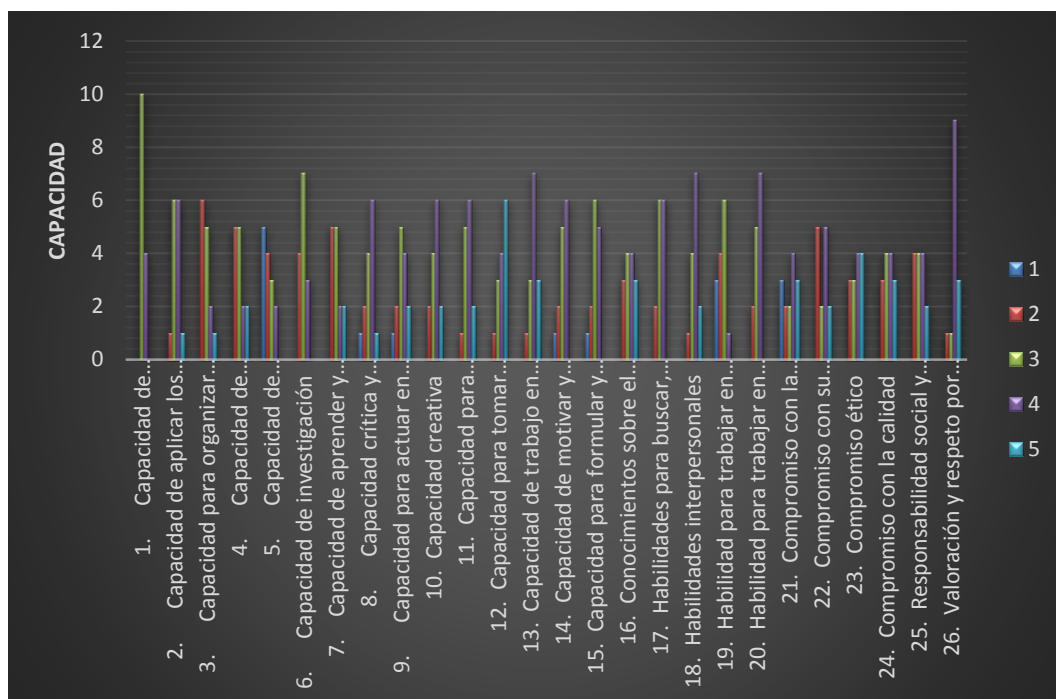
Fuente: los investigadores

Interpretación:

Con respecto a responsabilidad social y compromiso ciudadano se encuentra en un estimado del 29%, en valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad se encuentra en un estimado del 64%, según los datos realizados.

En responsabilidad social y compromiso ciudadano, deberían enseñar a los diseñadores cuales son las mejores estrategias que les permita estar de acuerdo con la sociedad y la cultura, teniendo en cuenta que la diversidad hace que todos poseamos pensamientos diferentes; y para ello deben formar profesionales que estén de acuerdo ante todas las personas dejando lo personal como criterio propio.

En valoración y respeto de la diversidad y multiculturalidad, las personas que ingresan a la Universidad Técnica del Norte en el proceso inicial podemos ver que cada persona tiene su cultura es decir su forma de ser, por eso es muy necesario que los docentes logren incentivar los sentidos de los estudiantes haciendo despertar la mente, logrando que puedan ver no solo en uno mismo si no que sea una mente evolutiva esto permitirá que puedan observar todo lo que les rodea y mejorar su creatividad, motricidad, estructura entre otras cualidades más.



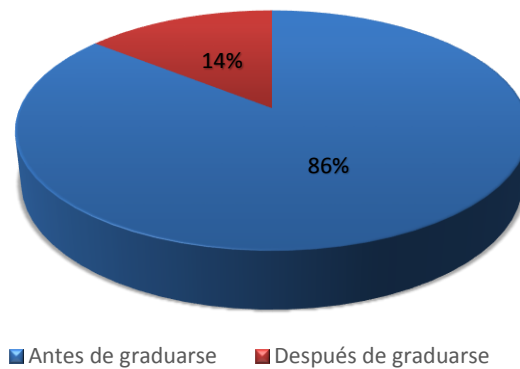
2. SITUACIÓN LABORAL

2.1. ¿CUÁNDO COMENZÓ A BUSCAR TRABAJO?

	r	%
Antes de graduarse	12	86%
Después de graduarse	2	14%
TOTAL	14	100%

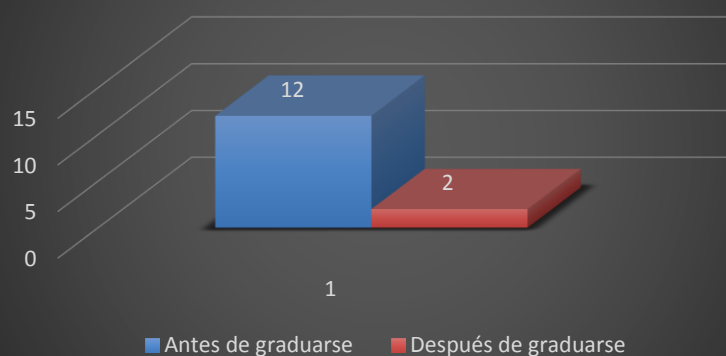
Antes de graduarse	12
Después de graduarse	2

¿Cuándo comenzó a buscar trabajo?



Fuente: los investigadores

SITUACIÓN LABORAL



Interpretación:

Con respecto a ¿Cuándo comenzó a buscar trabajo?, el 86% de los estudiantes han buscado trabajo antes de graduarse, según los datos realizados.

Podemos observar que existen estudiantes que no tienen las posibilidades para pagar toda su educación, otros que necesitan mejorar su conocimiento

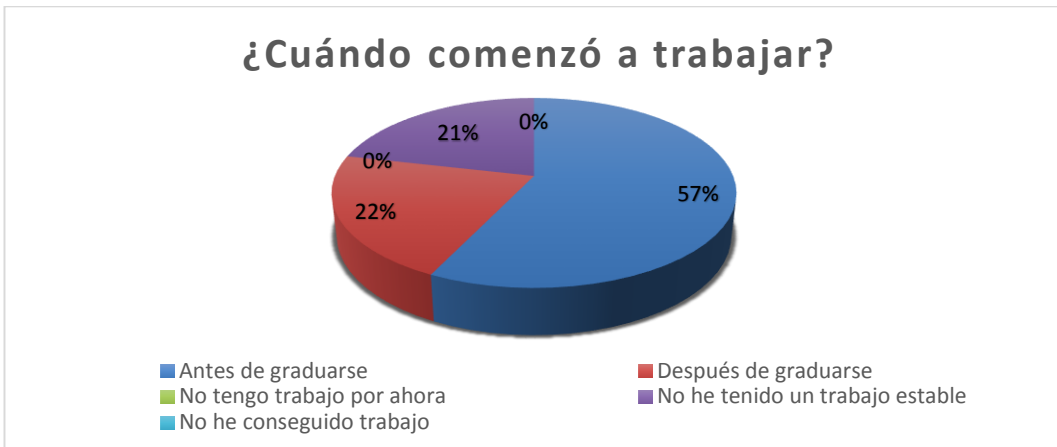
con la práctica, por referencias personales, por el mercado virgen, e inclusive por amigos que ya han formado una micro empresa; por ello como recomendación primordial sería que mejoren la malla adaptando cada una de estas necesidades que permanece y permanecerá durante el proceso educativo y para que puedan desarrollar su trabajo de manera autónoma y en conjunto sin ningún temor.

2.2. ¿CUÁNDO COMENZÓ A TRABAJAR?

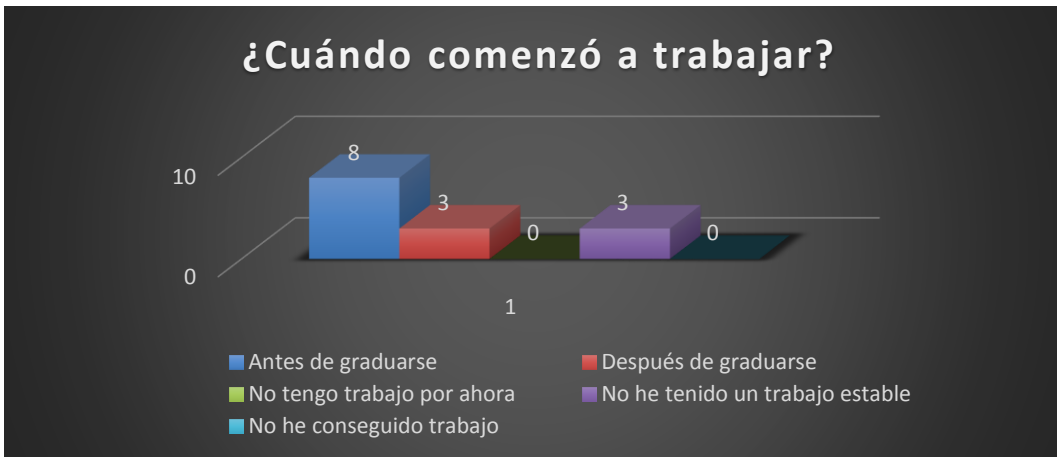
	r	%
Antes de graduarse	8	57%
Después de graduarse	3	22%
No tengo trabajo por ahora	0	0%
No he tenido un trabajo estable	3	21%
No he conseguido trabajo	0	0%
TOTAL	14	100%

Antes de graduarse	8
Después de graduarse	3
No tengo trabajo por ahora	0
No he tenido un trabajo estable	3

No he conseguido trabajo	0
--------------------------	---



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿Cuándo comenzó a trabajar?, el 57% de los estudiantes han trabajado antes de graduarse, según los datos realizados.

Como recomendación sería que los docentes y dirigentes se proyecten al estado personal laboral del estudiante para analizar la práctica que está realizando al medio social y laboral; ya que es el pupilo de la Universidad Técnica del Norte siendo quien representa el conocimiento impartido que

tal vez pueda ser el no adecuado y que esté dando una mala impresión.

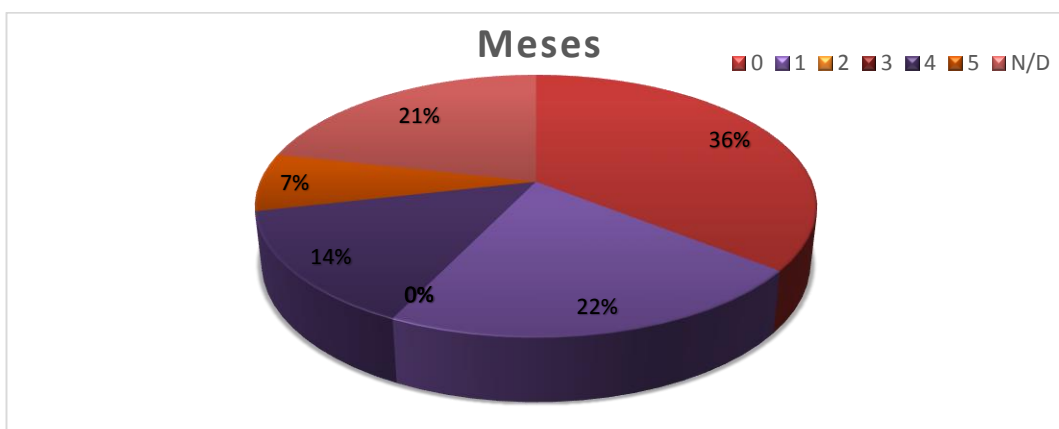
Tenemos que tener en cuenta que el gusto solo no es calidad, la calidad viene con el gusto y pues el diseño sin color no es diseño y muchos aparte de estudiar ya trabajan en los primeros niveles sin una sustentabilidad donde su proyecto demuestre la idea, por eso como ya mencionado se necesita mucho del seguimiento de los profesionales quienes imparten su conocimiento dentro de la institución.

2.3. ¿CUÁNTO TIEMPO TARDÓ PARA CONSEGUIR TRABAJO?

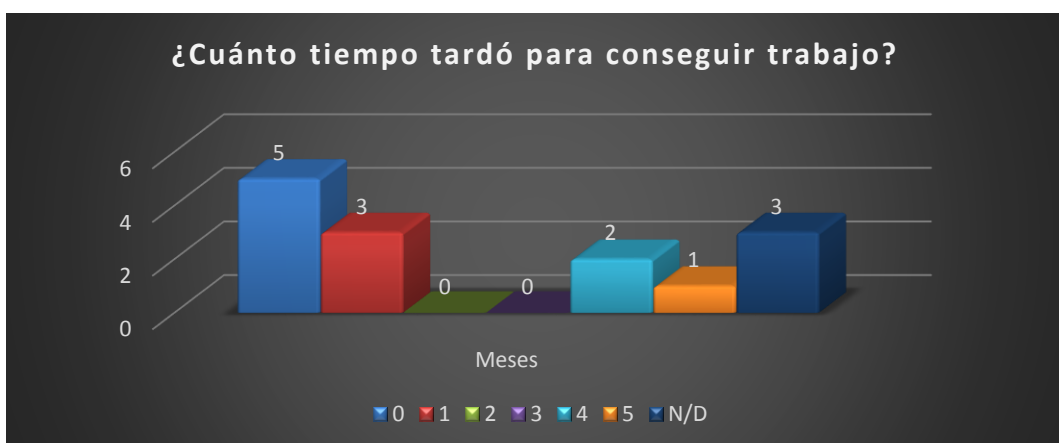
	r	%
0	5	36%
1	3	22%
2	0	0%
3	0	0%
4	2	14%
5	1	7%
N/D	3	21%
TOTAL	14	100%

	0	1	2	3	4	5
--	---	---	---	---	---	---

Meses	5	3	0	0	2	1
-------	---	---	---	---	---	---



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿Cuánto tiempo tardó para conseguir trabajo?, el 36% de los estudiantes no han tardado mucho por conseguir trabajo, según los datos realizados.

Es una carrera de mucho futuro y por ende muy necesaria; por eso se recomienda que pongan de parte todos quienes aportan en el conocimiento del Diseño Gráfico, estudiantes docentes y personal administrativo siendo

los ejes fundamentales para que el perfeccionamiento empírico sea aplicable en la realidad que se encuentra la educación.

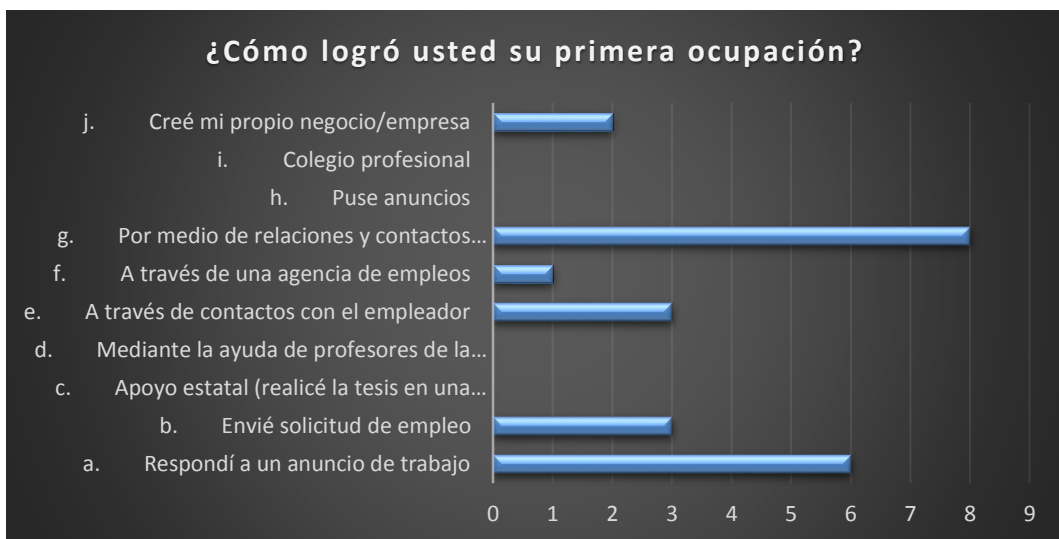
2.4. ¿CÓMO LOGRÓ USTED SU PRIMERA OCUPACIÓN?

	r	%
a. Respondí a un anuncio de trabajo	6	26
b. Envié solicitud de empleo	3	13
c. Apoyo estatal (realicé la tesis en una institución pública)	0	0
d. Mediante la ayuda de profesores de la universidad	0	0
e. A través de contactos con el empleador	3	16
f. A través de una agencia de empleos	1	4
g. Por medio de relaciones y contactos personales	8	35
h. Puse anuncios	0	0
i. Colegio profesional	0	0
j. Creé mi propio negocio/empresa	2	9
TOTAL	23	100%

a.	Respondí a un anuncio de trabajo	6
b.	Envié solicitud de empleo	3
c.	Apoyo estatal (realicé la tesis en una institución pública)	0
d.	Mediante la ayuda de profesores de la universidad	0
e.	A través de contactos con el empleador	3
f.	A través de una agencia de empleos	1
g.	Por medio de relaciones y contactos personales	8
h.	Puse anuncios	0
i.	Colegio profesional	0
j.	Creé mi propio negocio/empresa	2



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿Cómo logró usted su primera ocupación?, el 35% de los estudiantes han logrado su primera ocupación por medio de relaciones y contactos personales, según los datos realizados.

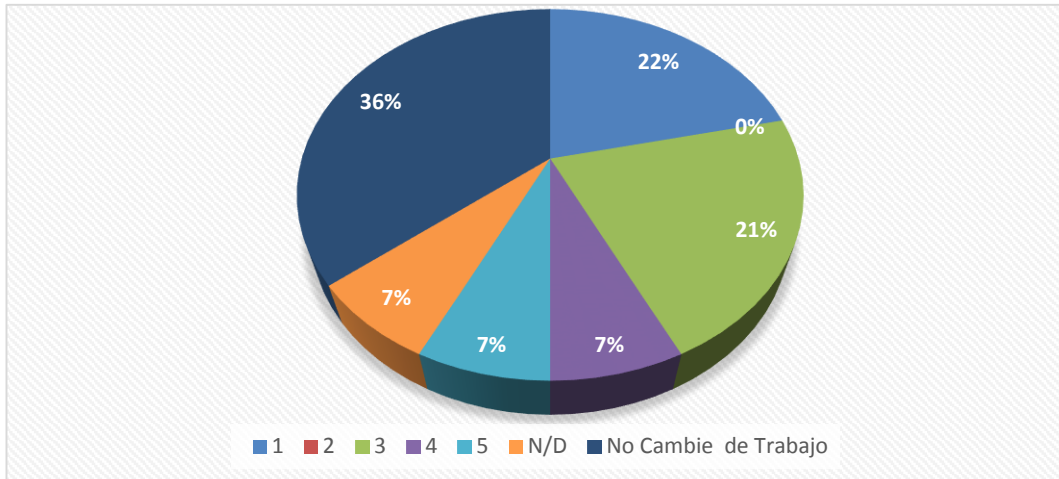
Como recomendación sería fomentar la ética dentro y fuera de la institución porque la mayoría de personas han obtenido algún trabajo por medio de la voz de otro amigo o conocido.

Otra sería que exista la comunicación entre la universidad y las empresas facilitando la relación incluso entre los estudiantes y empresarios para que tengan un nivel fuerte de conocimiento laboral y de oportunidades de trabajo.

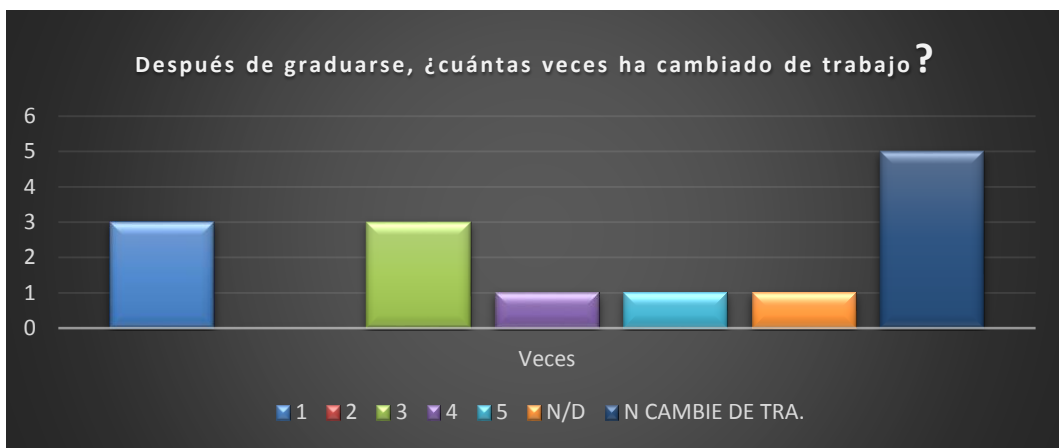
2.5. DESPUÉS DE GRADUARSE, ¿CUÁNTAS VECES HA CAMBIADO DE TRABAJO?

Veces	r	%
1	3	22%
2	0	0%
3	3	21%
4	1	7%
5	1	7%
N/D	1	7%
No Cambie de Trabajo	5	36%
TOTAL	14	100%

Veces	1	2	3	4	5	N/D	NO CAMBIE DE TRA.
	3	0	3	1	1	1	5



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿Cuántas veces ha cambiado de trabajo?, el 22% de los estudiantes han cambiado una vez su trabajo, según los datos realizados.

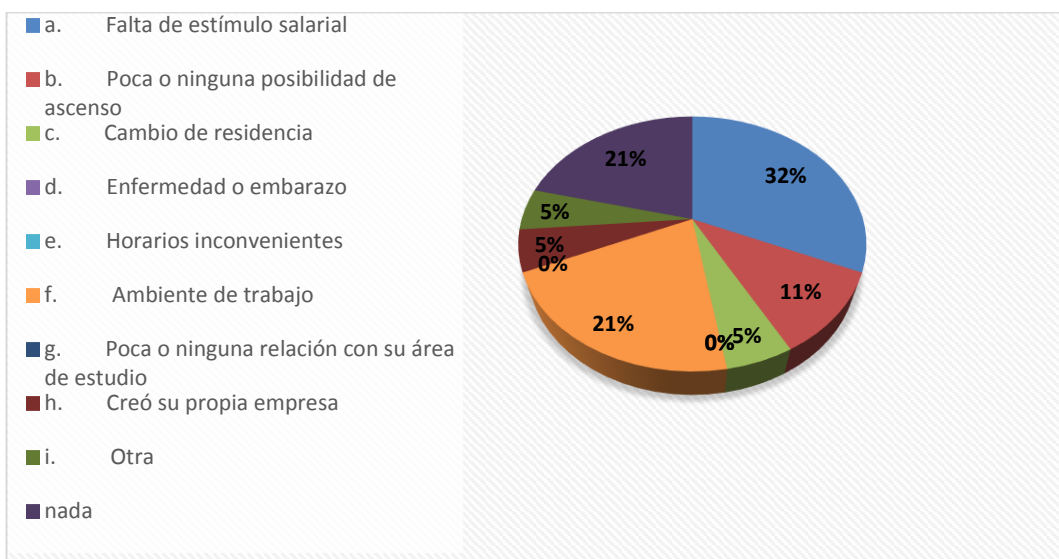
Como recomendación es incentivar el amor por la carrera desde sus inicios mediante materias adecuadas de conocimiento básico, e ir perfeccionando ese conocimiento para que no se encuentren con problemas de tipo laboral.

2.6. ¿CUÁL FUE LA PRINCIPAL RAZÓN PARA QUE CAMBIARA DE TRABAJO?

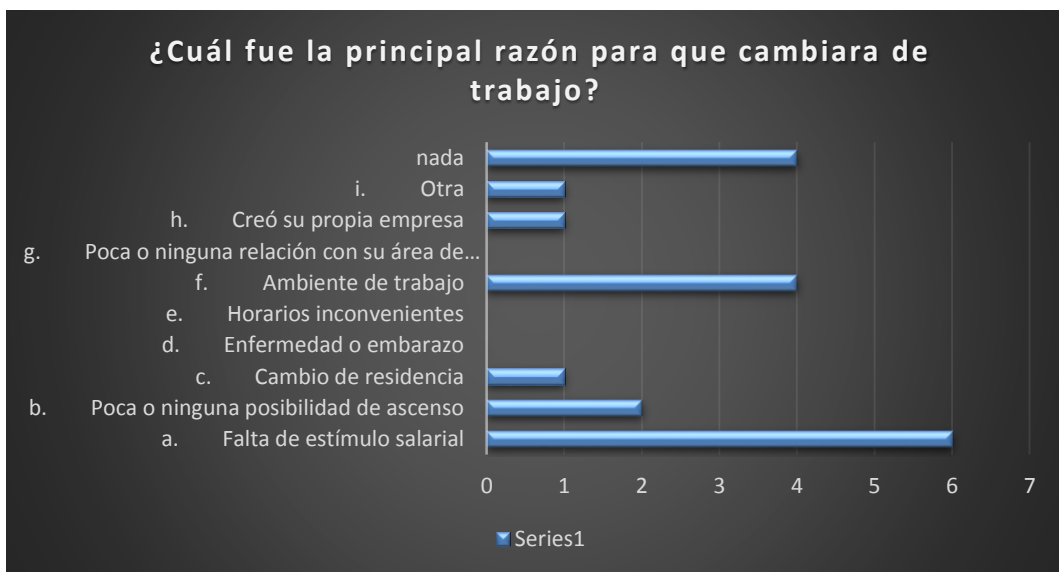
	r	%
a. Falta de estímulo salarial	6	32%
b. Poca o ninguna posibilidad de ascenso	2	11%
c. Cambio de residencia	1	5%
d. Enfermedad o embarazo	0	0%
e. Horarios inconvenientes	0	0%
f. Ambiente de trabajo	4	21%
g. Poca o ninguna relación con su área de estudio	0	0%
h. Creó su propia empresa	1	5%
i. Otra	1	5%
nada	4	21%
TOTAL	19	100%

a. Falta de estímulo salarial	6
b. Poca o ninguna posibilidad de ascenso	2

c. Cambio de residencia	1
d. Enfermedad o embarazo	0
e. Horarios inconvenientes	0
f. Ambiente de trabajo	4
g. Poca o ninguna relación con su área de estudio	0
h. Creó su propia empresa	1
i. Otra	1
nada	4



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿Cuál fue la principal razón para que cambiara de trabajo?, el 32% de los estudiantes por falta de estímulo salarial, según los datos realizados.

Como recomendación es que debería concientizar el valor del Diseño Gráfico mediante la socialización entre empresarios y universidad haciendo reuniones internas para un mejor estatus económico de equidad y de salarios para los diseñadores, así se mejoraría la economía y se valoraría el diseño y la producción.

2.7. ¿CÓMO CONSIGUIÓ UD. SU TRABAJO ACTUAL?

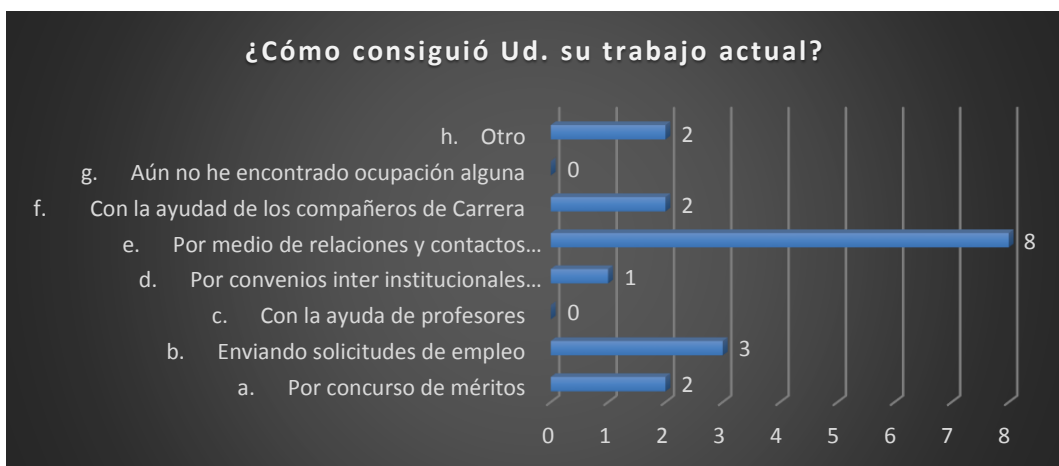
	r	%
a. Por concurso de méritos	2	11%
b. Enviando solicitudes de empleo	3	17%
c. Con la ayuda de profesores	0	0%
d. Por convenios inter institucionales (prácticas, pasantías)	1	6%
e. Por medio de relaciones y contactos personales	8	44%
f. Con la ayuda de los compañeros de Carrera	2	11%
g. Aún no he encontrado ocupación alguna	0	0%
h. Otro	2	11%
TOTAL	18	100%

a. Por concurso de méritos	2
b. Enviando solicitudes de empleo	3
c. Con la ayuda de profesores	0
d. Por convenios inter institucionales (prácticas, pasantías)	1

e. Por medio de relaciones y contactos personales	8
f. Con la ayuda de los compañeros de Carrera	2
g. Aún no he encontrado ocupación alguna	0
h. Otro	2



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿Cómo consiguió Ud. su trabajo actual?, el 44% de los estudiantes han logrado su primera ocupación por medio de relaciones y contactos personales, según los datos realizados.

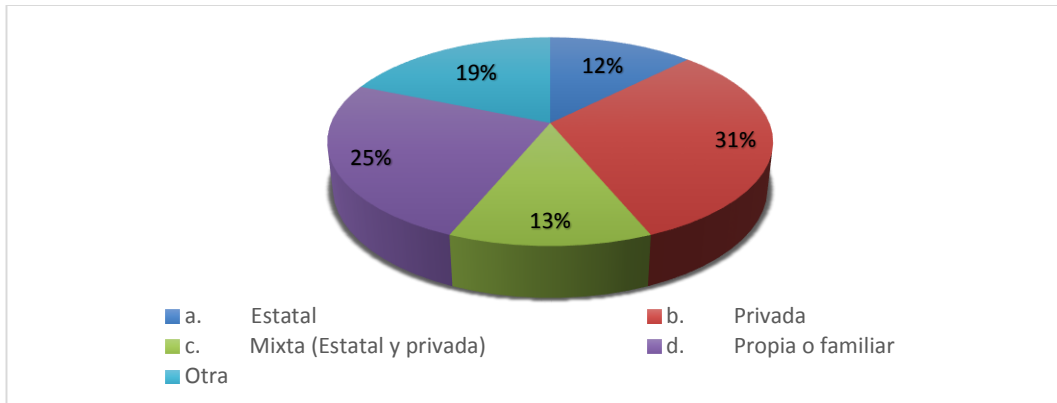
Como recomendación sería fomentar la ética dentro y fuera de la institución porque la mayoría de personas han obtenido algún trabajo por medio de la voz de otro amigo o conocido.

Otra sería que exista la comunicación entre la universidad y las empresas facilitando la relación incluso entre los estudiantes y empresarios para que tengan un nivel fuerte de conocimiento laboral y de oportunidades de trabajo.

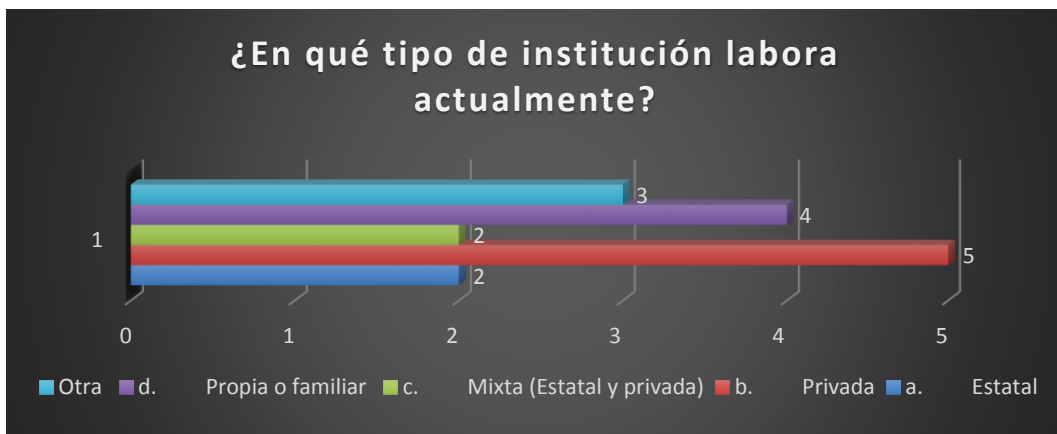
2.8. ¿EN QUÉ TIPO DE INSTITUCIÓN LABORA ACTUALMENTE?

	r	%
a. Estatal	2	12%
b. Privada	5	31%
c. Mixta (Estatal y privada)	2	13%
d. Propia o familiar	4	25%
Otra	3	19%
TOTAL	16	100%

a. Estatal	2
b. Privada	5
c. Mixta (Estatal y privada)	2
d. Propia o familiar	4
Otra	3



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿En qué tipo de institución labora actualmente?, el 44% de los estudiantes trabajan de manera privada, según los datos realizados.

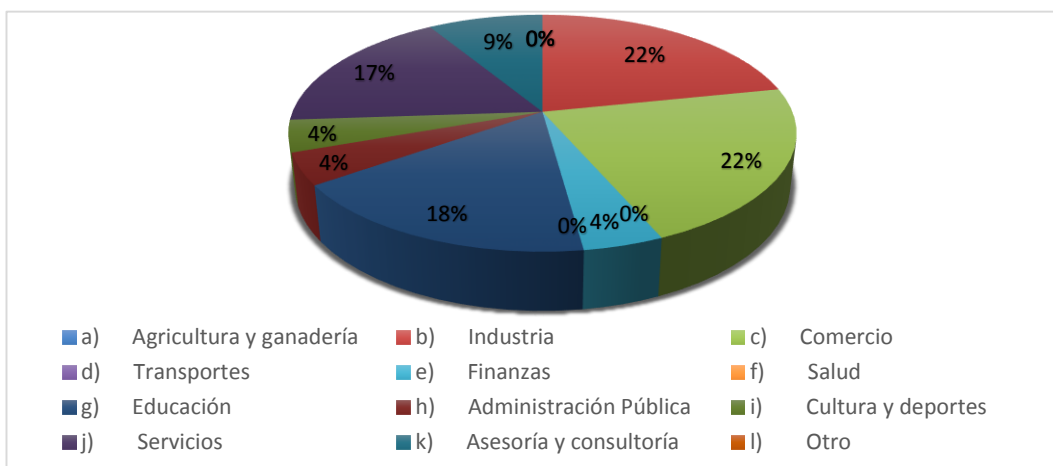
Como recomendación incentivar al estudiante el valor que tiene trabajar de manera autónoma porque la mayoría le gusta trabajar bajo relación de dependencia, fomentando presión en sus trabajos, eso acrecentaría el carácter y la firmeza de criterio personal.

2.9. ¿EN CUÁL DE LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES ECONÓMICAS SE UBICA LA EMPRESA / ORGANIZACIÓN / INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA?

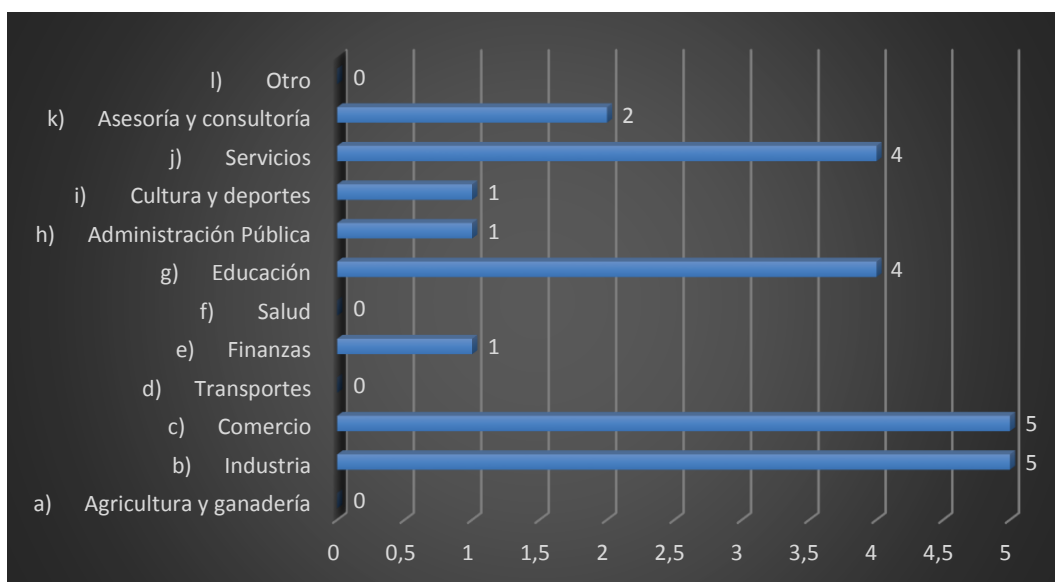
	r	%
a) Agricultura y ganadería	0	0
b) Industria	5	22%
c) Comercio	5	22%
d) Transportes	0	0
e) Finanzas	1	4%
f) Salud	0	0
g) Educación	4	18%
h) Administración Pública	1	4%
i) Cultura y deportes	1	4%
j) Servicios	4	17%
k) Asesoría y consultoría	2	9%
l) Otro	0	0%
TOTAL	16	100%

a) Agricultura y ganadería	0
b) Industria	5
c) Comercio	5

d) Transportes	0
e) Finanzas	1
f) Salud	0
g) Educación	4
h) Administración Pública	1
i) Cultura y deportes	1
j) Servicios	4
k) Asesoría y consultoría	2
l) Otro	0



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿En cuál de las siguientes actividades económicas se ubica la Empresa / Organización / Institución donde trabaja?, el 22% de los estudiantes trabajan para el comercio y la industria, según los datos realizados.

Como recomendación que exista una diversidad de materias y sobre todo más horas de prácticas para una inserción de los estudiantes en las plaza laborales existentes para el Diseño Gráfico.

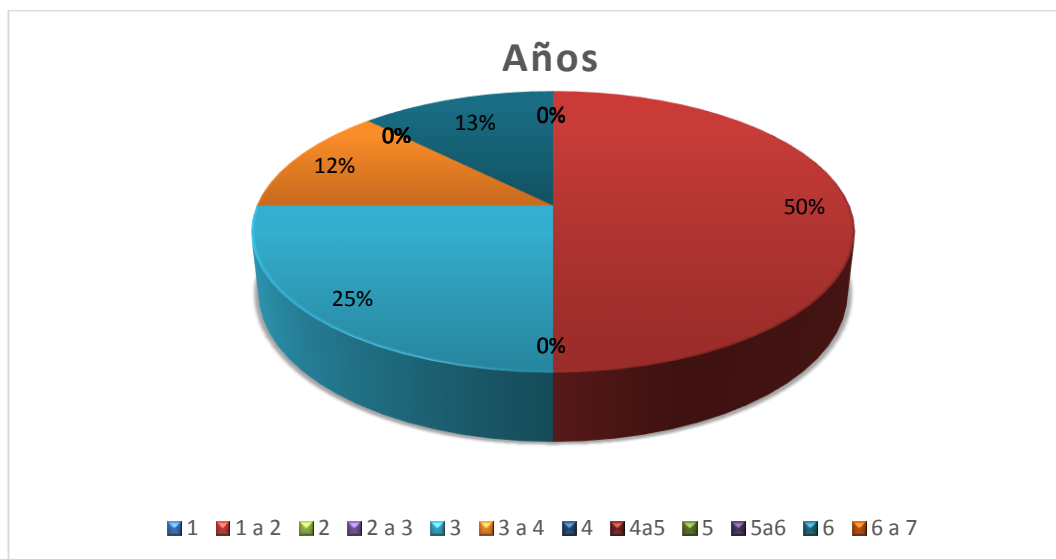
2.10. ¿CUÁNTO TIEMPO TRABAJA EN ESA EMPRESA / ORGANIZACIÓN / INSTITUCIÓN?

Años	r	%
1	0	0%
1 a 2	4	50%
2	0	0%
2 a 3	0	0%
3	2	25%
3 a 4	1	12%
4	0	0%
4a5	0	0%
5	0	0%
5a6	0	0%
6	1	13%
6 a 7	0	0%
TOTAL	8	100%

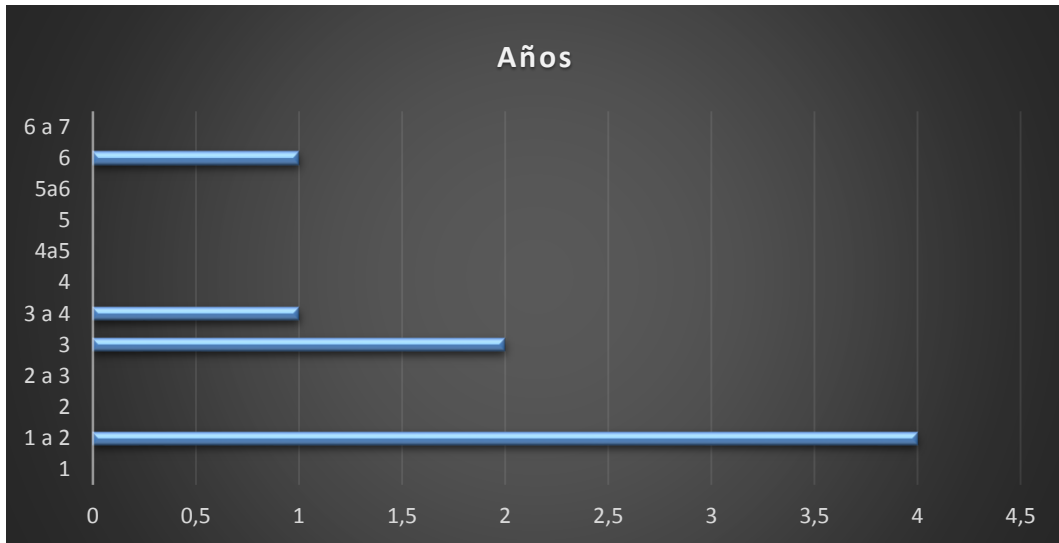
a) Agricultura y ganadería	0
b) Industria	5

c) Comercio	5
d) Transportes	0
e) Finanzas	1
f) Salud	0
g) Educación	4
h) Administración Pública	1
i) Cultura y deportes	1
j) Servicios	4
k) Asesoría y consultoría	2
l) Otro	0

	1	1ª2	2	2ª3	3	3ª4	4	4ª5	5	6ª6	6	6ª7
Año	0	4	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0



Fuente: los investigadores



Interpretación:

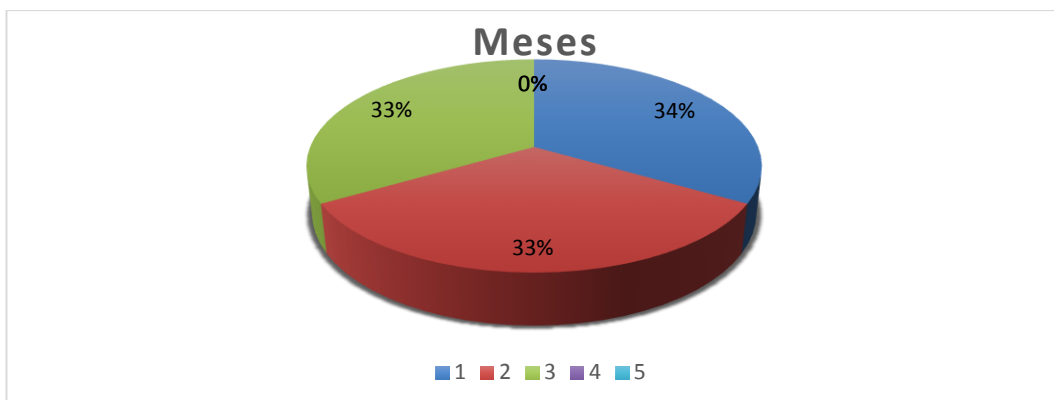
Con respecto a ¿Cuánto tiempo trabaja en esa empresa / organización / institución?, el 50% de los estudiantes han trabajado de 1 a 2 años, según los datos realizados.

Como recomendación que exista más incentivo de conducta ética donde puedan apreciar el valor y la lealtad a la empresa con la que empezó a laborar y enseñar a dar todo de cada uno de los conocimientos adquiridos por parte de la universidad.

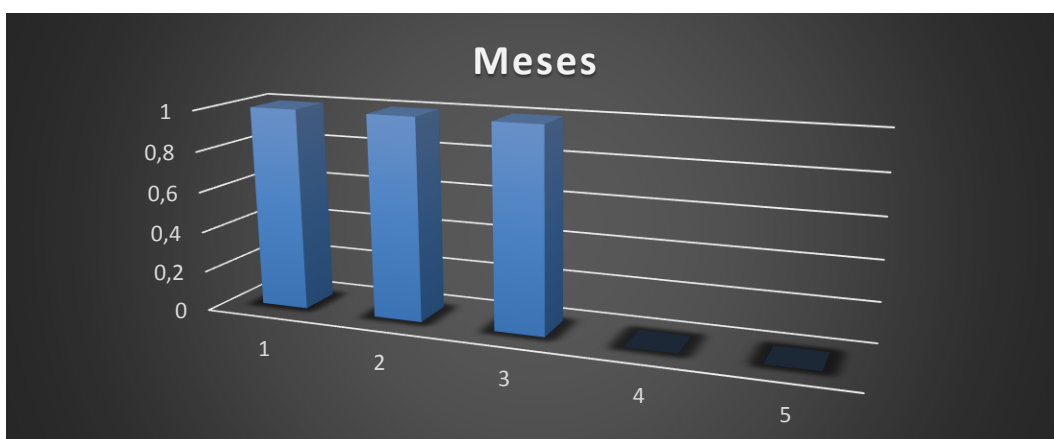
meses	r	%
1	1	34%
2	1	33%
3	1	33%
4	0	0%
5	0	0%
TOTAL	3	100%

	1	2	3	4	5
--	---	---	---	---	---

Meses	1	1	1	0	0
-------	---	---	---	---	---



Fuente: los investigadores



Interpretación:

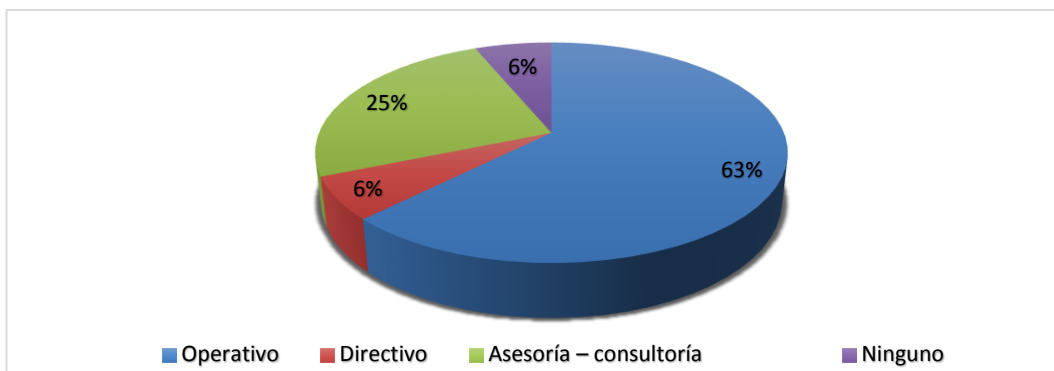
Con respecto a ¿Cuánto tiempo trabaja en esa empresa / organización / institución?, el 50% de los estudiantes han trabajado de 1 a 2 meses, según los datos realizados.

Como recomendación que exista más incentivo de conducta ética donde puedan apreciar el valor y la lealtad a la empresa con la que empezó a laborar, y enseñar a dar todo de cada uno de los conocimientos adquiridos por parte de la universidad.

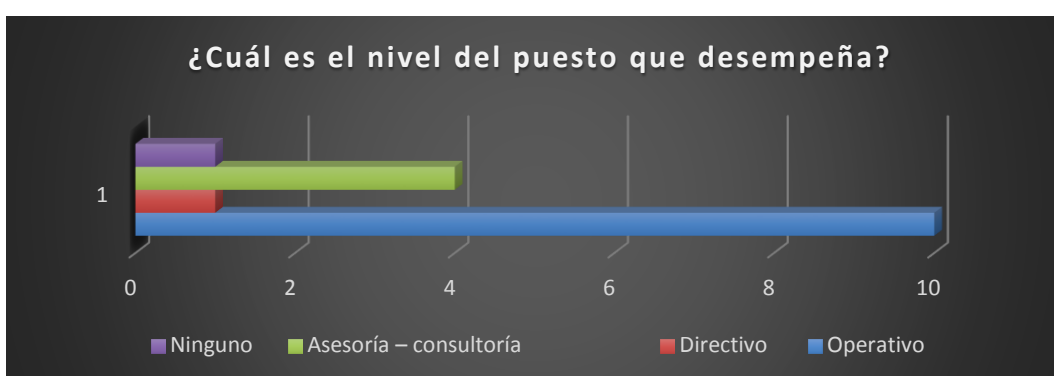
2.11. ¿CUÁL ES EL NIVEL DEL PUESTO QUE DESEMPEÑA?

	r	%
Operativo	10	63%
Directivo	1	6%
Asesoría – consultoría	4	25%
Ninguno	1	6%
TOTAL	16	100%

Operativo	10
Directivo	1
Asesoría – consultoría	4
Ninguno	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

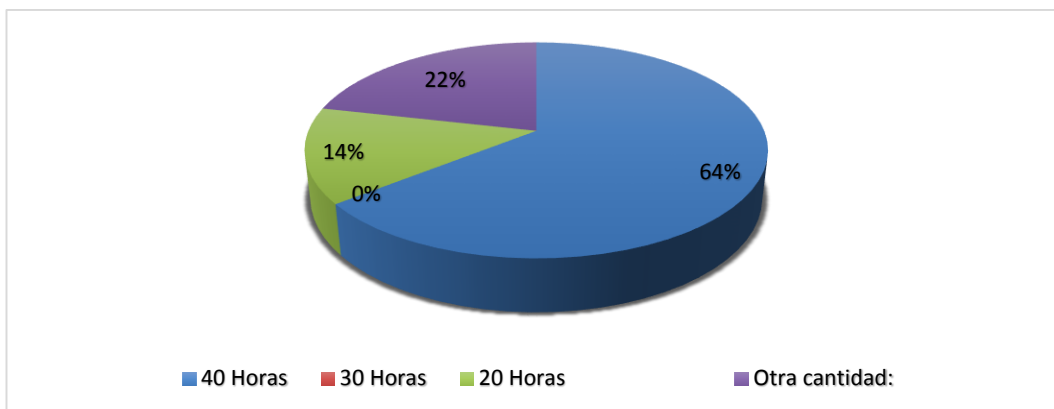
Con respecto a ¿Cuál es el nivel del puesto que desempeña?, el 63% de los estudiantes trabajan de operativos, según los datos realizados.

Como recomendación que exista más incentivo por parte de los docentes en los estudiantes para que puedan progresar en este Ecuador productivo y de grandes oportunidades, sin destruir nuestro futuro y el medio que nos rodea.

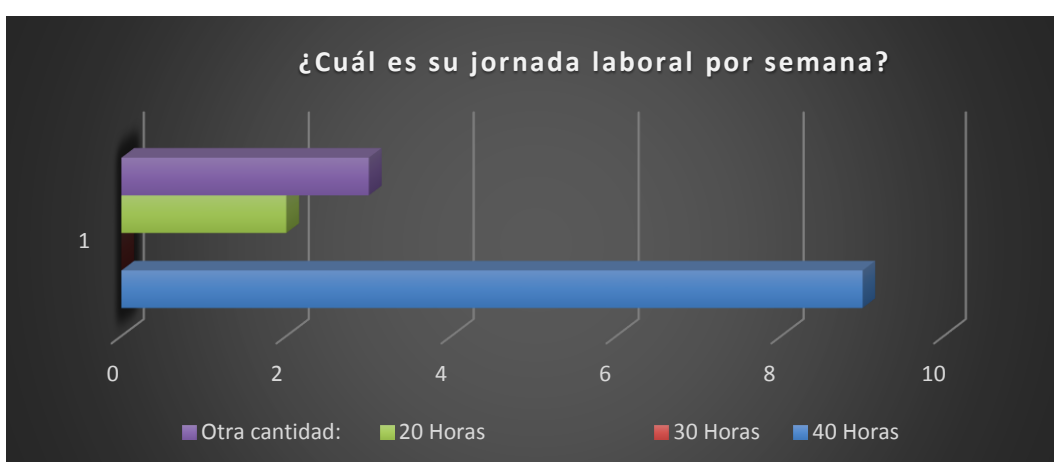
2.12. ¿CUÁL ES SU JORNADA LABORAL POR SEMANA?

	r	%
40 Horas	9	64%
30 Horas	0	0%
20 Horas	2	14%
Otra cantidad:	3	22%
TOTAL	14	100%

40 Horas	9
30 Horas	0
20 Horas	2
Otra cantidad:	3



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿Cuál es su jornada laboral por semana?, el 64% de los estudiantes trabajan 40 horas semanales, según los datos realizados.

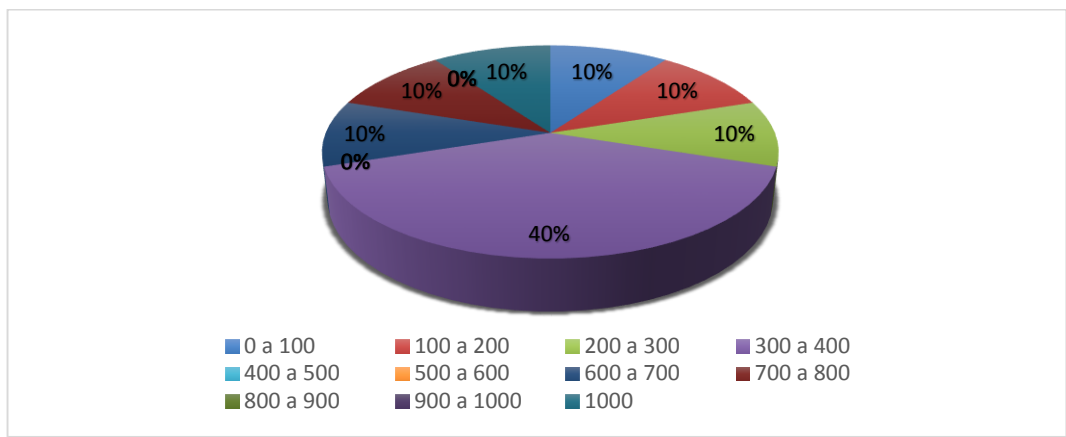
Como recomendación que exista más presión dentro del horario en la asistencia de clases, logrando que los estudiantes puedan acostumbrarse a los horarios de jornadas completas y despertando el interés por la profesión.

2.13. ¿CUÁL ES SU INGRESO MENSUAL?

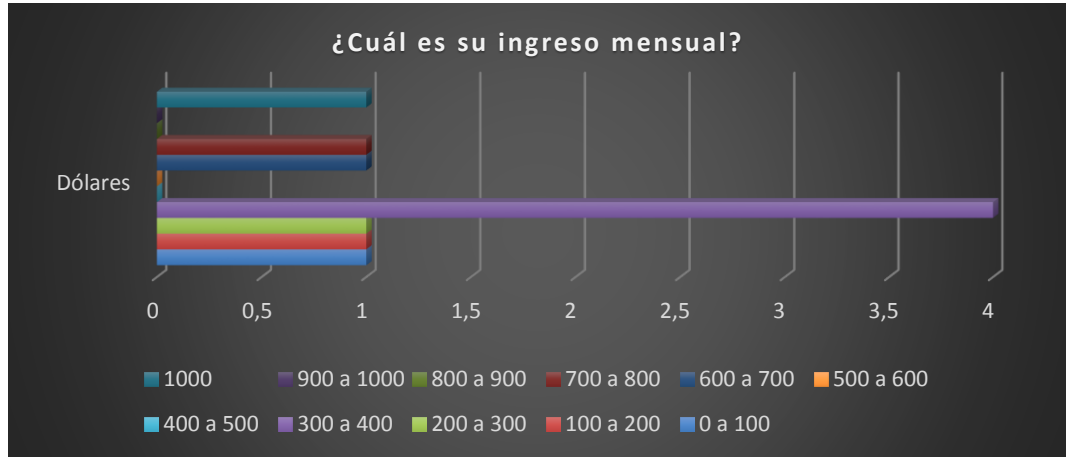
Dólares	r	%
0 a 100	1	10%
100 a 200	1	10%
200 a 300	1	10%
300 a 400	4	40%
400 a 500	0	0%
500 a 600	0	0%
600 a 700	1	10%
700 a 800	1	10%
800 a 900	0	0%
900 a 1000	0	0%
1000	1	10%
TOTAL	10	100%

Dólares	0 a	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000

	100	a	a	a	a	a	a	a	a	a	
		200	300	400	500	600	700	800	900	1000	
	1	1	1	4	0	0	1	1	0	0	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Con respecto a ¿Cuál es su ingreso mensual?, el 40% de los estudiantes ganan alrededor de 400\$ dólares mensuales, según los datos realizados.

Como recomendación que exista más comunicación entre estudiantes empresarios, docentes donde puedan valorizar el Diseño Gráfico por medio de la equidad de precios ya que existe mucha desvalorización por los empresarios y por quienes ejercen la profesión; haciéndolo como una

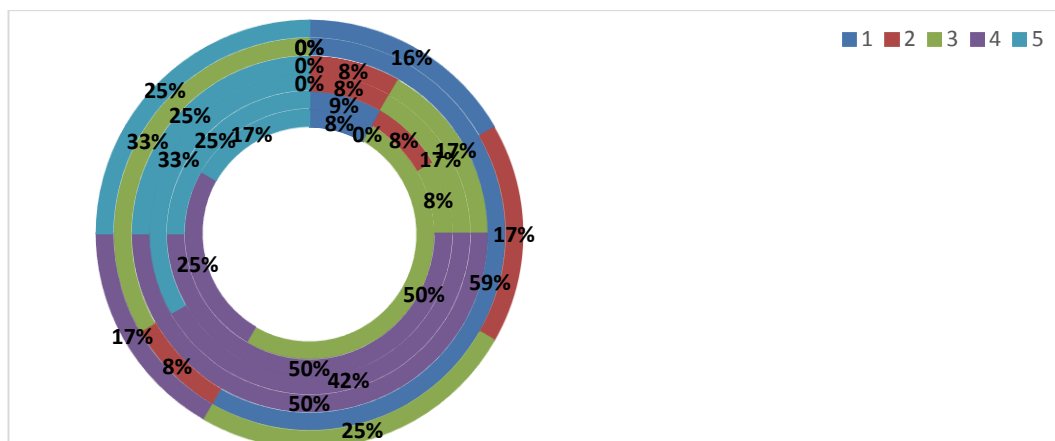
donación y eso es por la falta de incentivo de la docencia ya que sabemos que valga la redundancia que el Diseño Gráfico hace de la imagen la alegría del mundo entero.

2.14. ¿EN QUÉ MEDIDA SON APLICADAS LAS CAPACIDADES SIGUIENTES EN SU TRABAJO ACTUAL?

1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis	r	%	2. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	r	%	3. Capacidad para organizar y planificar el tiempo	r	%
1	1	8%	1	1	9%	1	0	0%
2	0	0%	2	1	8%	2	1	8%
3	6	50%	3	1	8%	3	2	17%
4	3	25%	4	6	50%	4	5	42%
5	2	17%	5	5	25%	5	4	33%
TOTAL	12	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	12	100%
4. Capacidad de	r	%	5. Capacidad de comunicación en	r	%	6. Capacidad de	r	%

comunicación oral y escrita			otro idioma			investigación		
1	0	0%	1	7	59%	1	2	16%
2	1	8%	2	1	8%	2	2	17%
3	2	17%	3	4	33%	3	3	15%
4	6	50%	4	0	0%	4	2	17%
5	3	25%	5	0	0%	5	3	25%
TOTAL	12	100 %	TOTAL	12	100 %	TOTAL	12	100 %

	1	2	3	4	5
1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis	1	0	6	3	2
2. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	1	1	1	6	3
3. Capacidad para organizar y planificar el tiempo	0	1	2	5	4
4. Capacidad de comunicación oral y escrita	0	1	2	6	3
5. Capacidad de comunicación en otro idioma	7	1	4	0	0
6. Capacidad de investigación	2	2	3	2	3



Fuente: los investigadores

Interpretación:

En Capacidad de abstracción, análisis y síntesis, según los datos recibidos dicen que es aplicable con un 50%, en capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica según la encuesta es aplicable con el 50%, en capacidad para organizar y planificar el tiempo un 42% dice que es aplicable, en capacidad de comunicación oral y escrita el 50% dice que es aplicable, en capacidad de comunicación en otro idioma el 59% dice que es aplicable, en capacidad de investigación el 25% dice que es aplicable, según los datos realizados.

En capacidad de abstracción, análisis y síntesis deberían hacer más investigaciones internas y externas como parte de estudio durante el proceso de educación, para que al momento de trabajar puedan saber cuál es el mejor método al realizar los diseños con sus debidas características.

En capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, como recomendación se debería sumamente mejorar ya que en la universidad solo hay teoría y poca práctica, lo fundamental sería que fuera equilibrado así que deberían implementar imprentas, estudios de diseño, de fotografía, de audio y video, haciendo que los estudiantes vayan directamente a la práctica y mejoren el desempeño y el aprendizaje.

En capacidad para organizar y planificar el tiempo pues como Diseñadores Gráficos, esta parte es muy fundamental para cada profesional ya que existe un déficit muy elevado en este tipo de capacidad, por eso es muy necesario que los profesores presionen con más frecuencia internamente a los estudiantes con los trabajos en clase esto les permitirá ser más responsables en el presente y a futuro.

En capacidad de comunicación oral y escrita, deberían apoyar a la utilización de los medios existentes en la universidad donde los estudiantes puedan utilizar los estudios de comunicación para que pierdan el miedo y puedan desarrollar el hábito de un lenguaje fluido y ortográfico, mejorando el desenvolvimiento en el medio laboral y social.

En capacidad de comunicación en otro idioma hay que mejorar para llegar

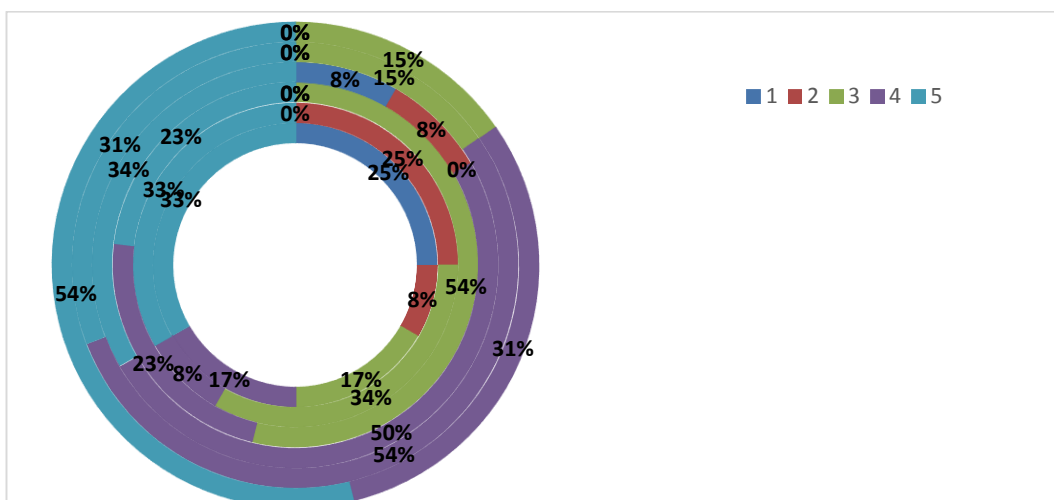
al 100%, pues las oportunidades de trabajo crecen y el idioma inglés es universal, por ello deberían ser más intensas las conversaciones dentro del aula donde imparten Diseño Gráfico como por fuera de la universidad (CAI) ya que la práctica mejora la calidad, e incluso los docentes deberían saber el idioma.

En capacidad de investigación de acuerdo a que avanza la tecnología y que no solo es teoría si no también la práctica como recurso para mejorar en buscar información, se debería mejorar la infraestructura adaptando equipamiento de primera eso hará que los estudiantes conozcan más a fondo su carrera, que tengan una nueva perspectiva del conocimiento para su mente logrando una búsqueda de conocimiento continuo y exacto para sostenerse en el ámbito laborar sin ningún problema.

7. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente	r	%	8. Capacidad crítica y autocrítica	r	%	9. Capacidad para actuar en nuevas situaciones	r	%
1	3	25%	1	0	0%	1	0	0%
2	1	8%	2	3	25%	2	0	0%
3	2	17%	3	4	34%	3	7	54%
4	2	17%	4	1	8%	4	3	23%
5	4	33%	5	4	33%	5	3	23%
TOTAL	12	100%	TOTAL	12	100%	TOTAL	12	100%
10. Capacidad creativa	r	%	11. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas	r	%	12. Capacidad para tomar decisiones	r	%
1	1	8%	1	0	0%	1	0	0%
2	1	8%	2	0	0%	2	0	0%
3	0	0%	3	2	15%	3	2	15%
4	6	50%	4	7	54%	4	4	31%
5	4	34%	5	4	31%	5	7	54%

TOTAL	12	100%	TOTAL	12	100%	TOTAL	12	100%
-------	----	------	-------	----	------	-------	----	------

7. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente	3	1	2	2	4
8. Capacidad crítica y autocrítica	0	3	4	1	4
9. Capacidad para actuar en nuevas situaciones	0	0	7	3	3
10. Capacidad creativa	1	1	0	6	4
11. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas	0	0	2	7	4
12. Capacidad para tomar decisiones	0	0	2	4	7



Fuente: los investigadores

Interpretación:

En capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, según los datos recibidos dicen que es aplicable con un 33%, en capacidad crítica y autocrítica según la encuesta es aplicable con el 44%, en capacidad para actuar en nuevas situaciones con un 54% dice que es aplicable, en capacidad creativa con el 50% dice que es aplicable, en capacidad para identificar, plantear y resolver problemas con el 54% dice que es aplicable, en capacidad para tomar decisiones con el 54% dice que es aplicable, según los datos realizados.

En capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, como

recomendación ya que no tenemos un índice alto deberían perfeccionar con más práctica e investigación dentro del pensum académico, esto permitirá mejorar los conocimientos y habilidades personales e ir implementado en su conocimiento nuevas técnicas basadas a la innovación del diseño y a la vez ir actualizando su conocimiento; ya que el mundo moderno cada día es más tecnológico y permanecer a la vanguardia como diseñador ayuda a mejorar en lo personal y laboral.

En capacidad de crítica y autocrítica, deberían por medio de exposiciones evaluar con personas calificadas cada trabajo para corregir las falencias de los estudiantes; haciéndolo de manera constructiva, para lograr que los estudiantes tengan mayor fuerza al momento de recibir una crítica y a la vez para que desempeñen mejor su habilidad en la que está aprendiendo.

En capacidad para actuar a nuevas situaciones, se debería estar siempre a la vanguardia de los conocimientos adquiridos y por adquirir; para ello la universidad siempre tiene que estar al tanto de nuevas tecnologías, ideas, conocimientos que florece al mercado para implementar y hacer que los estudiantes puedan desenvolverse mejor.

En capacidad creativa, se debería hacer exposiciones del conocimiento adquirido cada año en su educación con más frecuencia, de tres a cuatro cada semestre dentro de la universidad, esto ayudará a que puedan desarrollar más su creatividad permitiéndoles en el mundo laboral desarrollarse con seguridad.

En capacidad para identificar, plantear y resolver problemas se debería trabajar en conjunto Diseñadores, Docentes entre otros, ya que es un

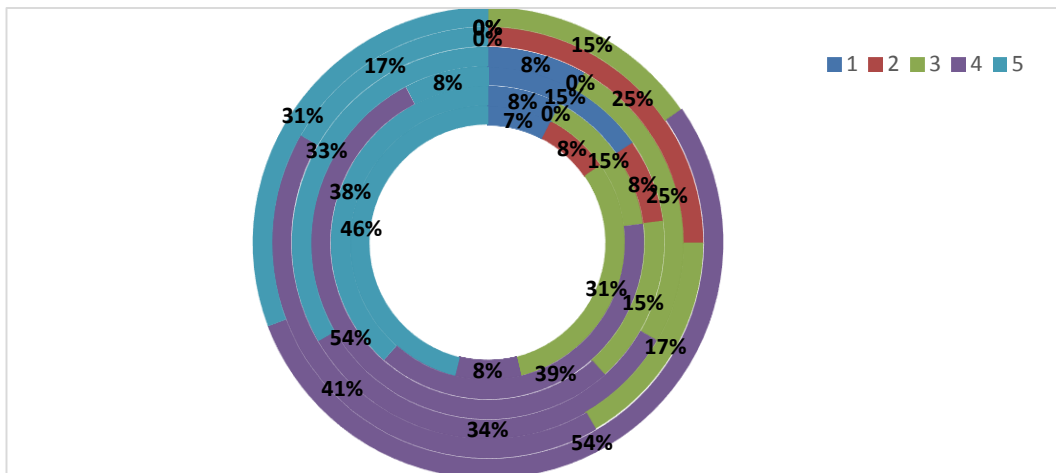
proceso por el cual los Diseñadores Gráficos deben tener retos a la hora de desempeñarse en lo laboral; por eso es necesario que promuevan a cada estudiante todas estas cualidades con el fin de que practiquen dentro de su aprendizaje y luego en lo laboral asimismo no tengan ningún problema a la hora de realizar trabajos.

En capacidad para tomar decisiones, se debería forjar la personalidad de cada estudiante para hacerlos independientes mediante un estudio intensivo, con exposiciones continuas de la materia dada en clase, entre otras ideas que puedan ayudar; donde puedan estar al tanto y que al momento de actuar no puedan dar las respuestas equivocadas.

13. Capacidad de trabajo en equipo	r	%	14. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes	r	%	15. Capacidad para formular y gestionar proyectos	r	%
1	1	7%	1	1	8%	1	2	15%
2	1	8%	2	0	0%	2	1	8%
3	4	31%	3	2	15%	3	2	15%
4	1	8%	4	5	39%	4	7	54%
5	6	46%	5	5	38%	5	1	8%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%
16. Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión	r	%	17. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas	r	%	18. Habilidades interpersonales	r	%
1	1	8%	1	0	0%	1	0	0%
2	0	0%	2	3	25%	2	0	0%

3	3	25%	3	2	17%	3	2	15%
4	4	34%	4	5	41%	4	7	54%
5	4	33%	5	2	17%	5	4	31%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

13. Capacidad de trabajo en equipo	1	1	4	1	6
14. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes	1	0	2	5	5
15. Capacidad para formular y gestionar proyectos	2	1	2	7	1
16. Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión	1	0	3	4	4
17. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas	0	3	2	5	2
18. Habilidades interpersonales	0	0	2	7	4



Fuente: los investigadores

Interpretación:

En capacidad de trabajo en equipo, según los datos recibidos dicen que es aplicable con un 46%, en capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes con el 38%, en capacidad para formular y gestionar proyectos con un 54% dice que es aplicable, en conocimientos sobre el área de estudio y la profesión con el 34% dice que es aplicable, en habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas con el 41% dice que es aplicable, en habilidades interpersonales con el 54% dice que es aplicable, según los datos realizados.

En trabajo en equipo deberían hacer actividades en conjunto para tener relaciones interpersonales entre compañeros universitarios, esto aportaría con el mejoramiento al momento de realizar trabajos en equipo, ya que en el mundo laboral es fundamental que exista comunicación entre colegas para llegar a concordar con ideas que puedan ser de mayor factor a la empresa que la representan.

En capacidad motivar y conducir hacia metas comunes, hay empresas que necesitan de Diseñadores Gráficos para llegar a conducir las a metas comunes ya que su método de producción a veces son caducas, pero como lo común no es muy factible para el mundo moderno por sus avances tecnológicos, por ello si la carrera ofrece un pensum común para todos los estudiantes en lo laboral serían profesionales con ideas que ya están obsoletas, pero con la nueva propuesta del pensum académico les permitirá ofrecer a los empresarios ideas que aún no son promovidas a los clientes para lograr una mejor acogida y de desarrollo para su microempresa o empresa.

En capacidad para formular y gestionar proyectos, es necesario que los estudiantes para que logren esta capacidad deben tener un conocimiento continuo de cada tema recibido durante su proceso, esto puede realizarse

con la búsqueda de una investigación completa que va a ser impartida por cada docente, esto permitirá que el desarrollo de los estudiantes esté de acuerdo a las expectativas que las personas y empresarios consideran que la Universidad Técnica del Norte posee dentro de su casona universitaria.

En conocimiento sobre el área de estudio y la profesión, existe un problema muy importante al momento de que los estudiantes ingresan a estudiar la carrera de Diseño Gráfico, ya que no saben en que se divide y se subdivide la carrera; para ello se necesita que exista con la nueva propuesta una temática donde expliquen en que ramas pueden desempeñarse a nivel inicial, intermedia y final de preparación y laboral.

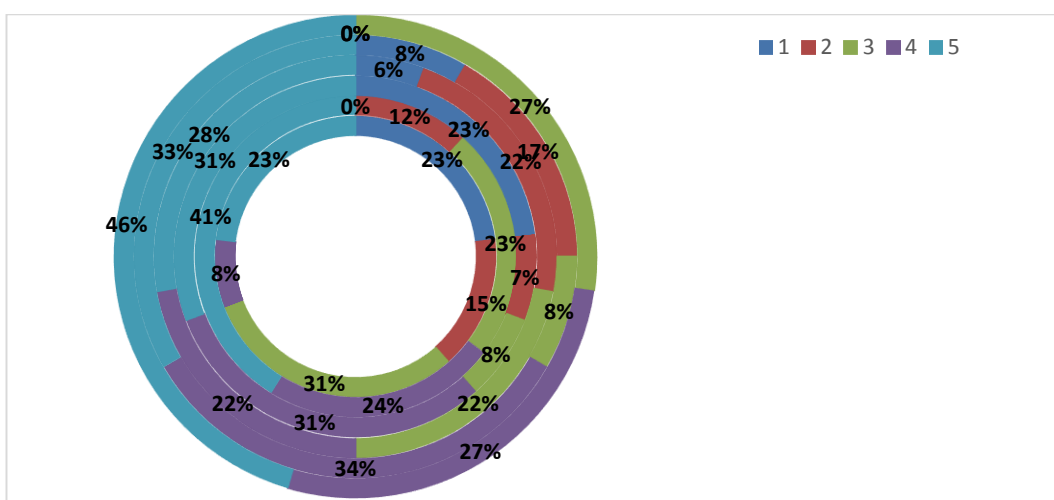
En habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas, harían que buen equipamiento de maquinaria relacionada al Diseño Gráfico, puedan desarrollar su mente los estudiantes, mejorar su habilidad de creatividad y procesar todo tipo de información con el fin de que se puedan desempeñar mucho mejor ante la sociedad e incluso expresarse con el medio.

En habilidades interpersonales es uno de los puntos a tener en considerable cambio dentro de la institución, ya que es de gran importancia porque son habilidades que permite relacionarse y desenvolverse mejor con las personas, las cosas y el medio; alcanzando un mejor desempeño en el campo laboral, en la educación y en lo personal; logrando de esa forma ser Diseñadores multifacéticos.

19. Habilidad para trabajar en contextos internacionales	r	%	20. Habilidad para trabajar en forma autónoma	r	%	21. Compromiso con la preservación del medio ambiente	r	%
1	3	23%	1	0	0%	1	3	23%

2	2	15%	2	2	12%	2	1	7%
3	4	31%	3	4	23%	3	1	8%
4	1	8%	4	4	24%	4	4	31%
5	3	23%	5	7	41%	5	4	31%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%
22. Compromiso con su medio socio-cultural	r	%	23. Compromiso ético	r	%	24. Compromiso con la calidad	r	%
1	1	6%	1	1	8%	1	0	0%
2	4	22%	2	2	17%	2	0	0%
3	4	22%	3	1	8%	3	3	27%
4	4	22%	4	4	34%	4	3	27%
5	5	28%	5	4	33%	5	5	46%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

19. Habilidad para trabajar en contextos internacionales	3	2	4	1	3
20. Habilidad para trabajar en forma autónoma	0	2	4	4	7
21. Compromiso con la preservación del medio ambiente	3	1	1	4	4
22. Compromiso con su medio socio-cultural	1	4	4	4	5
23. Compromiso ético	1	2	1	4	4
24. Compromiso con la calidad	0	0	3	3	5



Fuente: los investigadores

Interpretación:

En habilidad para trabajar en contextos internacionales, según los datos recibidos dicen que es aplicable con un 31%, en habilidad para trabajar en forma autónoma con el 41%, en compromiso con la preservación del medio

ambiente con un 31% dice que es aplicable, en compromiso con su medio socio-cultural con el 28% dice que es aplicable, en compromiso ético con el 34% dice que es aplicable, en compromiso con la calidad con el 46% dice que es aplicable, según los datos realizados.

En habilidad para trabajar en contextos internacionales, el mundo entero se encuentra comunicado con la educación y sería bueno que haya personas que logren por la carrera tener convenios educativos con empresas o instituciones internacionales donde permitan, a los estudiantes y docentes poder extraer conocimiento neto para una mejor educación interna en la Universidad Técnica del Norte, relacionado al Diseño Gráfico.

En habilidad para trabajar de forma autónoma, ya que cada estudiante termina la universidad y en el mundo laboral se encuentra solo, como propuesta sería que en el pensum académico integren una materia donde ayude a los estudiantes a motivarse desde el principio de su carrera a trabajar con clientes logrando que tengan confianza en su trabajo inicial, y cuando terminen la carrera serán líderes en diseño porque no temerán de sus trabajos y lograrán tener más comunicación con el mundo laboral.

En compromiso con la preservación del medio ambiente, existen malas estrategias de publicidad que en vez de ayudar al medio ambiente lo único que hace es destruir; y muchas empresas por subsistir producen la misma temática como medio de apoyo al cliente cuando buscan una empresa de diseño, por eso es necesario que los dirigentes y docentes mejoren con esta propuesta de cambiar la Malla Curricular e implementen o mejoren el conocimiento impartido, buscando lo mejor para la carrera en base al medio ambiente.

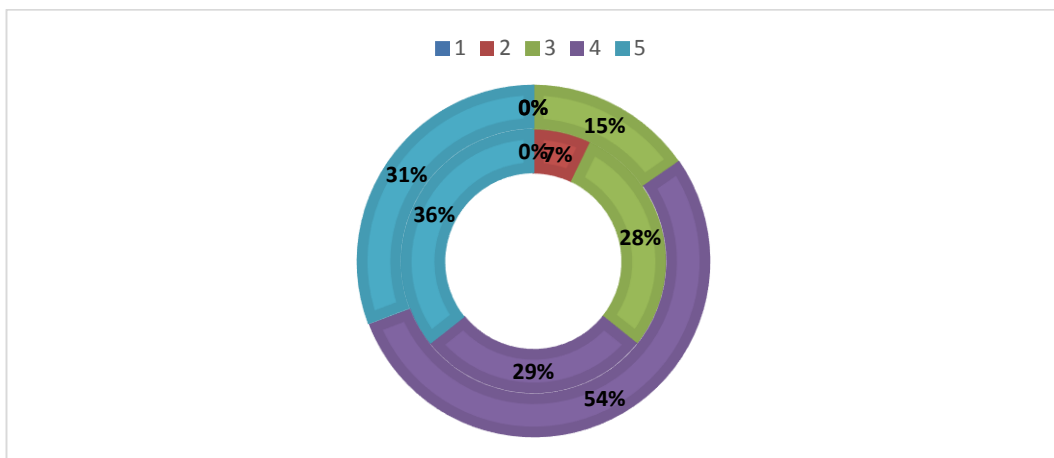
En compromiso con su medio socio-cultural deberían hacer promover trabajos para un desarrollo cultural y no de morbo, usando técnicas de diseño para ello existen exposiciones de arte, conferencias entre otras que puedan ayudar a la sociedad a ver nuestras raíces y nuestra cultura; valorando todo lo que nos rodea ya que los Diseñadores Gráficos son quienes expresan sus ideas dando vida al mundo que nos rodea con los gráficos.

En compromiso ético, deberían presionar al mejoramiento en el comportamiento humano, existe mucha irracionalidad e incluso enemistades por parte de los estudiantes que ingresan a la universidad, afectando la apariencia personal; por ello los valores son la presencia de las personas, una buena educación con la formación de valores éticos en los estudiantes ayuda y permite obtener grandes amistades entre diseñador y cliente formando una relación muy extensa y de confianza, esto permitirá crecer a la institución o empresa de trabajo.

En compromiso con la calidad deberían preocuparse más en mejorar la calidad de los estudiantes, la infraestructura, adquirir máquinas, hacer talleres, mejorar el pensum académico para que puedan tener mejor desempeño en las prácticas y así ganar mayor acogida a la universidad por parte de las personas y empresarios.

25. Responsabilidad social y compromiso ciudadano	r	%	26. Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad	r	%
1	0	0%	1	0	0%
2	1	7%	2	0	0%
3	4	28%	3	2	15%
4	4	29%	4	7	54%
5	5	26%	5	4	31%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

25. Responsabilidad social y compromiso ciudadano	0	1	4	4	5
26. Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad	0	0	2	7	4



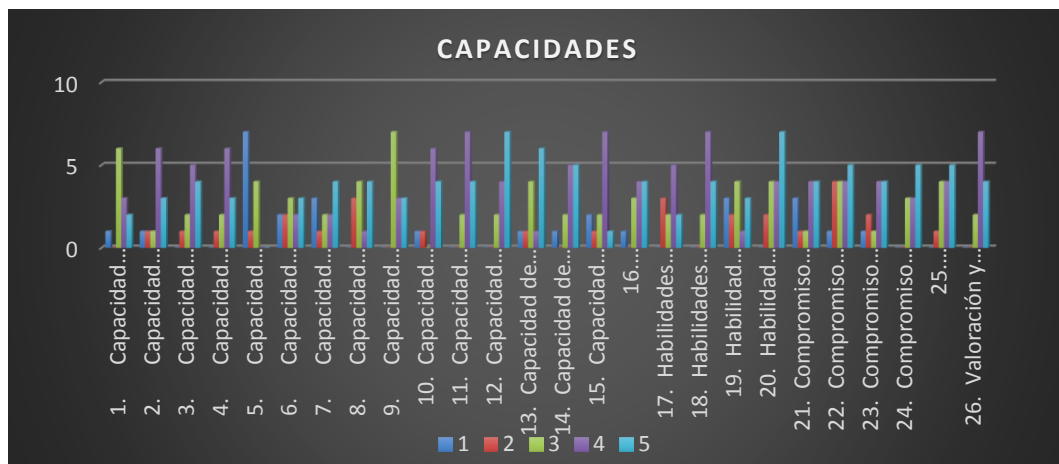
Fuente: los investigadores

Interpretación:

En responsabilidad social y compromiso ciudadano, según los datos recibidos dicen que es aplicable con un 29%, en valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad con el 54%, según los datos realizados.

En responsabilidad social y compromiso ciudadano, pues es muy importante comprometer nuestro trabajo con la vida de los demás, esto se lograría con una buena formación en lo personal a los estudiantes, mediante una presión educativa con una valoración de los trabajos realizados y una buena calificación de acuerdo a los proyectos durante el transcurso de la formación académica, esto fortalecerá a cada estudiante a ser más comprometido y analizador con el Diseño Gráfico y en lo laboral será más remunerado su trabajo.

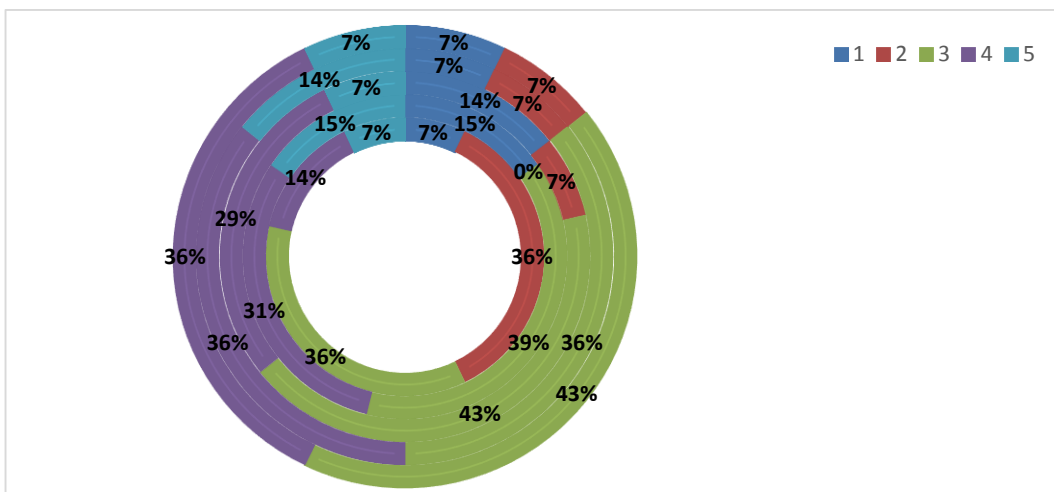
En valoración y respeto de la diversidad y multiculturalidad, las personas que ingresan a la Universidad Técnica del Norte en el proceso inicial podemos ver que cada persona tiene su cultura es decir su forma de ser, por eso es muy necesario que los docentes logren incentivar los sentidos de los estudiantes haciendo despertar la mente logrando que puedan ver no solo en uno mismo si no que sea una mente evolutiva esto permitirá que puedan ver todo lo que les rodea y mejorar su creatividad, motricidad, estructura entre otras cualidades más.



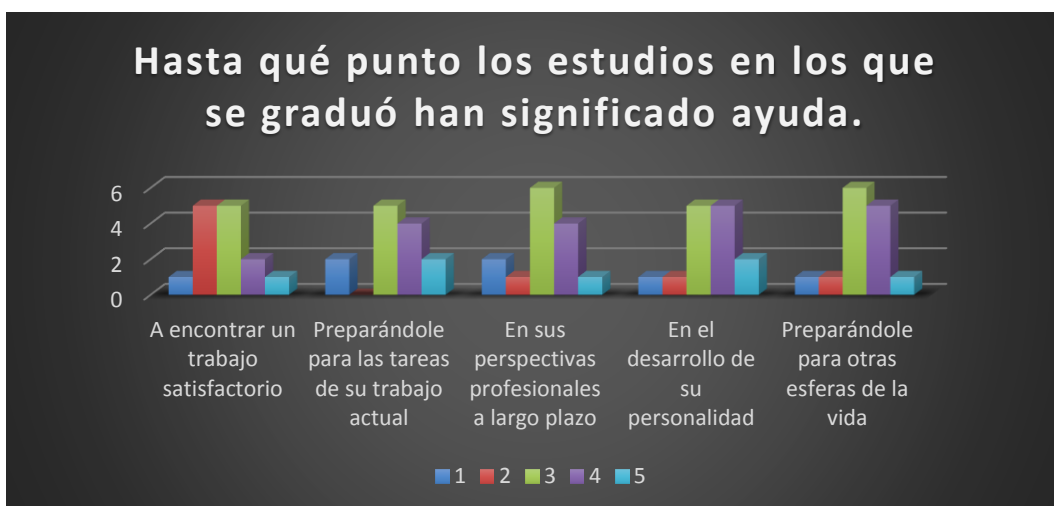
2.15. ¿HASTA QUÉ PUNTO LOS ESTUDIOS EN LOS QUE SE GRADUÓ HAN SIGNIFICADO AYUDA?

A encontrar un trabajo satisfactorio	r	%	Preparándole para las tareas de su trabajo actual	r	%	En sus perspectivas profesionales a largo plazo	r	%
1	1	7%	1	2	15%	1	2	14%
2	2	36%	2	0	0%	2	1	7%
3	2	36%	3	5	39%	3	6	43%
4	1	14%	4	4	31%	4	4	29%
5	1	7%	5	2	15%	5	1	7%
TOTAL	7	100%	TOTAL	13	100%	TOTAL	14	100%
En el desarrollo de su personalidad	r	%	Preparándole para otras esferas de la vida	r	%			
1	1	7%	1	1	7%			
2	1	7%	2	1	7%			
3	5	36%	3	6	43%			
4	5	36%	4	5	36%			
5	2	14%	5	1	7%			
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%			

	1	2	3	4	5
A encontrar un trabajo satisfactorio	1	5	5	2	1
Preparándole para las tareas de su trabajo actual	2	0	5	4	2
En sus perspectivas profesionales a largo plazo	2	1	6	4	1
En el desarrollo de su personalidad	1	1	5	5	2
Preparándole para otras esferas de la vida	1	1	6	5	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

El ítem con más punto de aceptación con el 43% es en sus perspectivas profesionales a largo plazo según los datos realizados.

Pues seguir incentivando a los estudiantes que la carrera tiene muchas ventajas positivas, que les permitirá abrir puertas para el mañana; siendo muy extensa en conocimiento que puede ir innovándose por medio de las redes, la tecnología, la creatividad para llegar a producir ideas acogedoras

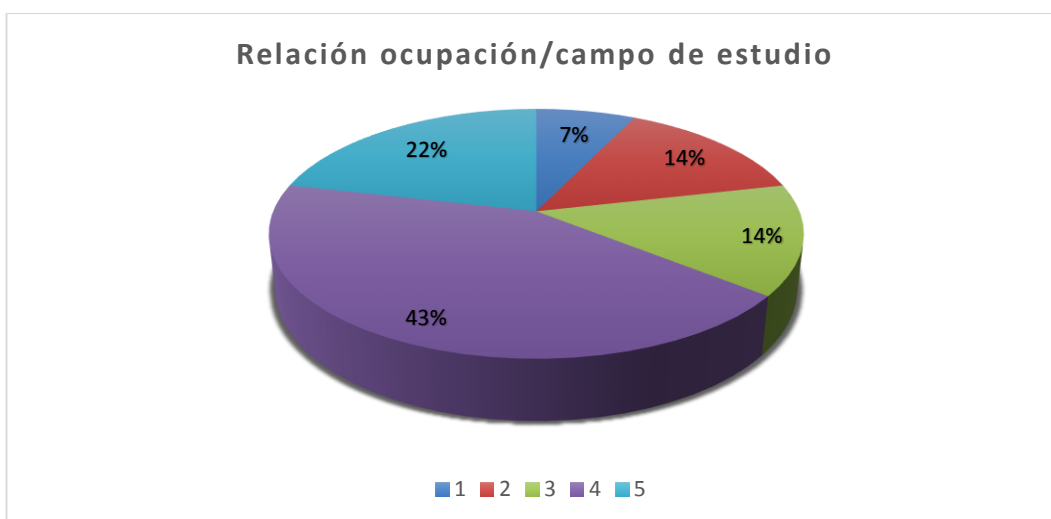
por las personas productoras.

Hay que tener en cuenta que si los jóvenes ingresan a la universidad están buscando una educación de calidad y por ende se necesita de gente capaz con la autoridad de enseñar y dejar muy buenas expectativas al profesional en el presente y a futuro.

2.16. ¿CÓMO SE RELACIONA SU OCUPACIÓN CON SU CAMPO DE ESTUDIO?

Relación ocupación/campo de estudio	r	%
1	1	7%
2	2	14%
3	2	14%
4	6	43%
5	3	22%
TOTAL	14	100%

	1	2	3	4	5
Relación ocupación/campo de estudio	1	2	2	6	3



Fuente: los investigadores



Interpretación:

La Relación ocupación/campo de estudio según los datos investigados es del 43%, según los datos realizados.

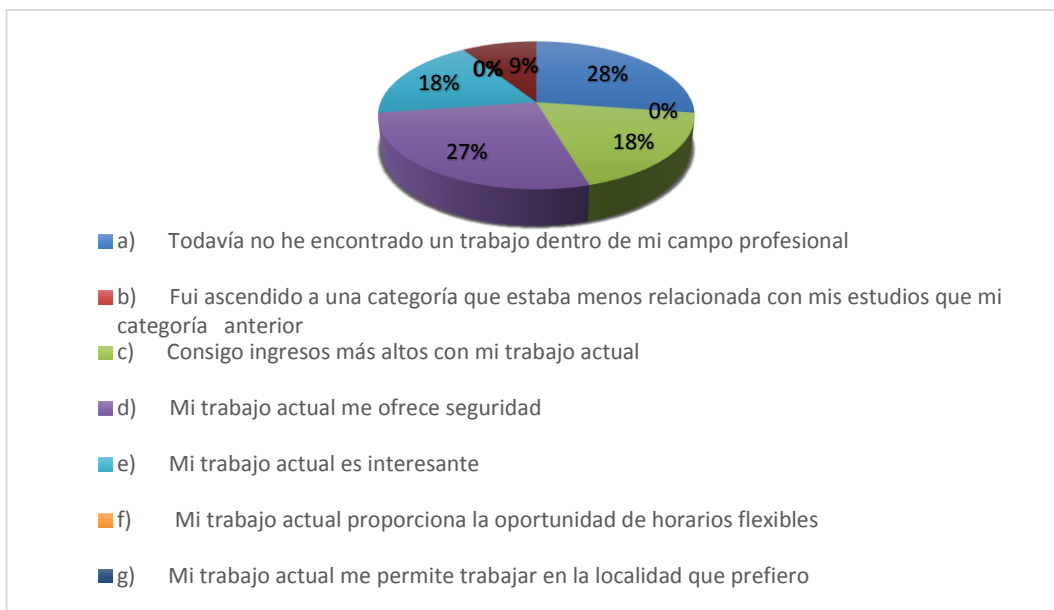
Pues si comparamos la educación que existe en la universidad especialmente en la que se imparte diseño está bajo el nivel que debería estar, por eso se necesita de mucha urgencia que con la malla que se propone ayudará a cubrir puntos huecos siempre y cuando los directivos académicos y el personal administrativo tome en cuenta cada una de las negativas que existe dentro de la institución y que analicen la clase de profesionales que se están formando.

Solo la teoría no ayuda en el medio laboral existen muchas tecnologías que hoy en día están siendo utilizadas en las empresas de Diseño Gráfico y comparando la relación entre los dos campos el educativo y el laboral necesitan de urgencia estrechase la mano.

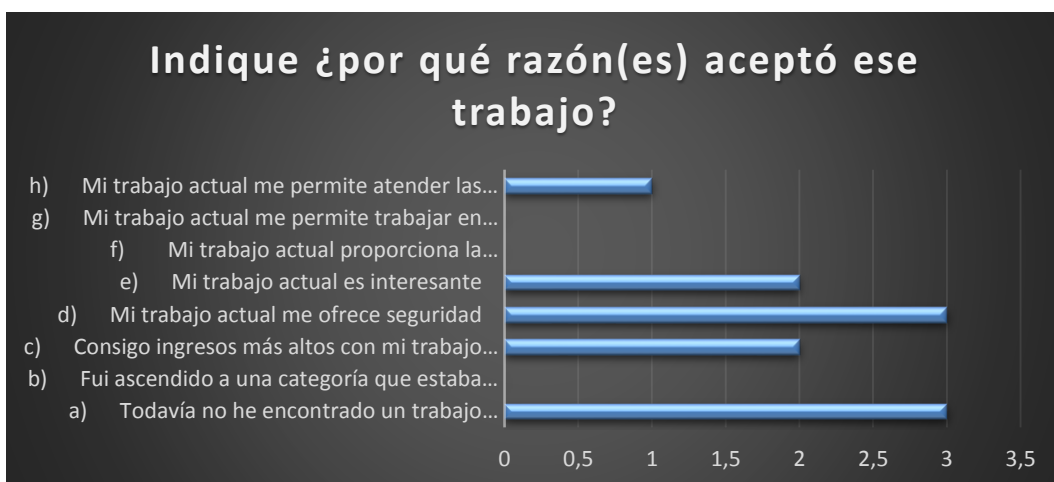
2.17. INDIQUE ¿POR QUÉ RAZÓN(ES) ACEPTÓ ESE TRABAJO?:

	r	%
a) Todavía no he encontrado un trabajo dentro de mi campo profesional	3	28%
b) Fui ascendido a una categoría que estaba menos relacionada con mis estudios que mi categoría anterior	0	0%
c) Consigo ingresos más altos con mi trabajo actual	2	18%
d) Mi trabajo actual me ofrece seguridad	3	27%
e) Mi trabajo actual es interesante	2	18%
f) Mi trabajo actual proporciona la oportunidad de horarios flexibles	0	0%
g) Mi trabajo actual me permite trabajar en la localidad que prefiero	0	0%
h) Mi trabajo actual me permite atender las obligaciones familiares	1	9%
TOTAL	11	100%

a) Todavía no he encontrado un trabajo dentro de mi campo profesional	3
b) Fui ascendido a una categoría que estaba menos relacionada con mis estudios que mi categoría anterior	0
c) Consigo ingresos más altos con mi trabajo actual	2
d) Mi trabajo actual me ofrece seguridad	3
e) Mi trabajo actual es interesante	2
f) Mi trabajo actual proporciona la oportunidad de horarios flexibles	0
g) Mi trabajo actual me permite trabajar en la localidad que prefiero	0
h) Mi trabajo actual me permite atender las obligaciones familiares	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los datos investigados el 28% todavía no han encontrado un trabajo dentro de su campo profesional, según los datos realizados.

Pues debería promover a los estudiantes que formen pequeñas microempresas, de acuerdo al estatus económico pueden en la casa misma, en sociedad, por medio de la búsqueda incondicional de clientes, de estrategias que ofrece los medios virtuales, el internet entre otros medios que aún no pueden ser descubiertos.

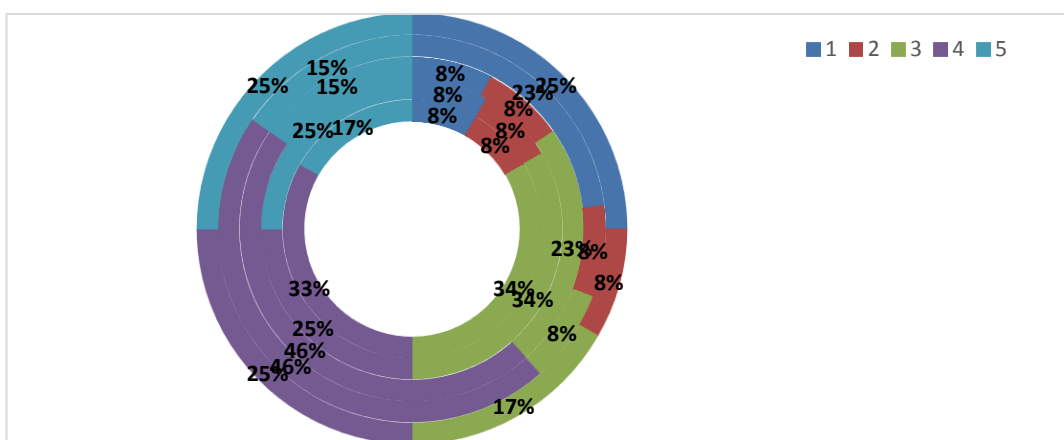
Esto se lograría mediante el conocimiento continuo que le permitirá con cada aplicación aprendida en clases acoplar con los medio mencionados y podrán tener otra idea de cómo hacer negocios con el diseño; trabajando de lo que en verdad le gusta.

2.18. ¿EN QUÉ MEDIDA ESTÁ USTED SATISFECHO CON SU TRABAJO? POR FAVOR CONSIDERE LOS SIGUIENTES ASPECTOS:

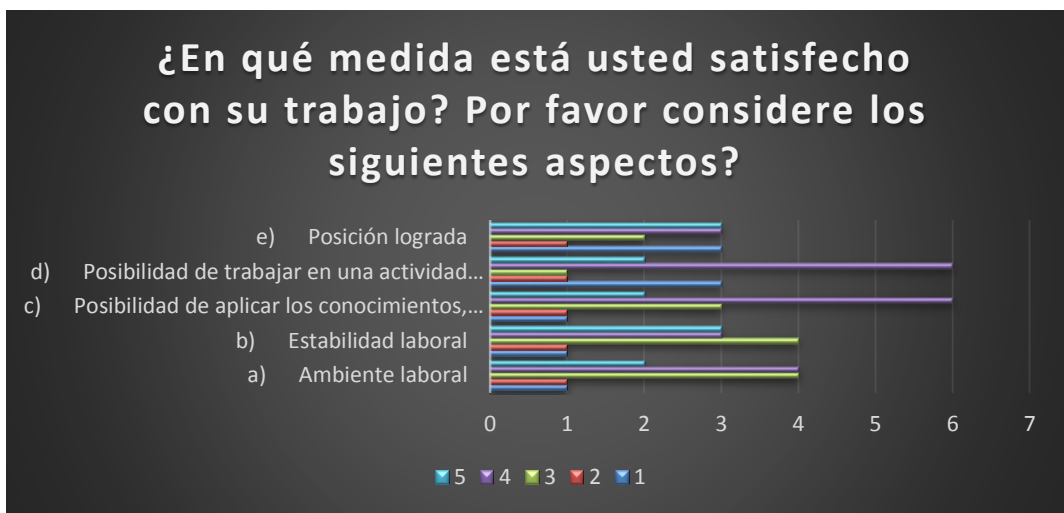
a) Ambiente laboral	r	%	b) Estabilidad laboral	r	%	c) Posibilidad de aplicar los conocimientos, destrezas y habilidades adquiridas durante sus estudios	r	%
1	1	8%	1	1	8%	1	1	8%
2	1	8%	2	1	8%	2	1	8%
3	4	34%	3	4	34%	3	3	23%
4	4	33%	4	3	25%	4	6	46%
5	2	17%	5	3	25%	5	2	15%
TOTAL	12	100%	TOTAL	12	100%	TOTAL	12	100%
d) Posibilidad de trabajar en una actividad que ofrece retos	r	%	e) Posición lograda	r	%			
1	3	23%	1	3	25%			
2	1	8%	2	1	8%			
3	1	8%	3	2	17%			

4	6	46%	4	3	25%
5	2	15%	5	3	25%
TOTAL	14	100%	TOTAL	14	100%

	1	2	3	4	5
a) Ambiente laboral	1	1	4	4	2
b) Estabilidad laboral	1	1	4	3	3
c) Posibilidad de aplicar los conocimientos, destrezas y habilidades adquiridas durante sus estudios	1	1	3	6	2
d) Posibilidad de trabajar en una actividad que ofrece retos	3	1	1	6	2
e) Posición lograda	3	1	2	3	3



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los datos investigados la medida de satisfacción que tienen los egresados graduados en consideración con el 34% es el ambiente laboral y estabilidad laboral con el 34%, según los datos realizados.

En realidad podemos ver que en estas dos competencias con mejor porcentajes buscan tal vez una estabilidad económica, o un lugar donde les acepten mas no un trabajo de acuerdo a lo planteado y vemos que es negativo pues la sociedad y los empresarios incluso han desvalorizado al Diseño Gráfico y por ende los profesionales muchas veces buscan otras oportunidades que les permitan sobrevivir.

Y por eso debemos a todos quienes formamos la cadena de diseñadores hacernos respetar por nuestro conocimiento y como recomendación a los docentes es que incentiven el amor, la creatividad y todo lo que demás este por enseñar mediante esta nueva malla propuesta, para que todos quienes necesitamos trabajar podamos tener una vida digna y de valor.

Encuesta a Empresarios

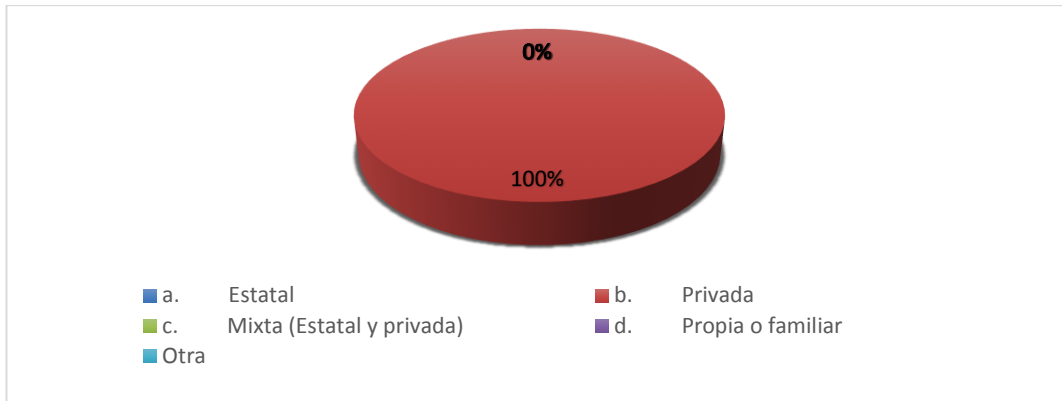
1er Encuentro Investigativo

1. SECTORIZACIÓN DE LA EMPRESA/ORGANIZACIÓN/INSTITUCIÓN

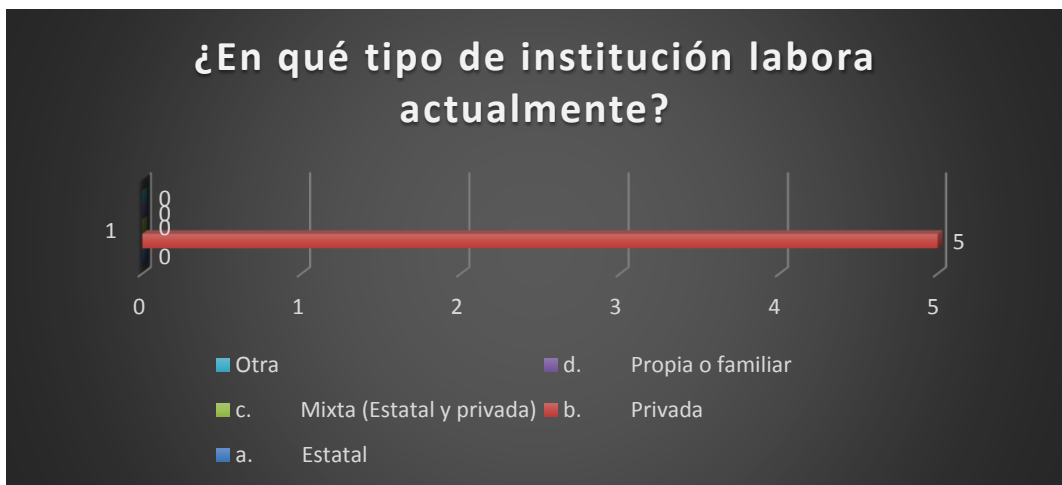
1.1. ¿A cuál de los siguientes sectores pertenece la Empresa/Organización/Institución? Marque solamente una alternativa.

	r	%
a. Estatal	0	0%
b. Privada	25	100%
c. Mixta (Estatal y privada)	0	0%
d. Propia o familiar	0	0%
Otra	0	0%
TOTAL	25	100%

a.	Estatal	0
b.	Privada	25
c.	Mixta (Estatal y privada)	0
d.	Propia o familiar	0
Otra		0



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados el 100% de las empresas son privadas,

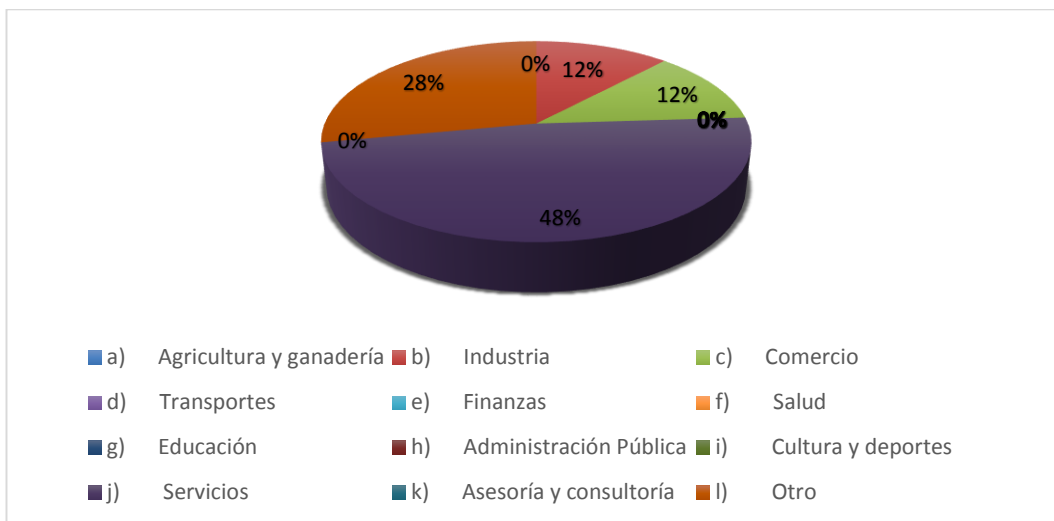
Ninguna recomendación

1.2. ¿Indique a cuál de las siguientes actividades económicas se dedica la Empresa/Organización/Institución donde trabaja?

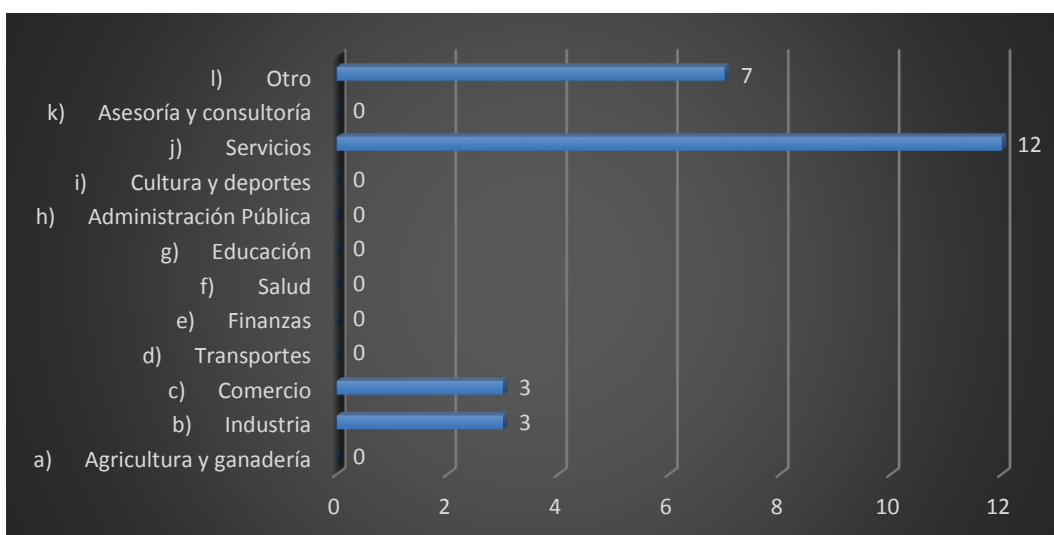
	r	%
a) Agricultura y ganadería	0	0%
b) Industria	3	12%
c) Comercio	3	12%
d) Transportes	0	0%
e) Finanzas	0	0%
f) Salud	0	0%
g) Educación	0	0%
h) Administración Pública	0	0%
i) Cultura y deportes	0	0%
j) Servicios	12	48%
k) Asesoría y consultoría	0	0%
l) Otro Diseño Publicidad	7	28%
TOTAL	25	100%

a) Agricultura y ganadería	0
b) Industria	3
c) Comercio	3
d) Transportes	0
e) Finanzas	0
f) Salud	0
g) Educación	0
h) Administración Pública	0
i) Cultura y deportes	0
j) Servicios	12

k) Asesoría y consultoría	0
l) Otro Diseño Publicidad	7



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados el 48% se dedican a la producción económica de servicios.

Como recomendación sería un estudio de campo a nivel socio económico

de las diferentes empresas para lograr buscar nuevas alternativas donde se pueda introducir el conocimiento para fortalecer a cada una de ellas.

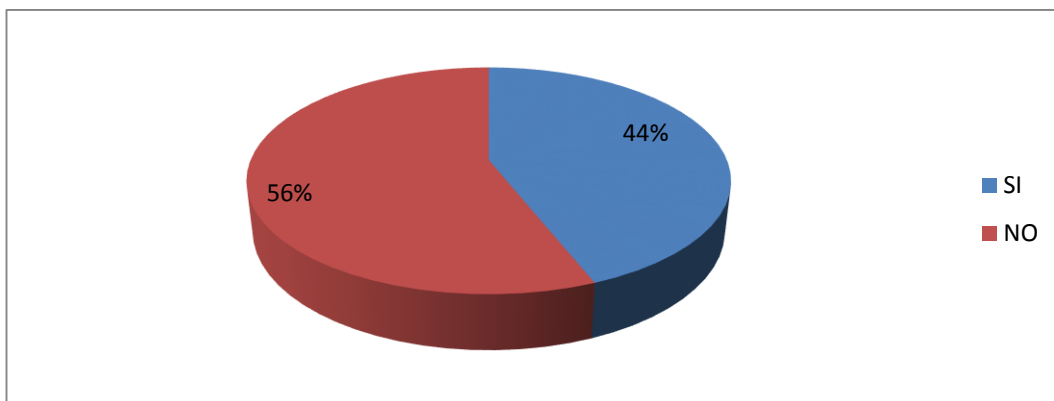
2. RELACIÓN UNIVERSIDAD/SECTOR SOCIAL, ECONÓMICO Y PRODUCTIVO.

2.1. Demanda:

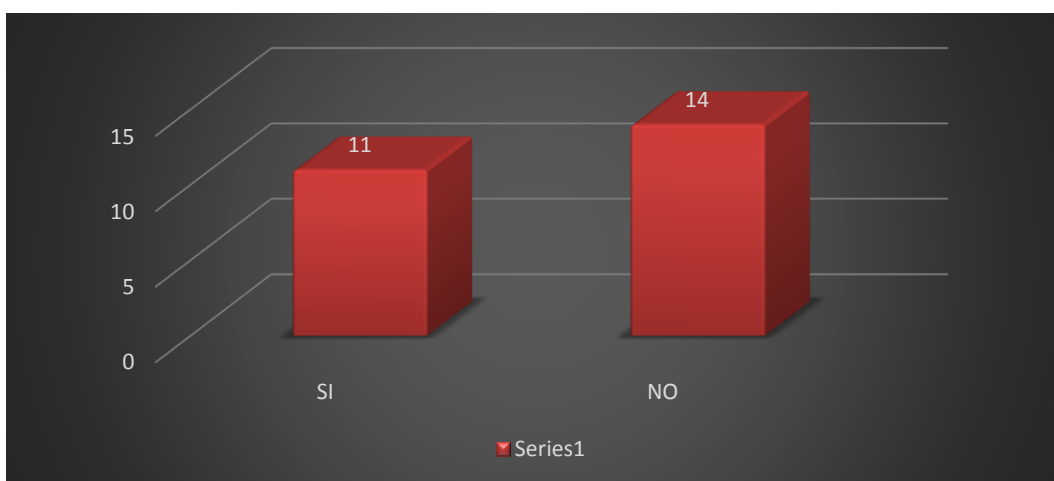
2.1.1. ¿Ha realizado algún tipo de contratación de profesionales de la Universidad Técnica del Norte en los últimos cinco años?

	r	%
SI	11	44%
NO	14	56%
TOTAL	25	100%

SI	11
NO	14



Fuente: los investigadores



Interpretación:

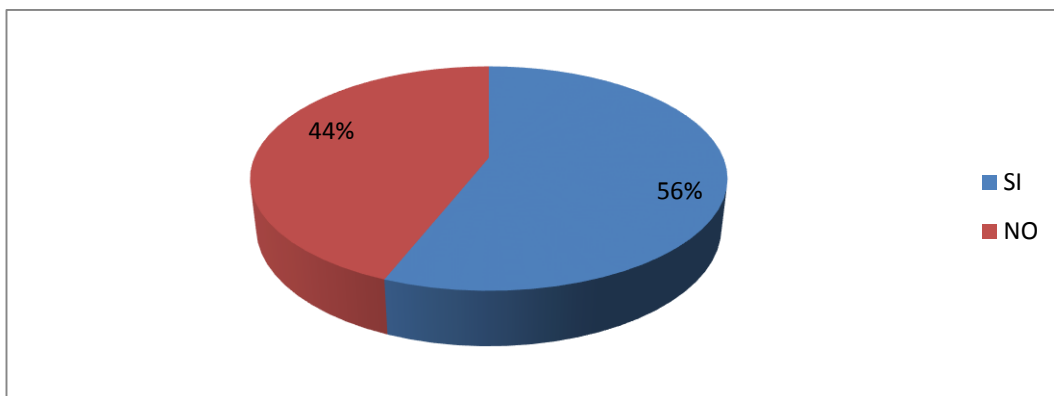
Según los resultados realizados el 56% no ha contratado profesionales de la Universidad Técnica del Norte, según los datos realizados.

Como recomendación de suma urgencia es mejorar la capacidad de los estudiantes tanto práctico como teórico, porque hay una deficiencia de profesionales en Imbabura y por lo tanto el desprestigio de la universidad en la cual cursaron sus estudios.

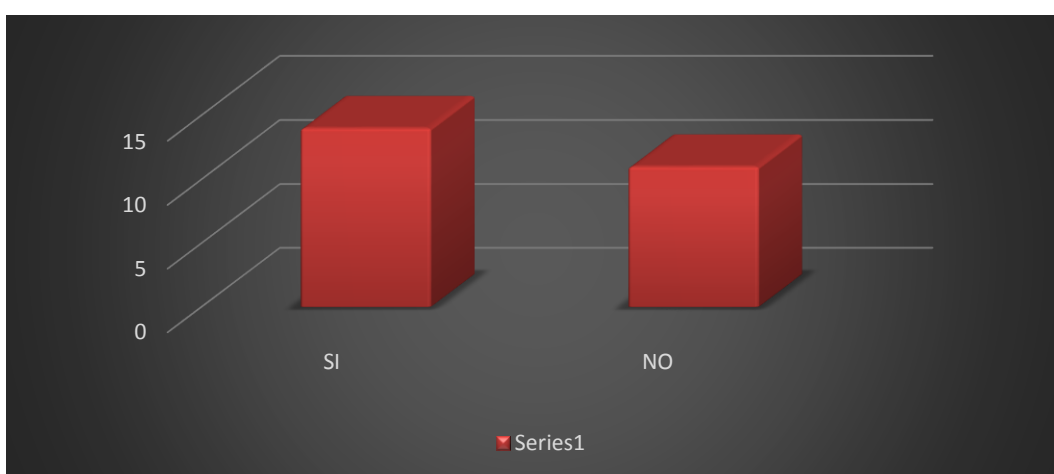
2.1.2. ¿Ha recibido estudiantes de la Universidad Técnica del Norte en Prácticas pre-profesionales (o pasantías), en los últimos cinco años?

	r	%
SI	14	56%
NO	11	44%
TOTAL	25	100%

SI	14
NO	11



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados el 56% si han aceptado practicantes de la Universidad Técnica del Norte, según los datos realizados.

Como recomendación sería tener una buena relación entre la universidad con las empresas y que puedan apoyarse mutuamente tanto el estudiante,

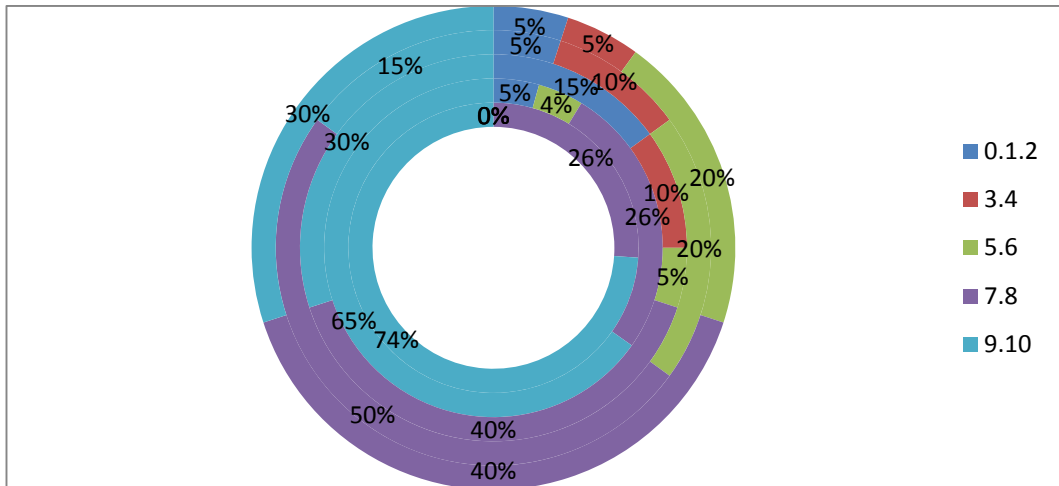
empresario y la universidad para que formen una cadena educativa de beneficios mutuos, con su respectivo apoyo incondicional ya que hay una gran cantidad de lugares que no saben de esta actividad y por ello se necesita realizarla por el bien universitario.

2.1.3. Desde el punto de vista de las necesidades de su Empresa/Organización/Institución, valore en una escala de 0 a 10, la necesidad de estos profesionales.

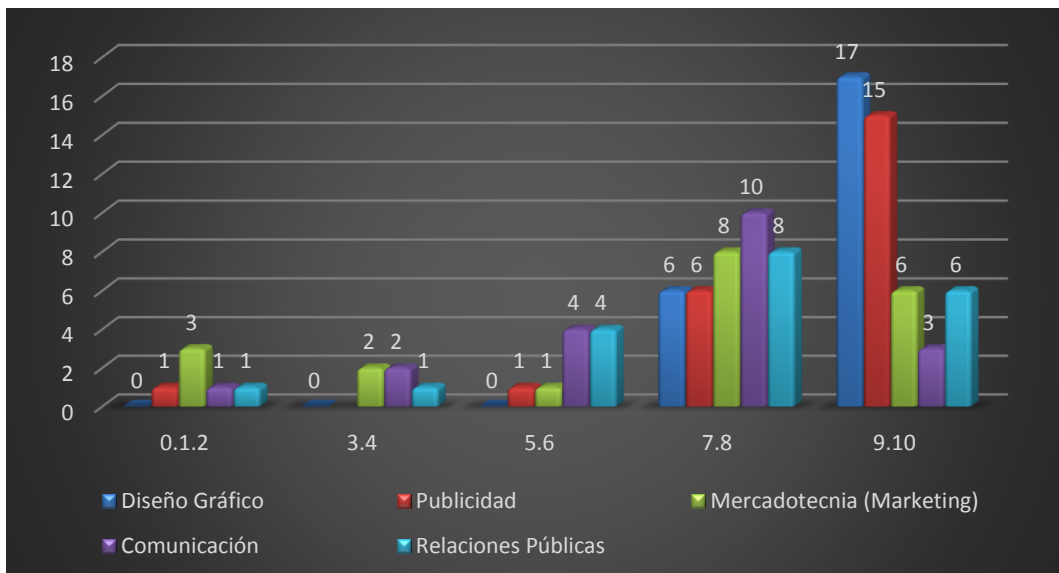
Diseño Gráfico	r	%	Publicidad	r	%	Mercadotecnia (Marketing)	r	%
Muy poco/nada necesario 0-1-2	0	0%	Muy poco/nada necesario 0-1-2	1	5%	Muy poco/nada necesario 0-1-2	3	15%
Poco Necesario 3-	0	0%	Poco Necesario	0	0%	Poco Necesario	2	10%

4			3-4			3-4		
Algo Necesario 5-6	0	0%	Algo Necesario 5-6	1	4%	Algo Necesario 5-6	1	5%
Bastante Necesario 7-8	6	26%	Bastante Necesario 7-8	6	26%	Bastante Necesario 7-8	8	40%
Muy Necesario 9-10	17	74%	Muy Necesario 9-10	15	65%	Muy Necesario 9-10	6	30%
TOTAL	23	100%	TOTAL	23	100%	TOTAL	20	100%
Comunicación	r	%	Relaciones Públicas	r	%			
Muy poco/nada necesario 0-1-2	1	5%	Muy poco/nada necesario 0-1-2	1	5%			
Poco Necesario 3-4	2	10%	Poco Necesario 3-4	1	5%			
Algo Necesario 5-6	4	20%	Algo Necesario 5-6	4	20%			
Bastante Necesario 7-8	10	50%	Bastante Necesario 7-8	8	40%			
Muy Necesario 9-10	3	15%	Muy Necesario 9-10	6	30%			
TOTAL	20	100%	TOTAL	20	100%			

IMPORTANCIA CARRERA	Muy poco/nada necesario	Poco Necesario	Algo Necesario	Bastante Necesario	Muy Necesario
	0-1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Diseño Gráfico	0	0	0	6	17
Publicidad	1	0	1	6	15
Mercadotecnia (Marketing)	3	2	1	8	6
Comunicación	1	2	4	10	3
Relaciones Públicas	1	1	4	8	6



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según las necesidades de las empresas y con resultados realizados se encuentra al Diseño Gráfico con el 74%, a la publicidad con el 65%, a mercadotecnia con el 40%, a comunicación con el 50 % ya relaciones

públicas con el 40%, según los datos realizados.

Como recomendación en Diseño Gráfico deberían implementar nuevas ideas para mejorar a los medios de trabajo y poder ofrecer nuevas alternativas de ventas, ya que muchas empresas son monótonas y existe mucha competitividad en el cantón Ibarra.

Con respecto a publicidad debería hacer un estudio ya que no todo lo que se imprime es publicidad, hoy en día existen muchas maneras que con una buena imagen digital acapare todo y para ello sería implementar seminarios en vivo con estrategias en publicidad dados en la universidad para los empresarios.

Con respecto a mercadotecnia deberían hacerle como una de las materias principales con más profundidad, porque es la que ayuda a ganar al cliente y vender, que mejor si eso estuviera funcionando al 100% en las empresas.

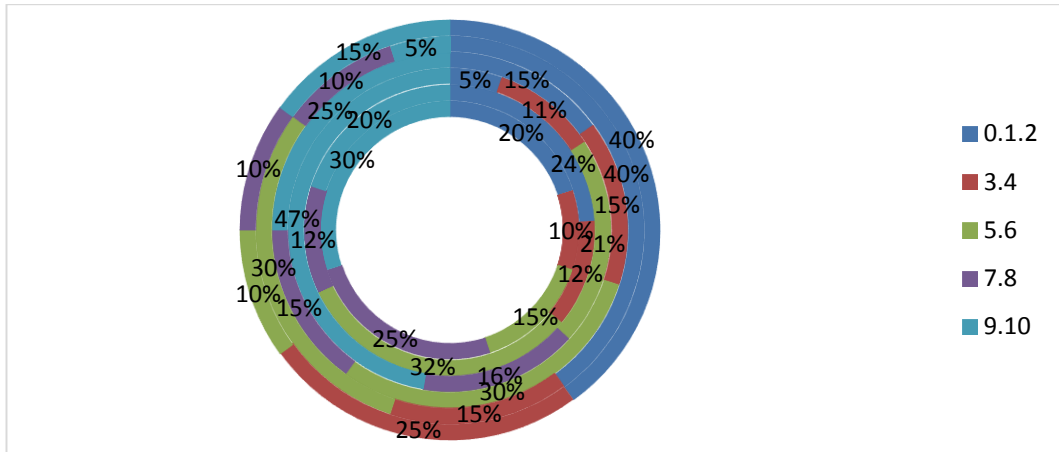
Con respecto a comunicación se debería mejorar el uso adecuado de todo lo que está al alcance en todo el programa de estudio, ya que el conocimiento hace que las personas se puedan expresar de manera fluida dando una mejor expectativa de la persona.

Con respecto a relaciones públicas debería haber una interrelación entre docentes y empresarios para que intercambien conocimientos de lo que se necesita mutuamente en lo laboral y en lo educativo esto permitirá ser de apoyo para los estudiantes que están en proceso de aprendizaje.

Contabilidad Superior y Auditoría	r	%	Diseño de Modas	r	%	Arte	r	%
-----------------------------------	---	---	-----------------	---	---	------	---	---

CPA.								
Muy poco/ nada necesario 0-1-2	4	20%	Muy poco/ nada necesario 0-1-2	6	24%	Muy poco/ nada necesario 0-1-2	1	5%
Poco Necesario 3-4	2	10%	Poco Necesario 3-4	3	12%	Poco Necesari o 3-4	2	11%
Algo Necesario 5-6	3	15%	Algo Necesario 05-jun	8	32%	Algo Necesari o 5-6	4	21%
Bastante Necesario 7 - 8	5	25%	Bastante Necesario 7 - 8	3	12%	Bastante Necesari o 7 - 8	3	16%
Muy Necesario 9 - 10	6	30%	Muy Necesario 9 - 10	5	20%	Muy Necesari o 9 - 10	9	47%
TOTAL	20	100%	TOTAL	25	100%	TOTAL	19	100 %
Diseño Industrial	r	%	Secretariado Ejecutivo	r	%	Psicología	r	%
Muy poco/ nada necesario 0-1-2	3	15%	Muy poco/ nada necesario 0-1-2	8	40%	Muy poco/ nada necesario 0-1-2	8	40%
Poco Necesario 3-4	3	15%	Poco Necesario 3-4	3	15%	Poco Necesari o 3-4	5	25%
Algo Necesario 5-6	6	30%	Algo Necesario 5-6	6	30%	Algo Necesari o 5-6	2	10%
Bastante Necesario 7 - 8	3	15%	Bastante Necesario 7 - 8	2	10%	Bastante Necesari o 7 - 8	2	10%
Muy Necesario 9 - 10	5	25%	Muy Necesario 9 - 10	1	5%	Muy Necesari o 9 - 10	3	15%
TOTAL	20	100%	TOTAL	20	100%	TOTAL	20	100 %

Contabilidad Superior y Auditoría CPA.	4	2	3	5	6
Diseño de Modas	6	3	8	3	6
Arte	1	2	4	3	9
Diseño Industrial	3	3	6	3	5
Secretariado Ejecutivo	8	3	6	2	1
Psicología	8	5	2	2	3



Fuente: los investigadores

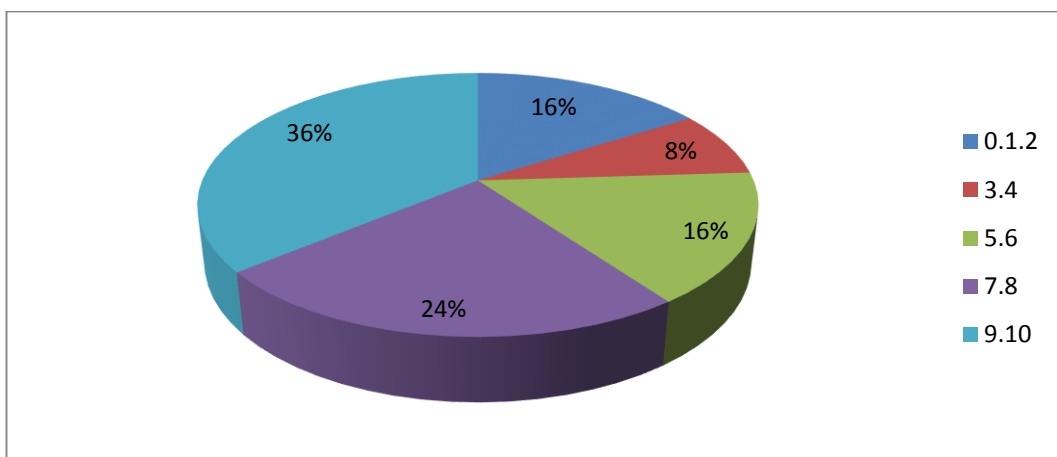


3. DEMANDA DE PROFESIONALES

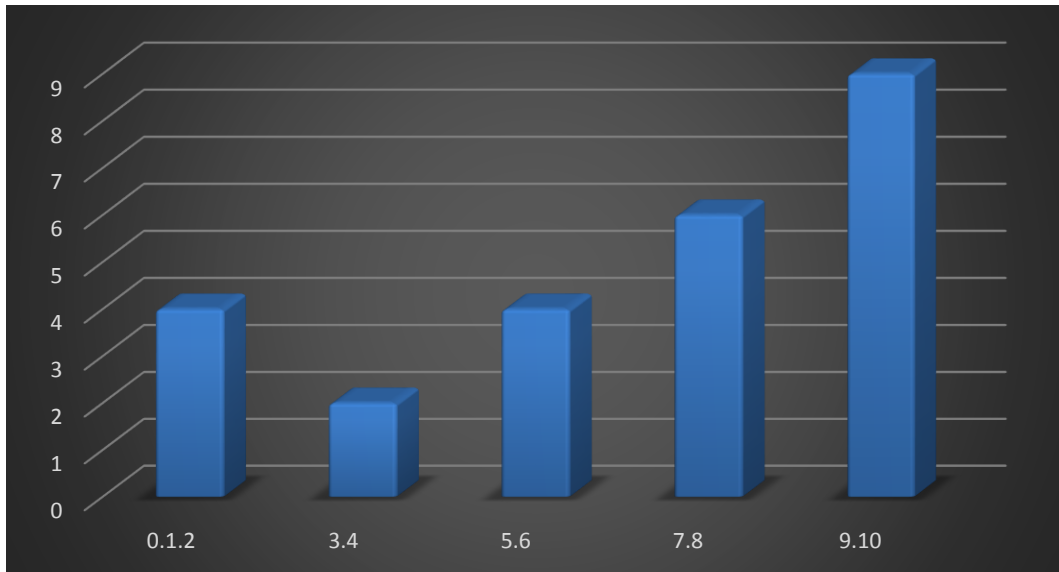
3.1. Cuando contrata a un graduado/egresado universitario, indique en una escala de 0 a 10 ¿cuál es el grado de importancia que le da a la Universidad en la que cursó estudios?

	r	%
Muy poco/ nada necesario 0-1-2	4	16%
Poco Necesario 3-4	2	8%
Algo Necesario 5-6	4	16%
Bastante Necesario 7 - 8	6	24%
Muy Necesario 9 - 10	9	36%
TOTAL	20	100%

Muy poco/ nada importante	Poco Interés	Algún Interés	Bastante Interés	Mucho Interés
0-1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
4	2	4	6	9



Fuente: los investigadores



Interpretación:

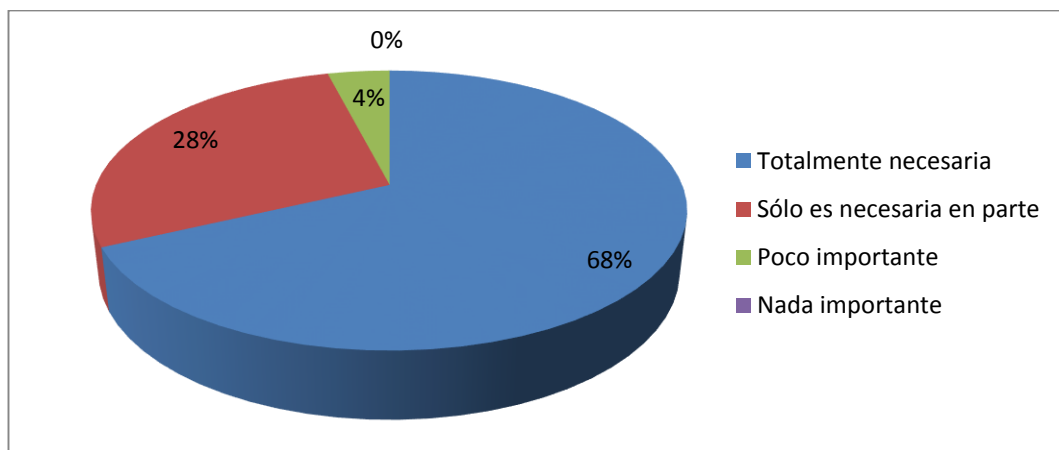
Según el grado de importancia que le da a la Universidad al momento de contratar a un egresado graduado es del 36%, según los datos realizados.

Como recomendación sería incentivar a los empresarios a la superación mediante personal capaz, ya que a la hora de elegir a un empleado que mejor si es eficaz y de una universidad con prestigio, para que pueda asumir la responsabilidad al momento de trabajar por medio de currículos y pensum enviados a las empresas, dando nuevas alternativas creativas para mejorar el ámbito laboral.

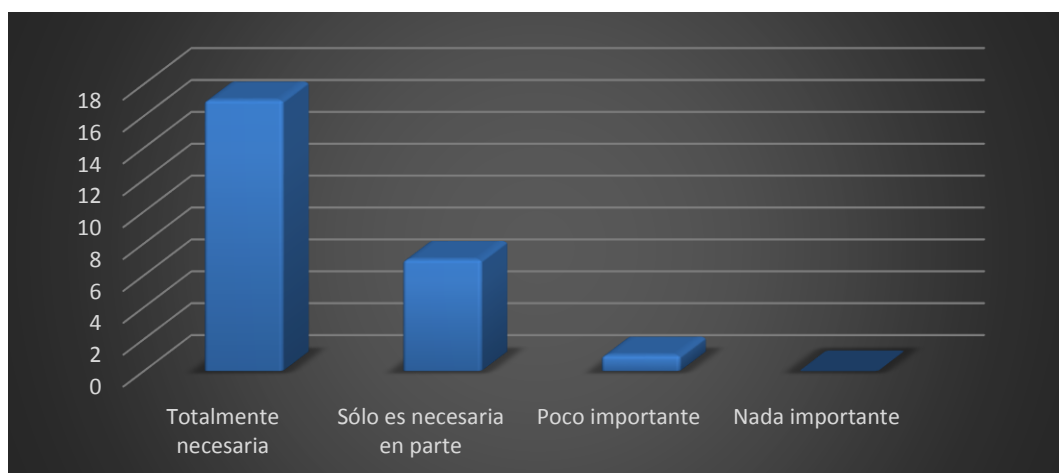
3.2. ¿En qué medida considera necesaria una adaptación inicial (o de entrada) del perfil o formación de origen del candidato con respecto a las características del empleo a cubrir?

	r	%
Totalmente necesaria	17	68%
Sólo es necesaria en parte	7	28%
Poco importante	1	4%
Nada importante	0	0%
TOTAL	25	100%

Totalmente necesaria	17
Sólo es necesaria en parte	7
Poco importante	1
Nada importante	0



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según el grado de importancia que le da a la universidad al momento de contratar a un egresado graduado es del 36% según los datos realizados.

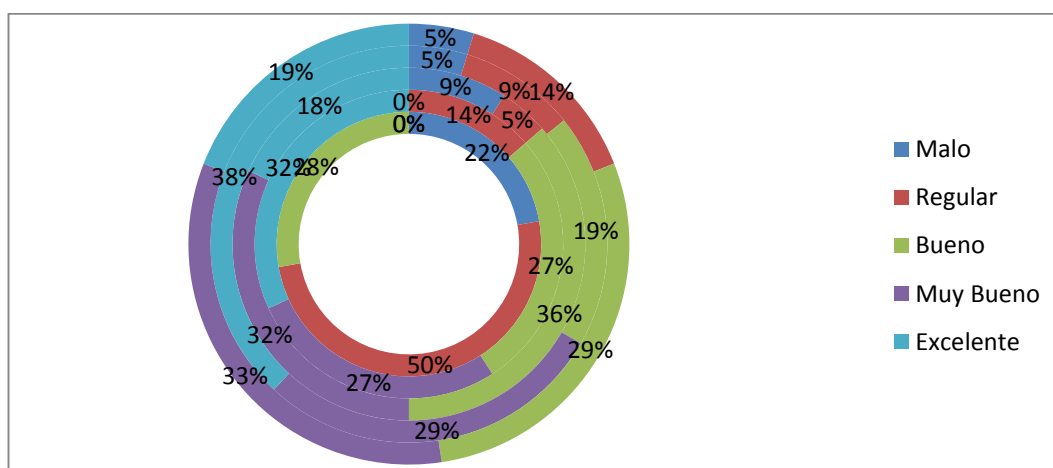
Como recomendación sería, totalmente mejorar la educación ya que es muy importante una buena adaptación inicial, porque eso quiere decir que la educación recibida es la correcta y que no necesita de alguna ayuda para ejercer el trabajo que va a ocupar; desde el mismo momento que se ingresa a la universidad hasta el momento en que se retira deberían hacer programas de estudio interno y externo con los docentes capacitados para que cada uno de ellos fortalezcan su conocimiento y no necesiten de ayuda, si no que puedan desempeñarse solos y dándole un buen agradecimiento a la universidad por el conocimiento adquirido.

4. COMPETENCIAS DE LOS PROFESIONALES

4.1. ¿En qué medida él o los Egresados/Graduados de la UTN bajo su dirección, aplican en su trabajo los conocimientos, habilidades, destrezas adquiridas durante su formación profesional?

Dominio de Idioma extranjero	r	%	Dominio de Informática	r	%	Planificación, coord. y orga.	r	%
1	4	22%	1	0	0%	1	2	9%
2	9	50%	2	3	14%	2	1	5%
3	5	28%	3	6	27%	3	8	36%
4	0	0%	4	6	27%	4	7	32%
5	0	0%	5	7	32%	5	4	18%
TOTAL	18	100%	TOTAL	22	100%	TOTAL	22	100%
Habilidad para resolver problemas	r	%	Capacidad de análisis y síntesis	r	%			
1	1	5%	1	1	5%			
2	2	9%	2	3	14%			
3	4	19%	3	6	29%			
4	6	29%	4	7	33%			
5	8	38%	5	4	19%			
TOTAL	21	100%	TOTAL	21	100%			

Nº	COMPETENCIAS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
1.	Dominio de Idioma extranjero	4	9	5	0	0
2.	Dominio de Informática	0	3	6	6	7
3.	Planificación, coordinación y organización	2	1	8	7	4
4.	Habilidad para resolver problemas	1	2	4	6	8
5.	Capacidad de análisis y síntesis	1	3	6	7	4



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según si aplican en su trabajo los conocimientos, habilidades, destrezas adquiridos los estudiantes en dominio del idioma extranjero con el 50%, en dominio de Informática con el 32%, en planificación, coordinación y organización con el 36%, en habilidad para resolver problemas con el 38%, en capacidad de análisis y síntesis con el 33% según los datos realizados.

Como recomendación en dominio del idioma extranjero hay que mejorar para llegar al 100%, pues las oportunidades de trabajo crecen y el idioma inglés es universal, por ello deberían ser más intensas las conversaciones en el dentro del aula donde imparten Diseño Gráfico como por fuera de la universidad (CAI) ya que la práctica mejora la calidad e incluso los docentes deberían saber el idioma.

En dominio de la informática debería mejorar con profesores capacitados en el uso y manejo de las computadoras como también el dominio de los programas adecuados para que puedan tener un desempeño claro y preciso.

En planificación, coordinación y organización desde un punto de vista si no

hay una educación ordenada no existirá ninguna de ellas, así que deberían mejorar la calidad en estos puntos específicos para un excelente desempeño profesional del graduado o egresado.

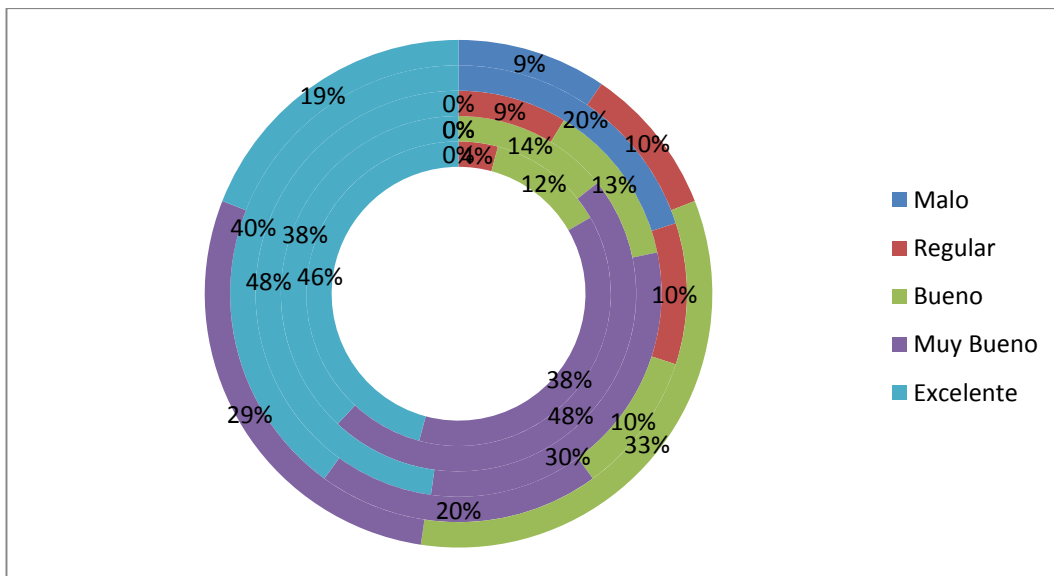
En habilidad para resolver problemas, se debería trabajar en conjunto ya que hay muchas necesidades por las demás carreras que demandan de diseñadores, lo que pondría tomar los estudiantes como retos y experiencias para el campo laboral.

En capacidad de análisis y síntesis, deberían hacer más investigaciones internas y externas como parte de estudio durante el proceso de educación, para que al momento de trabajar puedan saber cuál es el mejor método al momento de realizar los diseños con sus debidas características.

Habilidad para aprender	r	%	Capacidad de reflex. sobre su pro trabajo	r	%	Creatividad e innovación	r	%
1	0	0%	1	0	0%	1	0	0%
2	1	4%	2	0	0%	2	2	9%
3	3	12%	3	3	14%	3	3	13%
4	9	38%	4	10	48%	4	7	30%
5	11	46%	5	8	38%	5	11	48%
TOTAL	24	100%	TOTAL	21	100%	TOTAL	23	100%
Trabajo bajo presión	r	%	Administración del tiempo	r	%			
1	4	20%	1	2	9%			
2	2	10%	2	2	10%			
3	2	10%	3	7	33%			
4	4	20%	4	6	29%			
5	8	40%	5	4	19%			
TOTAL	23	100%	TOTAL	21	100%			

6.	Habilidad para aprender	0	1	3	9	11
7.	Capacidad de reflexión sobre su propio trabajo	0	0	3	10	8

8.	Creatividad e innovación	0	2	3	7	11
9.	Trabajo bajo presión	4	2	2	4	8
10.	Administración del tiempo	2	2	7	6	4



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según si aplican en su trabajo los conocimientos, habilidades, destrezas adquiridos los estudiantes en habilidad para aprender con el 46%, en capacidad de reflexión sobre su propio trabajo con el 48%, en creatividad e

innovación 48%, en trabajo bajo presión con el 40%, en administración del tiempo con el 33% según los datos realizados.

Como recomendación en habilidad en aprender, ya que no tenemos un índice alto deberían perfeccionar con más práctica para mejorar los conocimientos y habilidades personales.

En capacidad de reflexión sobre su propio trabajo, se debería saber todo acerca del diseño, su uso, que tipo de maquinarias existen, conceptos, manejos de cada una de ellos para poder mejorar y tener una mejor perspectiva de la carrera y saber para que se está preparando.

En creatividad e innovación, existe mucha deficiencia ya que se está preparando estudiantes con la misma capacidad sin mejorar cada año y sin implementar alternativas nuevas que van con la creatividad, para ello se debería mejorar con la capacitación de personas extranjeras o nacionales que sepan de creatividad e innovación, ya que en países avanzados se encuentran sumamente avanzados en estas actividades.

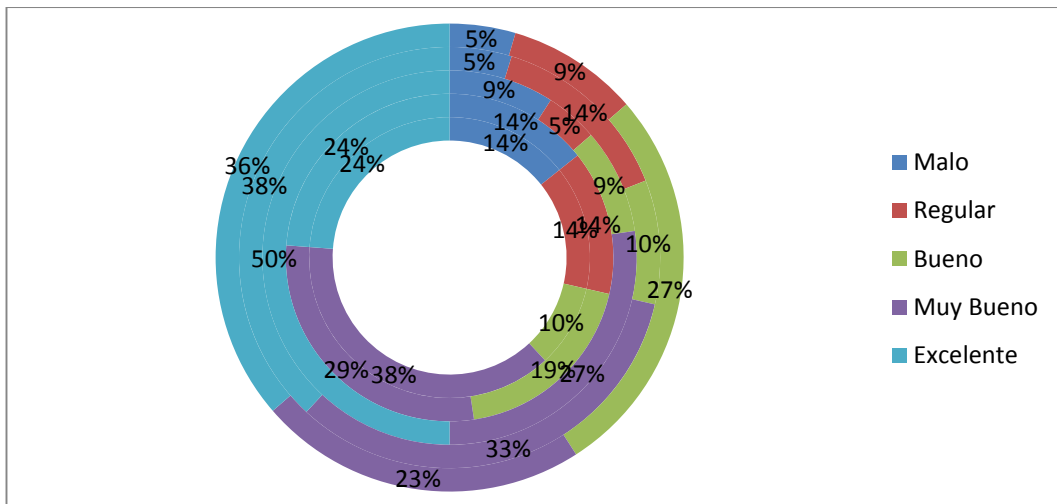
En trabajo bajo presión, deberían presionar a los estudiantes con trabajos fuertes para lograr un buen desempeño laboral, ya que existen empresas que son muy movidas en el mercado y necesita de gente ágil que se puedan desempeñar con mucha facilidad.

En administración del tiempo, se debería hacer un programa donde los estudiantes tengan más presión con los trabajos en clase; haciendo cumplir el límite de entrega con lo que hará que puedan administrar su trabajo y

tiempo, permitiéndoles desarrollar para lograr desempeñarse de mejor forma a futuro.

Capacidad para negociar	r	%	Trabaja independientemente	r	%	Trabajar en equipo	r	%
1	3	14%	1	3	14%	1	2	9%
2	3	14%	2	3	14%	2	1	5%
3	2	10%	3	4	19%	3	2	9%
4	8	38%	4	6	29%	4	6	27%
5	5	24%	5	5	24%	5	11	50%
TOTAL	21	100%	TOTAL	21	100%	TOTAL	22	100%
Iniciativa para tomar decisiones	r	%	Capacidad de adaptación a nuevas situaciones	r	%			
1	1	5%	1	1	5%			
2	3	14%	2	2	9%			
3	2	10%	3	6	27%			
4	7	33%	4	5	23%			
5	8	38%	5	8	36%			
TOTAL	21	100%	TOTAL	22	100%			

11.	Capacidad para negociar	3	3	2	8	5
12.	Trabaja independientemente	3	3	4	6	5
13.	Trabajar en equipo	2	1	2	6	11
14.	Iniciativa para tomar decisiones	1	3	2	7	8
15.	Capacidad de adaptación a nuevas situaciones	1	2	6	5	8



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según si aplican en su trabajo los conocimientos, habilidades, destrezas adquiridos los estudiantes en capacidad para negociar con el 38%, en trabaja independientemente con el 29 %, trabajar en equipo con el 50%, en iniciativa para tomar decisiones con el 38%, en capacidad de adaptación a nuevas situaciones con 36% según los datos realizados.

En capacidad para negociar, debería hacer producir ideas y poder venderlas en el mercado laboral por medio del apoyo de la universidad con mayor frecuencia de exposiciones y trabajos, teniendo contacto con los empresarios directamente, logrando mejorar la capacidad para negociar.

Como recomendación en trabaja independientemente, se debería hacer que los estudiantes produzcan ideas solos; para ello los docentes por año deberían realizar trabajos en clases donde tenga una actividad y puedan soltar todos los conocimientos que debe tener un trabajo individual.

En trabajar en equipo, deben tener primero conocimiento y diálogo sin ello

no hay un trabajo en equipo, para eso debería fomentar trabajos internos y de desempeño laboral grupal ya que todas las personas tienen la capacidad de hacerlo, otra sería que con lo grupal puedan intercambiar y adquirir nuevos conocimientos extra-personales y lograr un desempeño de excelencia académica.

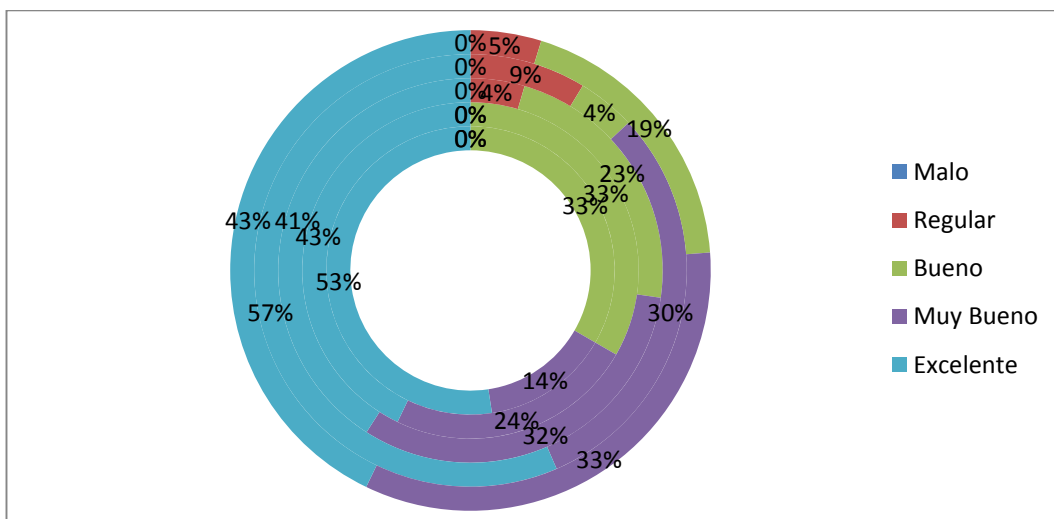
En iniciativa para tomar decisiones, se debería forjar la personalidad de cada estudiante para hacerlos independientes mediante un estudio intensivo con exposiciones continuas de la materia dada en clase, entre otras ideas que puedan ayudar, donde puedan estar al tanto y al momento de actuar no puedan dar las respuestas equivocadas.

En capacidad de adaptación a nuevas situaciones, se debería estar siempre a la vanguardia de los conocimientos adquiridos y por adquirir para ello la universidad siempre tiene que estar al tanto de nuevas tecnologías, ideas, conocimientos que sale al mercado para implementar y hacer que los estudiantes puedan desenvolverse mejor al medio.

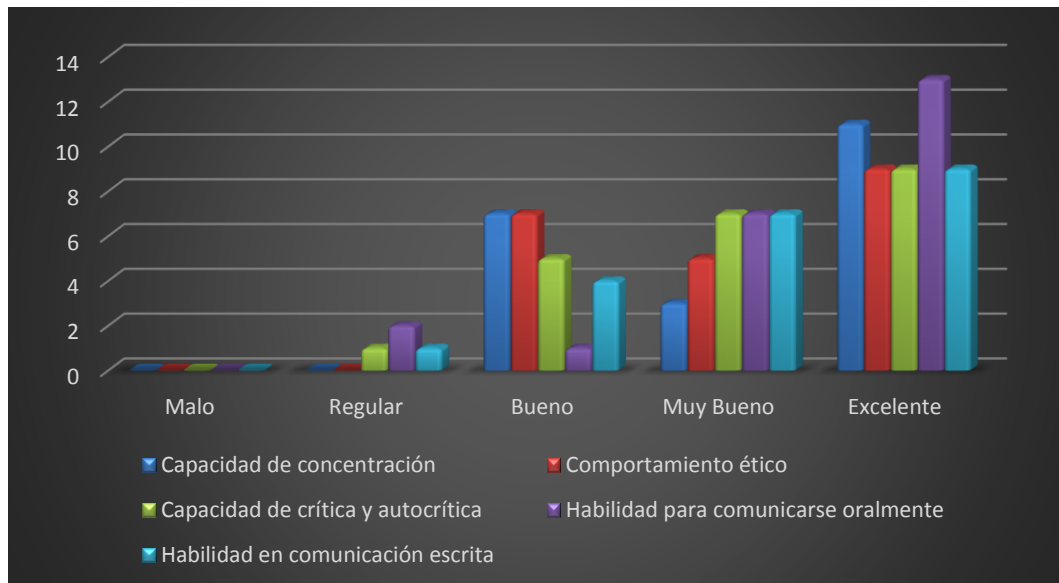
Capacidad de	r	%	Comportamiento	r	%	Capacidad de	r	%
---------------------	----------	----------	-----------------------	----------	----------	---------------------	----------	----------

concentración			ético			crítica y autocrítica		
1	0	0%	1	0	0%	1	0	0%
2	0	0%	2	0	0%	2	1	4%
3	7	33%	3	7	33%	3	5	23%
4	3	14%	4	5	24%	4	7	32%
5	11	53%	5	9	43%	5	9	41%
TOTAL	21	100%	TOTAL	21	100%	TOTAL	22	100%
Habilidad para comunicarse oralmente	r	%	Habilidad en comunicación escrita	r	%			
1	0	0%	1	0	0%			
2	2	9%	2	1	5%			
3	1	4%	3	4	19%			
4	7	30%	4	7	33%			
5	13	57%	5	9	43%			
TOTAL	23	100%	TOTAL	21	100%			

16	Capacidad de concentración	0	0	7	3	11
17.	Comportamiento ético	0	0	7	5	9
18.	Capacidad de crítica y autocrítica	0	1	5	7	9
19.	Habilidad para comunicarse oralmente	0	2	1	7	13
20.	Habilidad en comunicación escrita	0	1	4	7	9



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según si aplican en su trabajo los conocimientos, habilidades, destrezas adquiridos los estudiantes en capacidad de concentración con el 53%, en comportamiento ético con el 43%, en capacidad de crítica y autocrítica con el 41%, en habilidad para comunicarse oralmente con el 57%, en habilidad en comunicación escrita con el 43%, según los datos realizados.

Como recomendación en capacidad de concentración, se debería mejorar la enseñanza de los docentes y la educación implementando más creatividad en clase y más apoyo de parte de la universidad, así tener mejor aprendizaje y lograr un buen desempeño laboral.

En comportamiento ético, se debería contratar personas capaces para formar un estudiante con ética, dedicados solo a los valores morales, que tengan principios y que puedan demostrar ante la sociedad, para lograr personas con el 100% en educación.

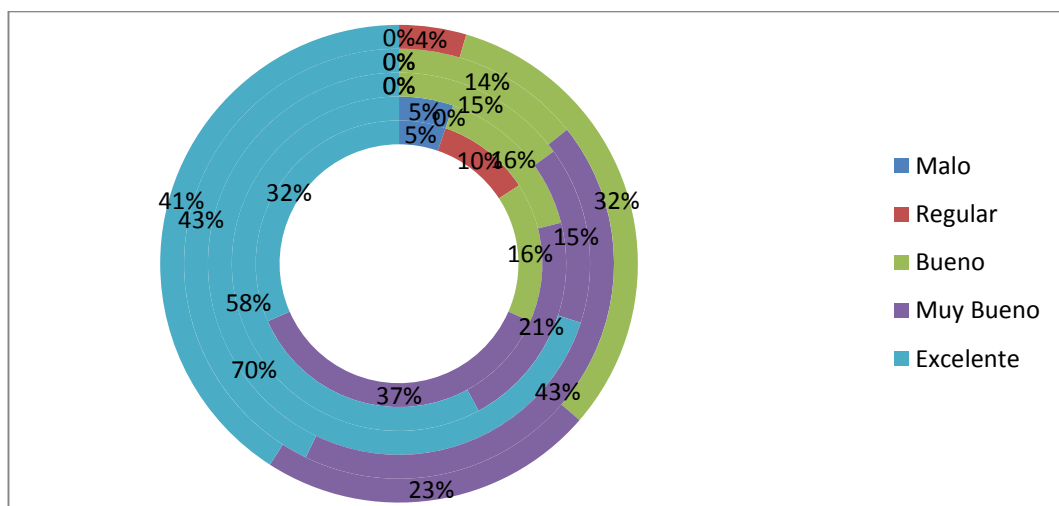
En capacidad de crítica y autocrítica, deberían por medio de exposiciones evaluar con personas calificadas cada trabajo para corregir las falencias de los estudiantes, haciéndolo de manera constructiva, para lograr que los estudiantes tenga mayor fuerza al recibir una crítica y a la vez para que se desempeñe mejor su habilidad en la que está aprendiendo.

En habilidad para comunicarse oralmente, deberían apoyar a la utilización de los medios existentes en la universidad, donde los estudiantes puedan utilizar los estudios de comunicación logrando que pierdan el miedo y puedan desarrollar el hábito de un lenguaje fluido mejorando el desenvolvimiento en el campo laboral y social.

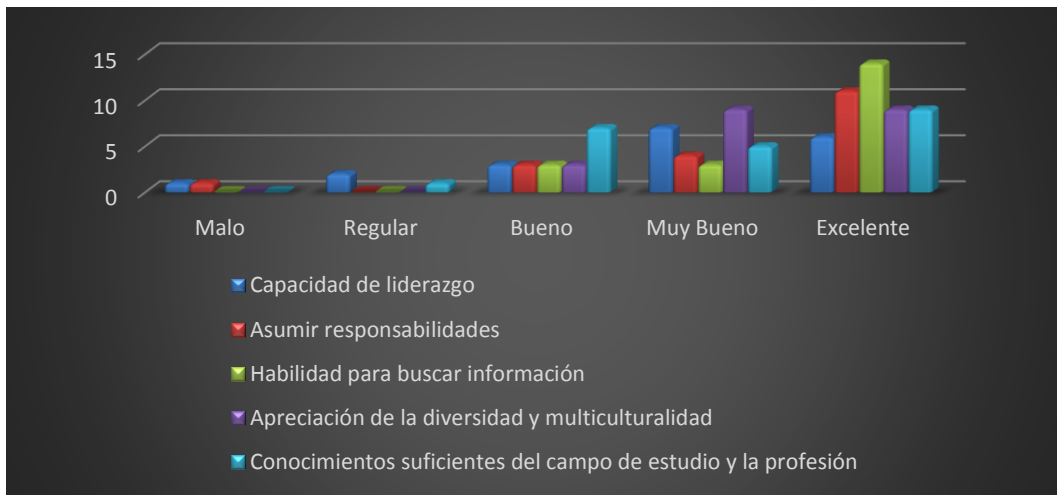
En habilidad en comunicación escrita, se debería mejorar haciendo trabajos más escritos con mayor frecuencia, ya que el modernismo ahora hace que las personas se hagan más independientes de la tecnología y una buena ortografía en el diseño hace menos pérdida de trabajo.

Capacidad de liderazgo	r	%	Asumir responsabilidades	r	%	Habilidad para buscar información	r	%
1	1	5%	1	1	5%	1	0	0%
2	2	10%	2	0	0%	2	0	0%
3	3	16%	3	3	16%	3	3	15%
4	7	37%	4	4	21%	4	3	15%
5	6	32%	5	11	58%	5	14	70%
TOTAL	18	100%	TOTAL	19	100%	TOTAL	20	100%
Apreciación de la diversidad y multiculturalidad	r	%	Conocimientos suficientes del campo de estudio y la profesión	r	%			
1	0	0%	1	0	0%			
2	0	0%	2	1	4%			
3	3	14%	3	7	32%			
4	9	43%	4	5	23%			
5	9	43%	5	9	41%			
TOTAL	21	100%	TOTAL	22	100%			

21.	Capacidad de liderazgo	1	2	3	7	6
22.	Asumir responsabilidades	1	0	3	4	11
23.	Habilidad para buscar información	0	0	3	3	14
24.	Apreciación de la diversidad y multiculturalidad	0	0	3	9	9
25.	Conocimientos suficientes del campo de estudio y la profesión	0	1	7	5	9



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según si aplican en su trabajo los conocimientos, habilidades, destrezas adquiridos los estudiantes en capacidad de liderazgo con el 37%, en asumir responsabilidades con el 58%, en habilidad para buscar información con el 70%, en apreciación de la diversidad y multiculturalidad con el 43%, en conocimientos suficientes del campo de estudio y la profesión con el 41% según los datos realizados.

Como recomendación en capacidad de liderazgo, como universidad de prestigio donde educan a estudiantes para el futuro y como vemos que se está fallando en ese objetivo se deberían siempre estar pendientes tanto docentes, autoridades principales de todo lo que acontece internamente y externamente logrando corregir ciertos errores, modificando, mejorando y a la vez cumpliendo el objetivo de educar profesionales líderes para la zona norte de Imbabura.

En asumir responsabilidades, deberían trabajar con todos los estudiantes haciendo proyectos para lograr producir internamente en conjunto con los

docentes y autoridades, utilizando los medios para realizar trabajos profesionales y de mucha responsabilidad ya que de ello está el aumento de valoración en la educación de la universidad.

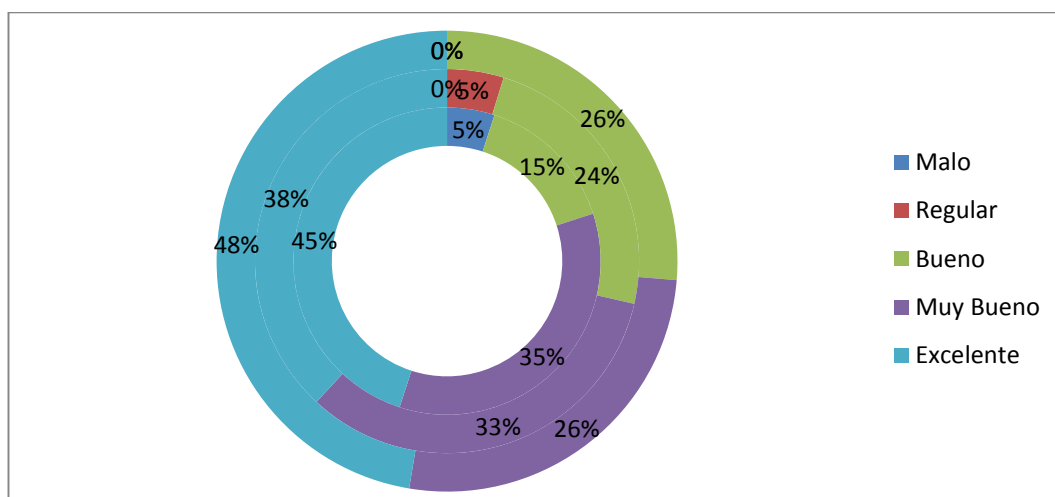
En habilidad para buscar información, de acuerdo a que avanza la tecnología y que no solo es teoría si no también la práctica como recurso para mejorar en buscar información se debería mejorar la infraestructura adaptando equipamiento de primera, eso hará que los estudiantes conozcan más a fondo su carrera y tengan una nueva perspectiva del conocimiento en su mente, logrando una búsqueda de conocimiento continuo y exacto para sostenerse en el ámbito laboral sin ningún problema.

En apreciación de la diversidad y multiculturalidad, existen variedades de cosas y cultura que nos rodean y por eso la universidad debería preparar personas con diversidad de pensamiento para no tener problemas al momento de trabajar.

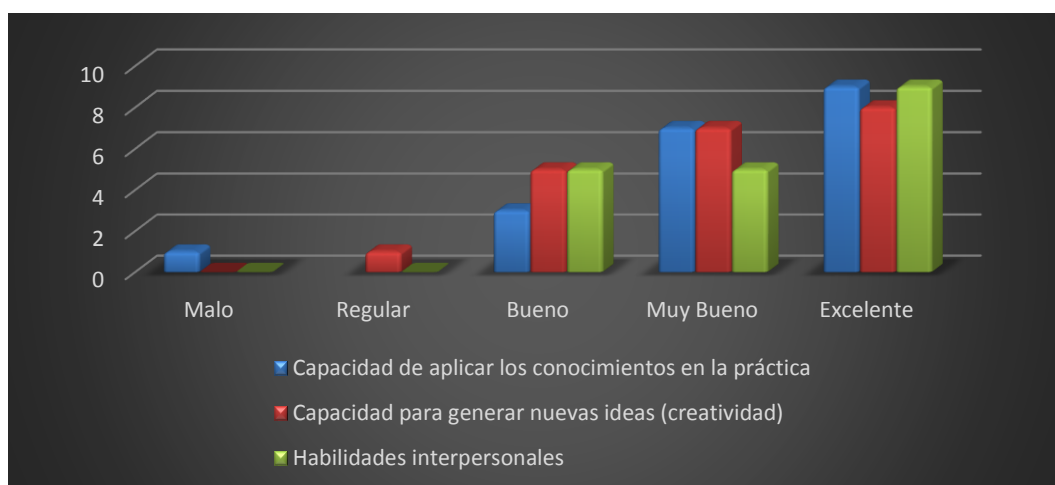
En conocimientos suficientes del campo de estudio y la profesión, para tener un buen conocimiento se necesita de buenos docentes ya, que son el eje fundamental del crecimiento de un profesional y son quienes nos encaminan en el campo del estudio y la profesión; sin ello no se sabría a que dedicarse el profesional, entonces deberían contratar la universidad personas experimentadas tanto como en el trabajo y a la vez preparadas en la educación, para que con sus experiencias puedan encaminar de forma excelente a los profesionales de la universidad.

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	r	%	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)	r	%	Habilidades interpersonales	r	%
1	1	5%	1	0	0%	1	0	0%
2	0	0%	2	1	5%	2	0	0%
3	3	15%	3	5	24%	3	5	26%
4	7	35%	4	7	33%	4	5	26%
5	9	45%	5	8	38%	5	9	48%
TOTAL	20	100%	TOTAL	21	100%	TOTAL	19	100%

26.	Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	1	0	3	7	9
27.	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)	0	1	5	7	8
28.	Habilidades interpersonales	0	0	5	5	9



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según si aplican en su trabajo los conocimientos, habilidades, destrezas adquiridos los estudiantes en capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica con el 45%, en capacidad para generar nuevas ideas (creatividad) con el 38%, en habilidades interpersonales con el 48% según los datos realizados.

Como recomendación en capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, se debería sumamente mejorar ya que en la universidad solo hay teoría y poca práctica, lo fundamental sería que fuera equilibrado así que deberían implementar imprentas, estudios de diseño, estudios de fotografía, estudios de audio y video solo para los estudiantes que vayan directamente a la práctica, mejorando el desempeño y el aprendizaje.

En capacidad para generar nuevas ideas (creatividad), si no hay apoyo por parte de la universidad para corregir estos problemas no existirá buenos profesionales en diseño y por ello la falta de creatividad en los estudiantes por la mal educación interna que existe, entonces deben hacer correcciones y si no se puede cambiar el personal por lo menos hacer seminarios directamente para docentes y estudiantes contratando gente de afuera experimentada y creativa en Diseño Gráfico.

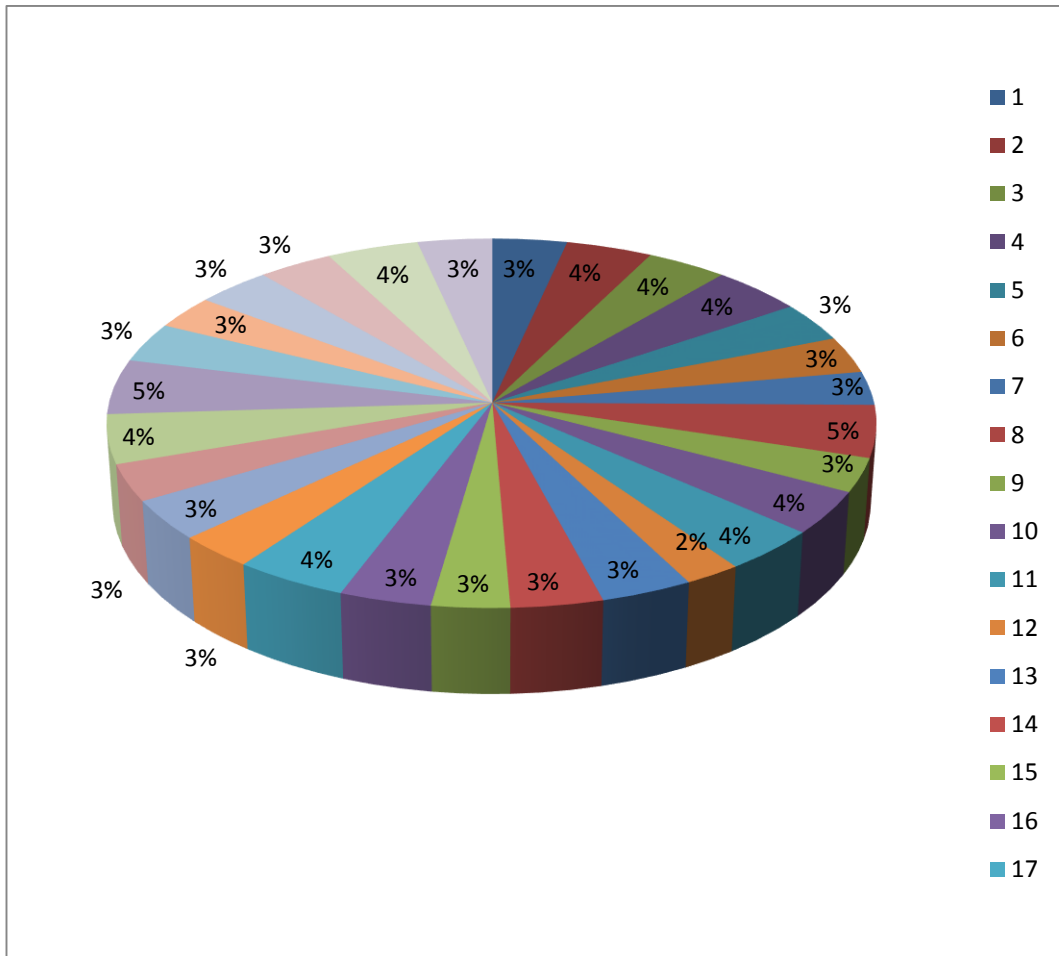
En habilidades interpersonales, debería explorar de ciertos estudiantes el talento personal para ir mejorando con ideas nuevas e ir incorporándoles a la universidad, haciendo caso no solo a los movimientos estudiantiles si no de cada uno de ellos, así con el apoyo del talento se explotará y se beneficiará no tanto la universidad si no el norte del país y a la vez los estudiantes y al empleador.

4.2. ¿En qué aspectos de las competencias anteriormente citadas le gustaría que mejorasen los profesionales procedentes de la UTN?

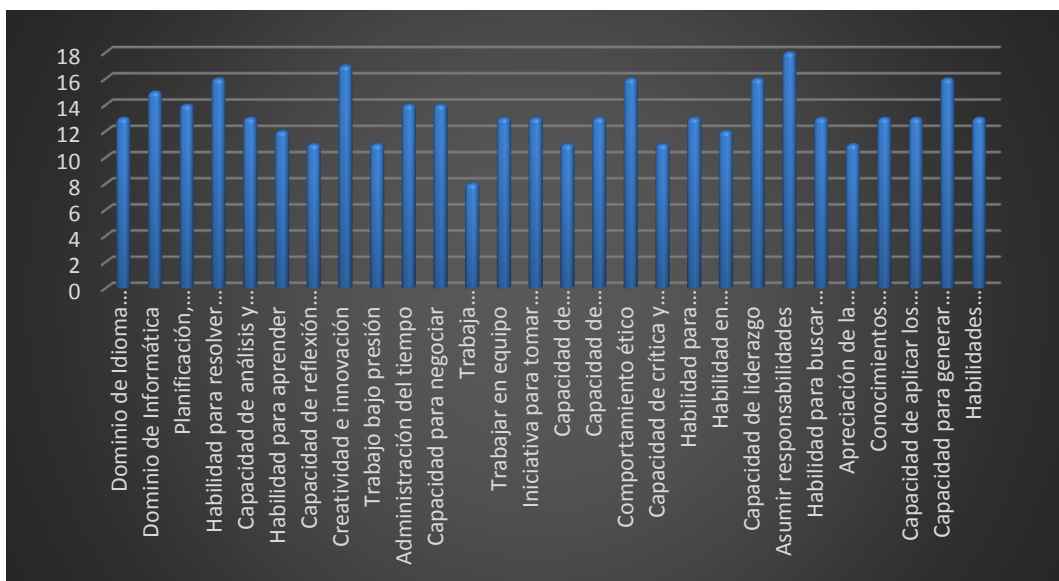
	r	%
Dominio de Idioma extranjero	13	3%
Dominio de Informática	15	4%
Planificación, coordinación y organización	14	4%
Habilidad para resolver problemas	16	4%
Capacidad de análisis y síntesis	13	3%
Habilidad para aprender	12	3%
Capacidad de reflexión sobre su propio trabajo	11	3%
Creatividad e innovación	17	5%
Trabajo bajo presión	11	3%
Administración del tiempo	14	4%
Capacidad para negociar	14	4%
Trabaja independientemente	8	2%
Trabajar en equipo	13	3%
Iniciativa para tomar decisiones	13	3%
Capacidad de adaptación a nuevas situaciones	11	3%
Capacidad de concentración	13	3%
Comportamiento ético	16	4%
Capacidad de crítica y autocrítica	11	3%
Habilidad para comunicarse oralmente	13	3%
Habilidad en comunicación escrita	12	3%
Capacidad de liderazgo	16	4%
Asumir responsabilidades	18	5%
Habilidad para buscar información	13	3%
Apreciación de la diversidad y multiculturalidad	11	3%
Conocimientos suficientes del campo de estudio y la profesión	13	3%
Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	13	3%
Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)	16	4%
Habilidades interpersonales	13	3%
TOTAL	373	100%

Nº	COMPETENCIAS/FORMACIÓN	ASPECTOS DE MEJORA (SUGERENCIAS PUNTUALES)
1.	Dominio de Idioma extranjero	13
2.	Dominio de Informática	15
3.	Planificación, coordinación y organización	14
4.	Habilidad para resolver problemas	16
5.	Capacidad de análisis y síntesis	13
6.	Habilidad para aprender	12
7.	Capacidad de reflexión sobre su propio trabajo	11

Nº	COMPETENCIAS/FORMACIÓN	ASPECTOS DE MEJORA (SUGERENCIAS PUNTUALES)
8.	Creatividad e innovación	17
9.	Trabajo bajo presión	11
10.	Administración del tiempo	14
11.	Capacidad para negociar	14
12.	Trabaja independientemente	8
13.	Trabajar en equipo	13
14.	Iniciativa para tomar decisiones	13
15.	Capacidad de adaptación a nuevas situaciones	11
16.	Capacidad de concentración	13
17.	Comportamiento ético	16
18.	Capacidad de crítica y autocrítica	11
19.	Habilidad para comunicarse oralmente	13
20.	Habilidad en comunicación escrita	12
21.	Capacidad de liderazgo	16
22.	Asumir responsabilidades	18
23.	Habilidad para buscar información	13
24.	Apreciación de la diversidad y multiculturalidad	11
25.	Conocimientos suficientes del campo de estudio y la profesión	13
26.	Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	13
27.	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)	16
28.	Habilidades interpersonales	13



Fuente: los investigadores



Interpretación:

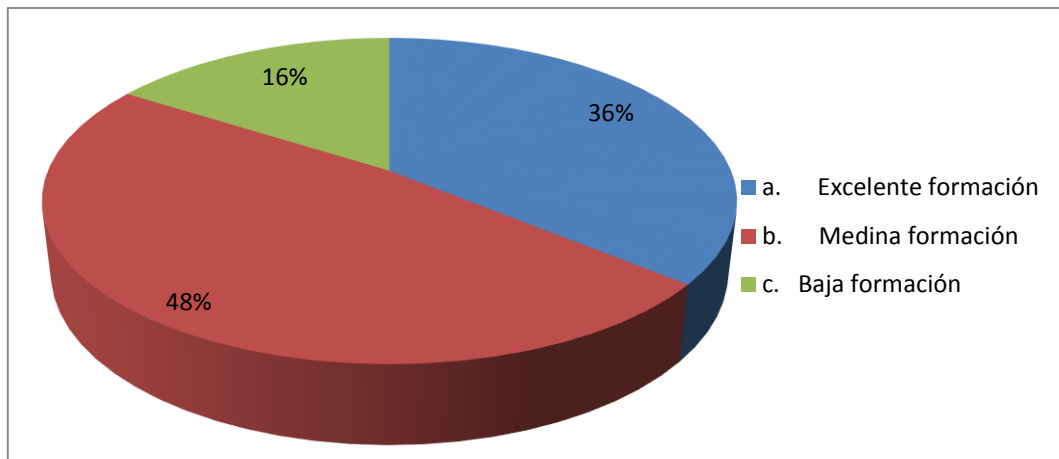
Según en qué aspectos se debería mejorar para que los profesionales sean más capaces los porcentajes están entre el 3 a 4 % en cada índice, según los datos realizados.

Como recomendación vemos que no es un índice bueno de todos los profesionales; hay una mala educación interna de parte de la universidad, por eso sería bueno renovar el pensum de estudio desde el primer semestre implementando materias, a esto se añade todo los ítems de acuerdo al lugar donde se vive y a nivel internacional, ya que el Diseño Gráfico en la universidad está obsoleta; y, además implementar personal capaz que sepan directamente que es lo que están haciendo y que tengan experiencia tanto laboral como para ser docente y así mejorar la capacidad del profesional para que al momento de conseguir trabajo no sea uno más, si no el apoyo que necesitaba para progresar la empresa a contratar.

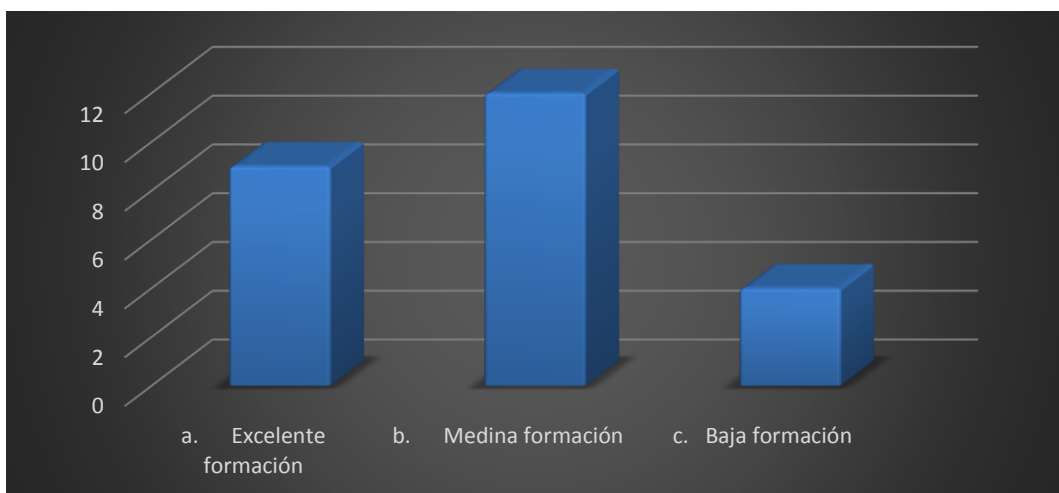
4.3. En cuanto a la formación de capacidades laborales, estima usted que los Egresados/Graduados de la UTN poseen:

	r	%
a. Excelente formación	19	16%
b. Medina formación	12	36%
c. Baja formación	4	48%
TOTAL	25	100%

a. Excelente formación	9
b. Medina formación	12
c. Baja formación	4



Fuente: los investigadores



Interpretación:

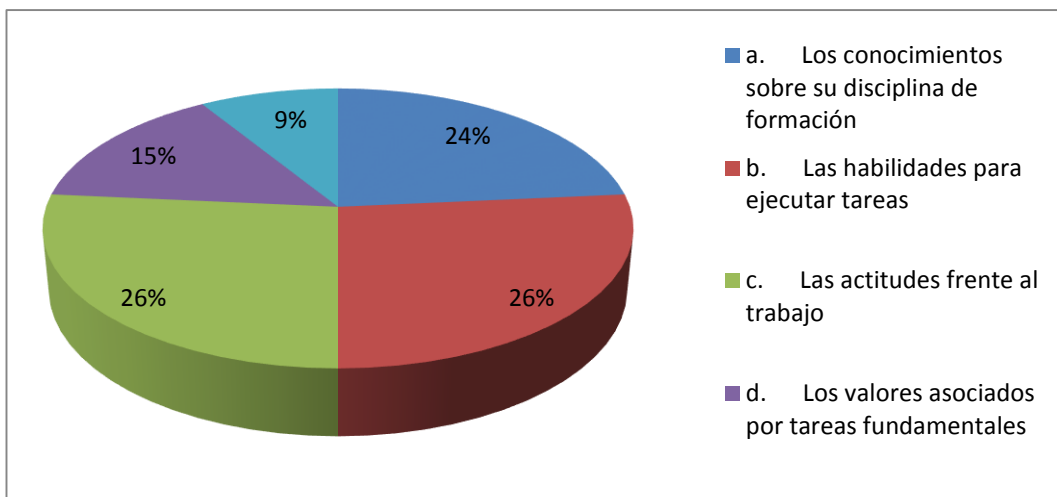
Los empresarios dicen que los estudiantes graduados egresados tiene un 48% en baja formación según los datos realizados.

Como recomendación principal es cumplir con la misión que tiene la universidad ya que hay una baja opinión por parte de los empresarios del norte del país y no es bueno para nadie, mucho menos para los profesionales ya que esto impedirá que se pueda conseguir trabajo, así que deberían tomar muy en cuenta que necesitan de una infraestructura nueva en lo académico, docente, práctico y teórico.

4.4. Entre las cualidades profesionales que se destacan en los Egresados/Graduados de la UTN, usted destacaría:

	r	%
a. Los conocimientos sobre su disciplina de formación	8	24%
b. Las habilidades para ejecutar tareas	9	26%
c. Las actitudes frente al trabajo	9	26%
d. Los valores asociados por tareas fundamentales	5	15%
e. Todas las anteriores	3	9%
TOTAL	34	100%

a. Los conocimientos sobre su disciplina de formación	8
b. Las habilidades para ejecutar tareas	9
c. Las actitudes frente al trabajo	9
d. Los valores asociados por tareas fundamentales	5
e. Todas las anteriores	3



Fuente: los investigadores



Interpretación:

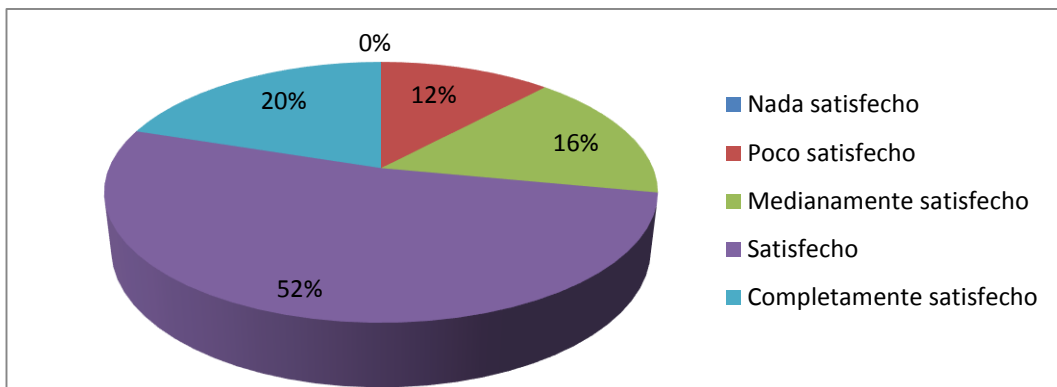
Entre las cualidades profesionales que se destacan en los Egresados/Graduados se encuentra con un igual al 9% entre las habilidades para ejecutar tareas y las actitudes frente al trabajo según los datos recibidos.

Como recomendación no hay un nivel muy bajo, ya que esa experiencia y ese porcentaje que tienen los graduados egresados es por la experiencia adquirida luego de terminar la universidad; así que estamos en un nivel muy bajo en educación para ello deberían mejorar e implementar tareas de acorde a la sociedad en la universidad como base, así lograr mejorar las actitudes frente al trabajo.

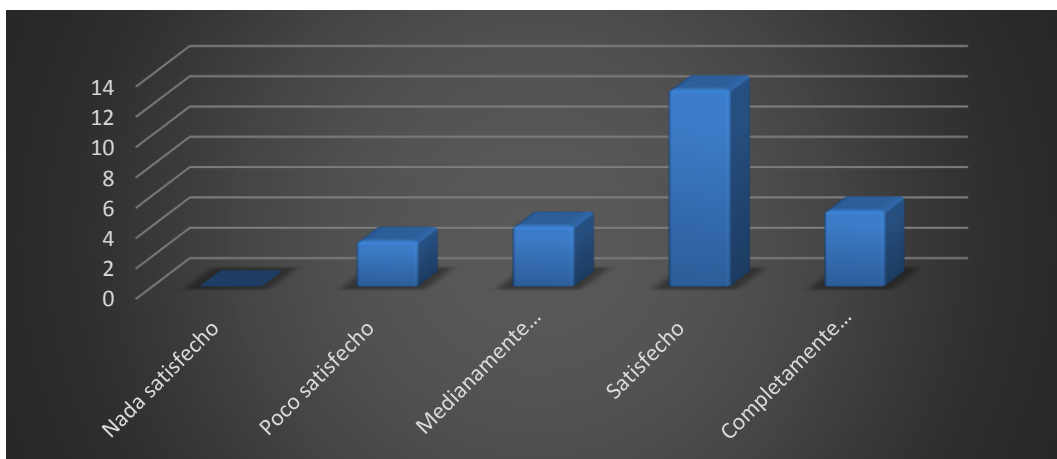
4.5. En general, ¿Cuál es el grado de satisfacción con respecto al desempeño laboral del profesional a su cargo?

Diseño Industrial	r	%
Nada necesario	0	0%
Poco Satisfecho	3	12%
Medianamente satisfecho	4	16%
Satisfecho	13	52%
Completamente satisfecho	5	20%
TOTAL	26	100%

Nada satisfecho	Poco satisfecho	Medianamente satisfecho	Satisfecho	Completamente satisfecho
0	3	4	13	5



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según el grado de satisfacción con respecto al desempeño laboral del profesional a cargo de un empresario es de 52% dicen es satisfecho según los datos recibidos.

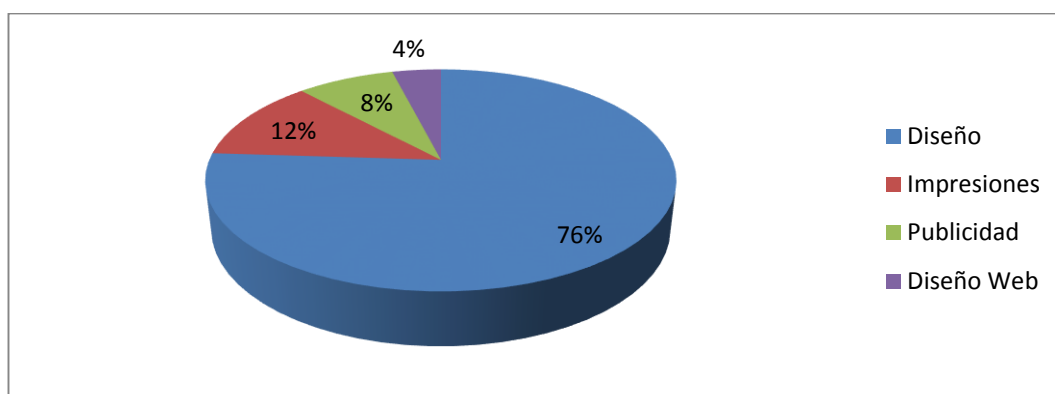
La educación sin éxito no es educación, los nivel no son bastante aceptables, existe bastante problema en el campo laboral y mucha mala expectativa por parte de los contratistas; así que hay que darle un alto a este problema y corregir mejorando la educación interna.

5. CONTRATACIÓN E INVOLUCRAMIENTO DE PROFESIONALES Y/O ESTUDIANTES A CORTO PLAZO

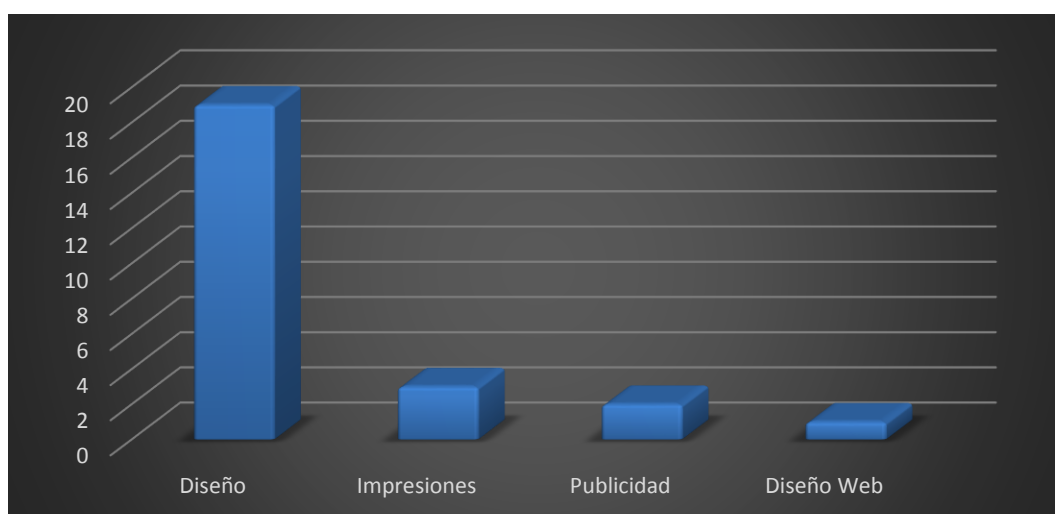
5.1. En concreto, ¿en qué áreas se prevé demanda de profesionales por su Empresa/Organización/Institución en los próximos dos años?

	r	%
Diseño	19	76%
Impresiones	3	12%
Publicidad	2	8%
Diseño Web	1	4%
TOTAL	25	100%

Diseño	Impresiones	Publicidad	Diseño Web
19	3	2	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

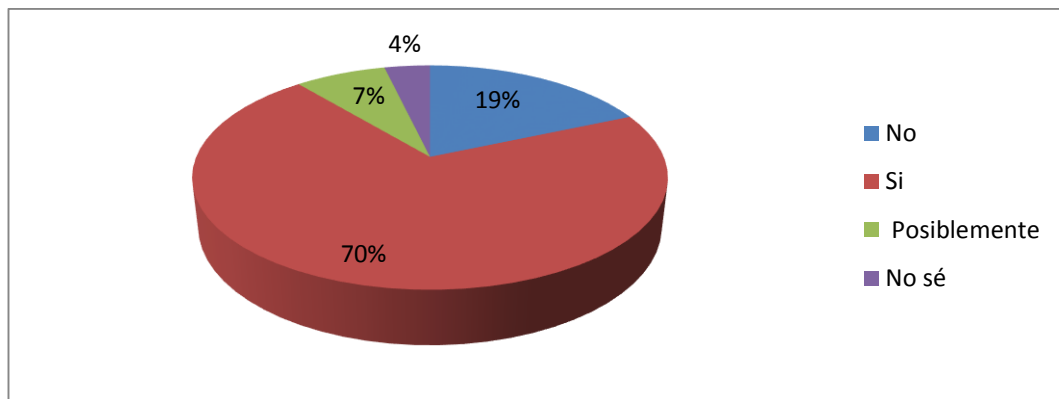
El área que se prevé demanda de profesionales por su Empresa/ Organización/ Institución en los próximos dos años es del 76% en diseño según los datos recibidos.

Se recomienda seguir con la carrera abierta en la universidad ya que es una carrera con mucha demanda, lo que si sería bueno es mejorar para llegar con más fuerza al campo laboral, en introducir más profesionales con nuevas ideas y conocimientos tecnológicos que deben ser implementadas en la carrera.

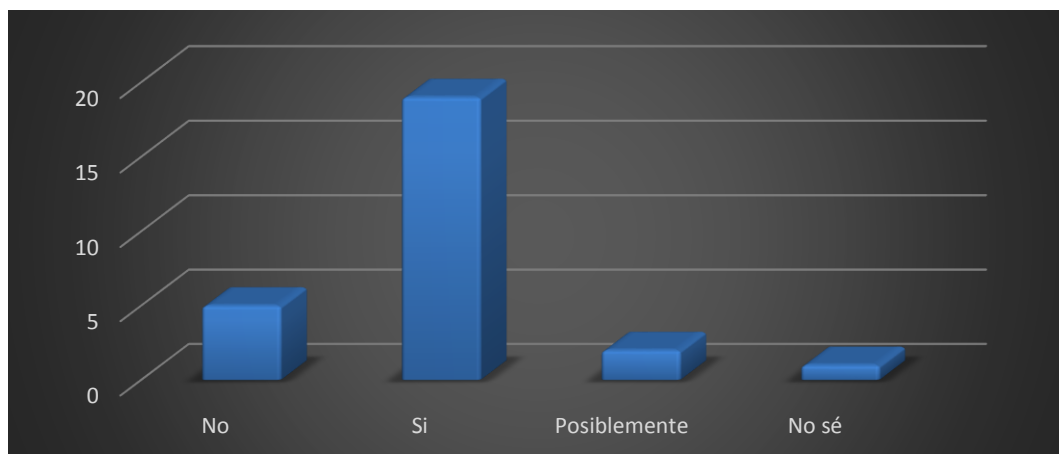
5.2. ¿Tiene previsto admitir estudiantes de la Universidad en prácticas en los dos próximos años?

	r	%
No	5	19%
Si	19	70%
Posiblemente	2	7%
No sé	1	4%
TOTAL	27	100%

No	5
Si	19
Posiblemente	2
No sé	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

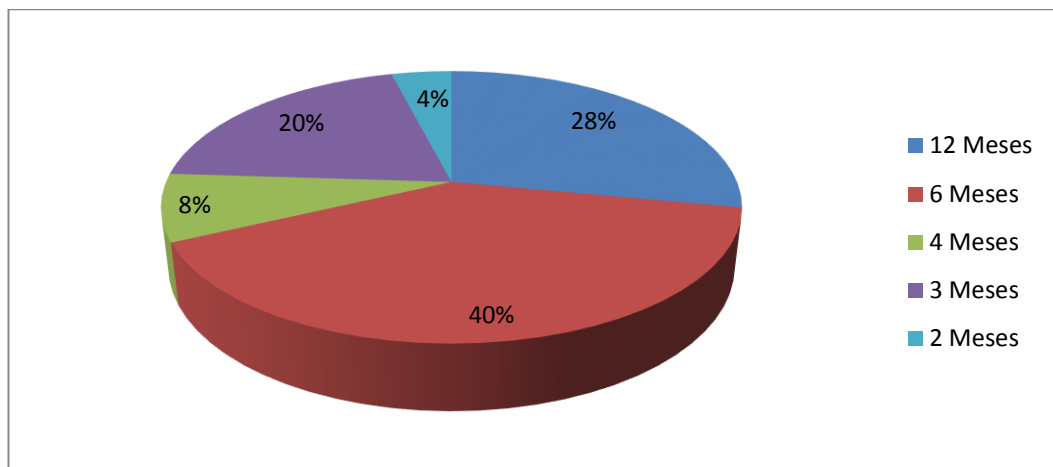
Según los datos recibidos está previsto admitir estudiantes de la Universidad en prácticas en los dos próximos años con un 70% de acogida, según los datos realizados.

Deberían realizar campañas donde puedan las empresas tener conocimiento de las actividades que realiza la universidad para llegar a un 100% de acogida de estudiantes en las prácticas profesionales.

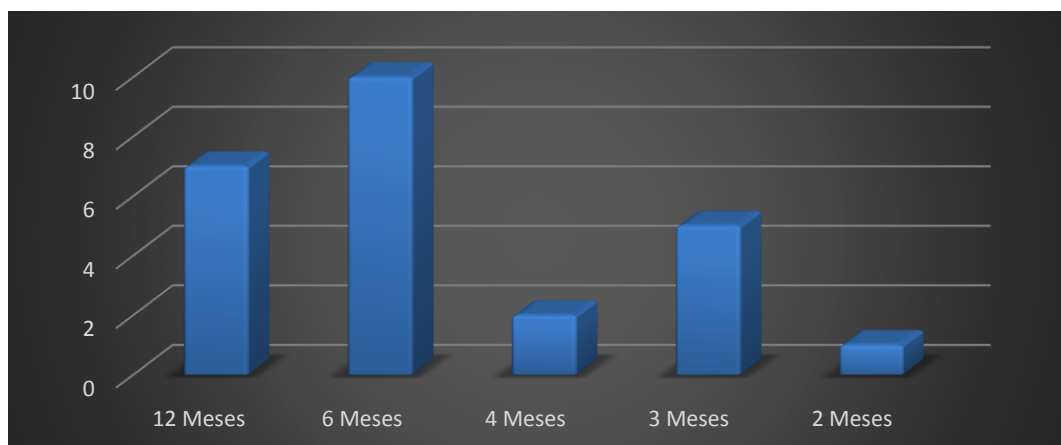
5.3. ¿Cuál es la duración más adecuada (expresada en meses) que en su opinión, deben tener las prácticas pre-profesionales?

	r	%
12 Meses	7	28%
6 Meses	10	40%
4 Meses	2	8%
3 Meses	5	20%
2 Meses	1	4%
Total	25	100%

12 Meses	7
6 Meses	10
4 Meses	2
3 Meses	5
2 Meses	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

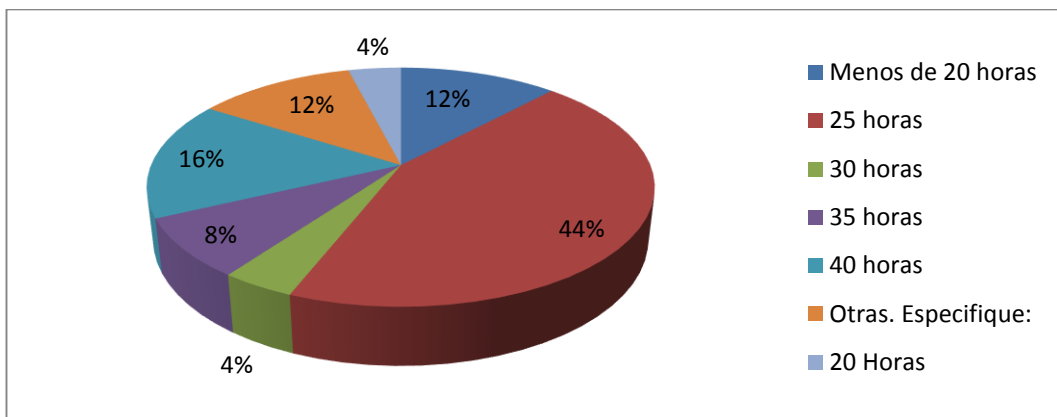
Según los datos recibidos la duración más adecuada que deben tener las prácticas pre-profesionales es de 6 meses con un 40%, según los datos realizados.

Se debería incrementar las horas de prácticas, ya que tiene una función principal en el proceso de la educación del estudiante, ya que mientras más conocimiento mejor aprendizaje y mejor desenvolvimiento al momento de entrar en el campo laboral.

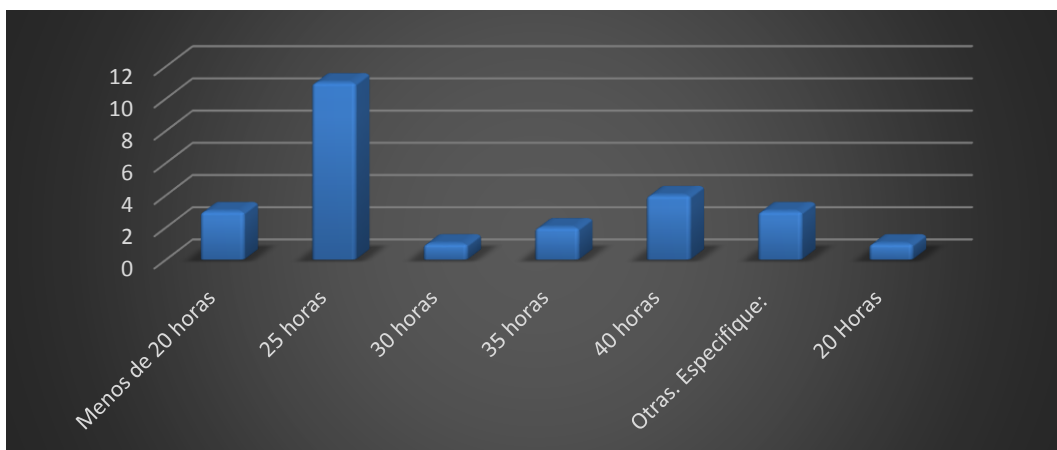
5.4. En su opinión, ¿Cuántas horas mínimas semanales debe dedicar el estudiante a la realización de las prácticas en la empresa y/o institución?

	r	%
Menos de 20 horas	3	12%
25 horas	11	44%
30 horas	1	4%
35 horas	2	8%
40 horas	4	16%
Otras. Especifique:	3	12%
20 Horas	1	4%
TOTAL	25	100%

Menos de 20 horas	3
25 horas	11
30 horas	1
35 horas	2
40 horas	4
Otras. Especifique:	3
20 Horas	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

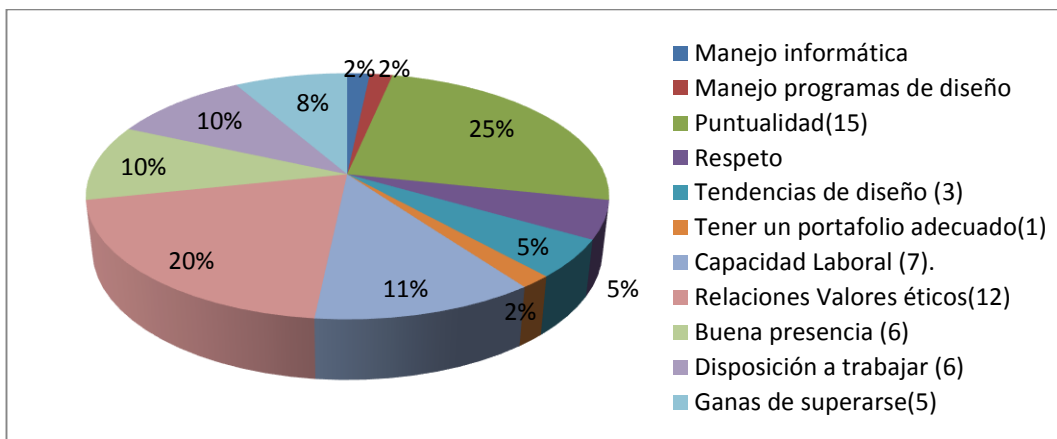
Según los datos recibidos las horas mínimas semanales debe dedicar el estudiante a la realización de las prácticas en la empresa y/o institución es de 25 horas semanales con un 44%, según los datos realizados.

Se debería hacer un horario equitativo durante la semana tanto para prácticas como para los estudios por parte de los docentes con el respectivo control, donde estén al tanto de las horas que están realizando los practicantes, ya que hay mucha despreocupación por ellos.

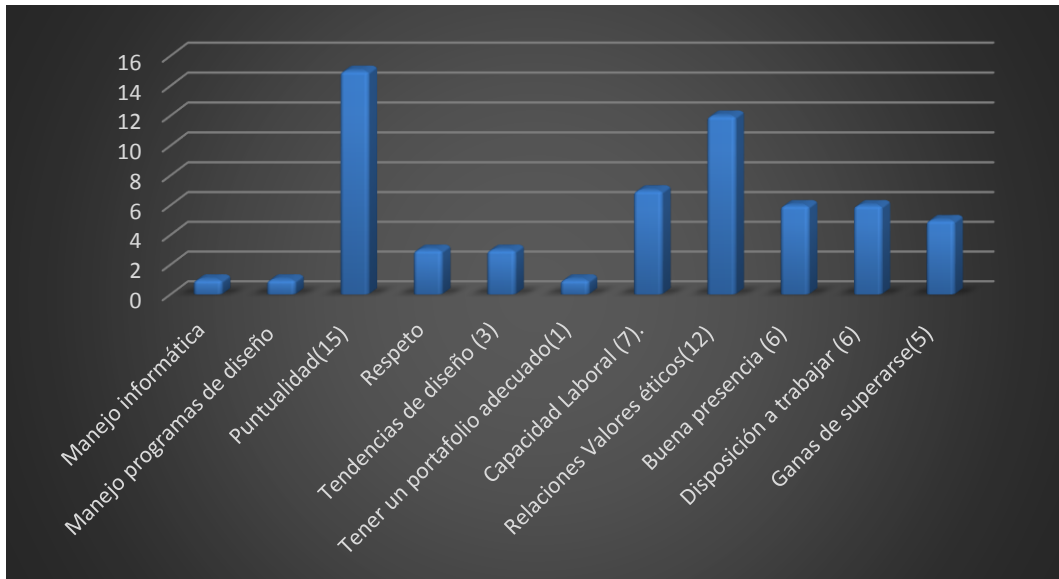
5.5. ¿Qué requisitos/condiciones básicas debe cumplir un estudiante que va a realizar prácticas pre-profesionales? Enumere las sugerencias:

Manejo informática	1
Manejo programas de diseño	1
Puntualidad	15
Respeto	3
Tendencias de diseño	3
Tener un portafolio adecuado	1
Capacidad Laboral	7
Relaciones Valores éticos	12
Buena presencia	6
Disposición a trabajar	6
Ganas de superarse	5

	r	%
Manejo informática	1	2%
Manejo programas de diseño	1	2%
Puntualidad(15)	15	25%
Respeto	3	5%
Tendencias de diseño (3)	3	5%
Tener un portafolio adecuado(1)	1	2%
Capacidad Laboral (7).	7	11%
Relaciones Valores éticos(12)	12	20%
Buena presencia (6)	6	10%
Disposición a trabajar (6)	6	10%
Ganas de superarse(5)	5	8%
TOTAL	50	100%



Fuente: los investigadores



Interpretación:

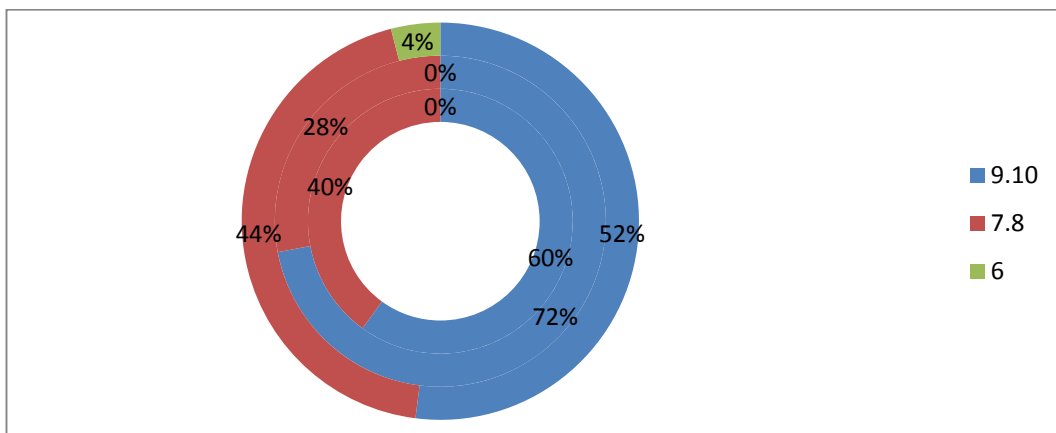
Según los datos recibidos los requisitos/condiciones básicas deben cumplir un estudiante que va a realizar prácticas pre-profesionales es la puntualidad con el 25% y las relaciones valores éticos con el 20%, según los datos realizados.

Deberían hacer prevalecer en la universidad la puntualidad con los valores éticos como parte de un convivir universitario, para lograr que se introduzca de manera suave, logrando que se vuelva permanente en los estudiantes con una buena adaptación para las empresas.

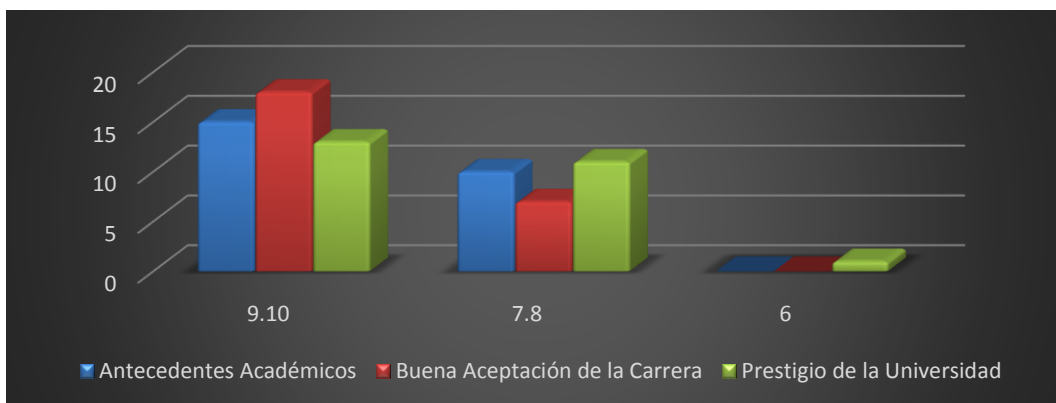
5.6. En una escala de 0 a 10, donde 0 es Nada importante y 10 Muy importante, ¿en qué medida considera importantes los siguientes aspectos a la hora de seleccionar estudiantes para realizar prácticas en su Empresa/Organización/Institución?

Antecedentes Académicos	r	%	Buena Aceptación de la Carrera	r	%	Prestigio de la Universidad	r	%
Alta 9-10	15	60%	Alta 9-10	18	72%	Alta 9-10	13	52%
Media 7-8	10	40%	Media 7-8	7	28%	Media 7-8	11	44%
Baja < 6	0	0%	Baja < 6	0	0%	Baja < 6	1	4%
TOTAL	15	100%	TOTAL	19	100%	TOTAL	20	100%

CATEGORÍA	Alta 9-10	Media 7-8	Baja < 6
Antecedentes Académicos	15	10	0
Buena Aceptación de la Carrera	18	7	0
Prestigio de la Universidad	13	11	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Se considera importantes los siguientes aspectos a la hora de seleccionar estudiantes para realizar prácticas en antecedentes académicos con un 60%, en buena aceptación de la carrera con el 72%, en prestigio de la Universidad 52%, según los datos realizados.

Como recomendación en antecedentes académicos, se debería presionar a los estudiantes a sobresalir en notas ya que son una representación de la institución donde ellos demuestran los conocimientos adquiridos y por eso la universidad debe estar siempre al tanto de las necesidades internas.

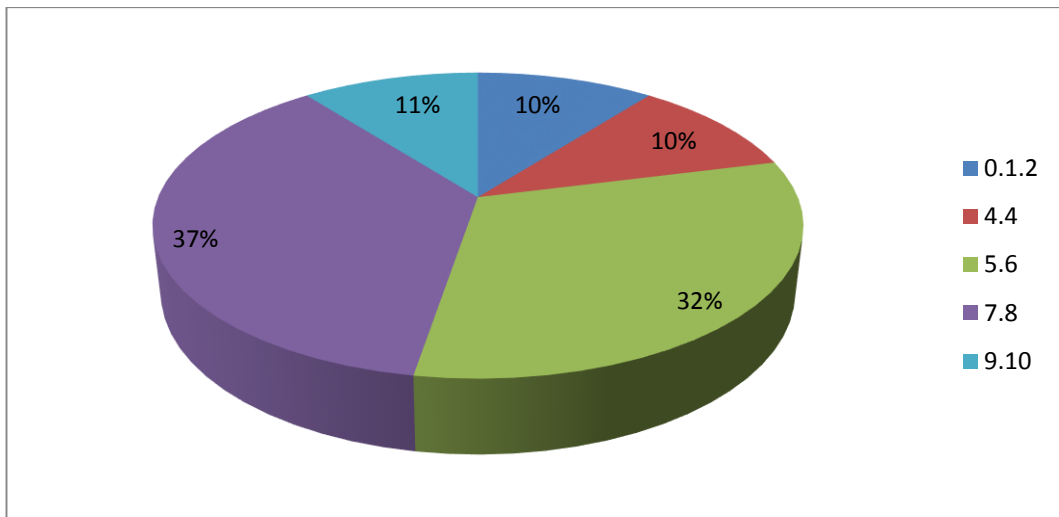
En buena aceptación de la carrera, si la carrera tiene todo el conocimiento hará que sea mucho más importante al momento de aceptar a un estudiante de la universidad, pero sino la tiene se encontrará con un problema grande de deficiencia de profesionales, entonces deben mejorar la carrera de Diseño Gráfico en todos los aspectos.

En prestigio de la Universidad, el prestigio se gana con los profesionales que incorpora al medio; así que si son malos la universidad es mala pero si son buenos la universidad es buena, entonces como toda una universidad debe estar al tanto de todo lo que pasa en cuestiones académicas para llegar a ser una universidad de prestigio.

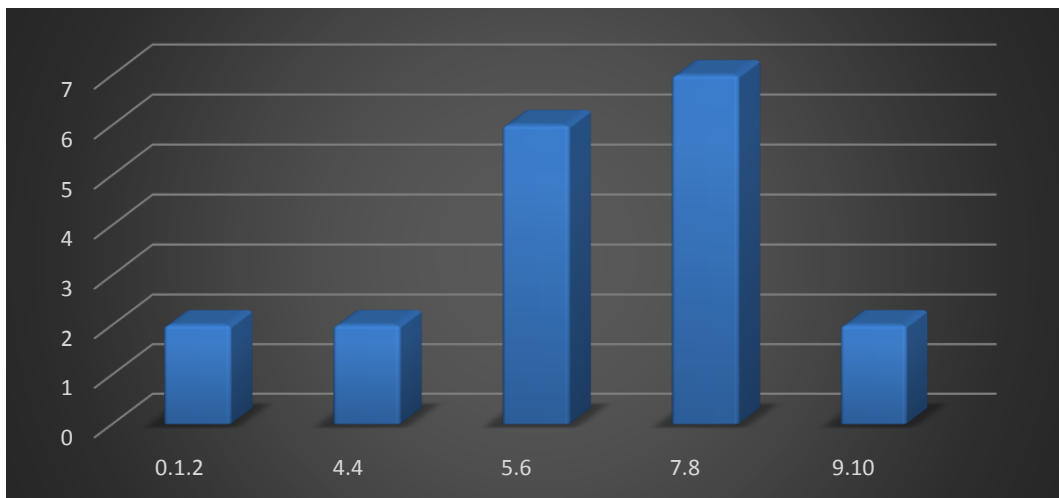
5.7. En general, ¿cuál es su grado de satisfacción con los estudiantes en prácticas, en una escala de 0 a 10, donde 0 es Nada satisfecho y 10 Muy satisfecho?

	r	%
Muy poco/ nada necesario 0-1-2	2	10%
Poco Necesario 3-4	2	10%
Algo Necesario 5-6	6	32%
Bastante Necesario 7 - 8	7	37%
Muy Necesario 9 - 10	2	11%
TOTAL	19	100%

Muy poco/ nada satisfecho	Poco satisfecho	Algún satisfecho	Bastante satisfecho	Muy satisfecho
0-1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
2	2	6	7	2



Fuente: los investigadores



Interpretación:

El grado de satisfacción con los estudiantes en prácticas es el 37% que dice que es bastante necesario, según los datos realizados.

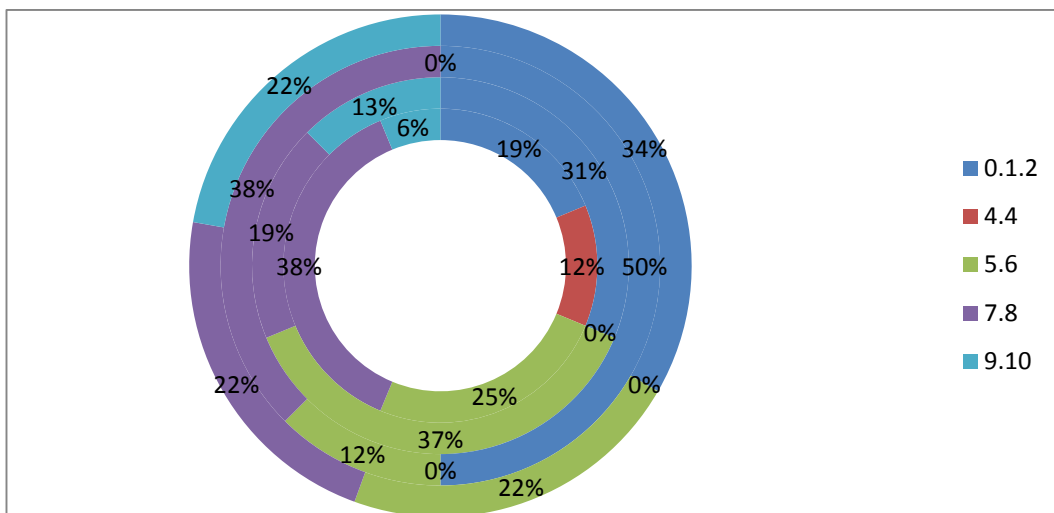
Como recomendación sería, que analicen los puntos que todavía hace falta para llegar al 100% de satisfacción ya que es muy baja la calificación, eso quiere decir que están decayendo de forma académica y práctica los estudiantes.

5.8. En caso de haber realizado, una o varias veces, alguna de las acciones de relación de su Empresa/Organización/Institución con la Universidad Técnica del Norte, valore cuál es su nivel de satisfacción con dicho vínculo en una escala de 0 a 10, donde 0 es Nada satisfecho y 10 significa muy satisfecho?

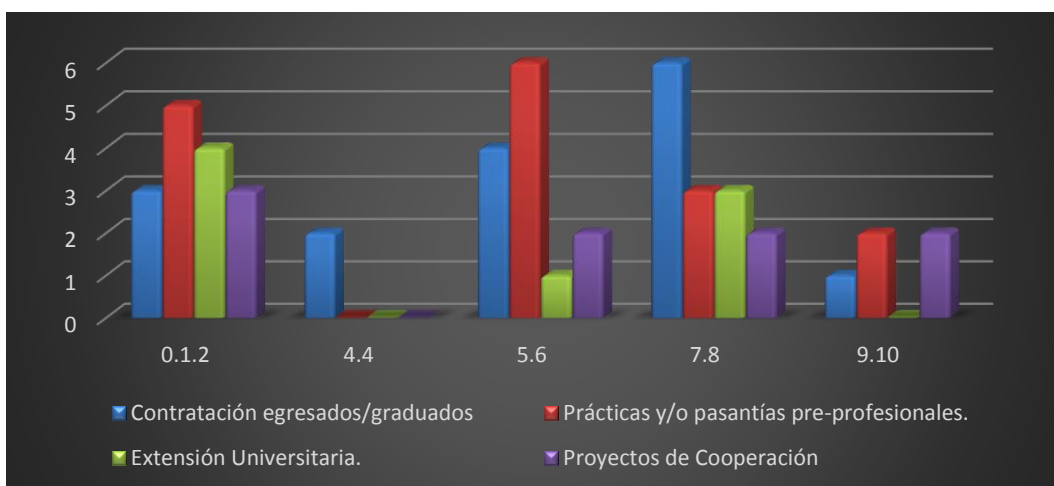
Contratación egresados/graduados	r	%	Prácticas y/o pasantías pre-profesionales.	r	%	Extensión Universitaria.	r	%
Muy poco/ nada satisfecho 0-1-2	3	19%	Muy poco/ nada satisfecho 0-1-2	5	31%	Muy poco/ nada satisfecho 0-1-2	4	50%
Poco satisfecho 3-4	2	12%	Poco satisfecho	0	0%	Poco satisfecho	0	0%

			3-4			3-4		
Algún satisfecho 5-6	4	25%	Algún satisfecho 5-6	6	37%	Algún satisfecho 5-6	1	12%
Bastante satisfecho 7-8	6	38%	Bastante satisfecho 7-8	3	19%	Bastante satisfecho 7-8	3	38%
Muy satisfecho 5-6	1	6%	Muy satisfecho 5-6	2	13%	Muy satisfecho 5-6	0	0%
TOTAL	16	100%	TOTAL	16	100%	TOTAL	8	100%
Proyectos de Cooperación				r		%		
Muy poco/ nada satisfecho 0-1-2				3		34%		
Poco satisfecho 3-4				0		0%		
Algún satisfecho 5-6				2		22%		
Bastante satisfecho 7-8				2		22%		
Muy satisfecho 5-6				2		22%		
TOTAL				9		100%		

Satisfacción ASPECTO	Muy poco/ nada satisfecho	Poco satisfecho	Algún satisfecho	Bastante satisfecho	Muy satisfecho
	0-1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Contratación egresados/graduados	3	2	4	6	1
Prácticas y/o pasantías pre-profesionales.	5	0	6	3	2
Extensión Universitaria.	4	0	1	3	0
Proyectos de Cooperación	3	0	2	2	2



Fuente: los investigadores



Interpretación:

En haber realizado, una o varias veces, alguna de las acciones de relación con la Universidad Técnica del Norte en contratación egresados/graduados con el 50%, en prácticas y/o pasantías pre-profesionales con el 37%, en extensión Universitaria con el 38%, en proyectos de Cooperación con el

34%, según los datos realizados.

Como recomendación en contratación egresados/graduados, se debería mejorar con la educación y que la universidad promueva a las empresas personal capaz de responder a las necesidades laborales.

En prácticas y/o pasantías pre-profesionales, debería la universidad tener una base de datos en el cual puedan tener comunicación con las empresas que son fuertes y que la universidad sea la encargada de buscarles y darles personal capaz que estudia en la universidad para que puedan aprender y tengan más conocimientos como método de estudio.

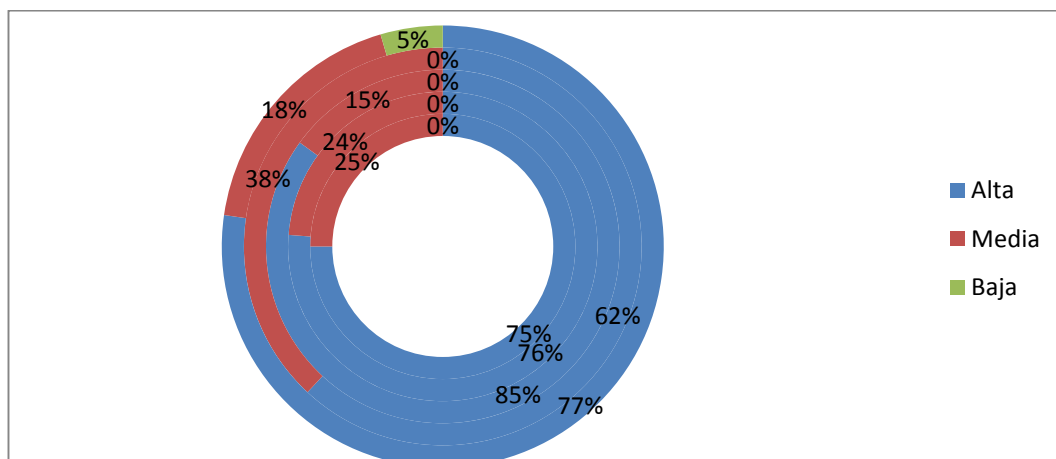
En proyectos de Cooperación, se debería trabajar directamente en conjunto docentes, autoridades y estudiantes en los diferentes proyectos que existen en el transcurso del conocimiento y la preparación de profesionales.

5.9. De los siguientes aspectos, ¿cuáles son los más importantes para mejorar los servicios de empleo y prácticas externas de la UTN?

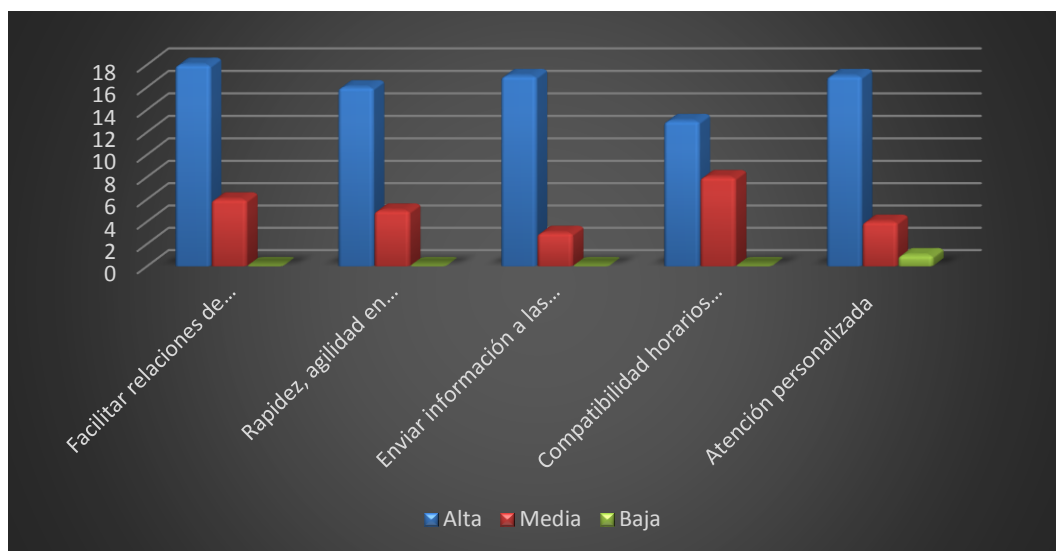
Facilitar relaciones de comunicación.	r	%	Rapidez, agilidad en responder	r	%	Enviar información a las Empresa cada cierto tiempo.	r	%
Alta	18	75 %	Alta	16	76 %	Alta	17	85 %
Media	6	25 %	Media	5	24 %	Media	3	15 %
Baja	0	0%	Baja	0	0%	Baja	0	0%
TOTAL	24	100 %	TOTAL	21	100 %	TOTAL	20	100 %
Compatibilidad	r	%	Atención	r	%			

horarios administrativos de UTN con Empresas/Organizaciones/Instituciones.			personalizada		
Alta	13	%	Alta	17	77%
Media	8	38%	Media	4	18%
Baja	0	0%	Baja	1	5%
TOTAL	21	100%	TOTAL	22	100%

ASPECTOS	ESCALA		
	Alta	Media	Baja
Relación/Comunicación UTN			
Facilitar relaciones de comunicación.	18	6	0
Rapidez, agilidad en responder	16	5	0
Enviar información a las Empresas/Organizaciones/Instituciones cada cierto tiempo.	17	3	0
Compatibilidad horarios administrativos de UTN con Empresas/Organizaciones/Instituciones.	13	8	0
Atención personalizada	17	4	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

En los aspectos más importantes para mejorar los servicios de empleo y prácticas externas de la UTN en facilitar relaciones de comunicación con el 75%, en rapidez, agilidad en responder con el 76%, en enviar información a las empresas cada cierto tiempo 85%, en compatibilidad horarios administrativos de UTN con empresas /Organizaciones/ Instituciones 38%, en atención personalizada con el 77%, según los datos realizados.

Como recomendación en facilitar relaciones de comunicación, deberían tener una base de datos esto permitirá saber qué tipos necesidades tienen en las empresas y que tipo de profesionales necesitan para contratar, y si trabajan en conjunto mejor es la expectativa de los profesionales ya que saldrán listos y preparados para ocupar algún cargo en Diseño Gráfico.

En rapidez, agilidad en responder así como la universidad tiene estudiantes que necesitan hacer pasantías, así mismo las empresas tienen necesidad de pasantes, entonces deberían mejorar la relación y responder la

universidad de forma más rápida enviando propuestas de los estudiantes que están necesitados.

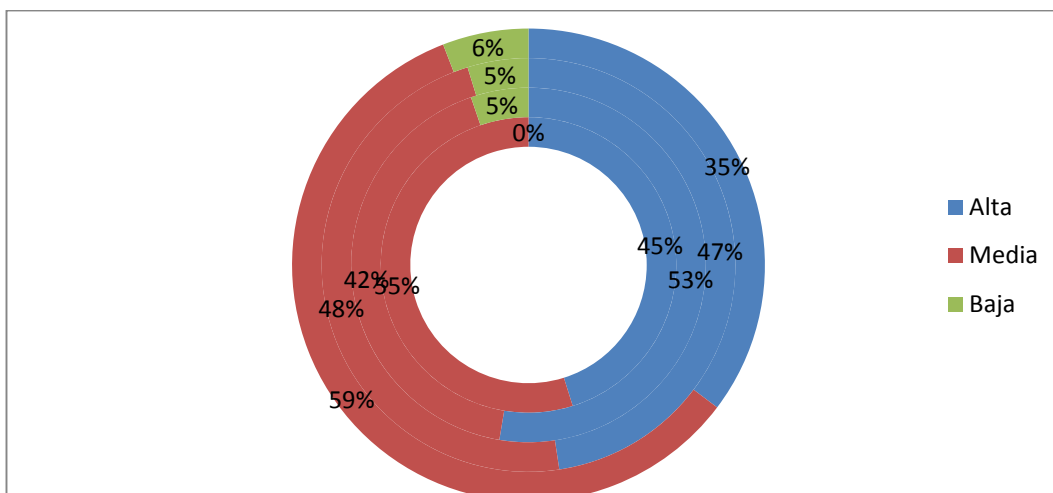
En enviar información a las empresas cada cierto tiempo, sería bueno adaptar una base de datos en la que puedan las empresas estar al tanto de la preparación de los estudiantes y el desempeño de cada uno de ellos.

En compatibilidad horarios administrativos de UTN con empresas /Organizaciones/Instituciones no es muy importante pero si de ayuda para que puedan organizarse con los estudiantes al momento de tener prácticas ya que los algunos estudiantes estudian otros trabajan, para ello la universidad y la empresa debería organizar demasiado los horarios para que tenga un desempeño sin problema.

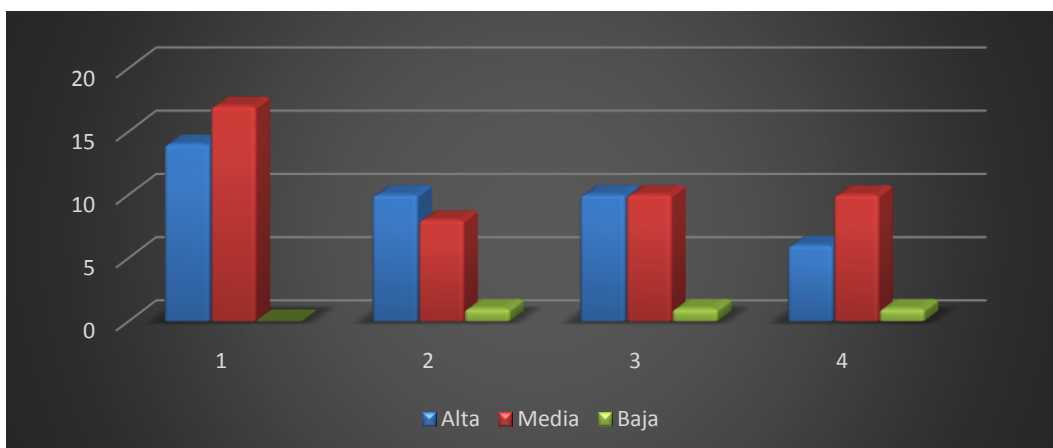
En atención personalizada, si la empresa tiene alguna sugerencia y si está en proceso con la ayuda de estudiantes pues es necesario tener muy en cuenta que necesidades tiene y si necesitan de atención rápida pues aprender a dar prioridad para mejorar a la institución.

Información sobre cursos	r	%	Otros medios además de internet	r	%
Alta	14	45%	Alta	10	53%
Media	17	55%	Media	8	42%
Baja	0	0%	Baja	1	5%
TOTAL	21	100%	TOTAL	19	100%
Actualizar convenios y/o cartas de intención	r	%	Seguimiento de Convenios	r	%
Alta	10	47%	Alta	6	35%
Media	10	48%	Media	10	59%
Baja	1	5%	Baja	1	6%
TOTAL	21	100%	TOTAL	17	100%

Información sobre cursos	14	17	0
Otros medios además de internet	10	8	1
Actualizar convenios y/o cartas de intención	10	10	1
Seguimiento de Convenios	6	10	1



Fuente: los investigadores



Interpretación:

En los aspectos más importantes para mejorar los servicios de empleo y prácticas externas de la UTN en información sobre cursos con el 53%, en otros medios además de internet con el 55%, actualizar convenios y/o cartas de intención con el 48%, en seguimiento de convenios con el 59% según los datos realizados.

Como recomendación en información sobre cursos, es necesario ya que la tecnología avanza y como universidad debería implementar cursos para empresas, estudiantes y egresados mejorando la calidad de conocimiento.

En otros medios además de internet la universidad tiene canal y radio en las cuales pueden utilizar la publicidad como medio de difusión de las nuevas noticias que hay en la universidad y que pueden ser favorables a las empresas para que acudan y se informen de lo nuevo.

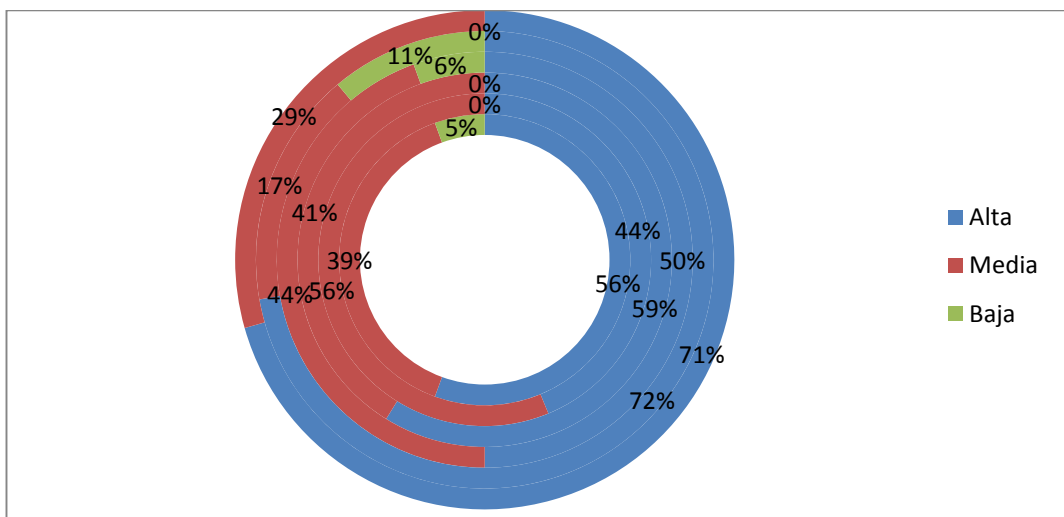
En actualizar convenios y/o cartas de intención, pues como avanza el tiempo y cada vez los estudiantes terminan la universidad, lo que deberían es renovar la información y así tener una base de datos actualizada ya que como convenio tienen reglas y que mejor si se las hace cumplir para que todo salga bien.

En seguimiento de convenios, sería bueno seguir constantemente a los estudiantes que realizan este tipo de actividades ya que no hay orden ni cumplimiento y para ello deberían hacer un seguimiento total por parte de los docentes, ya que ellos son los representantes y por ser representantes deberían realizarlo de la mejor manera y así darle integridad a la universidad.

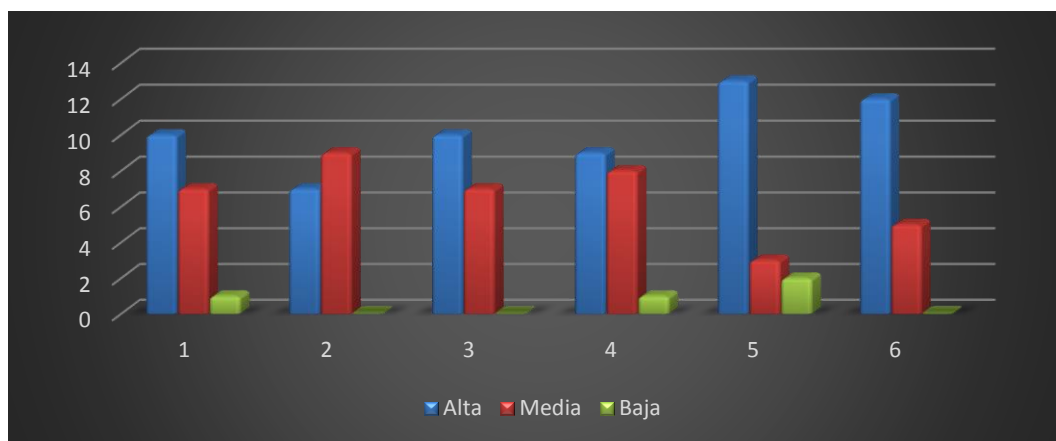
Actualización de candidaturas	r	%	Banco de Actualización de Empresas/Organizaciones/Instituciones oferentes.	r	%	Contacto directo de Empresas/Organizaciones/Instituciones con bolsa de trabajo	r	%
Alta	10	56%	Alta	7	44%	Alta	10	50%

Media	7	39%	Media	9	56%	Media	7	44%
Baja	1	5%	Baja	0	8%	Baja	0	6%
TOTAL	18	100%	TOTAL	16	100%	TOTAL	17	100%
Incremento de prácticas	r	%	Mayor oferta de profesionales	r	%	Envío de currículos a través de la web (correo u otros)	r	%
Alta	9	72%	Alta	13	72%	Alta	12	71%
Media	8	17%	Media	3	17%	Media	5	29%
Baja	1	11%	Baja	2	11%	Baja	0	0%
TOTAL	18	100%	TOTAL	18	100%	TOTAL	17	100%

Bolsa de Trabajo			
Actualización de candidaturas	10	7	1
Banco de Actualización de Empresas/Organizaciones/Instituciones oferentes.	7	9	0
Contacto directo de Empresas/Organizaciones/Instituciones con bolsa de trabajo	10	7	0
Incremento de prácticas	9	8	1
Mayor oferta de profesionales	13	3	2
Envío de los currículos a través de la web (correo u otros)	12	5	0



Fuente: los investigadores



Interpretación:

En los aspectos más importantes para mejorar los servicios de empleo y prácticas externas de la UTN en actualización de candidaturas con el 56%, en banco de actualización de empresas/organizaciones/instituciones oferentes con el 56%, en contacto directo de empresas /organizaciones/instituciones con bolsa de trabajo con el 50%, en incremento de prácticas con el 72%, en mayor oferta de profesionales con el 72%, en envío de currículos a través de la web con el 71%, según los datos realizados.

Como recomendación en actualización de candidaturas, pues todos queremos buenos empleados para ello se debería mejorar la calidad de los estudiantes y enviar buenas propuestas a los empleadores para que se sientan conformes con lo que hace la universidad por la colectividad.

En banco de actualización de empresas/organizaciones/instituciones oferentes, deberían hacer censos actualizando las empresas dedicadas a diseño ya que la sociedad aumenta y por eso es necesario las actualizaciones permanentes y así lograr tener orden entre las instituciones.

En contacto directo de empresas/organizaciones/instituciones con bolsa de trabajo, es bueno que sean independientes los estudiantes pero es necesario que la universidad como emprendedora de conocimiento pueda ayudar e introducir en el campo laboral de forma directa a los estudiantes egresados graduados, para que pueda cubrir y generar el trabajo ya que para ello se estudia y se prepara cada estudiante.

En incremento de prácticas, es un nivel medio pero es el eje que imparte al conocimiento laboral, ya que en la universidad se aprende solo teoría con un mínimo de práctica, por eso deben hacer que dure más tiempo las prácticas ya que ayuda en gran parte en lo personal.

En mayor oferta de profesionales, se debería hacer tener el conocimiento de qué profesionales se han graduado, dando mayor intensidad para los empleadores sin necesidad de tener que buscar si no solo con pedir un recomendado por la universidad.

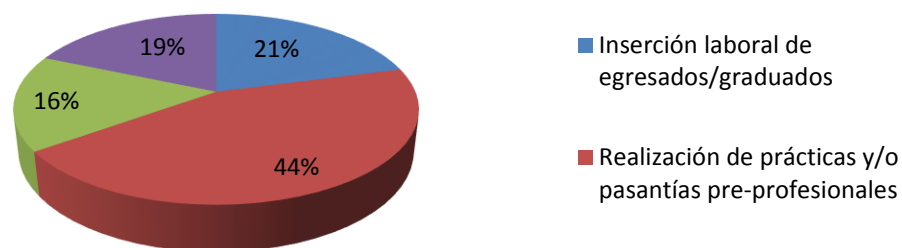
En envío de currículos a través de la web, hoy el internet es un medio fundamental para el aprendizaje y que mejor si se implementa a las empresas los currículos preparados durante el proceso de estudio, para que se pueda enviar a los empleadores y puedan ellos elegir cual es el conveniente para ejercer en su trabajo.

5.10. ¿Según su criterio, qué sugeriría a la UTN para fortalecer los impactos de las relaciones interinstitucionales?

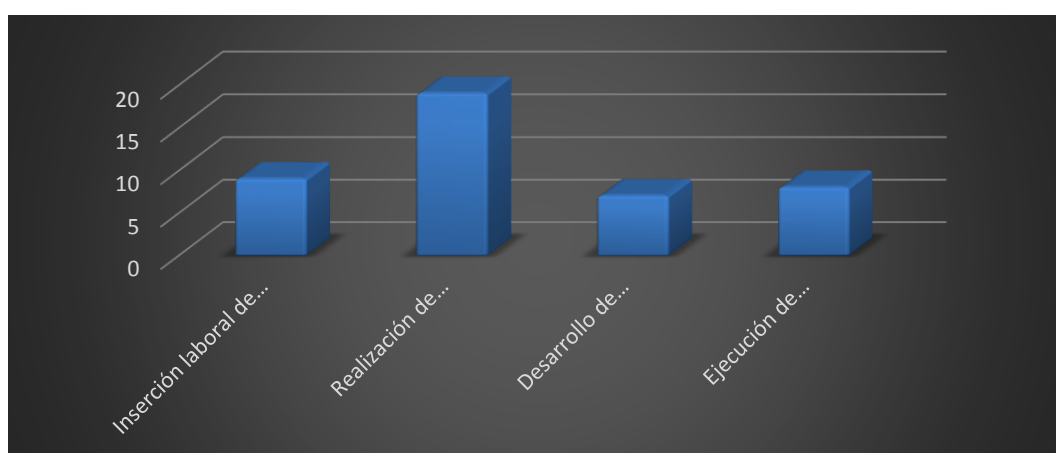
	r	%
Inserción laboral de egresados/graduados	9	21%
Realización de prácticas y/o pasantías pre-profesionales	19	44%
Desarrollo de Extensión Universitaria	7	16%
Ejecución de Proyectos/Convenios de Cooperación	8	19%
TOTAL	41	100%

ÁREAS DE INTERRELACIÓN	SUGERENCIAS DE MEJORA
Inserción laboral de egresados/graduados	9
Realización de prácticas y/o pasantías pre-profesionales	19
Desarrollo de Extensión Universitaria	7
Ejecución de Proyectos/Convenios de Cooperación	8

SUGERENCIAS DE MEJORA



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los datos realizados para fortalecer los impactos de las relaciones interinstitucionales en realización de prácticas y/o pasantías pre-profesionales con el 44%, según los datos realizados.

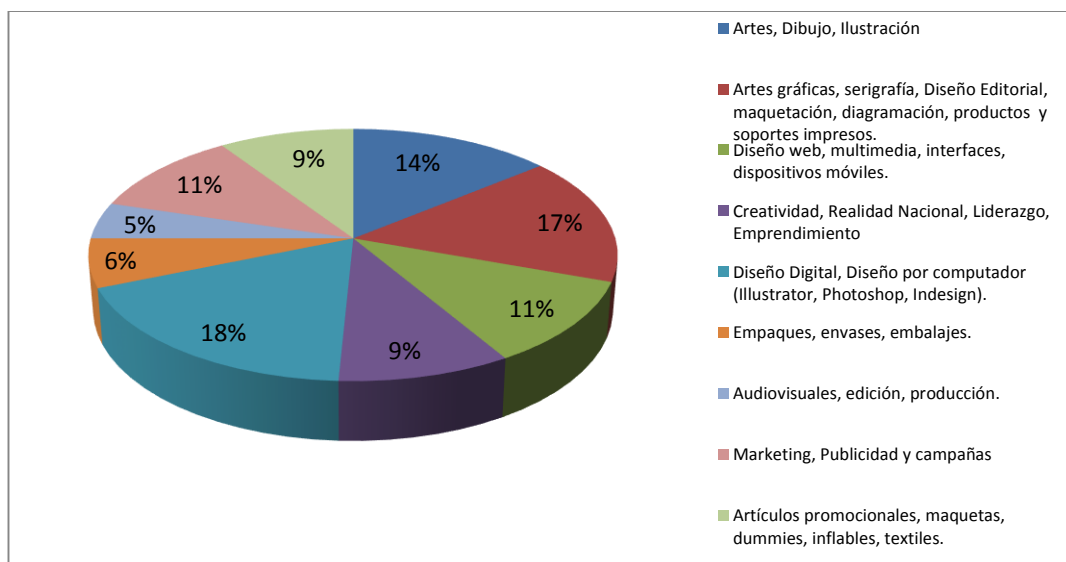
Que se preocupen más en mejorar la calidad de los estudiantes, para que puedan tener mejor desempeño en las prácticas, así ganar mayor acogida por las personas y también la acogida de la universidad, ya que es donde educan a los profesionales.

5.11 ¿Cuáles son las materias o campos que el empleado conoce y han sido de mayor utilidad a nivel empresarial/ institucional/ organizacional? Señale los campos necesarios.

	r	%
Artes, Dibujo, Ilustración	18	14%
Artes gráficas, serigrafía, Diseño Editorial, maquetación, diagramación, productos y soportes impresos.	21	17%
Diseño web, multimedia, interfaces, dispositivos móviles.	14	11%
Creatividad, Realidad Nacional, Liderazgo, Emprendimiento	12	9%
Diseño Digital, Diseño por computador (Illustrator, Photoshop, Indesign).	23	18%
Empaques, envases, embalajes.	8	6%
Audiovisuales, edición, producción.	6	5%
Marketing, Publicidad y campañas	14	11%
Artículos promocionales, maquetas, dummies, inflables, textiles.	12	9%
TOTAL	128	100%

Materias	Mayor utilidad
Artes, Dibujo, Ilustración	

	18
Artes gráficas, serigrafía, Diseño Editorial, maquetación, diagramación, productos y soportes impresos.	21
Diseño web, multimedia, interfaces, dispositivos móviles.	14
Creatividad, Realidad Nacional, Liderazgo, Emprendimiento	12
Diseño Digital, Diseño por computador (Illustrator, Photoshop, Indesign).	23
Empaques, envases, embalajes.	8
Audiovisuales, edición, producción.	6
Marketing, Publicidad y campañas	14
Artículos promocionales, maquetas, dummies, inflables, textiles.	12



Fuente: los investigadores



Interpretación:

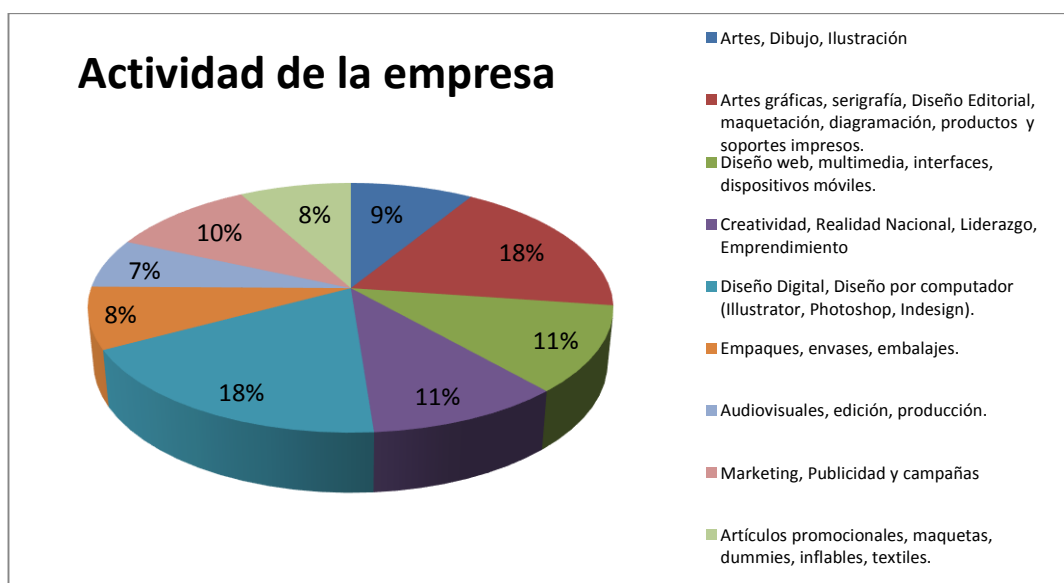
Las materias o campos que el empleado conoce y han sido de mayor utilidad con el 18% es Diseño Digital, Diseño por computador (Illustrator, Photoshop, Indesign) según los datos analizados.

Se sugeriría mejorar cada una de ellas, ya que son el eje donde el diseñador se mueve con el diseño y por donde se gana conocimiento, pero también las sugeridas anteriormente, ya que van de la mano y también deben ser principales porque no todas las empresas se dedican a lo mismo; si no que trabajan en conjunto y que mejor si un diseñador sabe todas las materias de manera perfecta, logrando obtener un conocimiento al 100% y lo mismo en la práctica.

	Actividad de la empresa	%
Artes, Dibujo, Ilustración	11	9%
Artes gráficas, serigrafía, Diseño Editorial, maquetación, diagramación, productos y soportes impresos.	23	18%
Diseño web, multimedia, interfaces, dispositivos móviles.	14	11%

Creatividad, Realidad Nacional, Liderazgo, Emprendimiento	13	11%
Diseño Digital, Diseño por computador (Illustrator, Photoshop, Indesign).	23	18%
Empaques, envases, embalajes.	10	8%
Audiovisuales, edición, producción.	8	7%
Marketing, Publicidad y campañas	13	10%
Artículos promocionales, maquetas, dummies, inflables, textiles.	10	8%
TOTAL	125	100%

	Actividad de la empresa
Artes, Dibujo, Ilustración	11
Artes gráficas, serigrafía, Diseño Editorial, maquetación, diagramación, productos y soportes impresos.	23
Diseño web, multimedia, interfaces, dispositivos móviles.	14
Creatividad, Realidad Nacional, Liderazgo, Emprendimiento	13
Diseño Digital, Diseño por computador (Illustrator, Photoshop, Indesign).	23
Empaques, envases, embalajes.	10
Audiovisuales, edición, producción.	8
Marketing, Publicidad y campañas	13
Artículos promocionales, maquetas, dummies, inflables, textiles.	10



Fuente: los investigadores



Interpretación:

A las actividades de las empresas que más se dedican son artes gráficas, serigrafía, diseño editorial, maquetación, diagramación, productos y soportes impresos con un 18%, en diseño digital, diseño por computador (Illustrator, Photoshop, Indesign) con un 18% según los datos analizados

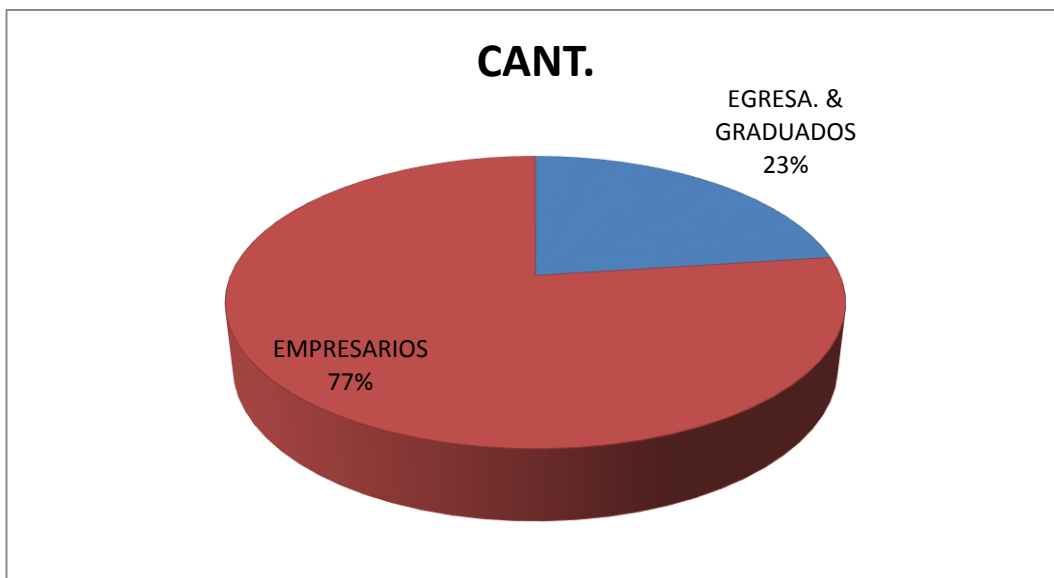
Como recomendación, sería incentivar a las empresas a no ser monótonos, ya que es por falta de conocimiento que no realizan las diferentes actividades o por falta de conocimiento por parte de las personas que no hacen producir, por eso lo que se debería es mejorar a los estudiantes y prepararlos con todos los conocimientos de acuerdo al Diseño Gráfico para que logren desempeñarse más e implementar en las empresas y también hacer seminarios para que puedan animarse a que adapten de mejor forma las actividades no aplicadas en el campo laboral.

Todas las actividades que están por encima de todo y que son más utilizadas deben tener continuidad en conocimiento para que exista mejor

desarrollo en los profesionales.

2 ¿Quiénes participan en la elaboración del Currículo de su institución, para la segunda investigación?

RESPUESTA	CANT.	%
EGRESA. & GRADUADOS	22	23
EMPRESARIOS	74	77
TOTAL	96	100



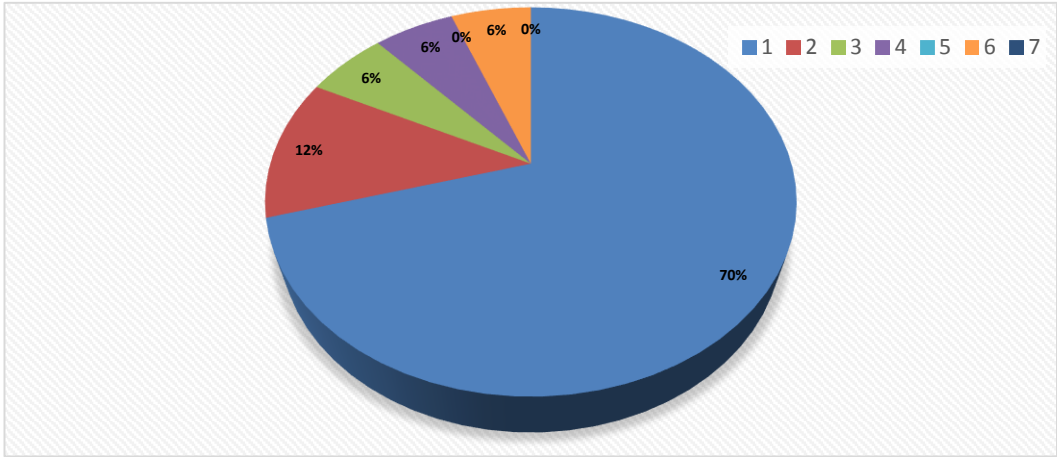
Fuente: los investigadores

Encuesta a Egresados

2do Encuentro Investigativo

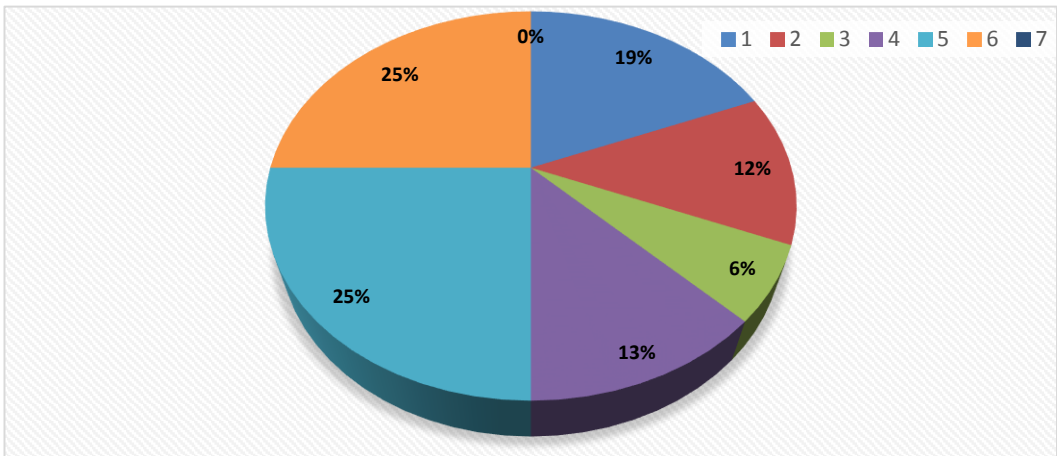
1.- ¿DE ACUERDO A SU EXPERIENCIA ORDENE LAS CAPACIDADES BÁSICAS QUE DEBE POSEER UN DISEÑADOR GRÁFICO:

	1	2	3	4	5	6	7	Total %	
A. Uso básico de tecnologías de la información	12	2	1	1	0	1	0		17
	%	70	12	6	6	0	6	0	100



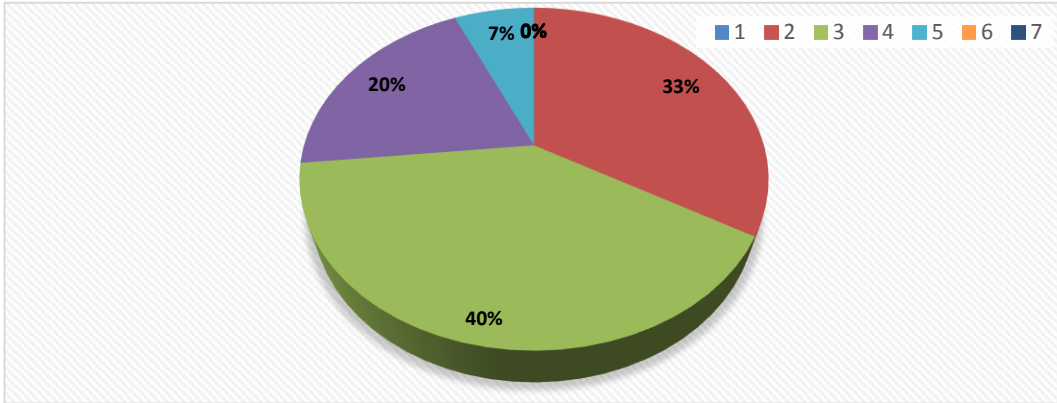
Fuente: los investigadores

B. Comunicación funcional en ingles	3	2	1	2	4	4	0		16
%	19	12	6	13	25	25	0	100	



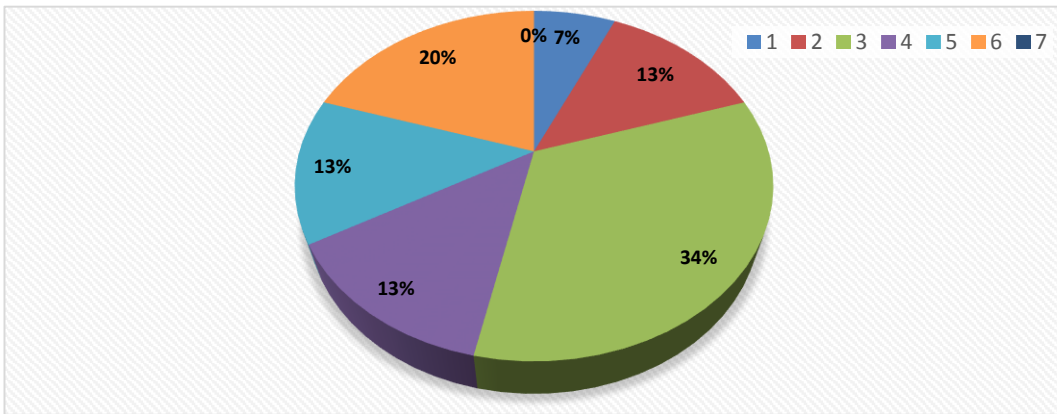
Fuente: los investigadores

C. Ética y trabajo en equipo	0	5	6	3	1	0	0		15
%	0	33	40	20	13	0	0	100	



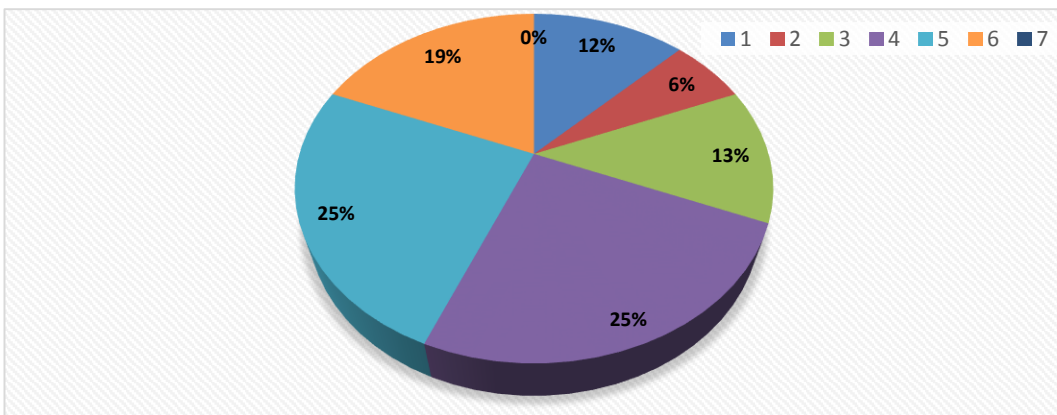
Fuente: los investigadores

D. Comunicación oral y escrita en español	1	2	5	2	2	3	0		15
	%	7	13	34	13	13	20	0	100



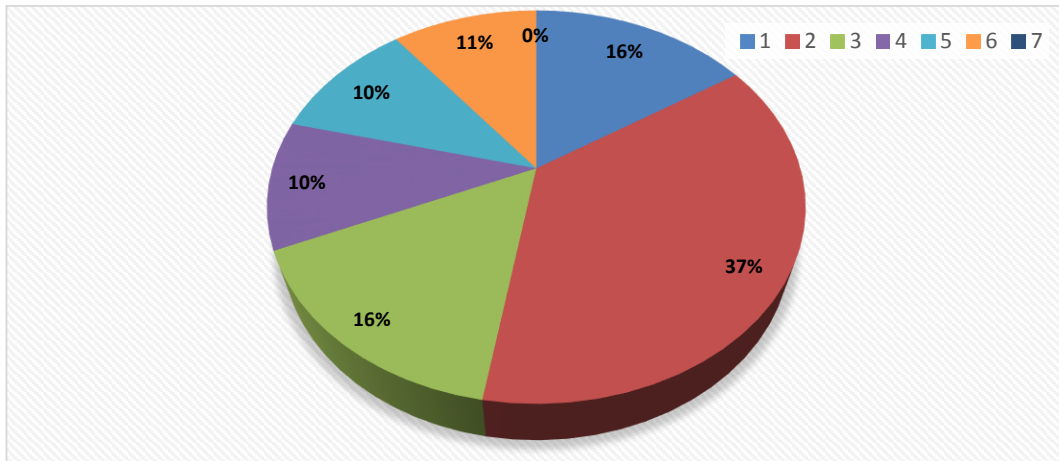
Fuente: los investigadores

E. Apresto laboral	2	1	2	4	4	3	0		16
	%	12	6	13	25	25	19	0	100



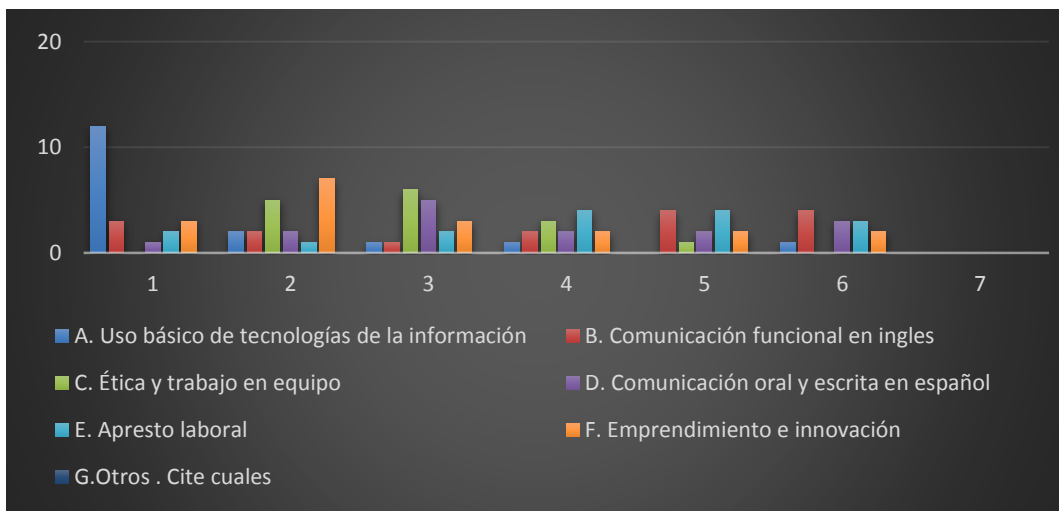
Fuente: los investigadores

F. Emprendimiento e innovación	3	7	3	2	2	2	0		19
	%	16	37	16	10	10	11	0	100



Fuente: los investigadores

G. Otros. Cite cuales	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	%	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL									98



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las capacidades básicas que debe poseer un Diseñador Gráfico son:

Respuesta A) Con el 70% encontramos el uso básico de tecnologías de la

información como la experiencia más necesaria.

Respuesta B) Con el 31% emprendimiento e innovación.

Respuesta C) Con el 38% apresto laboral.

Respuesta D) Con el 27% ética y trabajo en equipo.

Respuesta E) Con el 40% comunicación oral y escrita en español.

Respuesta F) Con el 47% comunicación funcional en inglés.

Según los datos realizados en concordancia a las respuestas de los encuestados.

Respuesta A) La necesidad está a la vista, se necesita el uso básico de tecnologías de la información una recomendación sería el planteamiento metodológico que consistiría en el uso de estos recursos fundamentalmente práctico, esto significa reducir al mínimo las exposiciones teóricas en el proceso de aprendizaje.

Respuesta B) Emprendimiento e innovación hay una considerable necesidad, una invitación para mejorar este punto de vista, que es preocupante sería desarrollar Diseñadores Gráficos innovadores, con el fin de que sean sostenibles y competitivos en los mundo laboral.

Respuesta C) Apresto laboral, como recomendación debería fortalecer los principios realizando actividades, cursos orientados a mejorar los factores, valores internos y externos para que puedan apoyarse entre todos los estudiantes y logren hacer eventos que permita a la Universidad Técnica del Norte estar orgullosa de los estudiantes que forma en su casona universitaria.

Respuesta D) Ética y trabajo en equipo, deberían hacer actividades en

conjunto para tener relaciones interpersonales entre compañeros universitarios, esto aportaría con el mejoramiento al momento de realizar trabajos en equipo, ya que en el mundo laboral es fundamental que exista comunicación entre colegas para llegar a concordar con ideas que puedan ser de mayor factor a la empresa que la representan.

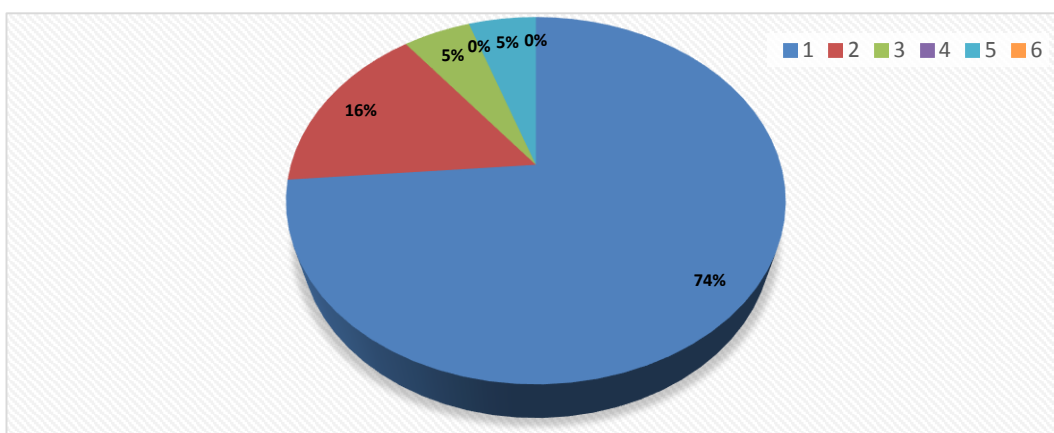
Respuesta E) Si hablamos de comunicación en el Diseño Gráfico, por ende deber tener comunicación oral y escrita cada profesional, para que pueda transmitir el mensaje de una forma correcta y bien planteada.

Respuesta F) En actualidad el manejo de idiomas es muy necesaria ya que existen programas en distintos dialectos, para eso es muy necesario que nuestra carrera se proyecte a trabajar en dos idiomas a la vez; tomando en cuenta que la universidad es bilingüe y por ello debe estar incluido en el pensum.

2.-SEÑALE EN ORDEN DE IMPORTANCIA ¿CUÁLES SON LAS

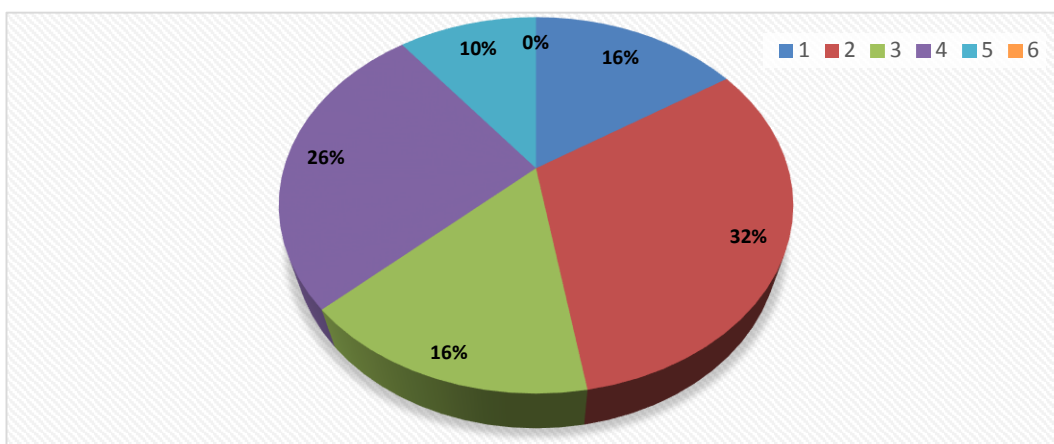
HABILIDADES ESPECÍFICAS QUE DEBE TENER EL DISEÑADOR PARA DESEMPEÑARSE EN UNA EMPRESA O INSTITUCIÓN?

	1	2	3	4	5	6	Total %	
A. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.	14	3	1	0	1	0		19
	%	74	16	5	0	5	0	100



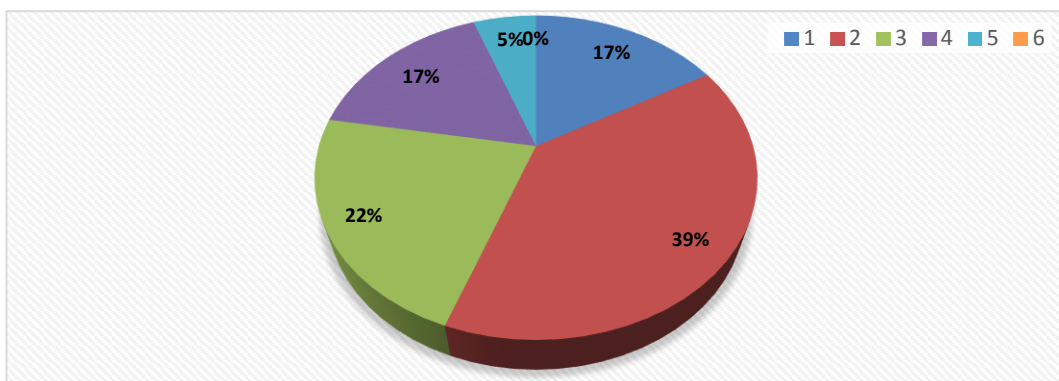
Fuente: los investigadores

B. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.	3	6	3	5	2	0		19
	%	16	32	16	26	10	0	100



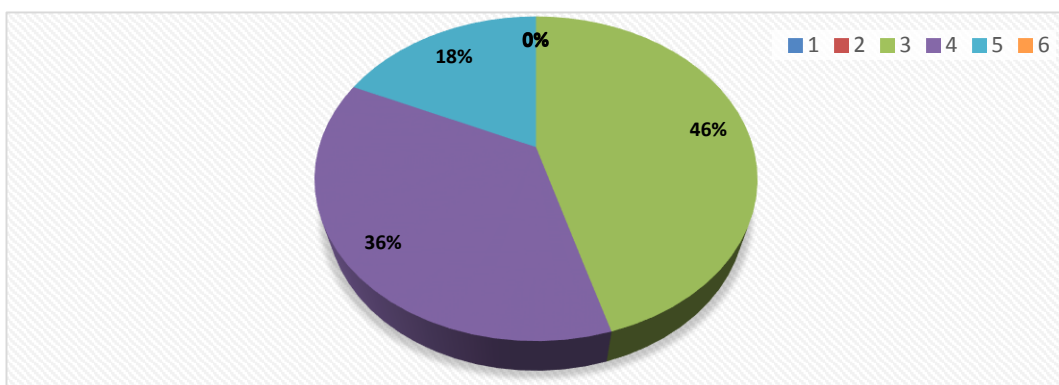
Fuente: los investigadores

C. Habilidades interpersonales.	3	7	4	3	1	0		18
%	17	39	22	17	5	0	100	



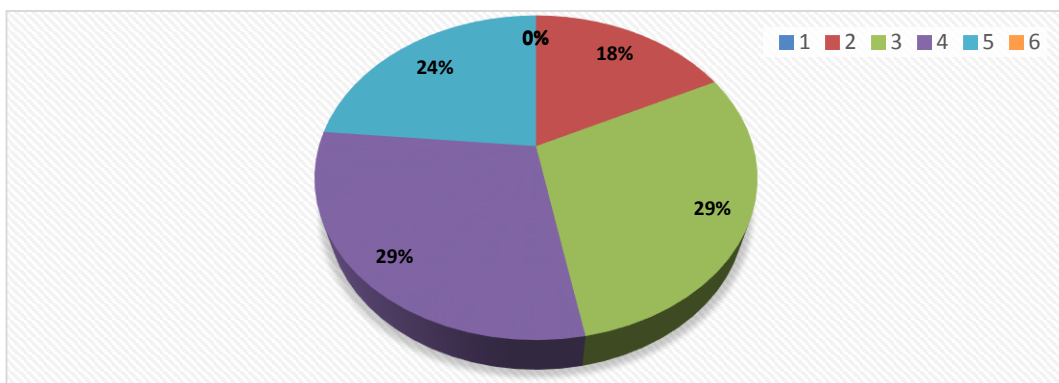
Fuente: los investigadores

D. Habilidades para trabajar contextos internacionales.	0	0	5	4	2	0		11
%	0	0	46	36	18	0	100	



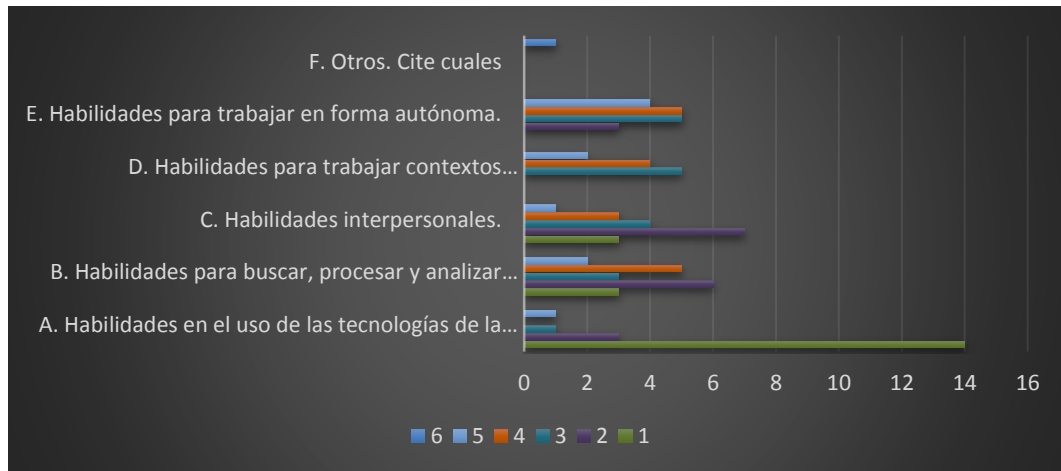
Fuente: los investigadores

E. Habilidades para trabajar en forma autónoma.	0	3	5	5	4	0		17
%	0	18	29	29	24	0	100	



Fuente: los investigadores

F. Otros. Cite cuales	0	0	0	0	0	1		1
%	0	0	0	0	0	100	100	
TOTAL CANTIDAD								49



Interpretación:

Respuesta A) Con el 19% Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

Respuesta B) Con el 19% Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.

Respuesta C) Con el 18% Habilidades interpersonales.

Respuesta E) Con el 17% Habilidades para trabajar en forma autónoma.

Respuesta D) Con el 11% Habilidades para trabajar contextos internacionales.

Respuesta (A) En habilidades en el uso de tecnologías de la información podemos analizar que la actual sociedad está caracterizada por el uso generalizado de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en todas las actividades humanas surge una nueva cultura que supone nuevas formas de ver y entender el mundo que nos rodea, el uso de nuevas máquinas e instrumentos, la implantación de nuevos valores

y normas de comportamiento; por eso es de gran importancia instruir y orientar el conocimiento en la práctica a los futuros Diseñadores Gráficos.

Respuesta (B) Un buen equipamiento de maquinaria relacionada al Diseño Gráfico haría que los estudiantes puedan desarrollar su mente, mejorar su habilidad de creatividad y procesar todo tipo de información, con el fin de que se puedan desempeñar mucho mejor ante la sociedad e incluso expresarse con el medio.

Respuesta C) Habilidades interpersonales, es uno de los puntos a tener un considerable cambio dentro de la institución, ya que es de gran importancia porque son habilidades que los permite relacionarse y desenvolverse mejor con las personas, las cosas y el medio; alcanzando un mejor desempeño en el campo laboral, en la educación y en lo personal; logrando de esa forma ser diseñadores multifacéticos.

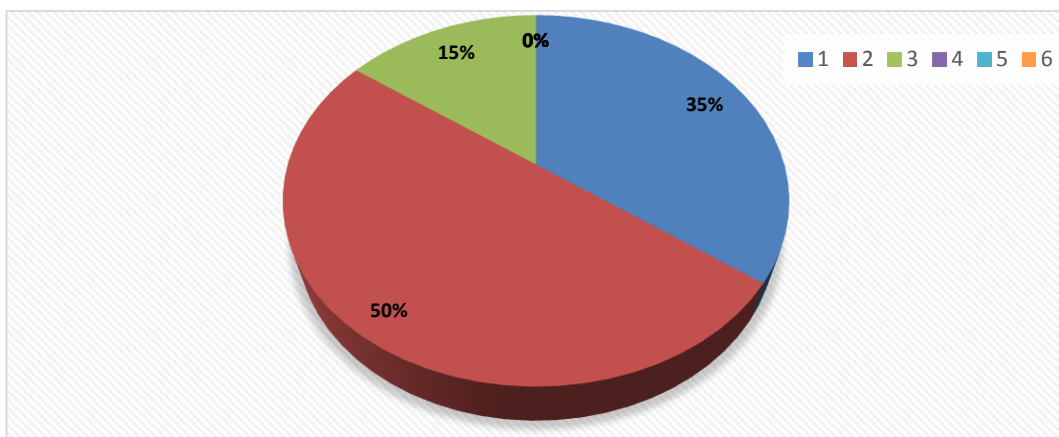
Respuesta D) El mundo entero se encuentra comunicado con la educación y sería bueno que existan personas dentro de la institución que logren por la carrera tener convenios educativos con empresas o instituciones internacionales, donde permitan a los estudiantes y docentes poder extraer conocimiento neto para una mejor educación interna en la Universidad Técnica del Norte relacionado al Diseño Gráfico.

Respuesta (E) Debería mejorar el conocimiento interno de la institución y mejorando la calidad de los docentes y su conocimiento (práctica y teórica); esto permitirá a los estudiantes mejorar la confianza personal y romper los retos personales, con el fin de que al finalizar pueda desempeñarse de manera autónoma ante el ámbito laboral.

3.- SEÑALE EN ORDEN DE IMPORTANCIA ¿CUÁLES DEBEN SER LAS RESPONSABILIDADES DEL DISEÑADOR AL MOMENTO DE DESEMPEÑARSE COMO PARTE DE SU EMPRESA O INSTITUCIÓN?

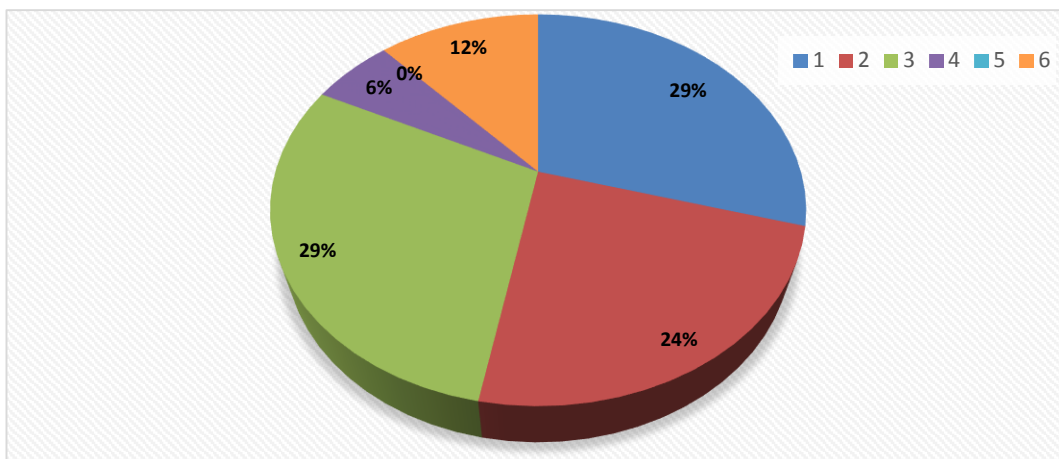
	1	2	3	4	5	6	Total %	
A. Responsabilidad con la calidad.	7	10	3	0	0	0		20
	%	35	50	15	0	0	100	

Fuente: los investigadores



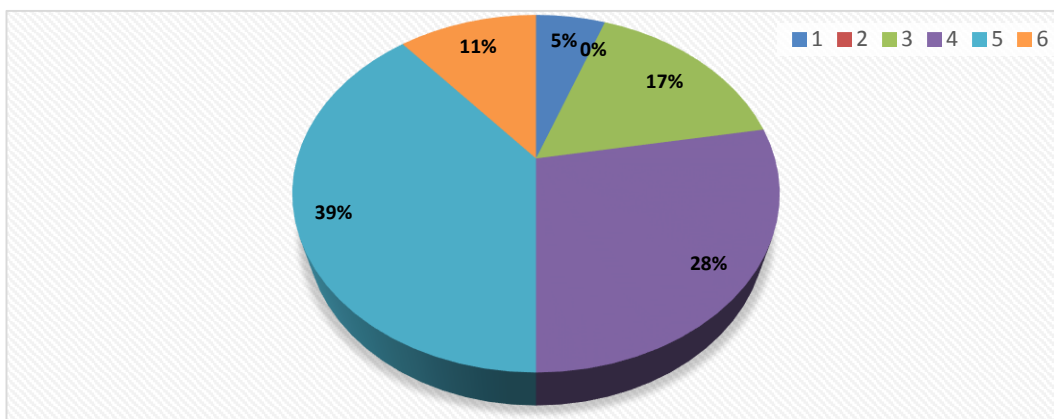
Fuente: los investigadores

B. Responsabilidad ética.	5	4	5	1	0	2		17
	%	29	24	29	6	0	12	100



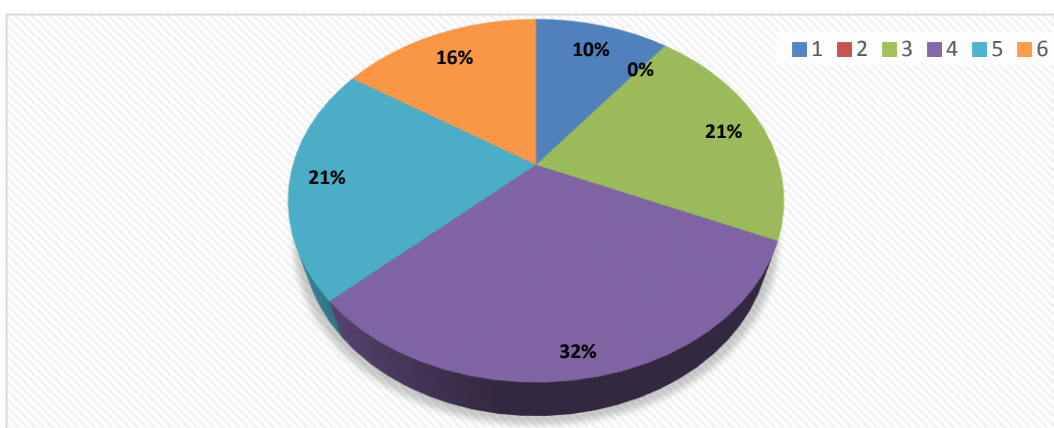
Fuente: los investigadores

C. Responsabilidad con el ámbito socio-cultural.	1	0	3	5	7	2		18
	%	5	0	17	28	39	11	100



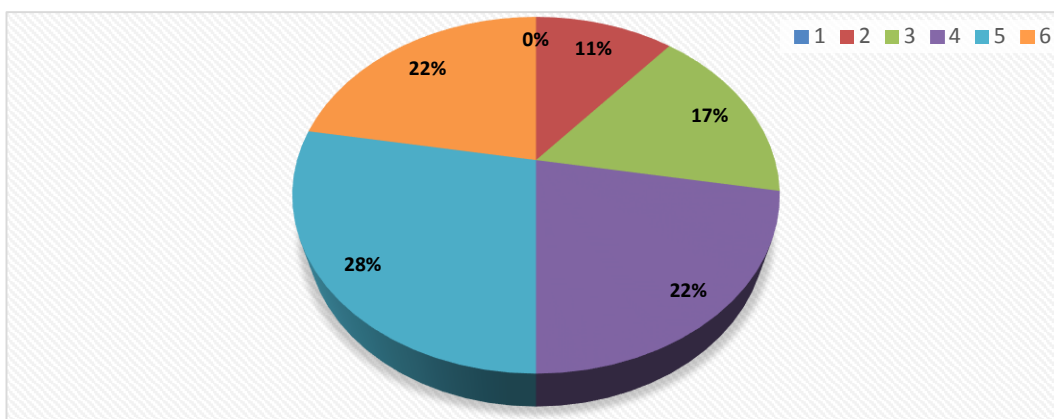
Fuente: los investigadores

D. Responsabilidad con la preservación del medio ambiente.	2	0	4	6	4	3		19
	%	10	0	21	32	21	16	100



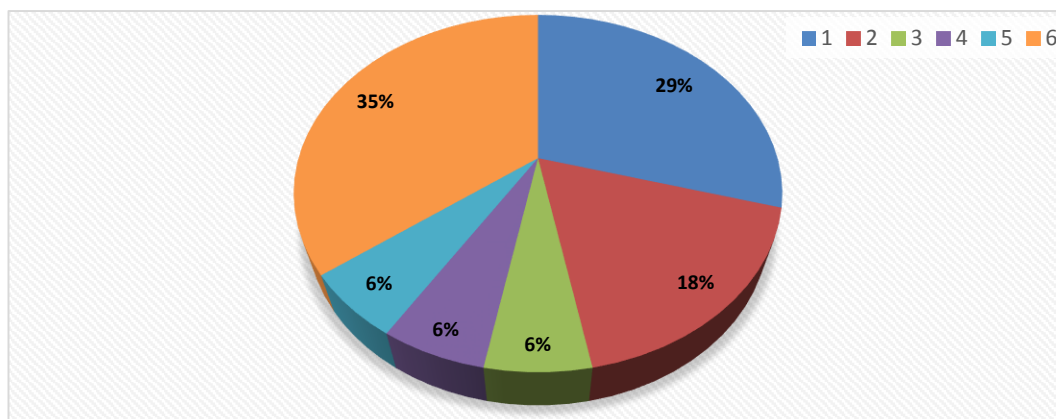
Fuente: los investigadores

E. Responsabilidad social y compromiso ciudadano.	0	2	3	4	5	4		18
	%	0	11	17	22	28	22	100



Fuente: los investigadores

F. Responsabilidad sobre el área de ejecución de la profesión.	5	3	1	1	1	6		17
%	29	18	6	6	6	35	100	



Fuente: los investigadores

G. Otros, Cite cuales	0	0	0	0	0	0		0
%	0	0	0	0	0	0	0	



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Con el 20% Responsabilidad con la calidad.

Respuesta D) Con el 19% Responsabilidad con la preservación del medio ambiente.

Respuesta C) Con el 18% Responsabilidad con el ámbito socio-cultural.

Respuesta E) Con el 18% Responsabilidad social y compromiso ciudadano.

Respuesta B) Con el 17% Responsabilidad ético.

Respuesta F) Con el 17% Responsabilidad sobre el área de ejecución de la profesión.

Respuesta A) Una de las deliberaciones con mayor énfasis de cambio es la responsabilidad con la calidad inicial, tratando de reconocer las necesidades de importancia por parte de la sociedad y del público objetivo, e incluirlas en la pedagogía interna y de esa forma lograr Diseñadores de calidad.

Respuesta B) Con respecto a la responsabilidad con ética y la responsabilidad sobre el área de ejecución de la profesión de un Diseñador Gráfico; inicia partiendo y teniendo en cuenta de que el diseño constituye un medio fundamental de la comunicación y por lo tanto debe desarrollarse dentro del contexto de la ética, para eso debería efectuar un conocimiento fundamental sobre la integridad, responsabilidad, objetividad, independencia y ética entre otros.

Respuesta C) Deberían enseñar a los diseñadores cuales son las mejores estrategias que les permita estar de acuerdo con la sociedad y la cultura, teniendo en cuenta que la diversidad hace que todos poseamos pensamientos diferentes, y para ello deben formar profesionales que estén de acuerdo ante todas las personas dejando lo personal como criterio propio.

Respuesta D) Las estrategias de publicidad permiten que el mundo no se destruya, la actualización de conocimiento y una buena aplicación de la publicidad hace que los estudiantes puedan ofrecer menos contaminación al medio ambiente y así lograr corregir las malas estrategias publicitarias que ofrecen las empresas actuales.

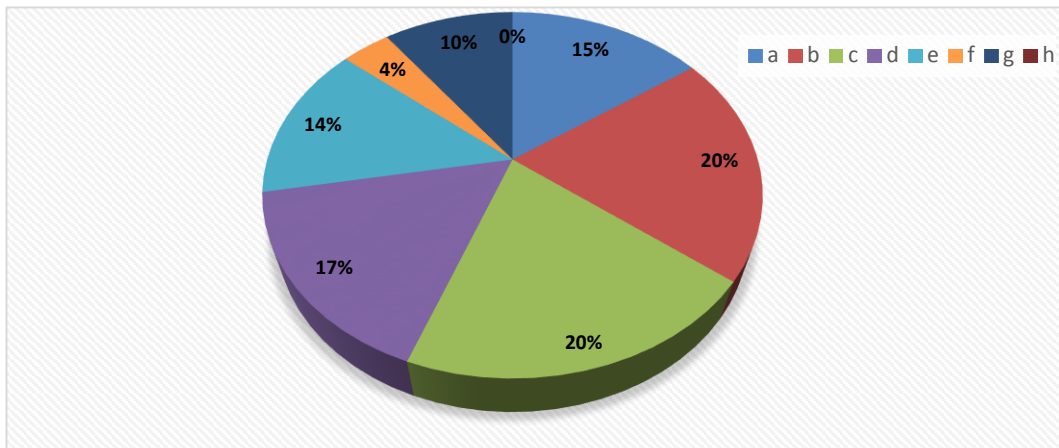
Respuesta E) Pues es muy importante comprometer nuestro trabajo con la vida de los demás, esto se lograría con una buena formación en lo personal a los estudiantes, mediante una presión educativa, con una valoración de los trabajos realizados y una buena calificación de acuerdo a los proyectos realizados durante el transcurso de la formación académica, esto fortalecerá a que cada estudiante sea más comprometido y analizador con el Diseño Gráfico; y en lo laboral será más remunerado su trabajo.

Respuesta F) Deberían hacer actividades donde puedan concordar trabajo y educación para que mejoren su pensamiento laboral y su técnica, el cual les ayudará a trabajar sin complicaciones en el área de trabajo.

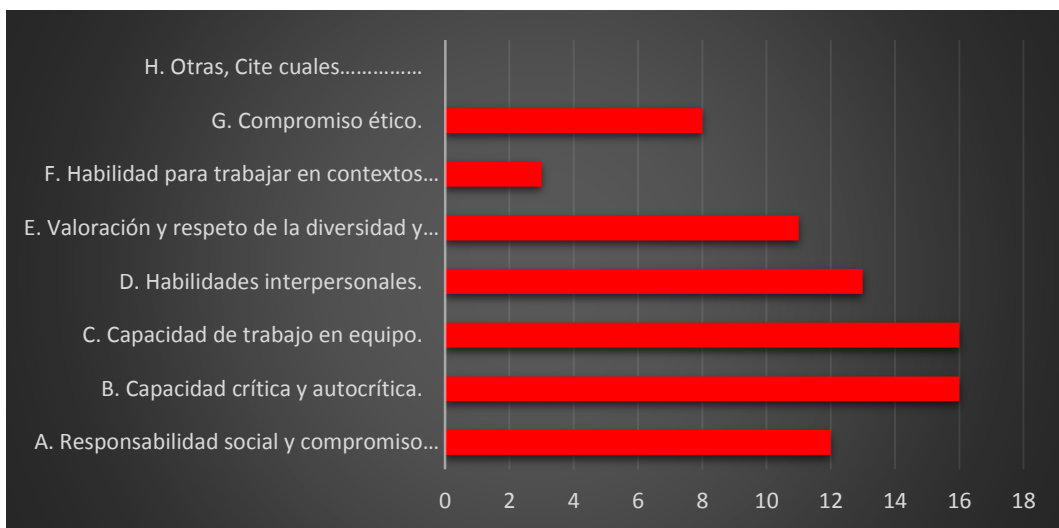
4.- SELECCION 4 COMPETENCIAS INTERPERSONALES Y COMPROMISOS SOCIALES QUE DEBE TENER UN DISEÑADOR

GRÁFICO.

	C	%
A. Responsabilidad social y compromiso ciudadano.	12	15
B. Capacidad crítica y autocrítica.	16	20
C. Capacidad de trabajo en equipo.	16	20
D. Habilidades interpersonales.	13	17
E. Valoración y respeto de la diversidad y multiculturalidad.	11	14
F. Habilidad para trabajar en contextos internacionales.	3	4
G. Compromiso ético.	8	10
H. Otras, Cite cuales.....	0	0
TOTAL CANTIDAD	79	100



Fuente: los investigadores



Fuente: los investigadores

Interpretación:

Según los resultados los cuatro puntos necesarios que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución son:

Respuesta C) Con el 20% Capacidad de trabajo en equipo.

Respuesta B) Con el 20% Capacidad crítica y autocrítica.

Respuesta D) Con el 17% Habilidades interpersonales.

Respuesta A) Con el 15% Responsabilidad social y compromiso ciudadano.

Respuesta A) Pues es muy importante comprometer nuestro trabajo con la vida de los demás, esto se lograría con una buena formación en lo personal a los estudiantes, mediante una presión educativa, con una valoración de los trabajos realizados y una buena calificación de acuerdo a los proyectos realizados durante el transcurso de la formación académica, esto fortalecerá a que cada estudiante sea más comprometido y analizador con el Diseño Gráfico y en lo laboral será más remunerado su trabajo.

Respuesta B) En capacidad de crítica y autocrítica, deberían por medio de exposiciones evaluar con personas calificadas cada trabajo para corregir las falencias de los estudiantes haciéndolo de manera constructiva, para lograr que los estudiantes tengan mayor fuerza al momento de recibir una crítica y a la vez para que se desempeñen mejor su habilidad en la que está aprendiendo.

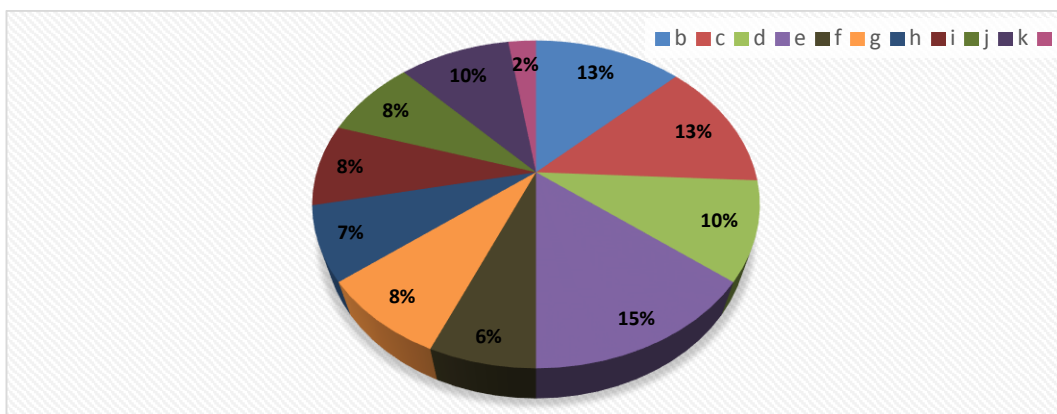
Respuesta C) En trabajar en equipo deben tener primero conocimiento y diálogo sin ello no hay un trabajo en equipo, para eso debería fomentar trabajos grupales y de desempeño laboral ya que todas las personas tienen

la capacidad de hacerlo, otra sería que con lo grupal podrían hacer que las diferentes capacidades que tienen cada estudiante les permita intercambiar y adquirir nuevos conocimientos, para lograr un desempeño de excelencia académica.

Respuesta D) En habilidades interpersonales, debería explorar de ciertos estudiantes el talento personal para ir mejorando con ideas nuevas e ir incorporándoles a la universidad, haciendo caso no solo a los movimientos estudiantiles si no de cada uno de ellos; así con el apoyo, el talento se explotará y se beneficiará no tanto la universidad si no el norte del país y a la vez los estudiantes y el empleador.

5.- ¿SELECCIONES LAS COMPETENCIAS Y HABILIDADES INSTRUMENTALES Y LAS INTERPERSONALES MAS IMPORTANTES QUE DEBEN TENER UN DISEÑADOR GRÁFICO?

	C	%
A. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	14	10
B. Capacidad de investigación.	16	12
C. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.	16	12
D. Capacidad para actuar a nuevas situaciones.	12	9
E. Capacidad creativa.	18	13
F. Capacidad motivar y conducir hacia metas comunes.	8	6
G. Compromiso con la preservación del medio ambiente.	10	7
H. Compromiso con su medio socio-cultural.	9	6
I. Habilidad para trabajar de forma autónoma.	10	7
J. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	10	7
K. Compromiso con la calidad.	12	9
L. Otras. Cite cuales....	3	2
TOTAL	138	100



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta E) Con el 13% Capacidad creativa.

Respuesta C) Con el 12% Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.

Respuesta B) Con el 12% Capacidad de investigación.

Respuesta A) Con el 10% Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

Respuesta D) Con el 9% Capacidad para actuar a nuevas situaciones.

Respuesta K) Con el 9% Compromiso con la calidad.

Respuesta G) Con el 7% Compromiso con la preservación del medio ambiente.

Respuesta J) Con el 7% Capacidad para formular y gestionar proyectos.

Respuesta I) Con el 7% Habilidad para trabajar de forma autónoma.

Respuesta F) Con el 6% Capacidad motivar y conducir hacia metas comunes.

Respuesta H) Con el 6% Compromiso con su medio socio-cultural.

Respuesta A) En capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, como recomendación se debería sumamente mejorar ya que en la universidad solo hay teoría y poca práctica, lo fundamental sería que fuera equilibrado así que deberían implementar imprentas, estudios de diseño, de fotografía, de audio y video, haciendo que los estudiantes vayan directamente a la práctica y mejoren el desempeño y el aprendizaje.

Respuesta B) En capacidad de investigación, de acuerdo a que avanza la tecnología y que no solo es teoría si no también la práctica, como recurso para mejorar en buscar información se debería mejorar la infraestructura adaptando equipamiento de primera; eso hará que los estudiantes

conozcan más a fondo su carrera y tengan una nueva perspectiva del conocimiento para su mente, logrando una búsqueda de conocimiento continuo y exacto para sostenerse en el ámbito laboral sin ningún problema.

Respuesta C) En capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, como recomendación ya que no tenemos un índice alto deberían perfeccionar con más práctica e investigación dentro del pensum académico, esto permitirá mejorar los conocimientos y habilidades personales e ir implementado en su conocimiento con nuevas técnicas basadas a la innovación del diseño y a la vez ir actualizando su conocimiento; ya que el mundo moderno cada día es más tecnológico y permanecer a la vanguardia como diseñador ayudará a mejorar en lo personal y laboral.

Respuesta D) En capacidad para actuar a nuevas situaciones, se debería estar siempre a la vanguardia de los conocimientos adquiridos y por adquirir para ello la universidad siempre tiene que estar el tanto de nuevas tecnologías, ideas, conocimientos que florece al mercado para implementar y hacer que los estudiantes puedan desenvolverse mejor al medio.

Respuesta E) En capacidad creativa, se debería hacer exposiciones del conocimiento adquirido cada año en su educación con más frecuencia de tres a cuatro cada semestres dentro de la universidad, esto ayudará a que puedan desarrollar más su creatividad permitiéndoles en el mundo desarrollar con seguridad.

Respuesta F) En capacidad motivar y conducir hacia metas comunes, hay

empresas que necesitan de Diseñadores Gráficos para llegar a conducir las a metas comunes ya que su método de producción a veces son de años atrás, pero como lo común no es muy factible para el mundo moderno por sus avances tecnológicos, por ello si la carrera ofrece un pensum común para todos los estudiantes en lo laboral serían profesionales con ideas que ya están obsoletas, pero con la nueva propuesta del pensum académico les permitirá ofrecer a los empresarios ideas que aún no son promovidas a los clientes para lograr una mejor acogida y de desarrollo para su microempresa o empresa.

Respuesta G) En compromiso con la preservación del medio ambiente, existen malas estrategias de publicidad que en vez de ayudar al medio ambiente lo único que hace es destruir y muchas empresas por subsistir producen la misma temática como medio de apoyo al cliente cuando buscan una empresa de diseño, por eso es necesario que los dirigentes y docentes mejoren con esta propuesta de cambiar la Malla Curricular e implementen o mejoren el conocimiento impartido, buscando lo mejor para la carrera en base al medio ambiente.

Respuesta H) En compromiso con su medio socio – cultural, deberían hacer que promuevan trabajos para un desarrollo cultural y no de morbo, usando técnicas de diseño para ello existen exposiciones de arte, conferencias entre otras que puedan ayudar a la sociedad a ver nuestras raíces y nuestra cultura; valorando todo lo que nos rodea ya que los Diseñadores Gráficos son quienes expresan sus ideas dando vida al mundo que nos rodea con los gráficos.

Respuesta I) En habilidad para trabajar de forma autónoma, ya que cada estudiante termina la universidad y en el mundo laboral se encuentra solo;

como propuesta sería que en el pensum académico integren una materia donde ayude a los estudiantes a motivarse desde el principio de su carrera a trabajar con clientes logrando que tengan confianza en su trabajo inicial, y cuando terminen la carrera serán líderes en diseño porque no temerán de sus trabajos y lograrán tener más comunicación con el mundo laboral.

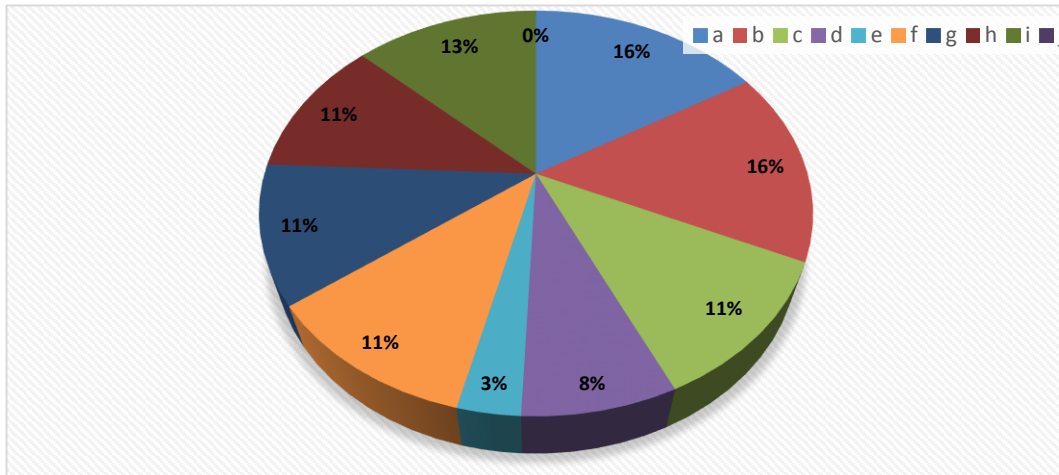
Respuesta J) En capacidad para formular y gestionar proyectos, es necesario que los estudiantes para que logren esta capacidad deben tener un conocimiento continuo de cada cátedra impartida durante su proceso, esto puede realizarse con la búsqueda de una investigación completa de lo impartido por cada docente, esto permitirá con el desarrollo y conocimiento de los estudiantes puedan estar de acuerdo a las expectativas que las personas, empresarios quienes consideran que la Universidad Técnica del Norte posee dentro de su casona universitaria.

Respuesta K) En compromiso con la calidad, deberían preocuparse más en mejorar la calidad de los estudiantes, la infraestructura, adquirir máquinas, hacer talleres, mejorar el pensum académico para que puedan tener mejor desempeño en las prácticas y así ganar mayor acogida a la universidad por parte de las personas y empresarios.

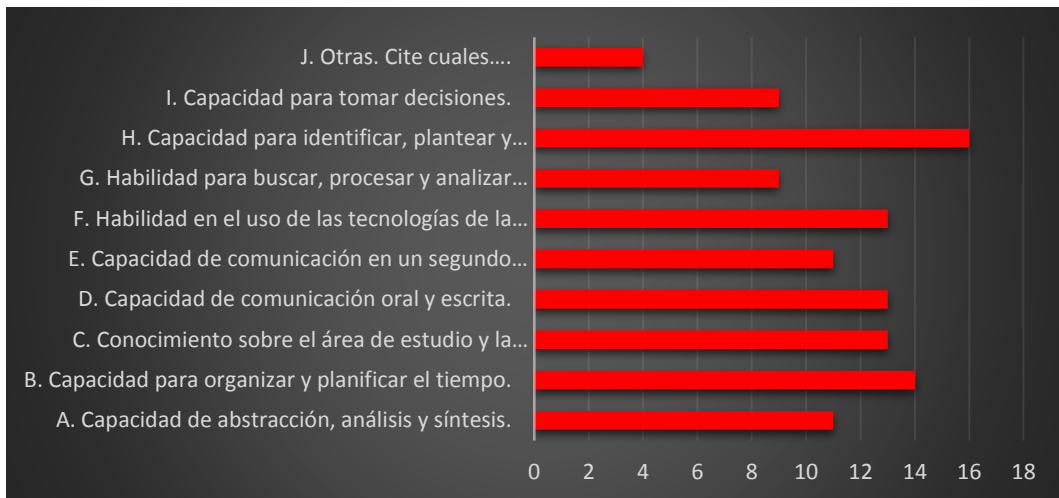
6.- ¿QUÉ COMPETENCIAS INSTRUCCIONALES DEBE TENER UN DISEÑADOR GRÁFICO SELECCIONE LAS MÁS IMPORTANTES?

	C	%
A. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.	11	10
B. Capacidad para organizar y planificar el tiempo.	14	12
C. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.	13	11
D. Capacidad de comunicación oral y escrita.	13	11
E. Capacidad de comunicación en un segundo idioma.	11	10
F. Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la	13	12

comunicación.		
G. Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.	9	8
H. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.	16	14
I. Capacidad para tomar decisiones.	9	8
J. Otras. Cite cuales....	4	4
TOTAL	113	100



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta H) Con el 14% Capacidad para identificar, plantear y resolver

problemas.

Respuesta F) Con el 12% Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

Respuesta B) Con el 12% Capacidad para organizar y planificar el tiempo.

Respuesta C) Con el 11% Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.

Respuesta D) Con el 11% Capacidad de comunicación oral y escrita.

Respuesta A) Con el 10% Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.

Respuesta E) Con el 10% Capacidad de comunicación en un segundo idioma.

Respuesta G) Con el 8% Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.

Respuesta I) Con el 8% Capacidad para tomar decisiones.

Respuesta A) En capacidad de abstracción, análisis y síntesis deberían hacer más investigaciones internas y externas como parte de estudio durante el proceso de educación, para que al momento de trabajar puedan saber cuál es el mejor método al momento de realizar los diseños con sus debidas características.

Respuesta B) En capacidad para organizar y planificar el tiempo pues como Diseñadores Gráficos, ésta parte es muy fundamental para cada profesional ya que existe un déficit muy elevado en este tipo de capacidad, por eso es muy necesario que los profesores presionen con más frecuencia internamente a los estudiantes con los trabajos en clase, esto les permitirá ser más responsables en el presente y a futuro.

Respuesta C) En conocimiento sobre el área de estudio y la profesión, existe un problema muy importante al momento de que los estudiantes

ingresan a estudiar la carrera de Diseño Gráfico, ya que no saben en que se divide y se subdivide la carrera; para ello se necesita que exista con la nueva propuesta una temática donde expliquen en que ramas pueden desempeñarse a nivel inicial, intermedia y final de preparación y laboral.

Respuesta D) En capacidad de comunicación oral y escrita, deberían apoyar a la utilización de los medios existentes en la universidad donde los estudiantes puedan utilizar los estudios, e impartan la comunicación para que pierdan el miedo y puedan desarrollar el hábito de un lenguaje fluido y ortográfico, mejorando el desenvolvimiento en el medio laboral y social.

Respuesta E) En capacidad de comunicación en un segundo idioma, hay que mejorar para llegar al 100%; pues las oportunidades de trabajo crecen y el idioma inglés es universal, por ello deberían ser más intensas las conversaciones dentro del aula donde imparten Diseño Gráfico como por fuera de la universidad (CAI) ya que la práctica mejora la calidad, e incluso los docentes deberían saber el idioma.

Respuesta F) En habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, esta parte es fundamental para los egresados graduados al momento de ingresar a laborar en una institución o empresa, donde tienen que estar fuerte en el uso de los equipos y para ello deben tener el conocimiento adecuado, impartido por los docentes y debidamente con buena comprensión conceptual de la teoría esto hace que los empleadores tengan confianza de contratar.

Respuesta G) En habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas, de acuerdo a que avanza la tecnología y

que no solo es teoría si no también la práctica; como recurso para mejorar en buscar información, se debería mejorar la infraestructura adaptando equipamiento de primera eso hará que los estudiantes conozcan más a fondo su carrera y hará que tengan una nueva perspectiva del conocimiento para su mente, logrando una búsqueda de conocimiento continuo y exacto para sostenerse en el ámbito laboral sin ningún problema.

Respuesta H) En capacidad para identificar, plantear y resolver problemas, se debería trabajar en conjunto diseñadores, docentes entre otros, ya que es un proceso por el cual los Diseñadores Gráficos deben tener retos a la hora de desempeñarse en lo laboral, por eso es necesario que promuevan a cada estudiante todas estas cualidades con el fin de que practiquen dentro de su aprendizaje y luego en lo laboral así mismo no tengan ningún problema a la hora de realizar trabajos.

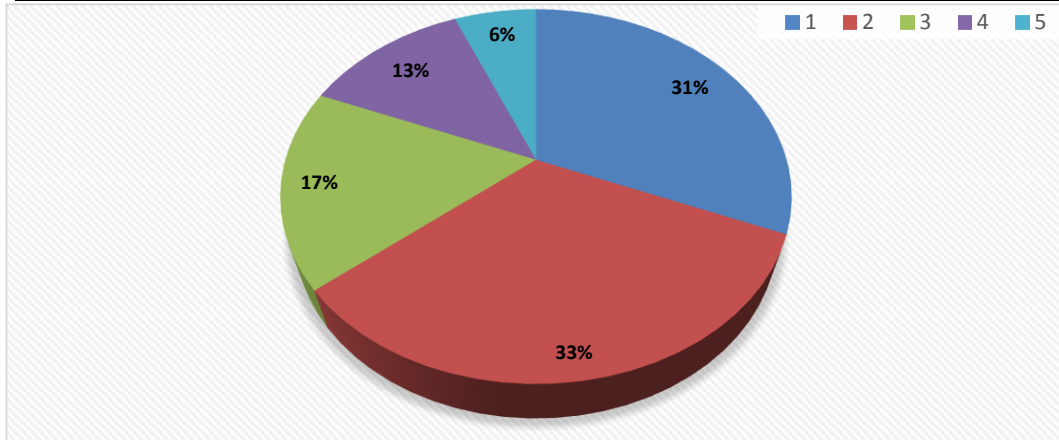
Respuesta I) En capacidad para tomar decisiones, se debería forjar la personalidad de cada estudiante para hacerlos independientes mediante un estudio intensivo con exposiciones continuas de la materia dada en clase, entre otras ideas que puedan ayudar, donde sepan y al momento de actuar no puedan dar las respuestas equivocadas.

Encuesta a Empresarios

2do Encuentro Investigativo

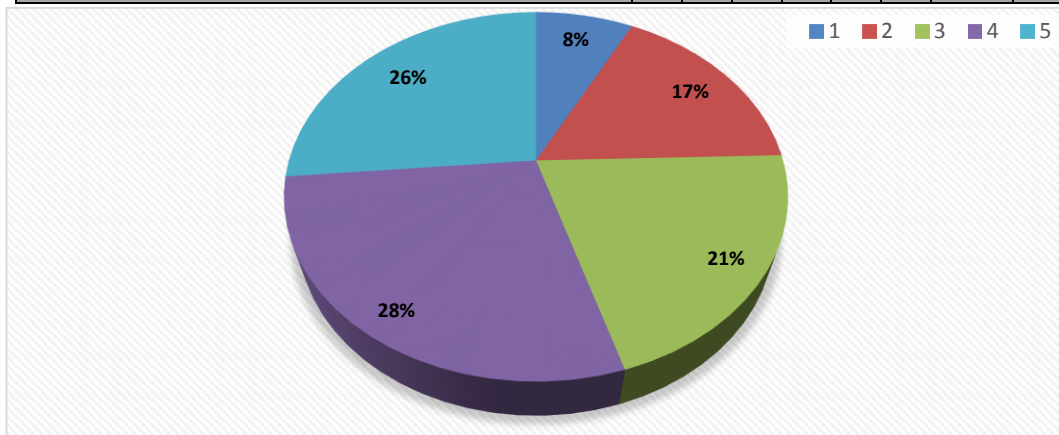
|1.- ¿DE ACUERDO A SU EXPERIENCIA ORDENE LAS CAPACIDADES BÁSICAS QUE DEBE POSEER UN DISEÑADOR GRÁFICO?

	1	2	3	4	5	6	Total %	
A. Uso básico de tecnologías de la información	22	20	11	5	3	3		64
	%	34	31	17	8	5	5	100



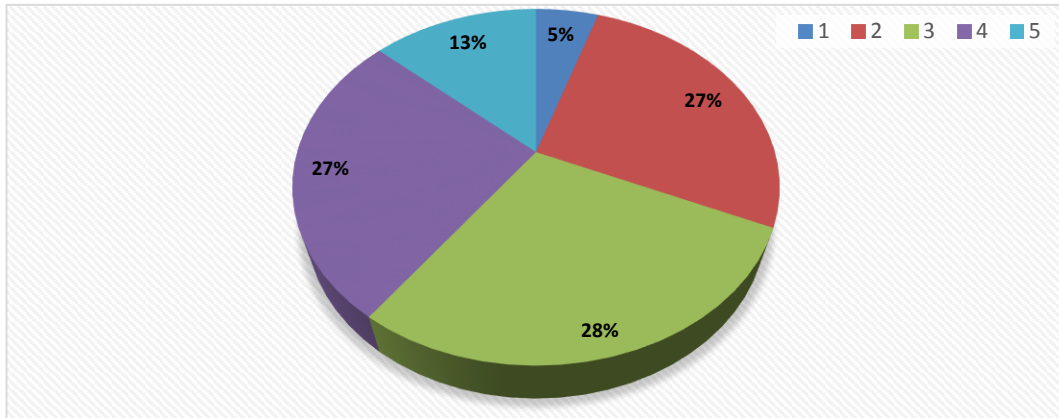
Fuente: los investigadores

B. Comunicación funcional en inglés	7	2	3	9	13	30		64
	%	11	3	5	14	20	47	100



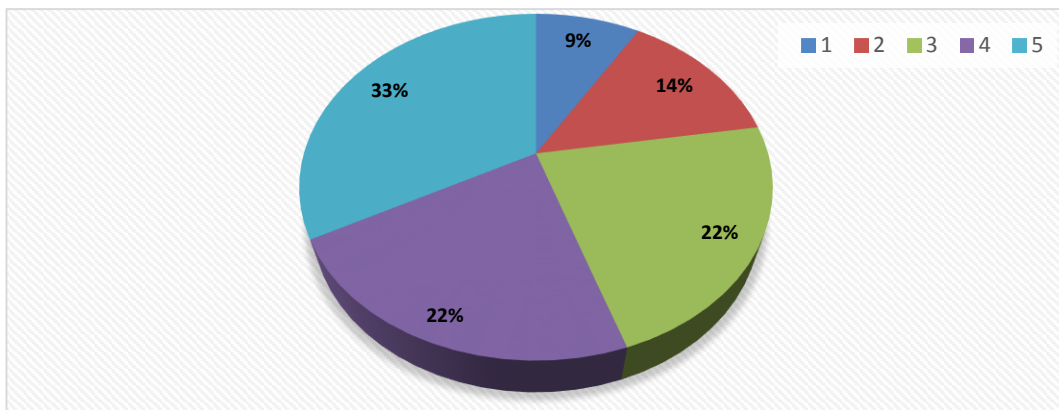
Fuente: los investigadores

C. Ética y trabajo en equipo	7	9	13	16	10	5		60
	%	11	15	22	27	17	8	100



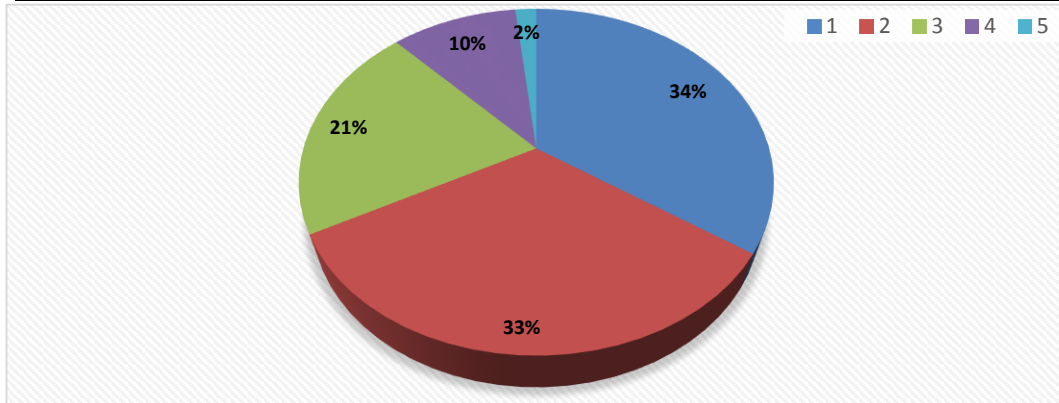
Fuente: los investigadores

D. Comunicación oral y escrita en español	1	7	4	12	25	13		62
	%	2	11	7	19	40	21	100



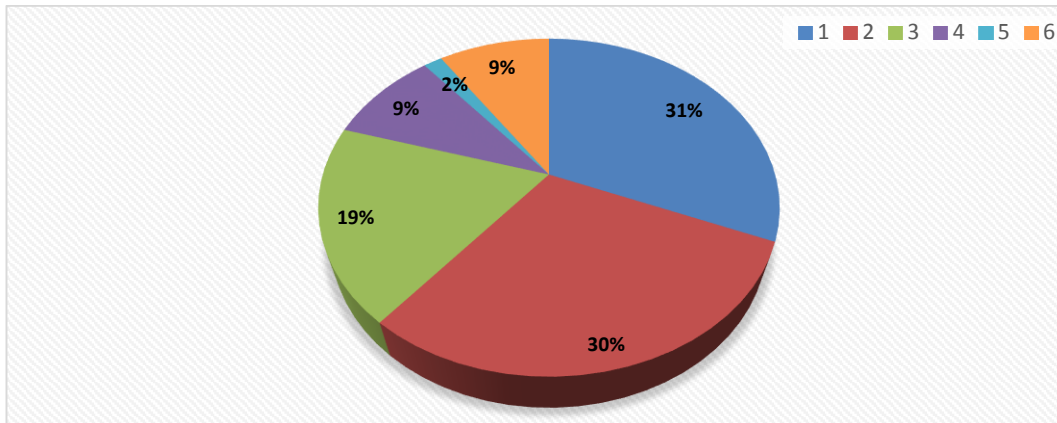
Fuente: los investigadores

E. Apresto laboral	13	6	23	10	6	3		61
	%	21	10	38	16	10	5	100

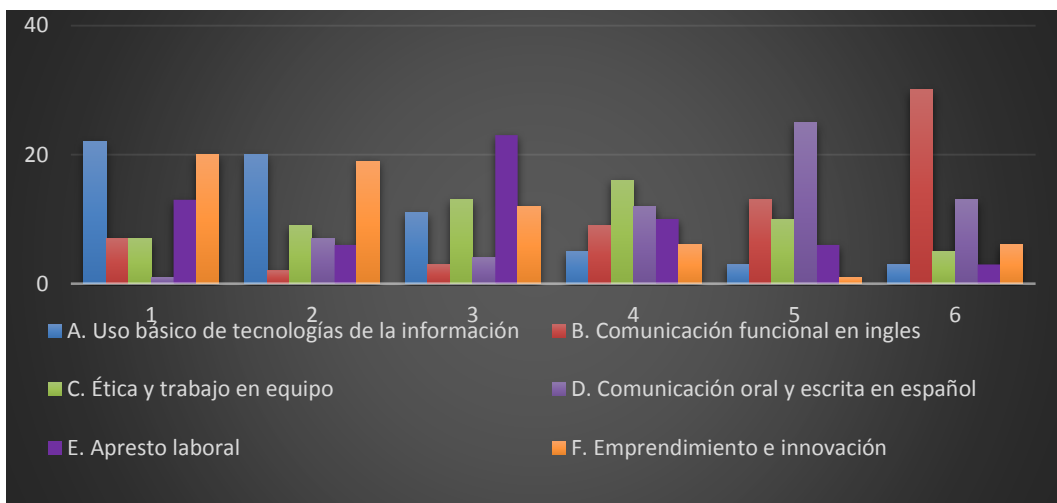


Fuente: los investigadores

F. Emprendimiento e innovación	20	19	12	6	1	6		64
	%	31	30	19	9	2	9	100
TOTAL CANTIDAD								374



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las capacidades básicas que debe poseer un Diseñador Gráfico son:

Respuesta A) Con el 34% encontramos el uso básico de tecnologías de la información como la experiencia más necesaria.

Respuesta B) Con el 31% emprendimiento e innovación.

Respuesta C) Con el 38% apresto laboral.

Respuesta D) Con el 27% ética y trabajo en equipo.

Respuesta E) Con el 40% comunicación oral y escrita en español.

Respuesta F) Con el 47% comunicación funcional en inglés.

Según los datos realizados en concordancia a las respuestas de los encuestados.

En la respuesta (A) sería implementar más herramientas personales unificadas para cada estudiante que permitan desarrollar motricidad, creatividad y junto con esto la capacidad de comunicación visual para el medio y lograr una mejor descripción del mensaje propuesto para el medio receptor.

En la respuesta (B) deberían incentivar con materias especializadas en investigación, que permita mejorar el emprendimiento personal de cada uno de los estudiantes que cursan la carrera de Diseño Gráfico, para que logren tener pautas y puedan desarrollarse en el campo laboral sin ningún problema y a la vez seguir auto educándose.

En la respuesta (C) deberían tener una comunicación entre universidad y empresas, dando charlas educativas relacionadas al trabajo y las características que debe tener para congeniar en la empresa una vez contratado.

Respuesta (D) pues debería fortalecer los principios realizando actividades, cursos, orientadas a mejorar los factores, valores internos y externos para que puedan apoyarse entre todos los estudiantes y logren hacer eventos

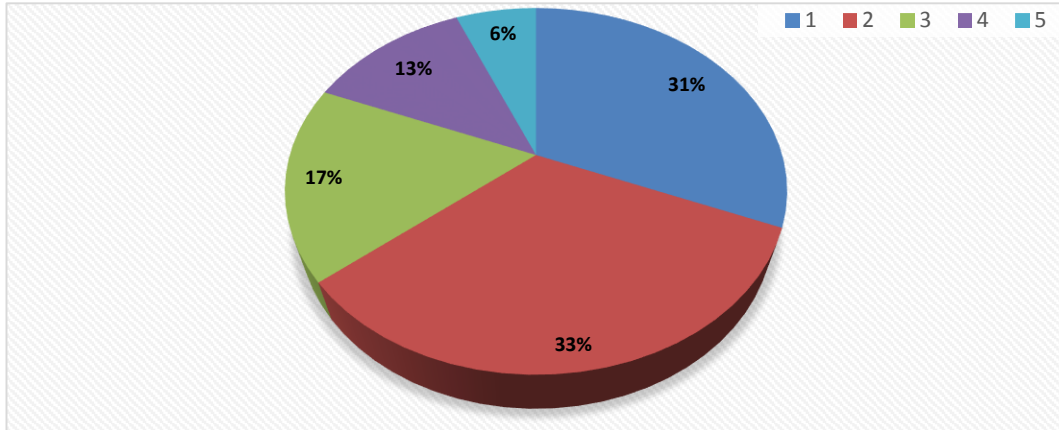
que permita a la Universidad Técnica del Norte sentirse orgullosa de los estudiantes que forma en su casona universitaria.

Respuesta (E) Si hablamos de comunicación en el Diseño Gráfico, por ende deber tener comunicación oral y escrita cada profesional, para que pueda transmitir el mensaje de una forma correcta y bien planteada.

Respuesta (F) En actualidad el manejo de idiomas es muy necesario ya que existen programas en un segundo idioma y para eso es muy necesario que nuestra carrera se proyecte a trabajar en dos idiomas a la vez; esto se debe a que la universidad es bilingüe obteniendo profesionales de calidad.

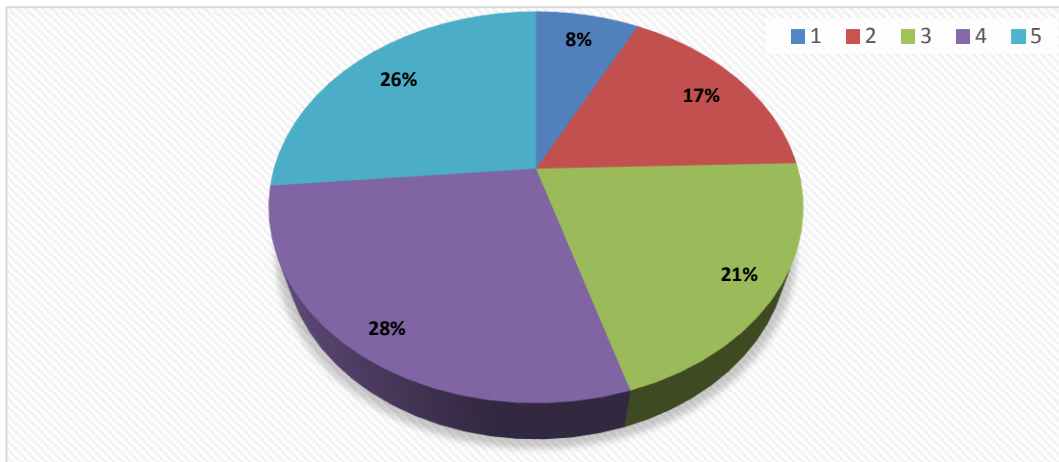
2.- ¿ENUMERE LAS HABILIDADES ESPECIFICAS QUE DEBE TENER EL DISEÑADOR PARA DESEMPEÑARSE EN SU EMPRESA O INSTITUCIÓN?

	1	2	3	4	5	6	Total %	
A. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.	20	21	11	8	4		64	20
	% 31	33	17	13	6	100		31



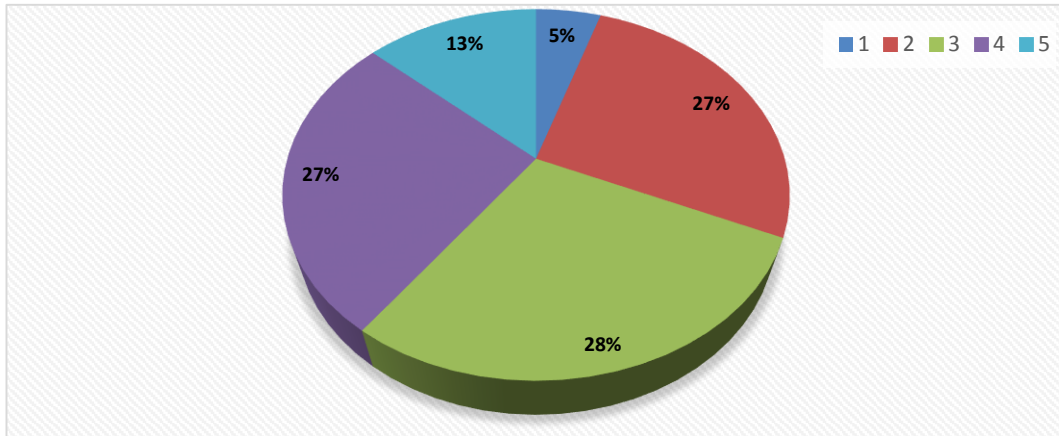
Fuente: los investigadores

B. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.	4	9	11	15	14		53	
	% 8	17	21	28	26	100		%



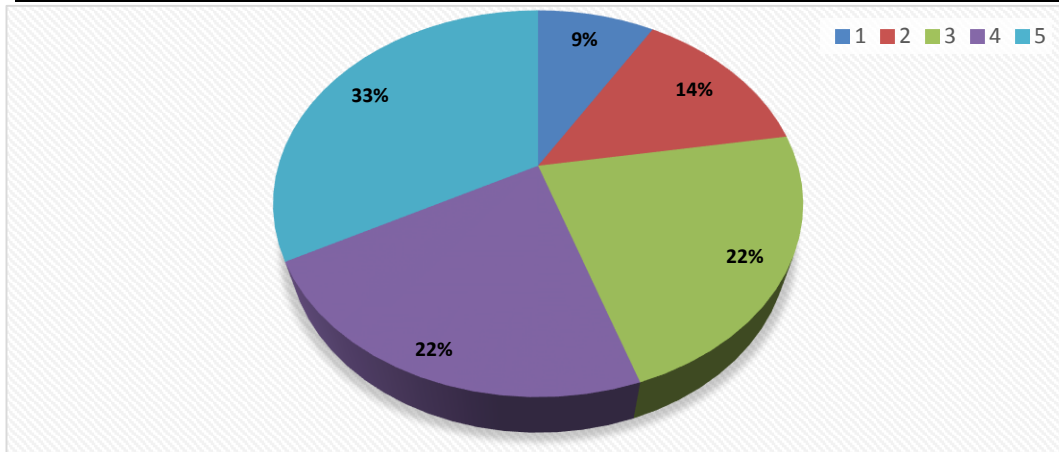
Fuente: los investigadores

C. Habilidades interpersonales.	3	16	17	16	8		60	
	% 5	27	28	27	13	100		%



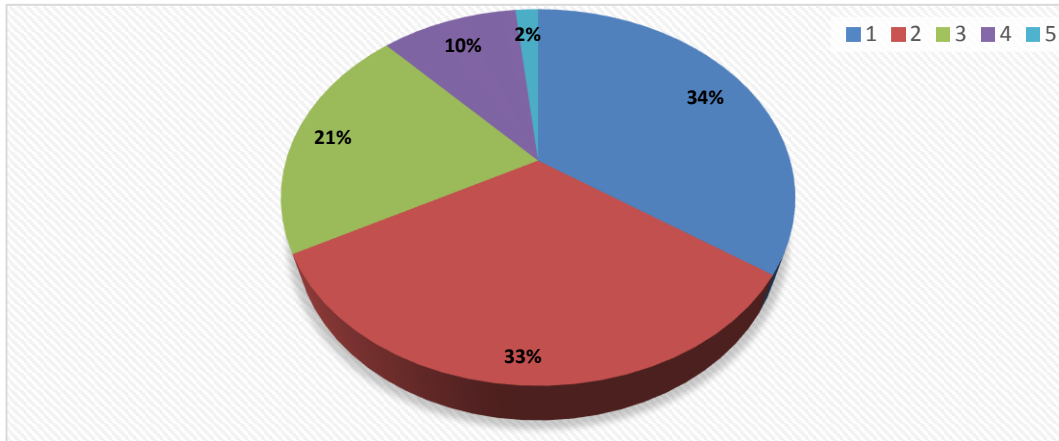
Fuente: los investigadores

D. Habilidades para trabajar contextos internacionales.	5	8	13	13	19		58	
	%	9	14	22	22	33	100	%

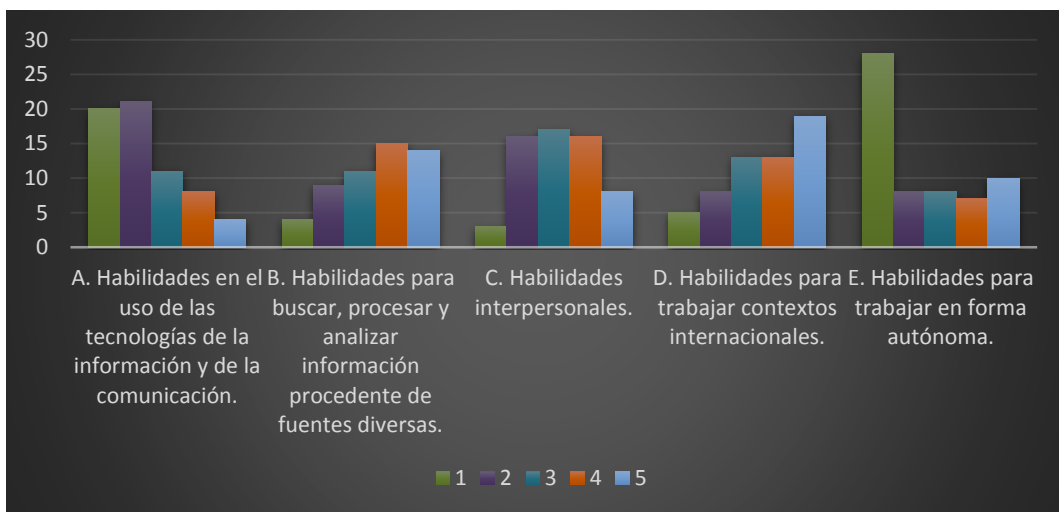


Fuente: los investigadores

E. Habilidades para trabajar en forma autónoma.	28	8	8	7	10		61	
	%	46	13	13	12	16	100	%
TOTAL CANTIDAD								296



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta E) Con el 40% Habilidades para trabajar en forma autónoma.

Respuesta A) Con el 33% Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

Respuesta C) Con el 28% Habilidades interpersonales.

Respuesta B) Con el 28% Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.

Respuesta D) Con el 33% Habilidades para trabajar contextos internacionales.

Según los datos realizados en concordancia a las respuestas de los encuestados.

En la respuesta (A) Sería que mejoraran las condiciones actuales en que se encuentran los implementos que permiten desarrollar la práctica en los estudiantes y hacer un estudio a nivel externa con el fin de explorar las nuevas innovaciones tecnológicas que son utilizadas por países fuertes, con el fin de estar a la vanguardia y llenar de conocimiento y nuevas expectativas a los Diseñadores Gráficos.

Respuesta (B) Un buen equipamiento de maquinaria relacionada al Diseño Gráfico haría que los estudiantes puedan desarrollar su mente, mejorar su habilidad de creatividad y procesar todo tipo de información con el fin de que se puedan desempeñar mucho mejor ante la sociedad e incluso expresarse con el medio.

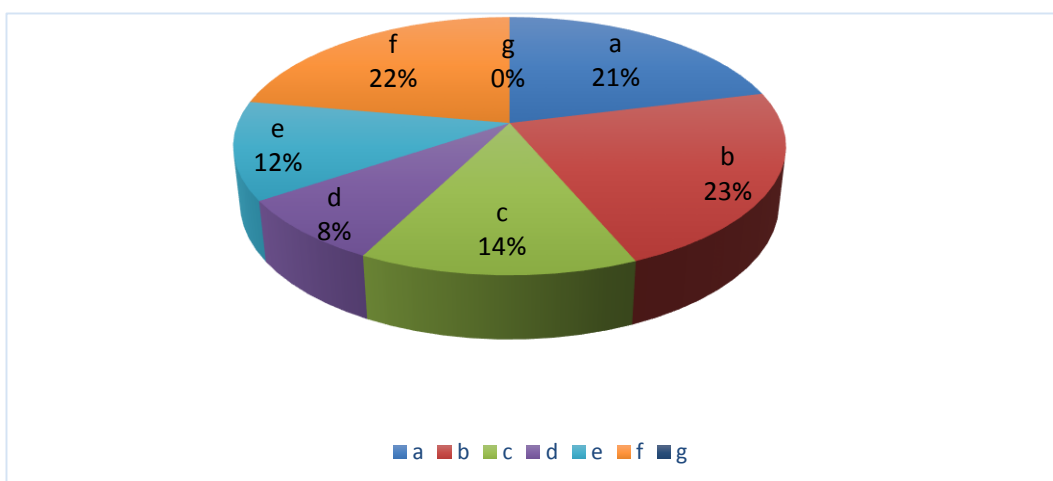
Respuesta (C) Como recomendación sería desarrollar las habilidades de los estudiantes, ya que cada uno tiene un talento personal y hacerles interactuar para que crucen conocimientos y experiencias, con diferentes actividades que la carrera ofrezca con el nuevo método educativo al introducirse con la propuesta.

Respuesta (D) El mundo entero se encuentra comunicado con la educación y sería bueno que hayan personas que logren por la carrera tener convenios educativos con empresas o instituciones internacionales, donde permitan a los estudiantes y docentes poder extraer conocimiento neto para una mejor educación interna en la Universidad Técnica del Norte relacionado al Diseño Gráfico.

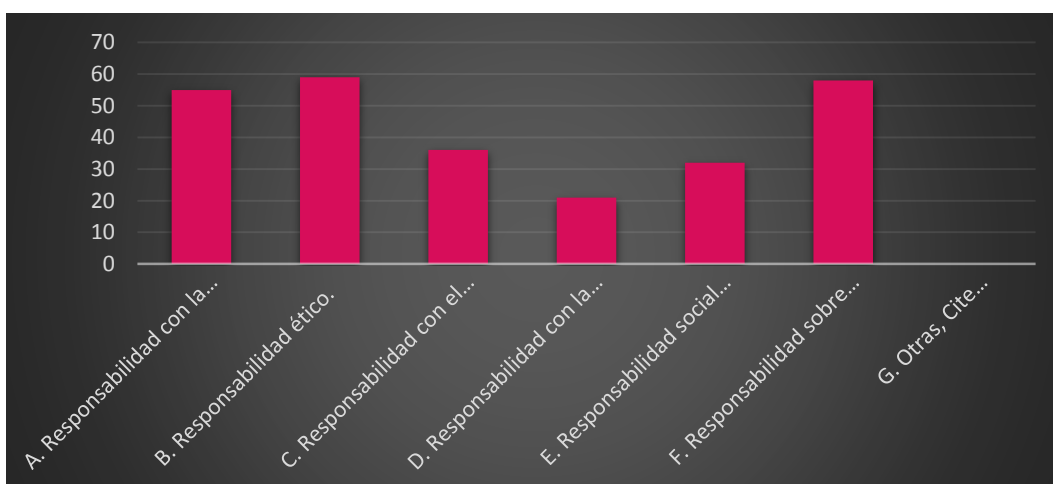
Respuesta (E) Debería mejorar el conocimiento interno de la institución, mejorando la calidad de los Docentes y su conocimiento como a la vez, de forma práctica; esto permitirá a los estudiantes mejorar la confianza personal y romper los retos personales con el fin de que al finalizar pueda desempeñarse de manera autónoma ante el ámbito laboral.

3.- ¿CUALES DEBEN SER LAS RESPONSABILIDADES DEL DISEÑADOR AL MOMENTO DE DESEMPEÑARSE COMO FUNCIONARIO EN SU EMPRESA O INSTITUCIÓN?

	C	%
A. Responsabilidad con la calidad.	55	21
B. Responsabilidad ético.	59	23
C. Responsabilidad con el ámbito socio-cultural.	36	14
D. Responsabilidad con la preservación del medio ambiente.	21	8
E. Responsabilidad social y compromiso ciudadano.	32	12
F. Responsabilidad sobre el área de ejecución de la profesión.	58	22
G. Otras, Cite cuales.....	0	0
TOTAL	261	100



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta B) Con el 23% Responsabilidad ético.

Respuesta F) Con el 22% Responsabilidad sobre el área de ejecución de la profesión.

Respuesta A) Con el 21% Responsabilidad con la calidad.

Respuesta C) Con el 14% Responsabilidad con el ámbito socio-cultural.

Respuesta E) Con el 12% Responsabilidad social y compromiso ciudadano.

Respuesta D) Con el 8% Responsabilidad con la preservación del medio ambiente.

Respuesta A) La responsabilidad con la calidad es como un valor que se va adquiriendo durante todo el proceso de aprendizaje, por medio de la Universidad Técnica del Norte ya que es una institución de calidad y por medio de todas sus técnicas y características que realiza cada año forma profesionales, por ello es necesario de que cada día los docentes y directivos formen parte de ella porque son el ejemplo para cada estudiante que se prepara como Diseñador Gráfico.

Respuesta B) Los valores son la presencia de la, personas e incluso en el trabajo, una buena educación con la formación de valores éticos en los estudiantes permitirá un buen manejo de amistad entre diseñador y cliente, formando una relación de confianza muy extensa con el cliente esto permitirá crecer a la institución o empresa de trabajo.

Respuesta C) Deberían enseñar a los diseñadores cuales son las mejores estrategias que permita estar de acuerdo a la sociedad y a la cultura, ya que la diversidad hace que todos tengamos pensamientos diferentes y para ello deben formar profesionales que estén de acuerdo a todas las personas dejando lo personal como propio.

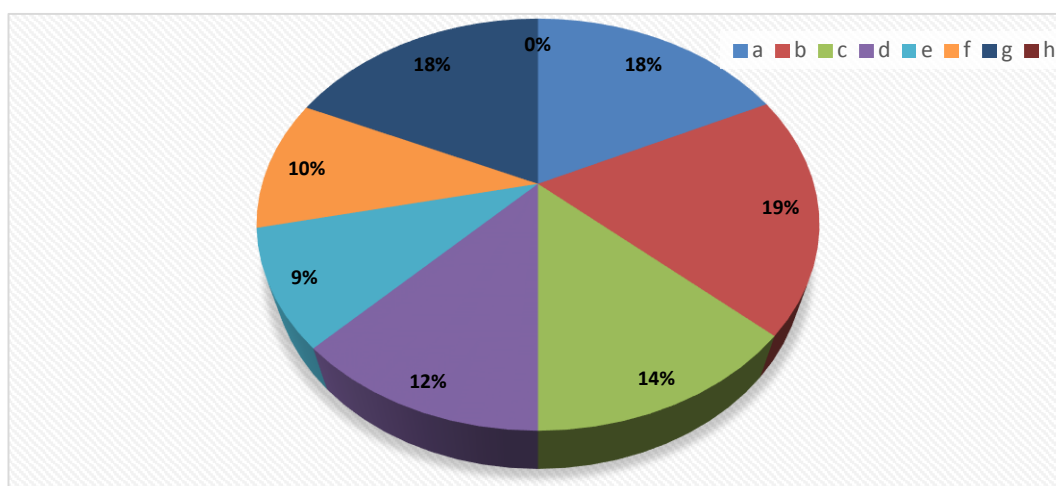
Respuesta D) Las estrategias de publicidad permiten que el mundo no se destruya, la actualización de conocimiento y una buena aplicación de la publicidad hace que los estudiantes puedan ofrecer menos contaminación al medio ambiente y así lograr corregir algunas malas estrategias publicitarias que ofrecen las empresas actuales.

Respuesta E) Pues es muy importante comprometer nuestro trabajo con la vida de los demás, esto se lograría con una buena formación en lo personal a los estudiantes mediante una presión educativa con una valoración de los trabajos realizados y una buena calificación de acuerdo a los proyectos realizados durante el transcurso de la formación académica, esto fortalecerá a que cada estudiante deba ser más comprometido y analizador con el Diseño Gráfico y en lo laboral será más remunerado su trabajo.

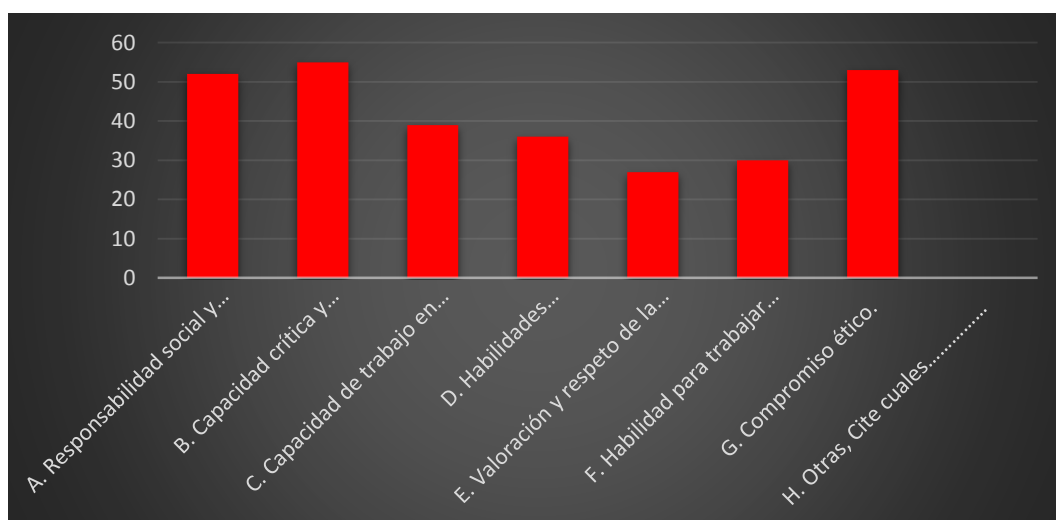
Respuesta F) Deberían hacer actividades donde puedan introducir trabajo y educación, para que mejoren su pensamiento laboral y su técnica el cual les ayudará a trabajar sin complicaciones en su área de trabajo.

4.- ¿QUÉ COMPETENCIAS INTERPERSONALES Y COMPROMISOS SOCIALES DEBE TENER UN DISEÑADOR GRÁFICO?

	C	%
A. Responsabilidad social y compromiso ciudadano.	52	18
B. Capacidad crítica y autocrítica.	55	19
C. Capacidad de trabajo en equipo.	39	14
D. Habilidades interpersonales.	36	12
E. Valoración y respeto de la diversidad y multiculturalidad.	27	9
F. Habilidad para trabajar en contextos internacionales.	30	10
G. Compromiso ético.	53	18
H. Otras, Cite cuales.....	0	0
TOTAL	292	100



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta B) Con el 19% Capacidad crítica y autocrítica.

Respuesta A) Con el 18% Responsabilidad social y compromiso ciudadano.

Respuesta G) Con el 18% Compromiso ético.

Respuesta C) Con el 14% Capacidad de trabajo en equipo.

Respuesta D) Con el 12% Habilidades interpersonales.

Respuesta F) Con el 10% Habilidad para trabajar en contextos internacionales.

Respuesta E) Con el 9% Valoración y respeto de la diversidad y multiculturalidad.

Respuesta A) Pues es muy importante comprometer nuestro trabajo con la vida de los demás, esto se lograría con una buena formación en lo personal a los estudiantes, mediante una presión educativa con una valoración de los trabajos realizados y una buena calificación de acuerdo a los proyectos realizados durante el transcurso de la formación académica, esto fortalecerá a que cada estudiante deba ser más comprometido y analizador con el Diseño Gráfico y en lo laboral será más remunerado su trabajo.

Respuesta B) En capacidad de crítica y autocrítica, deberían por medio de exposiciones evaluar con personas calificadas cada trabajo, para corregir las falencias de los estudiantes haciéndolo de manera constructiva, para lograr que los estudiantes tengan mayor fuerza para recibir una crítica y a

la vez para que desempeñe mejor su habilidad en la que está aprendiendo.

Respuesta C) En trabajar en equipo deben tener primero conocimiento y diálogo sin ello no hay un trabajo en equipo, para eso debería fomentar trabajos grupales y de desempeño laboral ya que todas las personas tienen la capacidad de hacerlo, otra sería que con lo grupal podrían hacer que las diferentes capacidades que tienen cada estudiante les permita intercambiar y adquirir nuevos conocimientos, para lograr un desempeño de excelencia en lo académico.

Respuesta D) En habilidades interpersonales debería, explorar de ciertos estudiantes el talento personal para ir mejorando con ideas nuevas e ir incorporándoles a la universidad, haciendo caso no solo a los movimientos estudiantiles si no de cada uno de ellos, así con el apoyo del talento se explotará y se beneficiará no tanto la universidad si no el norte del país y a la vez los estudiantes y al empleador.

Respuesta E) En valoración y respeto de la diversidad y multiculturalidad, las personas que ingresan a la Universidad Técnica del Norte en el proceso inicial podemos ver que cada persona tiene su cultura es decir su forma de ser, por eso es muy necesario que los docentes logren incentivar los sentidos de los estudiantes haciendo despertar la mente logrando que puedan ver no solo en uno mismo, si no que sea una mente evolutiva esto permitirá que puedan ver todo lo que les rodea y mejorar su creatividad, motricidad, estructura entre otras cualidades más.

Respuesta F) En habilidad para trabajar en contextos internacionales, el mundo entero se encuentra comunicado con la educación y sería bueno que haya personas que logren por la carrera tener convenios educativos

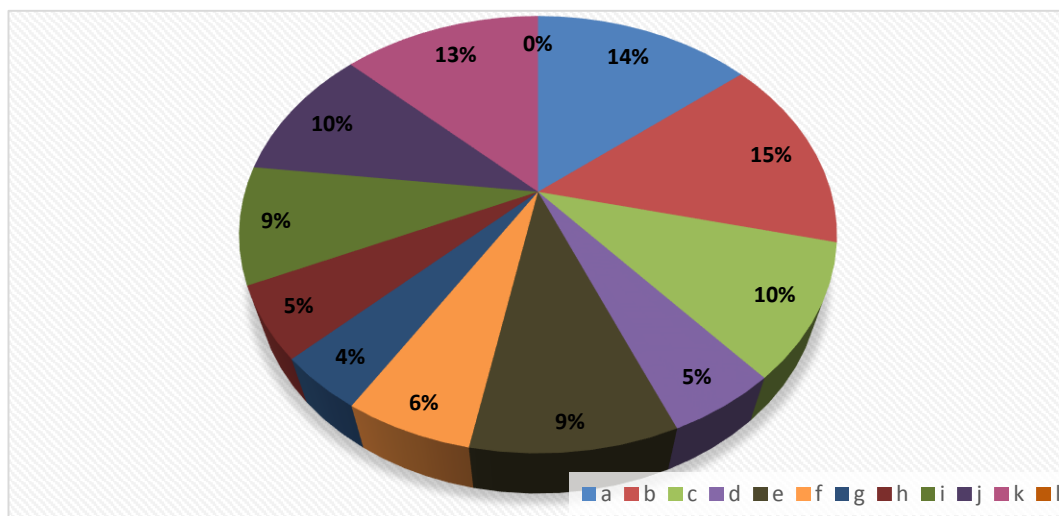
con empresas o instituciones internacionales, donde permitan a los estudiantes y docentes poder extraer conocimiento neto para una mejor educación interna en la Universidad Técnica del Norte, relacionado al Diseño Gráfico.

Respuesta G) En compromiso ético deberían presionar al mejoramiento en el comportamiento humano, existe mucha irracionalidad e incluso enemistades por parte de los estudiantes que ingresan a la universidad, afectando la apariencia personal; por ello los valores son la presencia de las personas, una buena educación con la formación de valores éticos en los estudiantes ayuda y permite obtener grandes amistades entre diseñador y cliente formando una relación muy extensa y de confianza con él, esto permitirá crecer a la institución o empresa de trabajo.

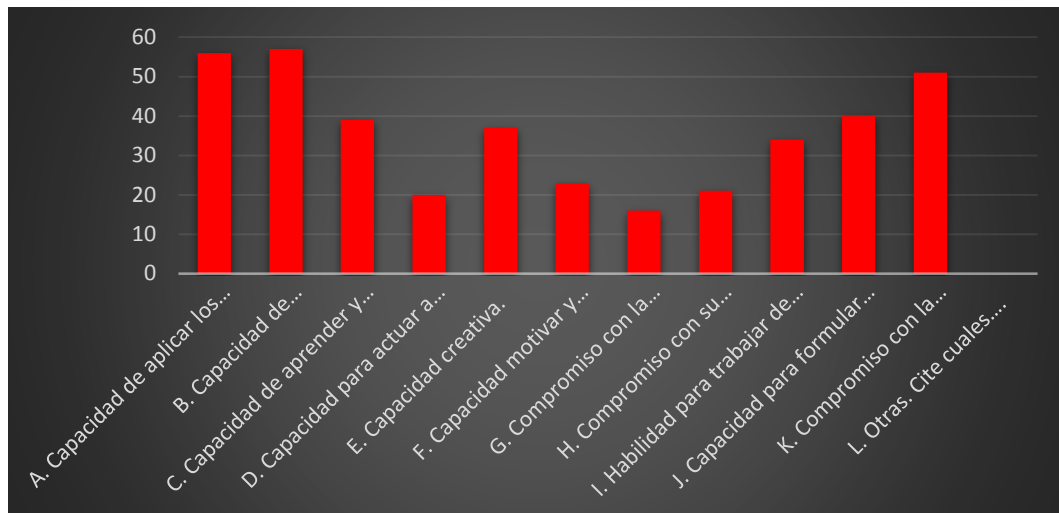
5.- ¿QUÉ COMPETENCIAS Y HABILIDADES INSTRUMENTALES Y LAS INTERPERSONALES DEBE TENER UN DISEÑADOR GRÁFICO PARA DAR VISIÓN DE CONJUNTO AL GESTIONAR LA ACTUACIÓN COMO

UN TODO?

	C	%
A. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	56	14
B. Capacidad de investigación.	57	15
C. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.	39	10
D. Capacidad para actuar a nuevas situaciones.	20	5
E. Capacidad creativa.	37	9
F. Capacidad motivar y conducir hacia metas comunes.	23	6
G. Compromiso con la preservación del medio ambiente.	16	4
H. Compromiso con su medio socio-cultural.	21	5
I. Habilidad para trabajar de forma autónoma.	34	9
J. Capacidad para formular y gestionar proyectos.	40	10
K. Compromiso con la calidad.	51	13
L. Otras. Cite cuales....	0	0
TOTAL	394	100



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta B) Con el 15% Capacidad de investigación.

Respuesta A) Con el 14% Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

Respuesta K) Con el 13% Compromiso con la calidad.

Respuesta J) Con el 10% Capacidad para formular y gestionar proyectos.

Respuesta C) Con el 10% Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.

Respuesta E) Con el 9% Capacidad creativa.

Respuesta I) Con el 9% Habilidad para trabajar de forma autónoma.

Respuesta F) Con el 6% Capacidad motivar y conducir hacia metas comunes.

Respuesta H) Con el 5% Compromiso con su medio socio-cultural.

Respuesta D) Con el 5% Capacidad para actuar a nuevas situaciones.

Respuesta G) Con el 4% Compromiso con la preservación del medio

ambiente.

Respuesta A) En capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica como recomendación se debería sumamente mejorar ya que en la universidad solo hay teoría y poca práctica, lo fundamental sería que fuera equilibrado así que deberían implementar imprentas, estudios de diseño, estudios de fotografía, estudios de audio y video solo para los estudiantes que vayan directamente a la práctica mejorando el desempeño y el aprendizaje.

Respuesta B) En capacidad de investigación, de acuerdo a que avanza la tecnología y que no solo es teoría si no también la práctica como recurso para mejorar en buscar información, se debería mejorar la infraestructura adaptando equipamiento de primera eso hará que los estudiantes conozcan más a fondo su carrera, que tengan una nueva perspectiva del conocimiento para su mente, logrando una búsqueda de conocimiento continuo y exacto para sostenerse en el ámbito laboral sin ningún problema.

Respuesta C) En capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, como recomendación ya que no tenemos un índice alto deberían perfeccionar con más práctica e investigación dentro del pensum académico, esto permitirá mejorar los conocimientos y habilidades personales e ir implementado en su conocimiento con nuevas técnicas basadas a la innovación del diseño e ir actualizando su conocimiento, ya que el mundo moderno cada día es más tecnológico y permanecer a la vanguardia como diseñador ayudará a mejorar en lo personal y laboral.

Respuesta D) En capacidad para actuar a nuevas situaciones, se debería

estar siempre a la vanguardia de los conocimientos adquiridos y por adquirir, para ello la universidad siempre tiene que estar al tanto de nuevas tecnologías, ideas, conocimientos que salen al mercado para implementar y hacer que los estudiantes puedan desenvolverse mejor en el medio.

Respuesta E) En capacidad creativa, se debería hacer exposiciones del conocimiento adquirido cada año en su educación con más frecuencia de tres a cuatro cada semestres dentro de la universidad, esto ayudará a que puedan desarrollar más su creatividad permitiéndoles en el mundo laboral desarrollar con seguridad.

Respuesta F) En capacidad motivar y conducir hacia metas comunes, hay empresas que necesitan de Diseñadores Gráficos para llegar a conducir las a metas comunes; ya que, su método de producción a veces son caducas de hace años atrás, pero como lo común no es muy factible para el mundo moderno por sus avances tecnológicos, por ello si la carrera ofrece un pensum común para todos los estudiantes en lo laboral serían profesionales con ideas que ya están obsoletas, pero con la nueva propuesta del pensum académico les permitirá ofrecer a los empresarios ideas que aún no son promovidas a los clientes, para lograr una mejor acogida y desarrollo para su microempresa o empresa.

Respuesta G) En compromiso con la preservación del medio ambiente, existen malas estrategias de publicidad que en vez de ayudar al medio ambiente lo único que hace es destruir y muchas empresas por subsistir producen la misma temática como medio de apoyo al cliente cuando buscan una empresa de diseño, por eso es necesario que los dirigentes y docentes mejoren con esta propuesta de cambiar la Malla Curricular e implementen o mejoren el conocimiento impartido buscando lo mejor para

la carrera en base al medio ambiente.

Respuesta H) En compromiso con su medio socio – cultural, deberían hacer que promuevan trabajos para un desarrollo cultural y no de morbo usando técnicas de diseño para ello existen exposiciones de arte, conferencias entre otras que puedan ayudar a la sociedad a ver nuestras raíces y nuestra cultura, valorando todo lo que nos rodea ya que los Diseñadores Gráficos son quienes expresan sus ideas dando vida al mundo que nos rodea con sus gráficos.

Respuesta I) En habilidad para trabajar de forma autónoma, ya que cada estudiante termina la universidad y en el mundo laboral se encuentra solo, como propuesta sería que en el pensum académico integren una materia donde ayude a los estudiantes a motivarse desde el principio de su carrera a trabajar con clientes, logrando que tengan confianza en su trabajo inicial, y cuando terminen la carrera serán líderes en diseño, porque no temerán de sus trabajos y lograrán tener más comunicación con el mundo laboral

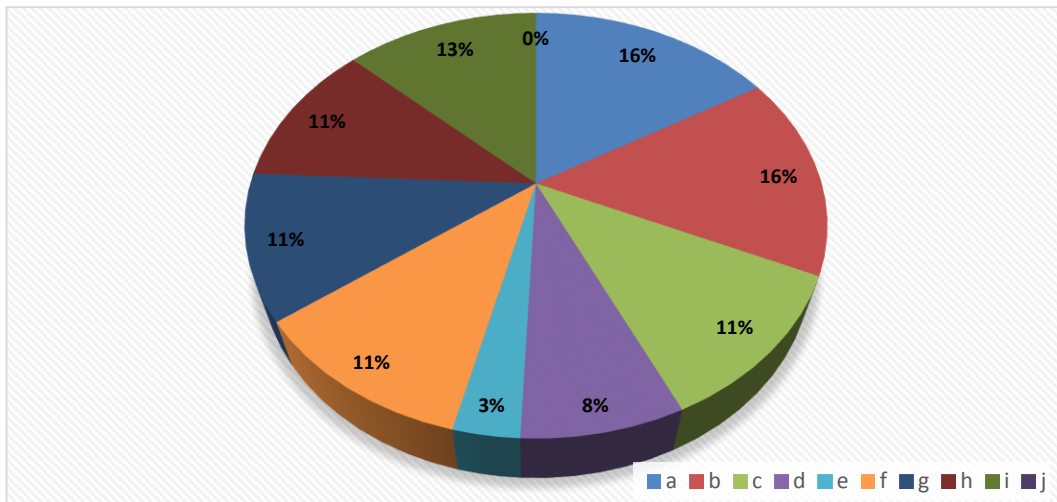
Respuesta J) En capacidad para formular y gestionar proyectos, es necesario que los estudiantes para que logren esta capacidad deben tener un conocimiento continuo de cada tema recibido durante su proceso, esto puede realizarse con la búsqueda de una investigación completa que va a ser impartida por cada docente, esto permitirá que el desarrollo de los estudiantes esté de acuerdo a las expectativas que las personas y empresarios consideran que la Universidad Técnica del Norte posee dentro de su casona universitaria.

Respuesta K) En compromiso con la calidad, deberían preocuparse más en mejorar la calidad de los estudiantes, la infraestructura, adquirir

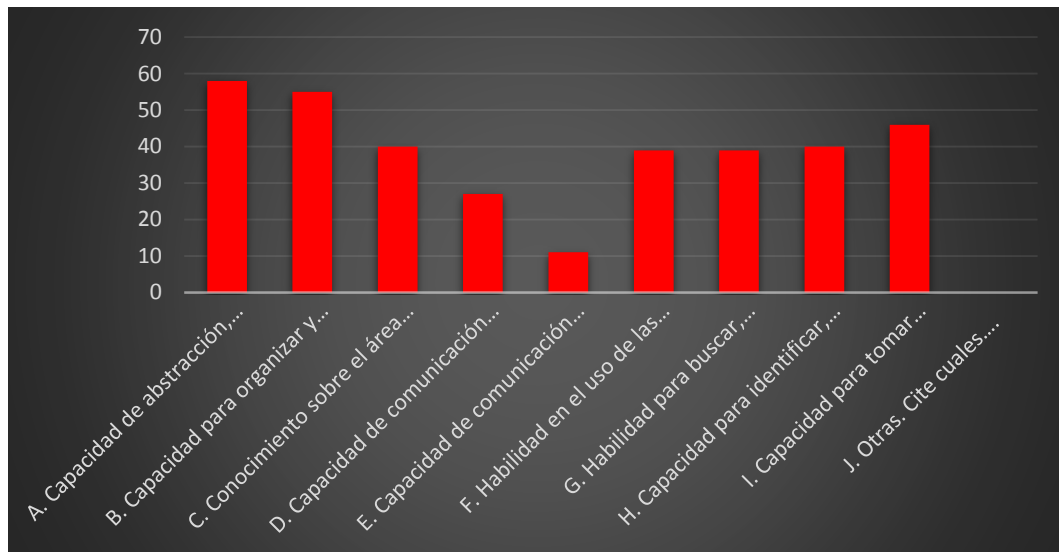
máquinas, hacer talleres, mejorar el pensum académico para que puedan tener mejor desempeño en las prácticas y así ganar mayor acogida a la universidad por parte de las personas y empresarios.

6.- ¿QUÉ COMPETENCIAS INSTRUCCIONES DEBE TENER UN DISEÑADOR GRÁFICO?

	C	%
A. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.	58	16
B. Capacidad para organizar y planificar el tiempo.	55	16
C. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.	40	11
D. Capacidad de comunicación oral y escrita.	27	8
E. Capacidad de comunicación en un segundo idioma.	11	3
F. Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.	39	11
G. Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.	39	11
H. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.	40	11
I. Capacidad para tomar decisiones.	46	13
J. Otras. Cite cuales....	0	0
TOTAL	355	100



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Con el 16% Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.

Respuesta B) Con el 16% Capacidad para organizar y planificar el tiempo.

Respuesta I) Con el 13% Capacidad para tomar decisiones.

Respuesta C) Con el 11% Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.

Respuesta F) Con el 11% Habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.

Respuesta G) Con el 11% Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.

Respuesta H) Con el 11% Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.

Respuesta D) Con el 8% Capacidad de comunicación oral y escrita.

Respuesta E) Con el 3% Capacidad de comunicación en un segundo

idioma.

Respuesta A) En capacidad de abstracción, análisis y síntesis, deberían hacer más investigaciones internas y externas como parte de estudio durante el proceso educativo, para que al momento de trabajar puedan saber cuál es el mejor método al momento de realizar los diseños con sus debidas características.

Respuesta B) En capacidad para organizar y planificar el tiempo, pues como Diseñadores Gráficos esta parte es muy fundamental para cada profesional ya que existe un déficit muy elevado en este tipo de capacidad, por eso es muy necesario que los profesores presionen con más frecuencia internamente a los estudiantes con los trabajos en clase, esto les permitirá ser más responsables en el presente y a futuro.

Respuesta C) En conocimiento sobre el área de estudio y la profesión, existe un problema muy importante al momento de que los estudiantes ingresan a estudiar la carrera de Diseño Gráfico, ya que no saben en que se divide y se subdivide la carrera al momento de entrar para ello se necesita que exista con la nueva propuesta una temática donde expliquen en que ramas pueden desempeñarse a nivel inicial, intermedia y final de preparación y laboral.

Respuesta D) En capacidad de comunicación oral y escrita deberían apoyar a la utilización de los medios existentes en la universidad donde los estudiantes puedan utilizar los equipos de comunicación para que pierdan el miedo y puedan desarrollar el hábito de un lenguaje fluido y ortográfico mejorando el desenvolvimiento en el medio laboral y social.

Respuesta E) En capacidad de comunicación en un segundo idioma, hay que mejorar para llegar al 100%, pues las oportunidades de trabajo crecen y el idioma inglés es universal, por ello deberían ser más intensas las conversaciones en el dentro del aula donde imparten Diseño Gráfico como por fuera de la universidad (CAI), en donde la práctica mejora la calidad, e incluso los docentes deberían saber el idioma.

Respuesta F) En habilidad en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, esta parte es fundamental para los egresados graduados al momento de ingresar a laborar en una institución o empresa donde tienen que saber usar los equipos y para ello deben tener conocimiento que tiene que ser muy bien impartido por los docentes y debidamente tener un buen conocimiento conceptual de la teoría, esto hace que los empleadores tengan confianza de contratar.

Respuesta G) En habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas, de acuerdo a que avanza la tecnología y que no solo es teoría si no también la práctica, como recurso para mejorar se debería mejorar la infraestructura adaptando equipamiento de primera eso hará que los estudiantes conozcan más a fondo su carrera y hará que tengan una nueva perspectiva del conocimiento para su mente, logrando una búsqueda de conocimiento continuo y exacto para sostenerse en el ámbito laboral sin ningún problema.

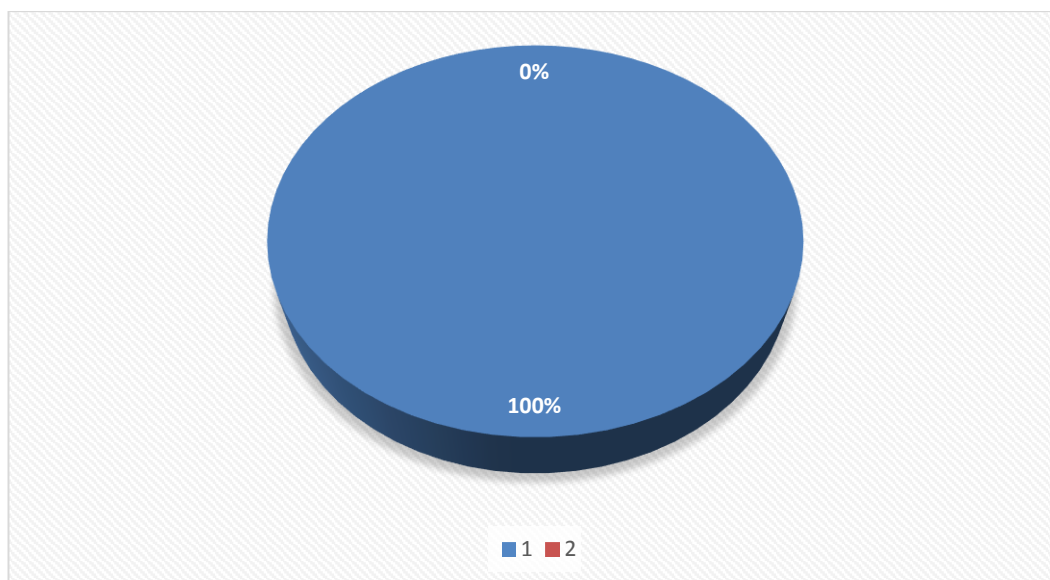
Respuesta H) En capacidad para identificar, plantear y resolver problemas se debería trabajar en conjunto diseñadores, docentes entre otros, ya que es un proceso por el cual los Diseñadores Gráficos deben tener retos a la hora de desempeñarse en lo laboral; por eso es necesario que promuevan

a cada estudiante todas estas cualidades con el fin de que practiquen dentro de su aprendizaje y luego en lo laboral, así mismo no tengan ningún problema a la hora de realizar trabajos.

Respuesta l) En capacidad para tomar decisiones, se debería forjar la personalidad de cada estudiante para hacerlos independientes mediante un estudio intensivo, con exposiciones continuas de la materia dada en clase, entre otras ideas que puedan ayudar, donde puedan estar al tanto y al momento de actuar no puedan dar las respuestas equivocadas.

3 ¿Quiénes participan en la elaboración del Currículo de su institución para la tercera investigación?

RESPUESTA	CANT.	%
EGRESA. & GRADUADOS	42	100%
EMPRESARIOS	0	0%
TOTAL	42	100%



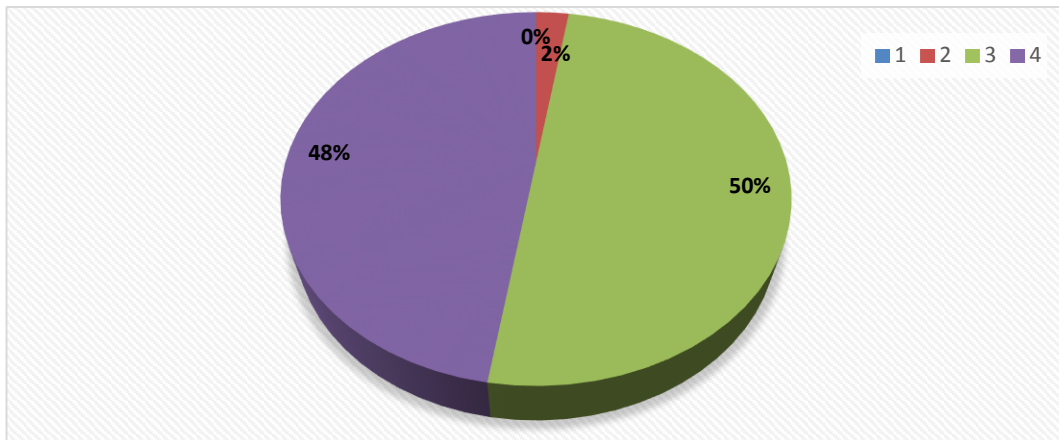
Fuente: los investigadores

Encuesta a Egresados

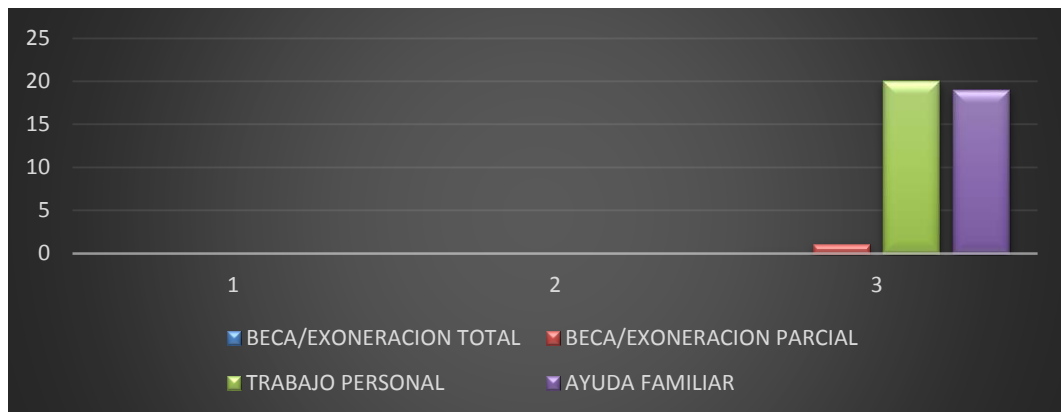
3er Encuentro Investigativo

1. ¿Cómo solventó los gastos de educación universitaria?

	%	C
BECA/EXONERACION TOTAL	0%	0
BECA/EXONERACION PARCIAL	2,5%	1
TRABAJO PERSONAL	50%	20
AYUDA FAMILIAR	47,5%	19
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su

empresa o institución:

Respuesta A) Beca/exoneración total con el 0%.

Respuesta B) Beca/exoneración parcial con el 2.5%.

Respuesta D) Trabajo personal con el 50%.

Respuesta C) Ayuda familiar con el 47.5%.

Como recomendación en beca o exoneración total, ya que no tenemos un índice alto de estudiantes con excelencia académica, deberían perfeccionar con más práctica y énfasis para mejorar los conocimientos y habilidades personales.

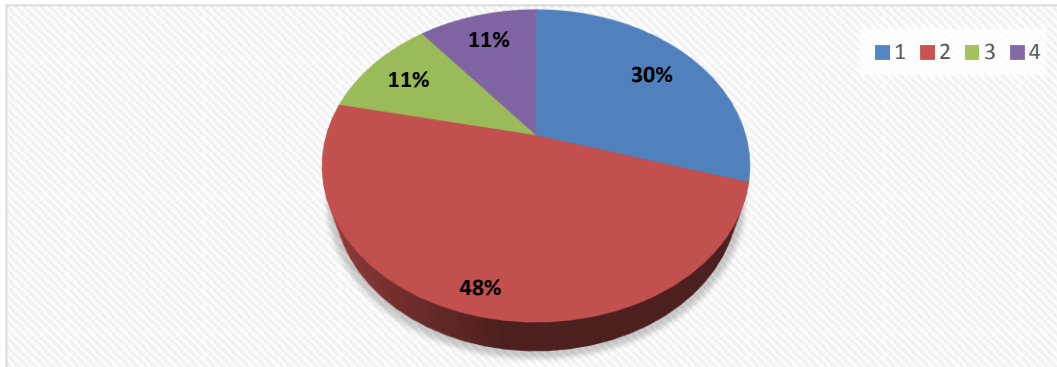
Como recomendación en beca o exoneración parcial, se debería o lo recomendable sería que los estudiantes accedan a una beca por bajos recursos o excelencia académica, pero lo primordial sería la beca de excelencia académica para obtener estudiantes con una mejor perspectiva y de un mejor nivel académico.

Como recomendación en el trabajo personal, se debería dar oportunidades de proyectos importantes, productivos de parte de la universidad para que el campo de trabajo del cual se están desempeñando empiece con trabajos acordes a la carrera.

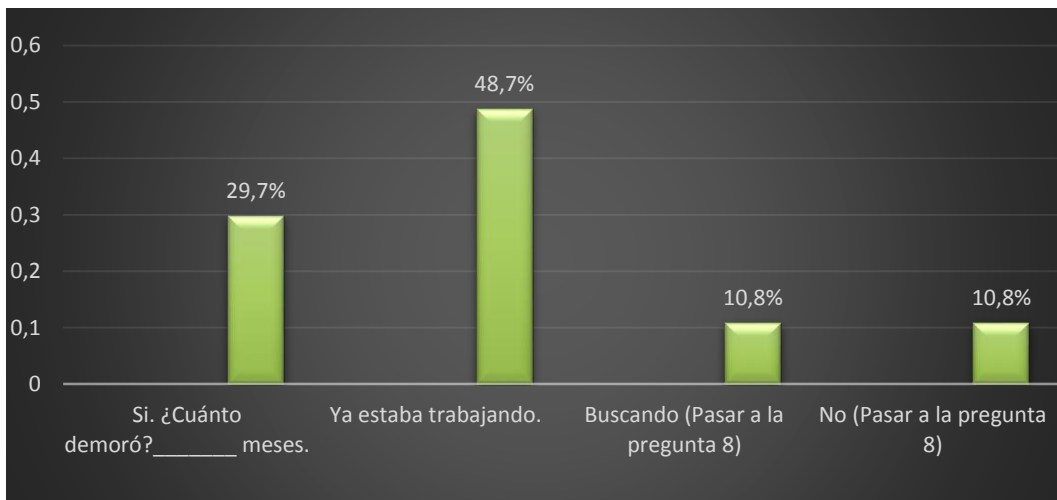
Ayuda familiar, se debería de parte de los estudiantes aprovechar en su totalidad el apoyo familiar y ser estudiantes de excelencia.

2. ¿Trabajo inmediatamente al egresar de la carrera?

	%	C
Si. ¿Cuánto demoró? _____ meses.	29,7%	12
Ya estaba trabajando.	48,7%	19
Buscando (Pasar a la pregunta 8)	10,8%	4
No (Pasar a la pregunta 8)	10,8%	4
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Sí. ¿Cuánto demoró? con el 29.7%.

Respuesta B) Ya estaba trabajando con el 48.7%.

Respuesta D) Buscando con el 10.8%.

Respuesta C) No con el 10.8%.

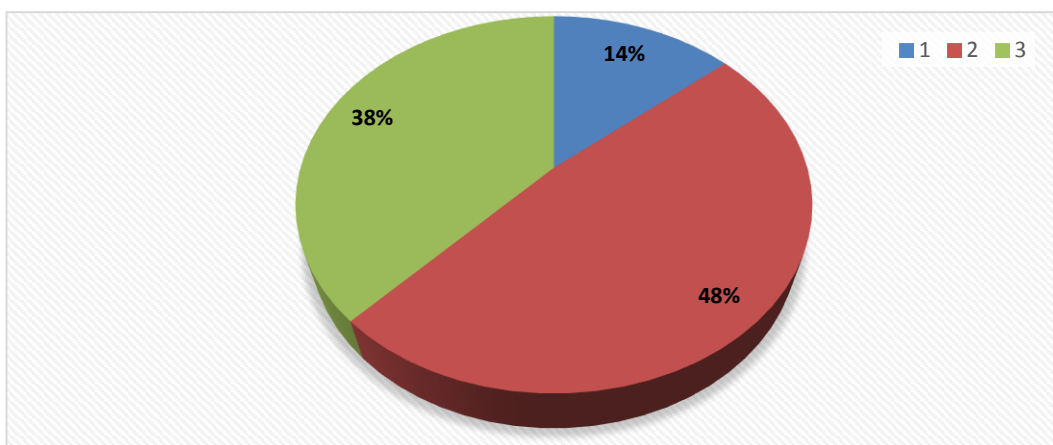
Como recomendación en que si se demoró en conseguir trabajo, se debería buscar alternativas de trabajo ya que en nuestra carrera, nos podemos desempeñar en diferentes ámbitos, enviar más hojas de vida a empresas de publicidad o a sitios donde se puede desempeñar la carrera para obtener un trabajo.

Como recomendación en que ya estaba trabajando, se debería tratar de desempeñarse de una mejor manera, siempre cumpliendo con los requerimientos que tiene la empresa siendo un empleado capaz de desempeñarse en multifunciones.

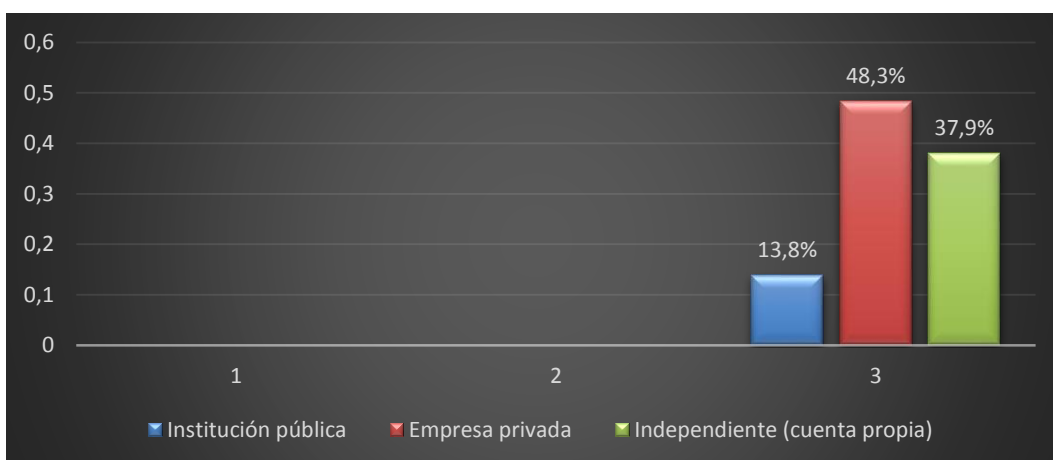
Como recomendación en buscando trabajo y también en no consigo aún trabajo, se debería buscar alternativas de trabajo ya que en nuestra carrera nos podemos desempeñar en diferentes ámbitos.

3. ¿En qué sector trabaja?

	%	C
Institución pública	13,8%	6
Empresa privada	48,3%	19
Independiente (cuenta propia)	37,9%	15
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Institución pública con el 13.8%.

Respuesta B) Empresa privada con el 48.3%.

Respuesta D) Independiente (cuenta propia) con el 37.09%.

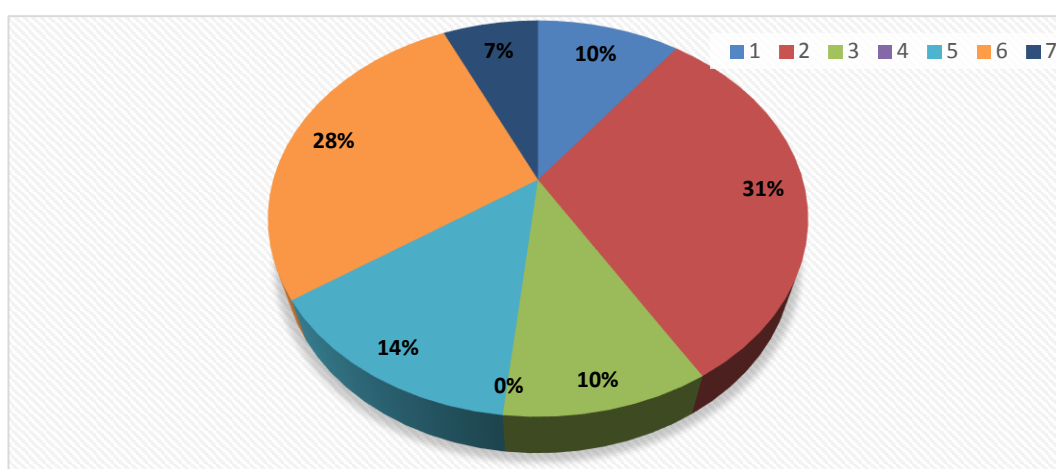
Como recomendación en una institución pública, se debería mantener el trabajo porque es un lugar seguro y conveniente.

Como recomendación en una empresa privada, se debería tener una buena imagen como trabajador, desempeñarnos con capacidad y con seguridad de nuestros conocimientos.

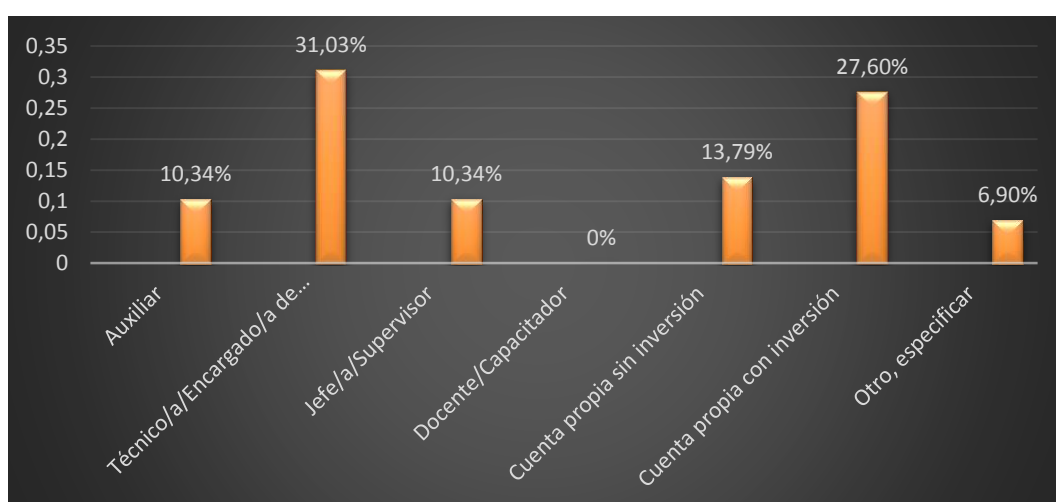
Como recomendación de forma independiente, se debería buscar más posibilidades de trabajo, buscando intermediarios para hacer los trabajos de impresión.

4. ¿Cuál es su función?

	%	C
Auxiliar	10,34%	4
Técnico/a/Encargado/a de área	31,03%	12
Jefe/a/Supervisor	10,34%	4
Docente/Capacitador	0%	0
Cuenta propia sin inversión	13,79%	6
Cuenta propia con inversión	27,60%	11
Otro, especificar	6,90%	3
TOTAL	100,00%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Auxiliar con el 10.34%.

Respuesta B) Técnico/a/Encargado/a de área con el 31.3%.

Respuesta D) en Jefe/a/Supervisor con el 10.34%.

Respuesta C) Docente/Capacitador con el 0%.

Respuesta D) Cuenta propia sin inversión con el 13.79%.

Respuesta E) Cuenta propia con inversión con el 27.60%.

Respuesta F) Otro, especificar con el 6.90%.

Como recomendación en auxiliar, se trataría de mejorar su desenvolvimiento laboral y de mostrar la capacidad de auto superación e interés sobre todo lo relacionado con lo que es el Diseño Gráfico.

Como recomendación en Técnico o encargado del área, se debería tratar de realizar trabajos con originalidad y autenticidad, pero sobre todo con creatividad para tener un público objetivo satisfecho del trabajo que se está realizando.

Como recomendación en jefe o supervisor, se debería realizar cursos, seminarios sobre actualización de conocimientos en lo relacionado con la carrera.

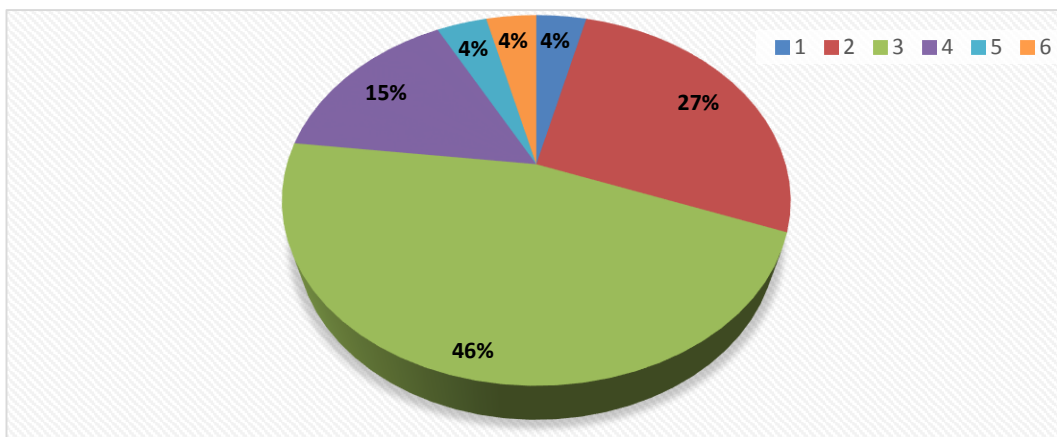
Como recomendación en docente o capacitador, se debería aplicar el autoaprendizaje de conocimientos para estar actualizado ante los constantes cambios del mundo del Diseño Gráfico, ya sea sobre maquinarias o conocimientos científicos.

Como recomendación en cuenta propia sin inversión, se debería o lo recomendable sería buscar una inversión y trabajar de una manera unida.

Como recomendación en cuenta propia con inversión, se debería buscar intermediarios en ciertos trabajos de diseño uno de ellos sería la impresión de trabajos.

5. Favor indicar el ingreso mensual percibido:

	%	C
Menos del mínimo	3,85%	2
Mínimo	26,92%	11
Más de uno y hasta dos salarios mínimos	46,15%	18
Más de dos y hasta tres salarios mínimos	15,38%	6
Más de tres y hasta cuatro salarios mínimos	3,85%	2
Más de cuatro salarios mínimos	3,85%	2
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Menos del mínimo con el 3.85%.

Respuesta B) Mínimo con el 26,92%.

Respuesta D) Más de uno y hasta dos salarios mínimos con el 46,15%.

Respuesta C) Más de dos y hasta tres salarios mínimos con el 15.38%.

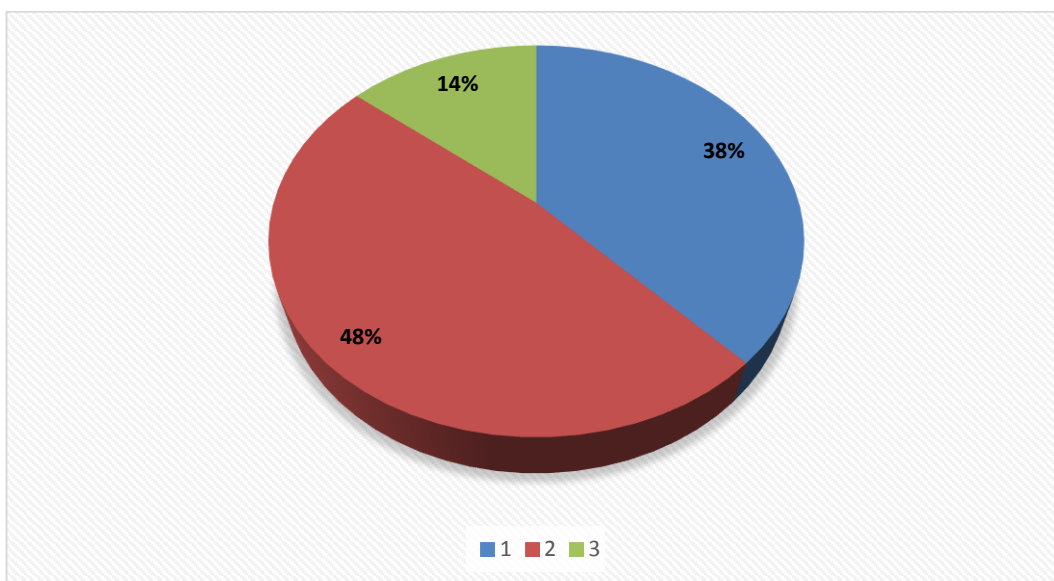
Respuesta D) Más de tres y hasta cuatro salarios mínimos con el 3.85%.

Respuesta E) Más de cuatro salarios mínimos con el 3.85%.

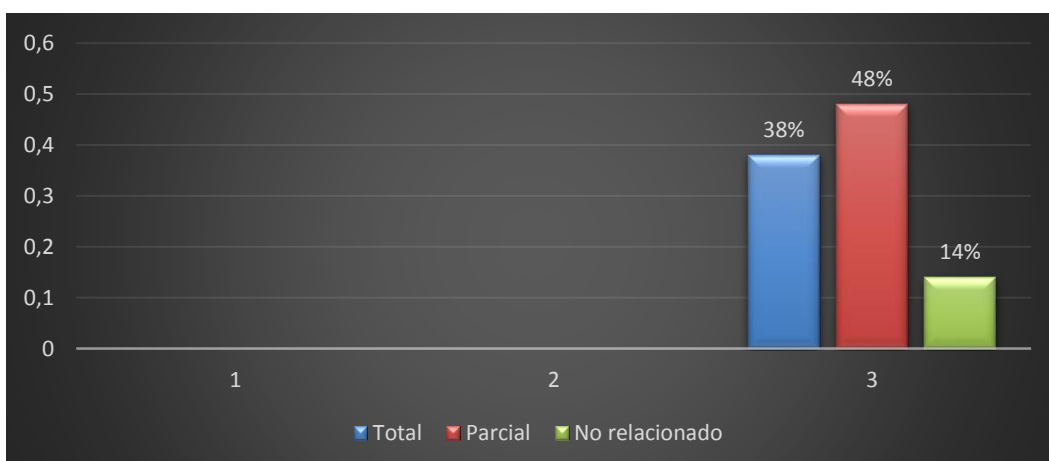
Como recomendación que exista más comunicación entre egresado, empresarios y docentes donde puedan valorizar el Diseño Gráfico por medio de la equidad de precios ya que existe mucha desvalorización por los empresarios y por quienes ejercen la profesión; haciéndolo como una donación y eso es por la falta de incentivo de la docencia, ya que sabemos que valga la redundancia el Diseño Gráfico hace de la imagen la alegría del mundo entero.

6. ¿Qué relación tiene su actual desempeño laboral con la carrera de egreso?

	%	C
Total	38%	15
Parcial	48%	19
No relacionado	14%	6
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Total con el 38%.

Respuesta B) Parcial con el 48%.

Respuesta D) No relacionado con el 14%.

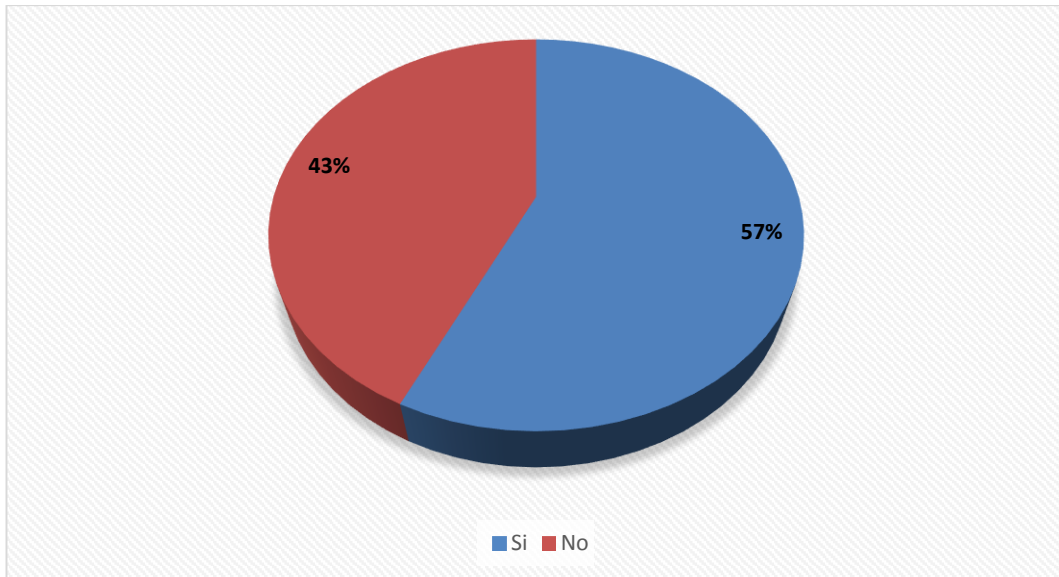
Como recomendación en total, se debería involucrarse más sobre la carrera y ser profesionales de excelencia.

Como recomendación en parcial, se debería tratar de implicarse más hacia el desempeño con la carrera, desarrollando trabajos de aplicación y práctica sobre el diseño.

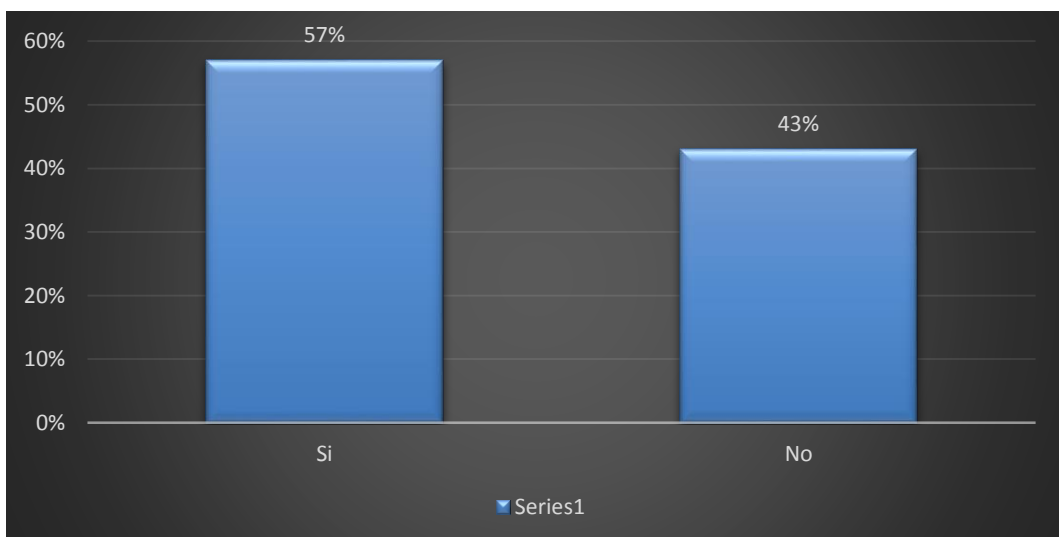
Como recomendación en no relacionado, se debería tratar de una u otra forma intentar poco a poco integrarse con el mundo del diseño, realizando pequeños trabajos de aplicación en otras múltiples opciones que se puede desempeñar en nuestra carrera.

7. ¿Tuvo dificultad al iniciarse en la profesión?

	%	C
Si	57%	23
No	43%	17
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Si con el 57%.

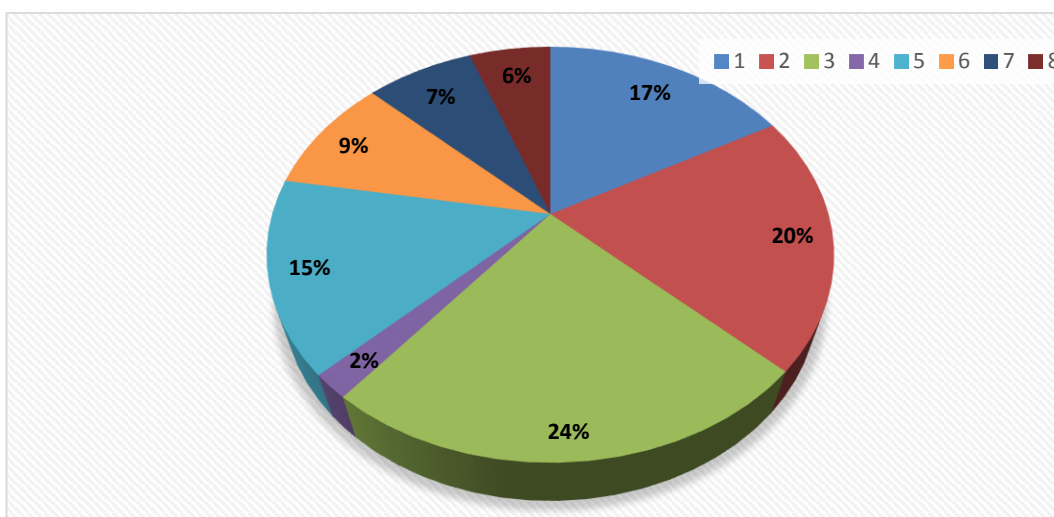
Respuesta B) No con el 43%.

Respuesta A) Se debería tener paciencia y perseverancia a ejercer su profesión, ya que cuando se culmina una carrera universitaria sea cuál sea la rama siempre va a ser difícil al inicio, pero con la práctica se va logrando desarrollarse como profesionales.

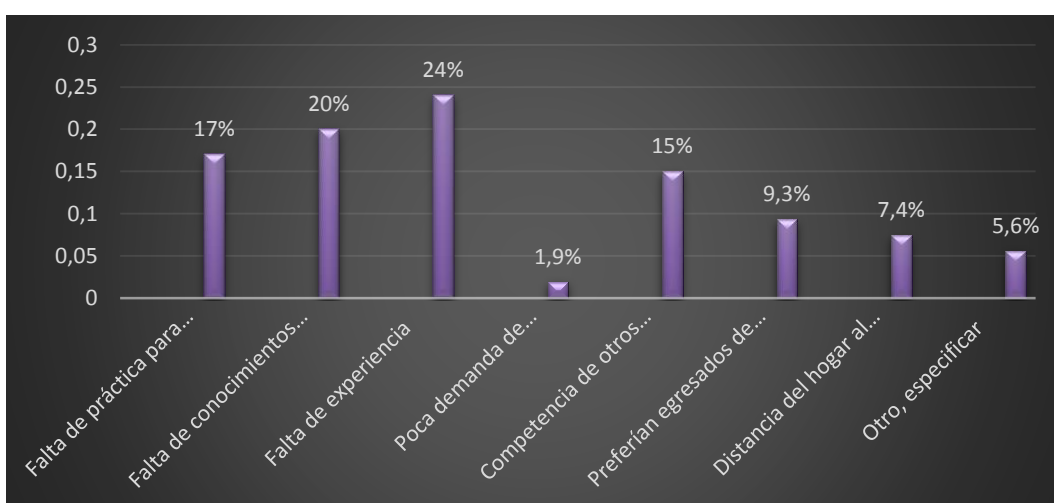
Respuesta B) Sin comentarios. Éxitos.

7.1 En caso afirmativo ¿puede indicar hasta tres dificultades que enfrentó al iniciar la actividad profesional?

	%	C
Falta de práctica para resolver problemas prácticos	17%	7
Falta de conocimientos actualizados	20%	8
Falta de experiencia	24%	10
Poca demanda de profesionales del área	1,9%	1
Competencia de otros profesionales	15%	6
Preferían egresados de otras universidades	9,3%	4
Distancia del hogar al lugar de trabajo	7,4%	3
Otro, especificar	5,6%	2
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Según Falta de práctica para resolver problemas prácticos con el 17%.

Respuesta B) Falta de conocimientos actualizados con el 20%.

Respuesta C) Falta de experiencia con el 24%.

Respuesta D) Poca demanda de profesionales del área con el 1.9%.

Respuesta E) Competencia de otros profesionales con el 15%.

Respuesta F) Preferían egresados de otras universidades con el 9.3%.

Respuesta G) Distancia del hogar al lugar de trabajo con el 7.4%.

Respuesta H) Otro, Especificar con el 5.6%.

Como recomendación falta de práctica, para resolver problemas prácticos, se debería sumamente mejorar ya que en la universidad solo hay teoría y poca práctica, lo fundamental sería que fuera equilibrado así que deberían implementar imprentas, estudios de diseño, de fotografía, de audio y video, haciendo que los estudiantes vayan directamente a la práctica y mejoren el desempeño y el aprendizaje laboral.

En falta de conocimientos actualizados debería mejorar con cursos, seminarios, capacitando en el uso y manejo de conocimientos como también el dominio de los programas adecuados para que puedan tener un desempeño claro y preciso.

En poca demanda de estudiantes en el área y otro punto que va relacionado en preferencia de egresados de otras universidades, se debería comenzar dando un cambio sobre contenidos académicos, realizando investigaciones sobre necesidades y exigencias de conocimientos actuales, así como también sobre exigencias laborales y lograr una carrera, estudiantes y profesionales de excelencia y calidad.

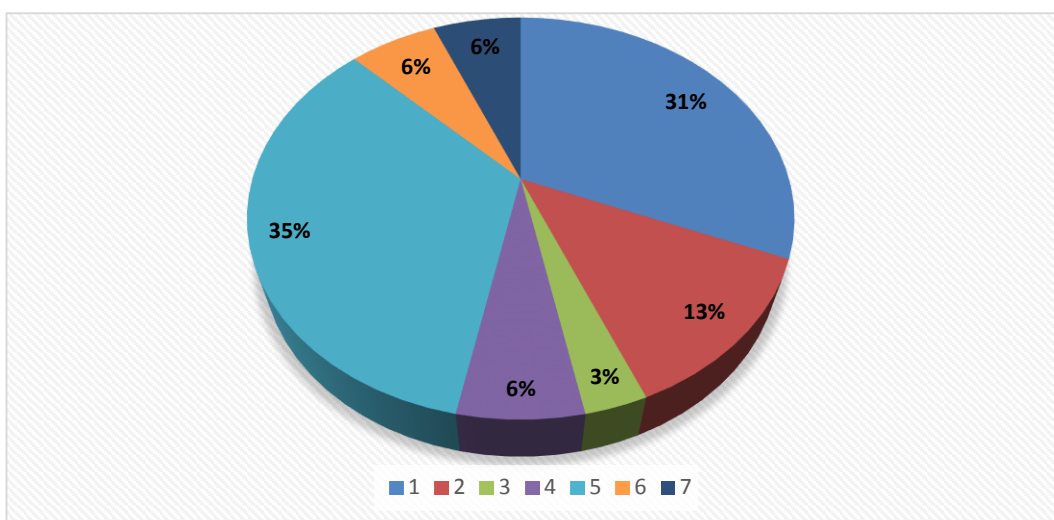
En competencia de profesionales, se debería renovar constantemente información, los conocimientos sobre la carrera y el campo laboral y así tener una base de datos actualizada, ya que como convenio tienen reglas y que mejor si se las hace cumplir para que todo concluya con éxito.

En preferían egresados de otras universidades, se debería comenzar dando un cambio sobre contenidos académicos, realizando investigaciones sobre necesidades y exigencias de conocimientos actuales, así como también sobre exigencias laborales y lograr una carrera, estudiantes y profesionales de excelencia y calidad.

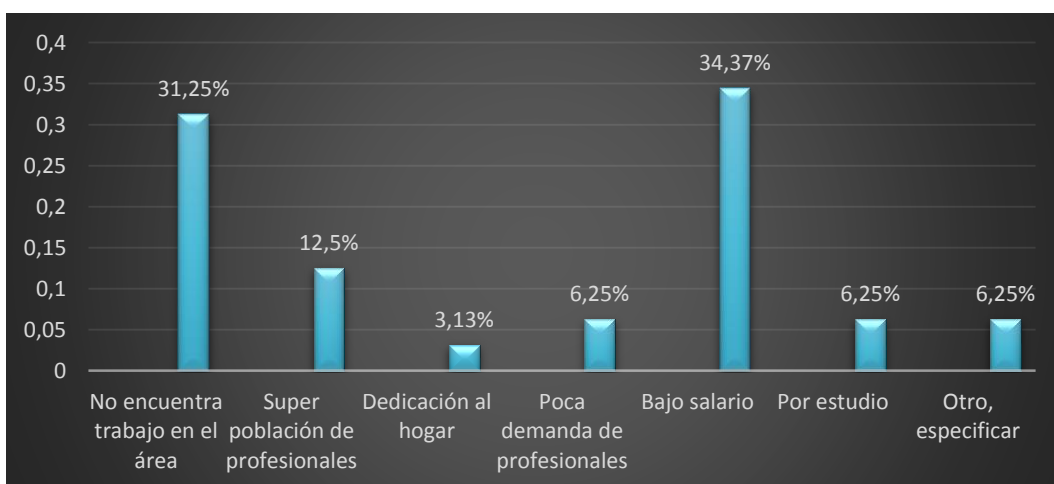
En distancia del lugar al lugar de trabajo, se debería tratar de hallar un trabajo que se adapte a nuestro medio y porvenires propios.

8. ¿Cuál es el motivo para no trabajar en el área de formación?

	%	C
No encuentra trabajo en el área	31,25%	13
Súper población de profesionales	12,5%	5
Dedicación al hogar	3,13%	1
Poca demanda de profesionales	6,25%	3
Bajo salario	34,37%	14
Por estudio	6,25%	3
Otro, especificar	6,25%	3
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) No encuentra trabajo en el área con el 31.25%.

Respuesta B) Súper población de profesionales con el 12.5%.

Respuesta D) Poca demanda de profesionales con el 6.25%.

Respuesta C) Bajo salario con el 34.37%.

Respuesta D) Por estudio con el 6.25%.

Respuesta E) Otro, especificar con el 6.25%.

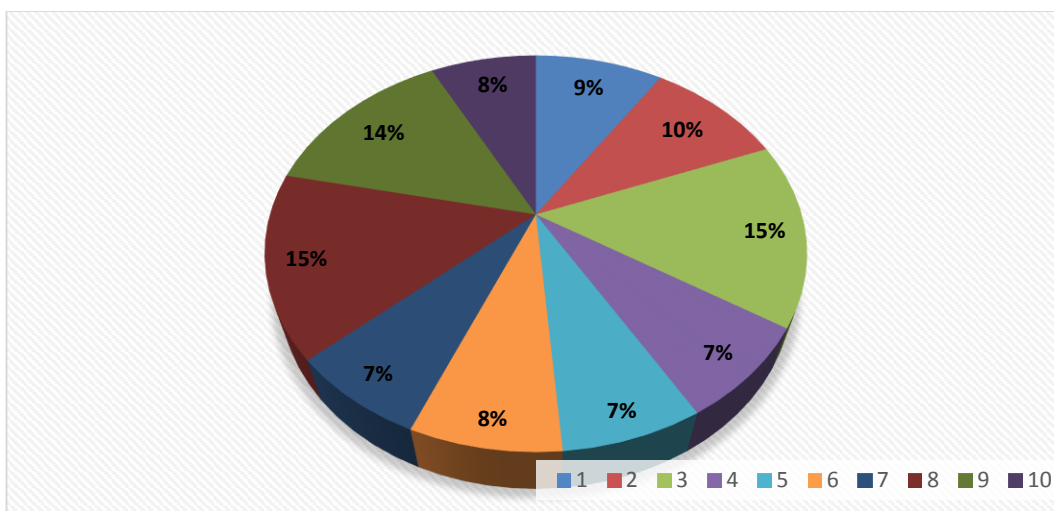
En no encuentra trabajo en el área, se debería partir desde el punto de que la educación en los niveles de estudio de la carrera no son bastante aceptables existe un considerable problema en el campo laboral y de estudio, mucha mala expectativa por parte de los contratistas así que hay que darle un alto a este problema y corregirle mejorando la educación interna.

En poco y demasiada demanda de profesionales, si existe un problema muy importante al momento de que los estudiantes ingresan a estudiar la carrera de Diseño Gráfico, ya que no saben en que se divide y se subdivide la carrera; para ello se necesita que exista con la nueva propuesta una temática donde expliquen en que ramas pueden desempeñarse a nivel inicial, intermedia y final de preparación y laboral.

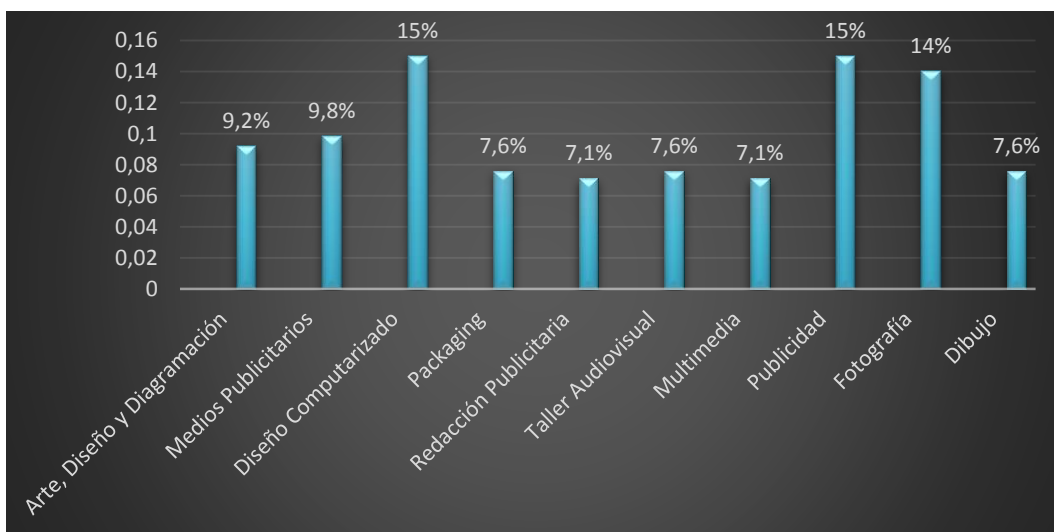
En bajo salario, se debería hablar con los jefes o encargados de nuestro trabajo y hablar sobre tasas de valores y así llegar a un acuerdo,

9. ¿De las asignaturas recibidas a partir del quinto semestre, cual fue de más utilidad?

	%	C
Arte, Diseño y Diagramación	9,2%	4
Medios Publicitarios	9,8%	4
Diseño Computarizado	15%	6
Packaging	7,6%	3
Redacción Publicitaria	7,1%	3
Taller Audiovisual	7,6%	3
Multimedia	7,1%	3
Publicidad	15%	6
Fotografía	14%	6
Dibujo	7,6%	3
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Arte, Diseño y Diagramación con el 9.2%.

Respuesta B) Medios Publicitarios con el 9.8%.

Respuesta D) Diseño Computarizado con el 15%.

Respuesta C) Redacción Publicitaria con el 7.1%.

Respuesta D) Taller Audiovisual con el 7.6%.

Respuesta E) Multimedia con el 7.1%.

Respuesta F) Publicidad con el 15%.

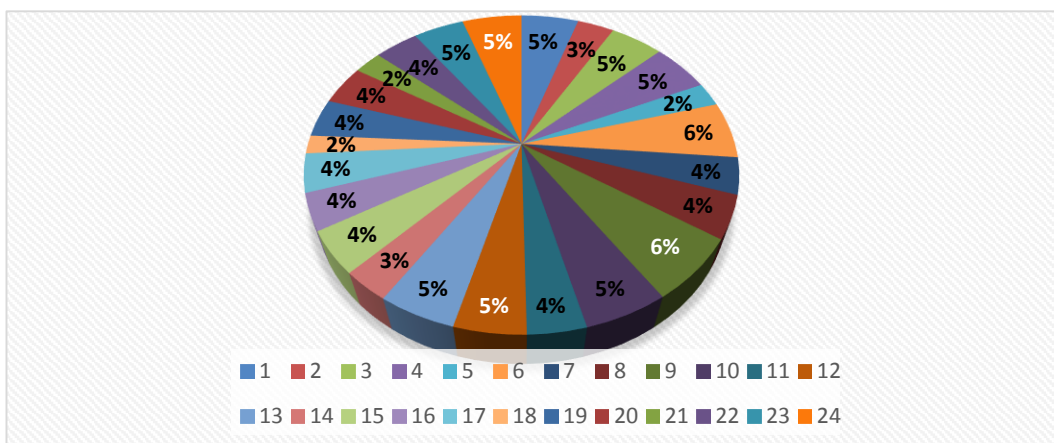
Respuesta G) Fotografía con el 14%.

Respuesta H) Dibujo con el 7.6%.

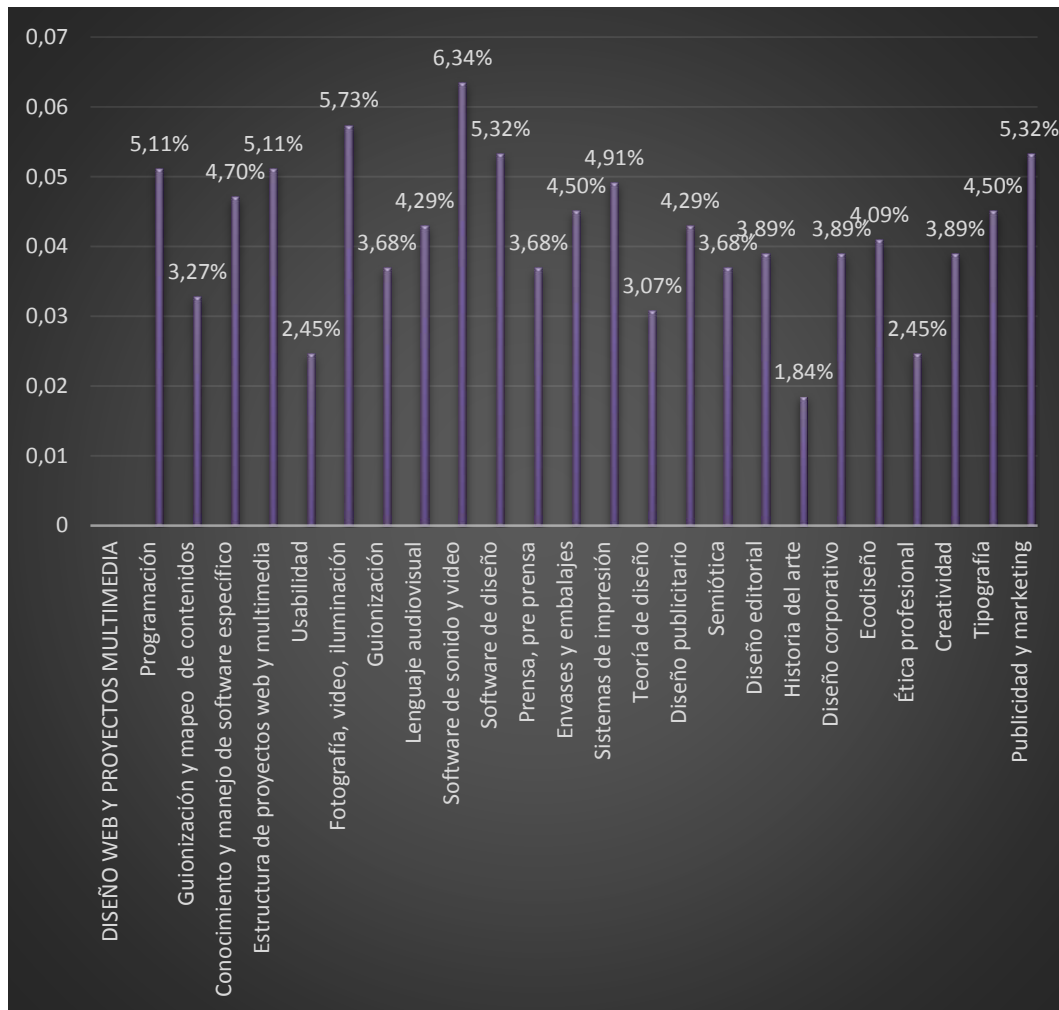
Se sugeriría mejorar cada una de ellas ya que son el eje donde el diseñador se mueve con el diseño y por donde se gana conocimiento, pero también las sugeridas anteriormente, ya que van de la mano y también deben ser principales porque no todas las empresas se dedican a lo mismo si no que trabajan en conjunto y que mejor si un diseñador sabe todas las materias de manera perfecta logrando obtener un conocimiento al 100% y lo mismo en la práctica.

10. ¿De las opciones que se presentan a continuación cual considera usted necesaria de profundizar en la carrera?

DISEÑO WEB Y PROYECTOS MULTIMEDIA		
Programación	5,11%	2
Guionización y mapeo de contenidos	3,27%	1
Conocimiento y manejo de software específico	4,70%	2
Estructura de proyectos web y multimedia	5,11%	2
Usabilidad	2,45%	1
DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Fotografía, video, iluminación	5,73%	2
Guionización	3,68%	1
Lenguaje audiovisual	4,29%	2
Software de sonido y video	6,34%	3
TECNOLOGÍA DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA		
Software de diseño	5,32%	2
Prensa, pre prensa	3,68%	1
Envases y embalajes	4,50%	2
Sistemas de impresión	4,91%	2
CONCEPTOS Y ELEMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO		
Teoría de diseño	3,07%	1
Diseño publicitario	4,29%	2
Semiótica	3,68%	1
Diseño editorial	3,89%	2
Historia del arte	1,84%	1
Diseño corporativo	3,89%	2
Eco diseño	4,09%	2
Ética profesional	2,45%	1
Creatividad	3,89%	2
Tipografía	4,50%	2
Publicidad y marketing	5,32%	2
TOTAL	100%	40



Fuente: los investigadores



DISEÑO WEB Y PROYECTOS MULTIMEDIA

Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Programación con el 5.11%.

Respuesta B) Guionización y mapeo de contenidos con el 3.27%.

Respuesta D) Conocimiento y manejo de software específico con el 4.70%.

Respuesta C) Estructura de proyectos web y multimedia con el 5.11%.

DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Fotografía, video, iluminación con el 5.73%.

Respuesta B) Guionización con el 3.68%.

Respuesta D) Lenguaje audiovisual con el 4.29%.

Respuesta C) Software de sonido y video con el 6.34%.

CONCEPTOS Y ELEMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO

Interpretación:

Según los resultados realizados colocando jerárquicamente las habilidades específicas que debe tener el diseñador para desempeñarse en su empresa o institución:

Respuesta A) Teoría de diseño con el 3.07%.

Respuesta B) Diseño publicitario con el 4.29%.

Respuesta C) Semiótica con el 3.68%.

Respuesta D) Diseño editorial con el 3.89%.
Respuesta E) Historia del arte con el 1.84%.
Respuesta F) Diseño corporativo con el 3.89%.
Respuesta G) Eco diseño con el 4.09%.
Respuesta H) Ética profesional con el 2.456%.
Respuesta I) Creatividad con el 3.89%.
Respuesta J) Tipografía con el 4.50%.
Respuesta K) Publicidad y marketing con el 5.32%.

Como recomendación vemos que no es un índice bueno de todos los profesionales, hay una gran necesidad de parte de la universidad por eso sería bueno renovar el pensum de estudio desde el primer semestre implementando materias; a esto se añade todo los ítems de acuerdo al lugar donde se vive y a nivel internacional ya que el Diseño Gráfico en la universidad está obsoleta y además implementar personal capaz, que sepan directamente que es lo que están haciendo y que tengan experiencia tanto laboral como para ser docente, así mejorar la capacidad del profesional para que al momento de conseguir trabajo no sea uno más si no el apoyo que necesitaba para progresar la empresa a contratar.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.

- Concluida la investigación se llegó a determinar que de acuerdo a las normativas del plan del Buen Vivir y en concordancia a la SENESCYT la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte en la actualidad no cumple con las normativas de la Educación Superior ya que se encuentra con diversidad del conocimiento y con profesionales estériles que no reflejan en el estudiante una huella institucional por que ejercen su profesión con un nivel bajo, no calificado, no aceptado y no aprobado por medio de los profesionales del medio laboral.
- Como resultado de conocimientos de los estudiantes de Diseño Gráfico se concluye que existe un nivel bajo en conocimientos con una gran referencia hacia la práctica de la carrera y una de manera especial en que el estudiante necesita una atención integral, su formación como ciudadano, el desarrollo de su capacidad de aprendizaje y aplicación de opciones a los problemas presentados y lograr que el estudiante sea un profesional multifacético.
- Los niveles de infraestructura física, escenarios de práctica,

laboratorios, acceso a material bibliográfico, comunicación y relaciones interpersonales, servicios sociales, carecen de equipación para los estudiantes haciendo que existan las malas prácticas en el proceso educativo y lo que es más importante en el proceso laboral dejando un mal criterio.

- El diseño gráfico genera un nexo entre lo que una empresa quiere comunicar y el común de las personas, es parte esencial del éxito de una campaña publicitaria, ya que lo importante no es tener un mensaje “bonito” sino como es entregado a las personas; es una profesión en constante desarrollo y movimiento, ya que va de la mano con las nuevas tecnologías, y al mismo tiempo con los requerimientos del cliente. por ello se concluye que a nivel de Imbabura las empresas han optado por la creatividad de los estudiantes formados en la Universidad Técnica del Norte con el fin de lograr un desenvolvimiento óptimo.

- Los resultados en los profesionales de Diseño Gráfico carecen, de integración, con una gama de diversos pensamientos, falta de escritura, ideologías, posibilidades de enseñanza, metodología y entendimiento del Diseño, dando como criterio que la temática realizada en la carrera de Diseño Gráfico es caduca y que se está educando con métodos, planes y programas de estudio con varios síntomas pedagógicos internos, haciendo que los representantes de la Universidad Técnica Del Norte obtén por reeducarse, replantearse en el nuevo sentido laboral y social al momento de terminar su proceso educativo dando un mala huella institucional.

- Existe mucha falta de atención por parte de los estudiantes al momento de recibir su educación, ya que no son motivados refiriéndonos a que se envuelvan y desarrollen su pleno potencial y creatividad y eso que al realizar su trabajo personal sea de manera no muy productiva e incluso no muy bien aplicada la teoría a la práctica si no con un proceso de

conocimiento propio sin concepto educativo y científico.

- En la actualidad hoy por hoy los empresarios que por su estabilidad forman empresas donde solo depende del criterio y conocimiento propio e incluso sin título tratan de darle más valor a las impresiones que al diseño; haciendo de gran forma un negativismo para quienes forman y se educan en el árbol del Diseño Gráfico; por eso los Diseñadores Gráficos no pueden hablar, desarrollarse, integrarse, desenvolverse, motivarse, emprender ya que son quienes que con su conocimiento forman la evolución productiva en las empresas, sin Diseño no hay mensaje visual ni acoge a la personas.

5.2 Recomendaciones.

- Ya que la SENESCYT exige igualdad y calidad en el conocimiento de la Educación Superior junto al plan BUEN VIVIR. Los directivos de la facultad deberían tomar en cuenta las necesidades de los estudiantes acordes al entorno real laboral y al proceso educativo, tomando en cuenta los siguientes puntos, mejorar la capacidad tecnológica, práctica, metodológica, conocimientos en ciencias, arte y la tecnología; y así garantizar, certificar conocimientos relevantes racionales que serán de gran aporte para los estudiantes que se preparan constantemente.
- La nueva Malla Curricular es de gran aporte y podrá dar un enfoque a la educación que persiste, pues en este caso la coordinación debería ver hacia la exposición del maestro con la aplicación de formar una vinculación y ponerse en acuerdo en exploraciones indispensables para la educación (enseñanza - aprendizaje, más integrado - centrado), encaminada en los problemas reemplazando la clásica enseñanza pasiva, dirigida,

reproductiva, memorística, poco integradora y no significativa, en base a adquirir nuevos conocimientos mediante la integración de estructuras de conocimiento para los Diseñadores Gráficos logrando formar que los nuevos datos, los nuevos conocimientos, se articulen y se actualicen a los conocimientos preexistentes, adquiriendo un sentido y una significación para los estudiantes, con la meta de que puedan ofrecer mayores niveles de calidad, equidad y pertinencia social de acuerdo a las exigencias del público objetivo.

- El Rector y Decano como principales autoridades de la Universidad Técnica del Norte junto con el resto de mandos universitarios deberán emprender sesiones, reuniones y programas; enfocados exclusivamente a los estudiantes con el propósito de que sobresalgan las capacidades, destrezas y potencias para crear estudiantes de calidad capaces de desempeñarse de acuerdo con el mundo laboral.

También deberá considerarse la implementación de mecanismos que le permitan superar sus deficiencias y obstáculos con la finalidad de proporcionar una formación humana integral a las nuevas generaciones y, así constituirse en un factor decisivo para el logro de la igualdad social y obtención de altos niveles de competitividad, tal como lo requiere el empresario y los objetivos de la carrera para la Universidad Técnica del Norte.

- Los contenidos del currículo de la carrera de Diseño Gráfico; deberían: buscar, generar y desarrollar Competencias Académicas determinados con relación específica al Consejo de Educación Superior, perfilando un Currículo y un estudiante como obra abierta. Dentro de esta concepción, el currículo práctico se hace posible en un diseño curricular

abierto que pueda incorporar el trabajo sobre problemas, donde el alumno de diseño que aprende adquiere un rol activo junto a otros, con sus aportes y elaboraciones, a través de su intervención, teórica, metodológica e instrumental en la resolución de problemas.

- La propuesta de Reforma Curricular plantea como un programa integrador de lo diverso, que sea un puente entre las diferentes actitudes y posibilidades de desarrollo de la disciplina, esto mantendrá activos los medios técnico-productivos del contexto, el avance socio-económico y la dinámica educativa. Para que esta dinámica se enriquezca, la formación de cada currículo no puede ser desarrollada en un diseño curricular rígido, cerrado, inmodificable, sino que debe posibilitar que cada Universidad, más allá de las actividades comunes, pueda realizar un recorrido institucional, propio y diferencial a través de la organización curricular, que se adecúe a sus posibilidades y necesidades.
- Bachilleres, estudiantes deberán analizar para tener un pleno conocimiento de la carrera y poner énfasis en la motivación personal durante el proceso de educación que recibirán.
- Los empresarios junto con los nuevos planes de estudio que impartirá la Universidad deberán brindar oportunidades de desarrollo y conocimiento a los estudiantes, para construir estudiante modelos con nuevas ideas, con un nivel superior de instrucción de la carrera de Diseño Gráfico por medio de una vinculación entre empresarios e institución, compartiendo ideas acordes al entorno real laboral.

CAPÍTULO VI

6 PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la Propuesta.

Rediseño de la malla de estudios en base al perfil consultado y profesional para la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.

6.2 Justificación.

La propuesta de Rediseñar la malla procede de una perspectiva psicopedagógica, la tendencia que apunta al desarrollo del currículo mediante modelos de aprendizaje experiencial y de formación a través de la práctica en la carrera de Diseño Gráfico, a través de talleres o prácticas-aprendizaje situado en espacios reales, basado en la solución de problemas, en la metodología de proyectos, en el análisis de casos.

Dichas innovaciones que corresponden de varias décadas atrás, se “re-significan” con el influjo de nuevas teorías educativas y cobran una presencia progresiva. Se pretende introducirlas sistemáticamente en las Reformas de la Malla Curricular de las materias de Diseño Gráfico, en algunos casos incorporándolas propiamente en la estructura curricular como aspecto propio, en otros, como los métodos de enseñanza y aprendizaje ideales que acompañan a las propuestas curriculares.

La propuesta de Rediseñar la Malla Curricular es un proceso continuo, participativo, sistemático y constructivo dirigido a establecer la calidad de los procesos y productos con el objeto de tomar decisiones en relación con los ajustes o modificaciones necesarias para su mejoramiento progresivo. Se realiza en todas las fases del planeamiento curricular y permite la participación activa de docentes, estudiantes, egresados y autoridades, además de los organismos académicos que a diferentes instancias compete esta responsabilidad y se propone el mejoramiento y transformación curricular.

Importancia.

La importancia de Rediseñar la Malla Curricular de Diseño Gráfico es el de ofrecer estudiantes eficientes con una capacidad de aportar ideas creativas originales a la práctica profesional; y profesionales capaces de adaptarse a las competencias laborales generando acciones que propicien la innovación y desarrollo laboral y competitivo.

Con dominio teórico y práctico de los saberes fundamentales de las áreas de conocimiento, así como también con relación a las metodologías didácticas dirigidas a aprender con calidad. Con un manejo capaz de interpretar, comprender los procesos de enseñanza-aprendizaje, construir estilos formativos orientados hacia la Identidad Gráfica y comprometidos con un pensamiento para generar actividades creativas, originales pero sobre todo competitivas.

En relación con el Rediseño de la Malla Curricular deberá consistir en adoptar habilidades articuladas en el currículo y la aplicación de estrategias que estimulen el aprendizaje significativo, así como la importancia del conocimiento, el trabajo académico por áreas de conocimiento, la

incorporación de un importante número de cursos optativos y áreas de concentración en el componente de formación especializada, la organización en cada componente de los cursos obligatorios del plan de estudios en niveles de fundamentación, integración y profundización, una nueva concepción de la planificación a nivel escolar que implica la incorporación de las dimensiones pedagógicas, investigativas en todos los cursos, fases y actividades académicas.

La integración de los contenidos y organización deben ser: conceptuales, procedimentales y actitudinales con la adopción de estrategias dirigidas hacia el autoaprendizaje, el aprendizaje cooperativo, el uso de tecnologías, modalidades novedosas, la revisión permanente de los contenidos, su actualización, evaluación de la pertinencia con el Perfil del Estudiante, la necesidad de desarrollar experiencias de autoformación y conformación para lograr el desarrollo del ser, el hacer y el que hacer con el docente con calidad.

6.3 Aportes.

Aporte Social.

Su aporte a la sociedad es el de comunicar visualmente la identidad gráfica por medio de propuestas que lleguen exclusivamente al público objetivo con hechos, ideas y valores útiles al cliente, mediante una actividad enfocada y proyectual, en la cual se procesan y sintetizan en términos de forma, factores sociales, culturales, preceptivos y estéticos.

Aporte Educativo

Presentar y exponer creaciones propias es trascendente en la formación de estudiantes y en nuestro proyecto educativo pedagógico. Edificar la integración de todas las asignaturas de las carreras donde se aprenden y desarrollan conocimientos, habilidades creativas, técnicas, expresivas y metodológicas.

Dentro de este proyecto el currículo práctico se hace posible en un diseño curricular abierto que pueda incorporar el trabajo sobre problemas, donde el sujeto que aprende adquiere un rol activo junto a otros, con sus aportes y elaboraciones, a través de su intervención, teórica, metodológica e instrumental en la resolución de los mismos.

Lo que se debería acotar a este aspecto es el de reutilizar papel, inventar o crear nuevas formas de comunicar y dar el mensaje adecuado con recursos más oportunos, evitando de la manera menos posible el uso de papel en relación a nuestra profesión.

6.4 Fundamentación Legal.

HISTORIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

La creación de la carrera de Diseño Gráfico fue aprobada el 26 de noviembre del 2006, por el H. Consejo Universitario; es el resultado de una evolución progresiva de nuestra sociedad y del norte del país, ante la imperiosa necesidad de formar profesionales en el área del diseño la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, acoge un pedido realizado por un grupo de docentes que realizaron un estudio de mercado para

determinar que era necesaria la creación e innovación del currículum de una de las carreras existentes como parte de la entonces Escuela de Educación Técnica, es así que se obtiene la resolución Nro. 020 – UTN –Vac - CAc. de creación de la misma con la finalidad de introducir nuevas herramientas tecnológicas orientadas a satisfacer la demanda de este tipo de trabajos; desde su creación se han realizado una serie de cambios en el currículum debido especialmente a los avances tecnológicos, ya que esta carrera está ligada de manera implícita con esta rama, actualmente nuestra carrera cuenta con un grupo de docentes que buscan el mejoramiento constante, también poseemos un espacio equipado con laboratorios donde los estudiantes desarrollan los conocimientos y ejecutan prácticas aplicadas al campo del diseño.

MISIÓN

La Carrera de Diseño Gráfico forma profesionales emprendedores, competentes y comprometidos con un amplio sentido ético y humano para resolver necesidades de comunicación visual y audiovisual del entorno, con identidad y compromiso con el cambio social y la sustentabilidad apoyados en la ciencia y tecnología.

VISIÓN

Para el año 2020 la carrera de Diseño Gráfico será reconocida a nivel nacional por producción y excelencia académica.

PLANES Y PROGRAMA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

La Carrera cuenta con una planificación de carácter semestral donde se realizan las actividades académicas, tomando en consideración los espacios de aprendizaje que facilitan y promueven el acceso a nuevas experiencias que proveen al estudiante de herramientas básicas, para la búsqueda de información y el cumplimiento de estrategias de aprendizaje aplicables en todos los campos; cada docente posee una metodología propicia para vincular la investigación, el trabajo individual y en equipo como herramienta de aprendizaje.

OBJETIVOS EDUCACIONALES DE LA CARRERA

- Plantear soluciones creativas a problemas de comunicación visual, aplicando técnicas manuales y digitales logrando resultados innovadores, que informen, persuadan y nutran culturalmente a la sociedad.
- Elaborar propuestas creativas, estéticas y funcionales de Diseño Gráfico, con altos niveles de competitividad, ética profesional, sentido crítico y juicio artístico que aporten al desarrollo del entorno social.
- Desarrollar conocimientos comunicacionales en los campos gráficos, visuales y audiovisuales de diseño, como herramienta para ampliar la capacidad cognitiva, afectiva y axiológica.
- Favorecer el conocimiento y habilidades que le permitan producir soluciones apropiadas, originales sobre las bases de la investigación

y valoración del Diseño.

- Empezar en proyectos de producción y gestión relacionadas al Diseño Gráfico desde una visión sustentables, relacionadas con valores humanistas que impulsen la identidad, cultura y la productividad regional

6.5. Objetivos de la propuesta:

Rediseñar la malla de estudios en base al perfil consultado y profesional para la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte.

6.5.1. Objetivos Específicos

- Utilizar los principales resultados e indicadores de la investigación para determinar el perfil consultado y profesional.
- Definir las fuentes del currículo de la carrera de Diseño Gráfico para comprender su estructura académica particular, materias interdisciplinarias y optativas.
- Diseñar el currículo para redefinir el sistema de estudios por ejes de formación en función de las exigencias de evaluación de la Educación Superior, con el fin del mejoramiento continuo de las capacidades del estudiante.

6.6. Ubicación sectorial y física.

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Sector: El Olivo

Física: Estudiantes egresados graduados de la Universidad Técnica del Norte para beneficio del campo laboral y estudiantes.

6.7. Desarrollo de la Propuesta.

Fuente Epistemológica:

Un buen manejo detallado del rediseño curricular con las nuevas regulaciones actualizadas del Consejo de Educación Superior (CES), hace que tenga vigencia y se convierta en una oportunidad libre para el mañana con visión sustentable para el futuro.

El alto nivel de tópicos generados por quienes intervienen en el proyecto de reforma curricular, hace que las competencias de desempeño de los estudiantes obtengan un buen cometido por medio de una liberación del conocimiento tradicional, que se regían a métodos caducos generando rupturas de conocimiento y eliminación de toda subordinación de la mala implicación del diseño en la educación.

La epistemología creará nuevos modelos de producción, distribución del

conocimiento en el Diseño Gráfico, relacionando replanteamiento de las materias básicas, profesionales y optativas impuestas por las nuevas exigencias académicas determinadas por el CES; para nutrirlas de riqueza a través del modelo por Competencias de Desempeño hacia una práctica más social y productiva.

Fuente Pedagógica:

Un modelo práctico-pedagógico constituye una construcción teórica, ética y de representación humana, logrando que los involucrados predominen la práctica segura y estable de valores óptimos, logrando en función de docentes y estudiantes una buena práctica de las Competencias de Desempeño con el rediseño de la Malla Curricular de Diseño Gráfico.

Fuente Psicológica:

Para fomentar el uso racional de la creatividad, es necesario considerar la edad promedio del estudiante de Diseño Gráfico, que comprenden las edades entre 18-22 años, épocas en las que el estudiante prospecto ha cumplido actividades obteniendo diferentes competencias y pre-requisitos durante su formación en los años de educación básica, pre-bachillerato, bachillerato (enfocadas como competencias para el modelo educativo por Competencias de desempeño) incluso nutriendo su experiencia con campos menos aparentes a la gráfica.

Teoría Del Currículo:

En la actualidad no se puede opacar la línea de continuidad que existe entre currículo y los aprendizajes, debido a la poderosa influencia de quienes enseñan y aprenden, logrando no una intención educativa sino una educación intercultural de comunicación humana entre quienes intervienen en el conocimiento y su aplicación.

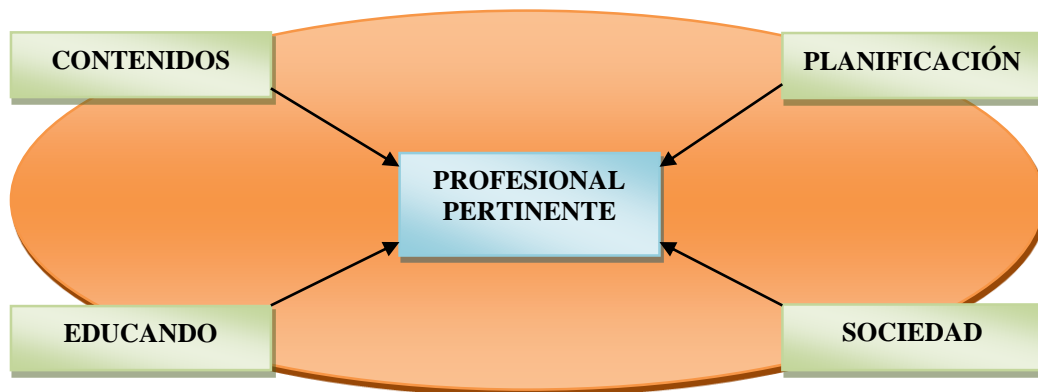
La teoría del currículo significa un marco de discusión para fundamentar y dar justificación mediante la enseñanza de los docentes (de conocimientos, visión estable y roles fijos de desempeño), ya que la teoría y la práctica por un lado, y las relaciones entre educación y sociedad, por otro, van orientadas hacia un mismo cambio educativo curricular, evolucionando constantemente.

Modelo educativo UTN.

El modelo Educativo de la Universidad Técnica del Norte, es un modelo integrador en sus dimensiones educativas y pedagógicas: ¿Qué hacer? y ¿Cómo hacer? se sustenta en 8 ejes con una mirada profunda en el desarrollo humano. Considera como centro de su hacer y qué hacer al estudiante.

Para comenzar, determinados paradigmas que sustenta el trabajo educativo en la academia: nueva epistemología de la Educación Superior (NEES), pensamiento complejo y desarrollo humano, siempre lo que se cuenta se detalla breve y rápido pero con entendimiento.

Estudio del modelo Pedagógico Integrado



Referencia Comisión currículo UTN 2013

Un modelo pedagógico, como todo modelo científico, constituye una construcción teórica y de representación humana para comprender la realidad. No compone en sí el contexto que simboliza, representa solamente una forma racional de entender parcialidades del hecho educativo. Si bien es cierto, corresponde a comprensiones sustentadas en evidencias y no escapa a la interpretación de los seres humanos. De acuerdo con Galogovsky y Aduriz (2001), los modelos denotan tres rasgos esenciales:

Son construcciones provisorias y perfectibles.

Los modelos científicos alternativos pueden no ser compatibles entre sí.

Los modelos alternativos no siempre son sucesivamente incompatibles entre sí.

Lo expresado se manifiesta con mucho poder en las teorizaciones

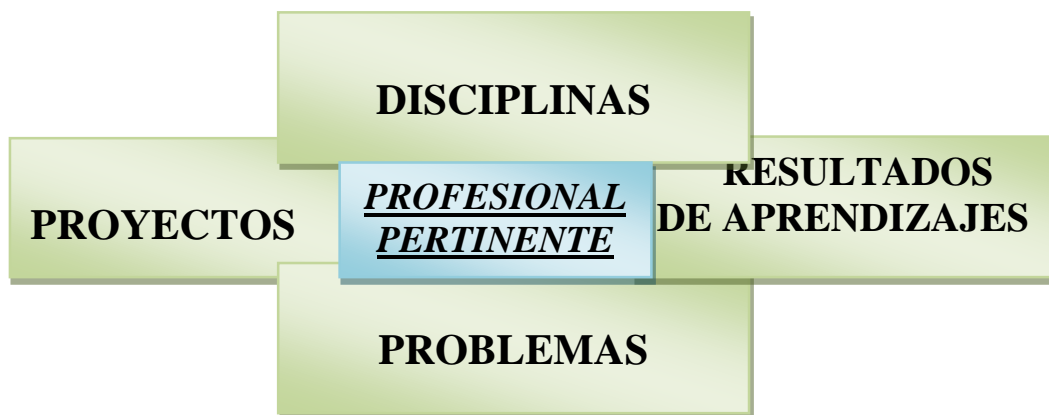
pedagógicas. Sabemos que la mayoría de ellas, solo explican de manera parcial la realidad formativa. De ahí que, frente a la insuficiencia educativa y funcional de los modelos pedagógicos contemporáneos: tradicional, conductista, cognitivo y socio crítico, algunos pensadores contemporáneos, sugieren la implementación de modelos educativos híbridos y sistémicos: modelo integrado (Porlan, 1996), Eclecticismo reflexivo (Posner, 2003), Pensamiento Complejo (Morlin, 2003); y Nuevo Paradigma Complejo-Evolucionista en educación (Herrán, Gascón, 2003).

Para sustentar con mayor vigor nuestra propuesta pedagógica recurrimos a los filósofos. Según Tamayo (1999), “Los modelos no se encuentran puros en las prácticas de enseñanza, como lo han demostrado múltiples trabajos pero en especial las investigaciones de Rafael Flores y Enrique Bautista, los docentes entremezclan la tendencia tradicional con la tecnología educativa produciendo un híbrido, que consiste en la repetición mecánica de contenidos pero que se vale de la teoría conductista de la enseñanza-aprendizaje para lograrlo”. Como principio organizador distinguimos el pensamiento complejo, el aprendizaje dialógico y el pensamiento divergente. Según la dialógica, es absolutamente viable asociar dos posiciones antagónicas y complementarias. La dialógica busca encuentros y conciliaciones entre contrarios. Por su lado el pensamiento divergente nos proporciona diversas explicaciones válidas por un mismo fenómeno o problema.

Con este contexto, como parte investigadora y divergente del modelo educativo de la Universidad Técnica del Norte, incorporamos estas 4 lógicas, que en apariencias se enfrentan por lo disímiles de sus enfoques, pero que también entran en diálogo reflexivo por los rasgos complementarios que poseen.

Modelo Curricular Integrado:

Entre las principales medidas de circunscribir la interacción educandos-docentes en la perspectiva del desarrollo e implementación del círculo integrado sean considerados 4 elementos:



Referencia Comisión currículo UTN 2013

El núcleo del modelo curricular se centra en los aprendizajes y en el estudiante como futuro profesional pertinente.

Los desafíos para la planificación curricular universitaria implican un giro epistemológico en el enfoque del aprendizaje. Se plantea el reto de saber, desde el principio del desarrollo del saber, principios y criterios que sirvan para la formulación curricular desde los Resultados de Aprendizaje hacia procesos de elaboración del conocimiento, apuntando al desarrollo de capacidades asociadas a la ciudadanía moderna y del desarrollo con equidad y valores, sin dejar de forjar una comprensión acerca de la índole de la propia profesión.

El desarrollo curricular genera 8 espacios de aprendizajes que conducen al logro de un currículo: intercultural, sustentable, de calidad, pertinente, investigador, internacional, innovador y conectivista.

Los resultados de aprendizaje, constituyen la expresión de los requerimientos normativos de la Educación Superior. Jerarquizan en el proceso micro curricular de elaboración de sílabos y sus componentes, por eso en la proyección del proceso de enseñanza-aprendizaje, los catedráticos en cada una de las disciplinas que imparten, precisarán el sistema de objetivos educacionales y resultados de aprendizajes al lograr por los estudiantes.

Un currículo centrado en el desarrollo de procesos cognitivos y subjetivos e investigativos, aborda los procesos mentales como memoria, comprensión o pensamiento, ofreciendo bastantes modelos y estrategias que favorecen el aprendizaje, que hace referencia a fuentes de investigación que le apoyan, ya sea estudio sobre lectura, estructura, aprendizaje de textos, estudio sobre meta cognición y el aprendizaje para la comprensión.

Lo que identifica a este modelo, es su consideración al alumno como un agente activo de aprendizaje, siendo éste quien construye nuevos aprendizajes, es decir es él quien enriquece su conocimiento del mundo físico y social potenciando su crecimiento personal.

El diseño curricular meso y micro curricular se estructura en forma de sistema, en toda la concepción de toda la carrera, de acuerdo con la

derivación gradual, en correspondencia con las potencialidades de los estudiantes, la lógica de las ciencias y de los procesos didácticos que intervienen en la actividad docente, entre otros factores.

La planificación curricular de la carrera pasa a ser de obligatorio cumplimiento, pero a la vez se dejará un margen para introducir cambios para su perfeccionamiento. Este tipo de mejoramiento es compatible con la necesaria flexibilidad que debe tener el futuro egresado al enfrentarse al mundo de trabajo, para ello es necesario una correcta articulación entre una formación básica amplia en los contenidos específicos de una actividad humana con énfasis, en la investigación, solución de problemas y proyectos de emprendimientos que se suscitan en el ámbito de desempeño profesional.

Perfil Profesional en la Escuela de Diseño Gráfico en la actualidad:

La comunidad del Diseño Gráfico en el campo profesional y en las bases de su enseñanza se lo formula desde el punto independiente, para esto se forman a jóvenes emprendedores para no crear el sentido de dependencia de un trabajo, pero esto se ha ido controlando de una manera significativa en la Universidad Técnica Del Norte, la cual está forjando cada día no solo como diseñadores, si no como emprendedores capacitados para resolver los problemas de actualidad en lo laboral. Para salir a competir no solo con otros diseñadores empíricos o profesionales, sino con los más grandes que sobresalen, ya que tienen capacidad creativa, un buen aprendizaje académico de diseño y empresarial, porque tienen una visión de trabajo y desarrollo, una misión de compromiso social, cultural y comunicacional, con objetivos claros enmarcados en los valores institucionales de nuestra universidad para alcanzar el éxito.

Estudio de las necesidades del mercado ocupacional:

Una de las necesidades muy fundamentales y necesitadas por quienes subsisten de estas actividades, es el Diseño Gráfico en el medio laboral.

Una de las demandas al momento de contratar a un graduado/egresado universitario, indica que es muy necesario el estudio del Diseño Gráfico en la actualidad.

En gran medida, bajo la dirección de los empleadores, necesitan que los egresados graduados dominen la informática y la habilidad para resolver problemas en su trabajo, logrando que demuestren su conocimiento, destrezas adquiridas durante su formación profesional, logrando un desempeño de calidad.

Los siguientes aspectos como: creatividad e innovación, administración del tiempo, capacidad para negociar, comportamiento ético, capacidad para generar nuevas ideas (creatividad), que a los empresarios les gustaría sean mejorados.

Las cualidades profesionales que necesitan destacar los Egresados/Graduados de la UTN son: las habilidades para ejecutar tareas y las actitudes frente al trabajo, siendo los ejes de la empresa emprendedora, para su motivación y emprendimiento en su crecimiento empresarial.

El área que prevé en gran cantidad demanda de profesionales por las empresas, organización o institución es Diseño Gráfico en la Provincia de Imbabura.

Los empresarios demandan de estudiantes para la realización de las prácticas y actualización de conocimientos en la empresa y/o institución. Unas de las medidas que se consideran importantes por parte de los empresarios, a la hora de seleccionar estudiantes para realizar prácticas o contratación para su empresa/organización/institución es: antecedentes académicos, buena aceptación de la carrera, prestigio de la universidad.

Proyección de la Carrera:

El medio empresarial en la Provincia de Imbabura, está en auge por su crecimiento como ciudad y mucho más por quienes habitan en ella, haciendo que alrededor exista mucha demanda visual por quienes forman empresa y/o instituciones de servicios, eso hace que necesiten del Diseño Gráfico, por ello es muy fundamental que la Universidad Técnica del Norte siga preparando profesionales calificados para el medio laboral, con metodologías que sean de vanguardia para el presente y futuro de la Provincia.

Hoy por hoy el Diseño Gráfico, fomenta nuevas estrategias para publicar las ideas a producirse por las empresas, por eso cada uno de los empresarios optan por prepararse o contratar personas quienes sepan de Diseño, para el crecimiento de su empresa/organización/institución y la universidad debe seguir fomentando la educación, para los que gustan y desean seguir esta carrera sepan que es muy fundamental.

Un buen desenvolvimiento del conocimiento hace que pueda lograr un buen trabajo por la persona quien lo aplica, por eso es necesario que exista preocupación de parte de los dirigentes administrativos, docentes, rector y quienes aporten en el crecimiento estudiantil, de manera que pueda desenvolverse con todas las herramientas impartidas, por el apoyo de los mencionados, logrando estudiantes de calidad y de buena acogida a futuro por el medio laboral.

Una investigación en la estructura y planificación del conocimiento a impartir por los docentes, hará que los estudiantes puedan coordinar sus deberes en el cumplimiento de sus trabajos, mejorando su estatus educativo y preparándoles para el futuro que les hará desenvolverse sin ningún problema alguno.

La presión ejercida por los docentes a los estudiantes que se preparan en la Universidad Técnica del Norte, hará que: las habilidades para ejecutar tareas y las actitudes frente al trabajo, no sean un problema para los estudiantes.

El área de Diseño aunque no sea tan valorado por las personas que lo rodean, es la que de alguna forma hace que represente su vida cotidiana logrando identificarse por alguna marca, eso hace que aunque no sepan el valor de la creatividad, nosotros sabemos que el creativo hizo sentir un sentimiento por parte del Diseño Gráfico, siendo más que un gráfico, un sentimiento.

Para fomentar una buena práctica pre-profesional de parte de los

estudiantes, los principales docentes y empresarios, con esta actividad deberían unirse, intercambiar y mejorar los conocimientos huecos persistentes en el medio.

Los niveles competitivos entre universidades hacen una cadena de competencias entre profesionales, formando para los empresarios una elección de educación y formación, por eso es necesario que la universidad se enfoque en el crecimiento de su conocimiento interno, para que pueda posicionarse en los niveles más altos de la educación y con profesionales acogidos de calidad por los empresarios.

Concepción Paradigmática:

Los nuevos paradigmas de la investigación del Diseño Gráfico tienen origen en el sentido de la investigación no solo científica sino también a metodologías sociales, más reales mediante la interactividad sujeto u objeto. Se hace relación al Diseño Gráfico nacen en la inmersión de nuevas tecnologías de la información y comunicación digital.

El paradigma del diseñador debería dar respuestas novedosas a las necesidades o problemas identificados por el público objetivo o clientes, pero lo que le inmoviliza al diseñador a que se desarrolle de una mejor manera son las causas del proceso del diseño, para lo que se debe tener presente lo siguiente:

- Es el motivo, la necesidad humana, sin la cual no habría diseño.

- Visualizar el objeto por medio del dibujo que se conecta la forma a la técnica y a los recursos. Es una fase donde la experimentación juega un papel importante, se conjuga la dirección consciente y la intuición.
- Es el conocimiento de la materia que utilizaremos para elaborar el producto, posibilita obtener mejores y más imaginativas ideas.
- Al igual que la anterior, depende del conocimiento que se tenga de las herramientas y la maquinaria que permitirán darle forma al producto.

Desempeños y competencias por desarrollar

DESEMPEÑOS	COMPETENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas, las habilidades, los conocimientos. 	Son apropiadas para trabajar la articulación de niveles de formación porque permiten apreciar logros en desempeños desde la integración del conocimiento más que desde una acumulación de información reproducible en cada disciplina.
<ul style="list-style-type: none"> • Rendimiento Laboral. 	Su desarrollo es coherente con la construcción de los aprendizajes que integran conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de proyectos de investigación científica. 	Emprender, Innovar, ejecutar proyectos relacionados con el Diseño Gráfico.
<ul style="list-style-type: none"> • Desempeño laboral del Diseñador Gráfico. 	La creatividad, la innovación y el pensamiento.

<ul style="list-style-type: none"> • Generar, fomentar y difundir las tendencias de la cultura del diseño. 	<p>La formación de calidad, apoyada en métodos pedagógicos sustentados en proyectos académicos que vinculen claramente la teoría y la práctica profesional en cualquiera de sus expresiones.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Vincular el trabajo académico con el de las empresas. 	<p>Nuestra región y nuestro país como parte de un trabajo permanente, integrando al mismo tiempo los desarrollos tecnológicos a los procesos creativos, con un claro compromiso en el ejercicio de una educación centrada en el alumno.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza y proyección del diseño contemporáneo y de vanguardia. 	<p>Fomentar la sensibilidad, talento y creatividad como componentes y condicionantes esenciales en la formación de estudiantes activos, propositivos y comprometidos con lo físico, lo social y cultural de cualquier entorno de trabajo donde se desarrolle el oficio del Diseño Gráfico.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer una formación integral basada en ideales propios y universales. 	<p>Capaces del auto-aprendizaje, con una visión amplia del diseño y comprometidos con el trabajo multidisciplinario que les permita enfrentar problemáticas diversas, para adaptarse con eficiencia a entornos económicos y profesionales cambiantes, en un mundo sumergido en la cultura de globalización.</p>

Clasificación de los desempeños y competencias por niveles

NIVELES DE ESTUDIO	DESEMPEÑO	COMPETENCIA
--------------------	-----------	-------------

1	Fomentar el interés de la cultura gráfica y educación universitaria hacia los futuros potenciales Diseñadores Gráficos, desde el pilar de la carrera.	Motivar la carrera de Diseño Gráfico a los estudiantes con desempeño profesional de forma motivada y responsable.
2	Impartir las bases del conocimiento gráfico y herramientas aplicadas al Diseño Gráfico.	Enseñando técnicas y metodologías desde la perspectiva del Diseño Gráfico sin dañar el conocimiento continuo educativo.
3	Impulsar alternativas en las que el profesional pueda desarrollar un conocimiento a futuro.	Promoviendo técnicas, procesos y adaptaciones de conocimientos existentes por otros medios investigativos.
4	Formar a los profesionales desde el punto de ética profesional.	Instituir valores responsables de conformidad con el conocimiento persistente de la UTN y con la identidad personal de cada profesional.
5	Desarrollar las Tecnologías y conceptos en la aplicación del proceso para el Diseño Gráfico.	Con las herramientas propuestas, poner en práctica el conocimiento adquirido y conceptualizar al avance de la Tecnología.
6	Relacionar y crear propuestas varias de acuerdo con la carrera universitaria y enfocada al desarrollo profesional y social.	Realizar proyectos profesionales y sociales motivados a la no monotonía de la imagen visual, en el ámbito actual existente.
7	Perfeccionamiento de la Identidad gráfica y percepción visual en la sociedad.	Una buena aplicación de conocimiento práctico y teórico, para fomentar el desarrollo y progreso visual atrayente.

8	Aplicar los conocimientos impartidos en la carrera de Diseño Gráfico con la sociedad puliendo las técnicas controvertidas.	Impulsar a los profesionales, catedráticos y empresarios del Diseño Gráfico a la unificación de conocimientos, mediante la prestación de servicios y prácticas profesionales y pre-profesionales, con el fin de que cada uno tenga un beneficio personal, con la aplicación del conocimiento responsable.
9	Desarrollar las actitudes interdisciplinarias y educativas obtenidas durante el proceso educativo de todos los niveles, fomentando el Diseño Gráfico productivo en la industria.	Sociabilizar el Diseño cultural y profesional, para el desarrollo micro y macro empresarial, estructurando las ideas basadas en el propio conocimiento incorporando las actualizaciones modernas del Diseño actual.

Escenario de Actuación y Ocupaciones Profesionales

ESCENARIOS DE ACTUACIÓN CAMPO (PRE-ACTIVIDAD INDUSTRIA O EMPRESA	OCUPACIONES PROFESIONALES ACTUACIÓN DE ACUERDO A LOS DESEMPEÑOS Y COMPETENCIAS REQUISITOS Y ADQUIRIDOS
Artes	Plásticas, Ilustración , Fotografía
Gráficas	Pre-prensa, acabados para editorial. Diseño y control de producción para la imagen de gran formato. Impresos, medios, soportes, diseño para productos, empresas y servicios.
Multimedia	Productos Interactivos, animación, animación 3D, programación para multimedia.
Nuevas tecnologías	Paginas y sitios web dinámicos, fabricantes de tv, canales de tv, imagen digital y animación tradicional.
Audiovisuales	Producción de sonido y video realizador de audiovisuales
Publicidad	Agencias de publicidad, marketing, medios publicitarios y promocionales, campañas publicitarias, eventos, arte finalista, fotografía publicitaria, diseño publicitario.
Investigación	Desarrollo de proyectos, planificación y organización estratégica de PYMES. Management del Diseño Grafico Asesor, emprendedor Identidad corporativa

Matriz Curricular

La matriz de diseño curricular involucra: la función docente, pre profesional, profesional, medio laboral de la sierra norte del país, el fomentar, impartir, impulsar, desarrollar, relacionar, formar y perfeccionar la identidad gráfica para aplicar los conocimientos académicos continuos, con valores y desempeños óptimos.

Con el fin de motivar niveles y resultados más convincentes, promoviendo técnicas, propuestas de proyectos y aplicaciones, que ayudarán a la

unificación de conocimientos sostenibles en la Educación Superior de la carrera de Diseño Gráfico.

La función docente de la universidad motivará el desenvolvimiento y desarrollo de la carrera universitaria.

NIVEL DE FORMACIÓN	MALLA CURRICULAR DISEÑO GRÁFICO (HORAS CLASE)								
	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO	QUINTO	SEXTO	SÉPTIMO	OCTAVO	NOVENO DÉCIMO
BÁSICA	Expresión Oral y Escrita (2h) Inglés I (4h) Teorías de la Comunicación (4h)	Inglés II (4h) Estadística (2h) Técnicas de Investigación (2h) Antropología (2h)	Inglés III (4h) Realidad Socio-Económica (2h) Publicidad (2h)	Cultura Ecológica (2h) Inglés IV (4h) Semiótica (2h)	Contabilidad (4h) Gestión I: Marketing (4h)	Ética Profesional (4h) Gestión II: Investigación Básica y estrategias de Marketing (4h)	Problemática Profesional (4h) Gestión de Proyectos (4h)	Emprendedores (2h) Gestión Empresarial (4h)	Negocios Internacionales (5)
PROFESIONAL	Diseño Digital I (4h) Expresión Gráfica I (2h) Dibujo Técnico (4h) Diseño (4h) Diseño Gráfico (4h) Procesos Gráficos y Materiales (2h)	Diseño Digital II (6h) Expresión Gráfica II (6h) Teoría del Color (4h) Tipografía (4h)	Diseño Digital III (6h) Creatividad (4h) Fotografía (4h) Historia del Arte (2h) Imagen Corporativa (4h) Tecnología Gráfica I (2h)	Diseño Digital IV (4h) Historia del Diseño I (2h) Fotografía II (4h) Ilustración I (6h) Señalética (4h) Tecnología Gráfica II (2h)	Diseño Digital V (4h) Historia del Diseño II (2h) Ilustración II (4h) Packaging I (6h) Portafolio I (2h)	Diseño 3D (6h) Diseño Publicitario (6h) Ilustración III (4h) Guionismo (4h)	Producción Musical (4h) Diseño Editorial (6h) Producción Gráfica (4h) Diseño de Interiores (4h)	Portafolio II (4h) Proyectos Multimedia (6h) Diseño Audiovisual (4h) Diseño Web (6h)	Proyectos de Diseño (5) Seminario de Titulación Especial (10)
Unidad de Titulación					Optativa I (4h)	Optativa II (2h)	Optativa III (4h)	Optativa IV (4h)	Examen de Fin de estudios (10h)
TOTAL ASIGNATURAS. Horas	30h	30h	30h	30h	30	30	30	30h	30h
TOTAL Horas Por semestre	480h	480h	480h	480h	480h	480h	480h	480h	400h
TOTAL HORAS PROMEDIO POR CARRERA 4320									

EJES DE FORMACIÓN	MALLA CURRICULAR								
	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO	QUINTO	SEXTO	SÉPTIMO	OCTAVO	NOVENO
BÁSICA	<p>Expresión Oral y Escrita (2 créditos)</p> <p>Inglés I (4 créditos)</p> <p>Teorías de la Comunicación (4 créditos)</p>	<p>Inglés II (4 créditos)</p> <p>Estadística (2 créditos)</p> <p>Técnicas de Investigación (2 créditos)</p> <p>Antropología (2 créditos)</p>	<p>Inglés III (4 créditos)</p> <p>Realidad Socio-Económica (2 créditos)</p> <p>Publicidad (2 créditos)</p>	<p>Cultura Ecológica (2 créditos)</p> <p>Inglés IV (4 créditos)</p> <p>Semiótica (2 créditos)</p>	<p>Contabilidad (4 créditos)</p> <p>Gestión I: Marketing (4 créditos)</p>	<p>Ética Profesional (4 créditos)</p> <p>Gestión II: Investigación Básica y estrategias de Marketing (4 créditos)</p>	<p>Problemática Profesional (4 créditos)</p> <p>Gestión de Proyectos (4 créditos)</p>	<p>Emprendedores (2 créditos)</p> <p>Gestión Empresarial (4 créditos)</p>	<p>Negocios Internacionales (5 créditos)</p>
PROFESIONAL	<p>Diseño Digital I (4 créditos)</p> <p>Expresión Gráfica I (2 créditos)</p> <p>Dibujo Técnico (4 créditos)</p> <p>Diseño (4 créditos)</p> <p>Diseño Gráfico (4 créditos)</p> <p>Procesos Gráficos y Materiales (2 créditos)</p>	<p>Diseño Digital II (6 créditos)</p> <p>Expresión Gráfica II (6 créditos)</p> <p>Teoría del Color (4 créditos)</p> <p>Tipografía (4 créditos)</p>	<p>Diseño Digital III (6 créditos)</p> <p>Creatividad (4 créditos)</p> <p>Fotografía I (4 créditos)</p> <p>Historia del Arte (2 créditos)</p> <p>Imagen Corporativa (4 créditos)</p> <p>Tecnología Gráfica I (2 créditos)</p>	<p>Diseño Digital IV (4 créditos)</p> <p>Historia del Diseño I (2 créditos)</p> <p>Fotografía II (4 créditos)</p> <p>Ilustración I (6 créditos)</p> <p>Señalética (4 créditos)</p> <p>Tecnología Gráfica II (2 créditos)</p>	<p>Diseño Digital V (4 créditos)</p> <p>Historia del Diseño II (2 créditos)</p> <p>Ilustración II (4 créditos)</p> <p>Packaging I (6 créditos)</p> <p>Portafolio I (2 créditos)</p>	<p>Diseño 3D (6 créditos)</p> <p>Diseño Publicitario (6 créditos)</p> <p>Ilustración III (4 créditos)</p> <p>Guionismo (4h)</p>	<p>Producción Musical (4 créditos)</p> <p>Diseño Editorial (6 créditos)</p> <p>Producción Gráfica (4 créditos)</p> <p>Diseño de Interiores (4 créditos)</p>	<p>Portafolio II (4 créditos)</p> <p>Proyectos Multimedia (6 créditos)</p> <p>Diseño Audiovisual (4 créditos)</p> <p>Diseño Web (6 créditos)</p>	<p>Proyectos de Diseño (5 créditos)</p> <p>Seminario de Titulación Especial (10 créditos)</p>
UNIDAD DE TITULACIÓN					Optativa I (4 créditos)	Optativa II (2 créditos)	Optativa III (4 créditos)	Optativa IV (4 créditos)	Examen de Fin de estudios (10 créditos)
CRÉDITOS	30 créditos	30 créditos	30 créditos	30 créditos	30 créditos	30 créditos	30 créditos	28 créditos	30 créditos

MALLA CURRICULAR DISEÑO GRÁFICO								
PRIMER NIVEL	SEGUNDO NIVEL	TERCER NIVEL	CUARTO NIVEL	QUINTO NIVEL	SEXTO NIVEL	SÉPTIMO NIVEL	OCTAVO NIVEL	NOVENO NIVEL
DIBUJO TÉCNICO	→			PACKAGING	DISEÑO 3D	DISEÑO DE INTERIORES		
DISEÑO	TIPOGRAFÍA	IMAGEN CORPORATIVA PUBLICIDAD	SEÑALÉTICA					
					GUIONISMO	PRODUCCIÓN MUSICAL	AUDIOVISUAL DISEÑO WEB	
DISEÑO DIGITAL I	DISEÑO DIGITAL II	DISEÑO DIGITAL III	DISEÑO DIGITAL IV	DISEÑO DIGITAL V	DISEÑO PUBLICITARIO		PROYECTOS MULTIMEDIA	
PROCESOS GRÁFICOS Y MATERIALES		TECNOLOGÍA GRÁFICA I	TECNOLOGÍA GRÁFICA II			DISEÑO EDITORIAL PRODUCCIÓN GRÁFICA		
DISEÑO GRÁFICO	TEORÍA DEL COLOR	FOTOGRAFÍA I	FOTOGRAFÍA II	PORTAFOLIO I			PORTAFOLIO II	
EXPRESIÓN GRÁFICA I	EXPRESIÓN GRÁFICA II		ILUSTRACIÓN I	ILUSTRACIÓN II	ILUSTRACIÓN III			
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN							
INGLÉS I	INGLÉS II	INGLÉS III	INGLÉS IV					
TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN			SEMIÓTICA					
		HISTORIA DEL ARTE	HISTORIA DEL DISEÑO I	HISTORIA DEL DISEÑO II				
	ANTROPOLOGÍA	REALIDAD SOCIOECONÓMICA	CULTURA ECOLÓGICA					
	ESTADÍSTICA			GESTIÓN I: MARKETING	GESTIÓN II: INV. Y ESTRAT. MKT.	GESTIÓN DE PROYECTOS	GESTIÓN EMPRESARIAL	PROYECTOS DE DISEÑO
		CREATIVIDAD		CONTABILIDAD				
					ÉTICA PROFESIONAL	PROBLEMÁTICA PROFESIONAL	EMPREENDEDORES	NEGOCIOS INTERNACIONALES
				OPTATIVA I	OPTATIVA II	OPTATIVA III	OPTATIVA IV	
								SEMINARIO T.E

EXAMEN DE FIN DE ESTUDIOS

MATRIZ DE RELACIÓN CON EL PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR, CONSTITUCIÓN, AGENDA 21, LEY ORGÁNICA DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR, CES, CEACES, SENESCYT, NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO, EMPLEADORES, GRADUADOS, EN BASE AL PERFIL CONSULTADO							
POLÍTICAS DEL PLAN DEL BUEN VIVIR	AGENDA 21	LEY ORGÁNICA DE LA EDUCACION SUPERIOR	CONSEJO DE EDUCACION SUPERIOR	CONCEJO DE EVALUACIÓN, ACREDITACIÓN Y ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD DE LA EDUCACION SUPERIOR	SECRETARIA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR CIENCIA TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN	NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO (EMPLEADORES)	NECESIDADES DEL SISTEMA EDUCATIVO (EGRESADOS)
<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología • Matriz productiva. • Cambios educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se fundamenta en el desarrollo sostenible de una justicia social. • Economía sostenible. • Medio ambiente duradero. • Comunicación • Investigación y desarrollo. • Calidad de vida. • Emprendimiento. • Liderazgo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ley para la Educación Superior • Contribuir a la transformación de la sociedad, a su estructura social, productiva y ambiental. • Formar profesionales y académicos con capacidades y conocimientos que respondan a las necesidades del desarrollo nacional y a la construcción de ciudadanía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Articula la formación académica y profesional, la investigación científica, tecnológica y social; y, la vinculación con la colectividad. • Contribuye a la formación del talento humano y al desarrollo de profesionales y ciudadanos. • Organiza y fortalece nuevas formas de producción, 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece derecho de educación. • Acatar las disposiciones que establece las leyes en plan del buen vivir. • Planificación. regulación y coordinación • Calidad de instituciones, carreras y programas. • Organización curricular. 	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar una nivelación que permita dar tratamiento a las desigualdades y desniveles educativos existentes en los niveles inferiores, para garantizar de la excelencia y enseñanza académica superior como en la investigación científica. • Diseña, administra, implementa y coordina la 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento y nuevas expectativas. • Explorar nuevas tecnologías. • Estudio nivel externo. • Emprendimiento laboral. • Nuevos métodos educativos. • Interactuar conocimientos. • Actualización de conocimientos. • Conocimiento fundamental en el área profesional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Instruir y orientar conocimientos. • Prácticas profesionales. • Capacidad creativa. • Estudiantes multi-e interdisciplinarios. • Conocimientos internos pedagógicos y prácticos. • Psicología personal. • Tutorías. • Excelencia académica.

	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar de forma autónoma. • Instructivos de calidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Educación Superior debe ser de carácter humanista, cultural y científica. • Constituye un derecho de las personas y un bien público social que, de conformidad con la Constitución de la República. • Responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. • Derecho a la igualdad de oportunidades, en función de una formación académica y profesional con 	<p>distribución y aprendizaje del conocimiento de carácter multi, inter y trans-disciplinario propendiendo a la integración de la gestión de las funciones sustantivas de la Educación Superior.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orienta la pertenencia de las funciones sustantivas de la Educación Superior, a la perspectiva de bien público y social, aportando a la democratización del conocimiento para la garantía de derechos, la reducción de 		Educación Superior.	<ul style="list-style-type: none"> • Interrelación empresarios – estudiantes. • Interrelación entre empresarios y educandos. • Economía e investigación productiva en el Diseño Gráfico. • Investigación y estrategias. • Comunicación oral y escrita en español. • Percepción de la investigación. • Oportunidad de desempeño laboral. • Trabajo de forma autónoma. • Responsabilidad sobre el área de ejecución de la profesión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relación con el medio laboral. • Responsabilidad en el proceso de aprendizaje. • Idiomas. • Uso multifuncional de las tecnologías. • Relaciones humanas y éticas. • Habilidades interpersonales. • Relación entre docentes y graduados. • Oportunidades de empleo. • Sostenibilidad. • Emprendimiento e innovación en
--	---	---	---	--	---------------------	---	--

		<p>producción de conocimiento pertinente y de excelencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las ciudadanas y los ciudadanos en forma individual y colectiva. • Las comunidades, pueblos y nacionalidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo superior, a través de los mecanismos establecidos en la Constitución y esta Ley. • Determina derechos, deberes y obligaciones de las personas 	<p>inequidades y la potenciación de capacidades del talento humano de la nación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduce el aprendizaje de las ciencias y disciplinas, metodologías e instrumentos. • Orienta al conocimiento del campo de estudio y las áreas de actuación de la carrera. • Integración de las teorías correspondientes y la práctica pre-profesional. • Conocimientos disciplinares, profesionales, investigativos. • Organización de fundamentos 			<ul style="list-style-type: none"> • Crítica y autocrítica. • Trabajo en equipo. • Abstracción, análisis y síntesis. 	<p>la Educación Superior.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. • Calidad de educación y de profesionales. • Actividades donde se pueda identificar, plantear y resolver problemas.
--	--	---	---	--	--	---	--

		naturales y jurídicas. <ul style="list-style-type: none"> definir sus principios, garantizar el derecho a la Educación Superior de calidad que propenda a la excelencia 	teóricos, praxis profesional, epistemología y metodología de la investigación, Integración de saberes, contextos y cultura, comunicación y lenguajes.				
--	--	---	---	--	--	--	--

CONCEPTO DE LAS UNIDADES BASADAS AL RÉGIMEN ACADÉMICO		
	Proyección	Cátedras
Unidad Básica	Introduce al estudiante en el aprendizaje de las ciencias y disciplinas que sustenta la carrera, sus metodologías e instrumentos, así como la contextualización de los estudios profesionales.	19
Unidad Profesional	Está orientada al conocimiento del campo de estudio y a las áreas de actuación de la carrera, a través de la integración de las teorías correspondientes y de la práctica pre profesional	29
Unidad de Titulación	Incluye las asignaturas, cursos o sus equivalentes, que permiten la validación académica de los conocimientos, habilidades y desempeños adquiridos en la carrera para la resolución de problemas, dilemas o desafíos de una profesión. Su resultado fundamental es el desarrollo de un trabajo de titulación, basado en procesos de investigación e intervención o la preparación y aprobación de un examen de grado.	2
Total		50

Cátedras	Total	%
Máximo CES	54	100
Propuesta	50	92.59
Mínimo	36	66.66

HORAS DE ACUERDO AL CONSEJO DE EDUCACIÓN SUPERIOR		
Estudiante	mínimas	máxima
Horas por semana a cumplir	48	50
Horas por día de estudio		6
Horas por nivel		800
Horas por carrera		7200

DURACIÓN PROPUESTA DURANTE EL PERÍODO PRESENCIAL									
Duración por Semestre	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Semanas	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Horas por día de estudio	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Horas por Actividades de aprendizaje	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Horas por semana	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Horas por semana de actividades de Aprendizaje	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Horas por semanas de actividades de Aprendizaje	320	320	320	320	320	320	320	320	320
Horas por semanas de estudio	480	480	480	480	480	480	480	480	480
Total por niveles	800	800	800	800	800	800	800	800	800
Total por carrera	7200								

HORAS PARA LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE					
	Por día	Por educación presencial	Por descanso mínimo	Por actividades de aprendizaje	Total Horas restantes
Horas por día	24	6	8	4	6
Horas por semana	120	30	40	20	30

CÁTEDRAS BASADAS EN EL RÉGIMEN ACADÉMICO

Unidad Básica	Unidad Profesional	Unidad de Titulación
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión Oral y Escrita • Inglés • Teorías de la Comunicación • Estadística • Técnicas de Investigación • Antropología • Realidad Socio-Económica • Publicidad • Cultura Ecológica • Semiótica • Contabilidad • Gestión I: Marketing • Ética Profesional • Problemática Profesional • Gestión de Proyectos • Emprendedores • Gestión Empresarial • Negocios Internacionales • Procesos y Materiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño Digital • Expresión Gráfica • Dibujo Técnico • Diseño • Diseño Gráfico • Teoría del Color • Tipografía • Creatividad • Fotografía • Historia del Arte • Imagen Corporativa • Tecnología Gráfica • Historia del Diseño • Ilustración • Señalética • Packaging • Portafolio • Diseño 3D • Diseño Publicitario • Diseño Audiovisual • Diseño de Interiores • Guionismo • Diseño Editorial • Producción Gráfica • Producción Musical • Proyectos Multimedia • Diseño Web • Proyectos de Diseño • Seminario de Titulación Especial 	<ul style="list-style-type: none"> • Optativa • Examen de Fin de Estudios

CÁTEDRAS BASADAS EN EL RÉGIMEN ACADÉMICO

Unidad Básica	Unidad Profesional	Unidad de Titulación
<p>1. Expresión Oral y Escrita Conocer y comprender las funciones e importancia del lenguaje en la comunicación y la publicidad Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición y conceptualización. • Funciones del Lenguaje. • Elementos y tipos de comunicación. • Expresión: tipos, características. • Semejanzas y diferencias entre comunicación y expresión. • Comunicación gráfica. <p>2. Inglés El inglés es considerado actualmente el idioma más importante a nivel mundial, ya sea para aquellos que lo hablan como primera lengua o aquellos que lo hablan como segunda lengua. Contenidos:</p> <p style="padding-left: 40px;">Contenidos gramaticales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenses: Present, Past, Present Perfect. <p>Campo léxico:</p>	<p>1. Diseño Digital Incorpora elementos introductorios relacionados con la solución de productos de diseño web, adquiriendo los fundamentos y conceptos generales de utilidad, función y comunicación en el campo digital. Se aproxima a la creación, estructuración y producción web de baja complejidad, el pensamiento proyectual web, de un modo sistémico y organizativo. Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concreción curricular. • Características de los recursos digitales. • Principios de diseño estructural. • Principios de diseño. • Estándares básicos para el diseño digital. • El guión multimedia. • Desarrollo web. • Introducción y etapas. • Análisis de información. • Arquitectura de la información en la web. • Introducción al Diseño web. • Diseño de interfaz web. • Diseño de navegación web. • Creación de diagramas para web. • Lenguaje y Estructura de HTML. 	<p>1. Optativa Cursos para mejorar conocimientos de las carrera</p> <p>2. Examen de Fin de estudios Examen</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Auxiliary verbs. • Questions and negatives. • Short Answers <p>Contenidos Funcionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Speak English. • Listen English. • Write English. • Writing an informal letter. • Acting out everyday situations. <p>3. Teorías de la comunicación</p> <p>La comunicación está profundamente arraigada en el comportamiento humano y las sociedades; la comunicación se aplica a comportamientos compartidos y propiedades de cualquier conjunto de cosas, sean humanas o no.</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivos. • Contenidos básicos. • Conceptualización. • Procesos informativos. • Clases de modelos, conceptualización. • Estudios de la comunicación en general. • Estructuralistas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablas y links. • Introducción a hojas de estilo. • Tablas, formularios y hojas de estilo. • Plantillas y librerías. • Layouts y DIVs. <p>2. Expresión Gráfica</p> <p>Es el arte de comunicar ideas a través del dibujo, entre más compleja la idea mejor debe de ser la expresión. Es muy usada por los arquitectos para que en un plano puedan decir todos los elementos que componen la construcción.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. • Conceptualización. • Expresión gráfica a lo largo de la historia. • Elementos y clases del dibujo. • Teoría y psicología del color. • Educación de la mano, trazos básicos. • Luz y sombra. • Difuminado. • Claro oscuro. <p>3. Dibujo técnico</p> <p>Permite expresar el mundo de las formas de manera objetiva. Gracias a esta función comunicativa podemos transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera objetiva y unívoca. Para que todo ello sea posible se han acordado una serie de convenciones que garanticen su objetividad y</p>	
---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Sistémicos. <p>4. Estadística Su finalidad es obtener información, analizarla, elaborarla y simplificarla lo más posible, para que pueda ser interpretada fácilmente, por tanto pueda utilizarse para el fin que se desee.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de términos básicos. • Escala de medición o clasificación. • Etapa de investigación. • Datos cuantitativos y cualitativos. • Representaciones gráficas. • Medidas de tendencia, variedad, forma. • Estadística descriptiva. <p>5. Técnicas de Investigación La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la investigación.</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filosofía y ciencia. • Teoría del conocimiento. • Investigaciones. • Método científico. • Objetivos. • Conceptualización. • Entrevista. • La encuesta, cuestionarios, fichaje, test, observación, hipótesis, 	<p>fiabilidad.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. • Conceptualización. • Arte y dibujo técnico. • Trazados geométricos. • Sistemas de representación. • Transformaciones geométricas. • Los sistemas econométricos: isometría y perspectiva. • Trabajos de aplicación. <p>4. Diseño Definimos el diseño como un proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización. • El diseño a través de la historia. • Principios del diseño. • Elementos del diseño. • Etapas del diseño. • Tipos de diseño. • Desempeño laboral del diseño. <p>5. Diseño Gráfico Proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos</p>	
--	---	--

<p>muestras, muestreo, variables, observación, entrevista. cuestionario. medición, interpretación.</p> <p>6. Antropología Ciencia que se encarga de estudiar la realidad del ser humano a través de un enfoque holístico; en el que el todo determina el comportamiento de las partes recibe el nombre de Antropología.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de la cultura. • Características de la cultura. • Etnicidad y relaciones étnicas. <p>7. Realidad Socio-Económica La economía es una ciencia social que estudia cómo los individuos o las sociedades usan o manejan los escasos recursos para satisfacer sus necesidades. Tales recursos pueden ser distribuidos entre la producción de bienes y servicios, y el consumo, ya sea presente o futuro, de diferentes personas o grupos de personas en la sociedad.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Economía y política económica. • Conceptualización, definición. • Objetivos y tipología. • Herramientas, características de la economía. • <p>8. Publicidad La publicidad es una forma de comunicación</p>	<p>determinados.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teorías generales. • Conceptualización. • Análisis de la publicidad, técnicas creativas. • Estrategias publicitarias. • Eficacia de la publicidad. • Publicidad alternativa. • Marketing, definición. • Objetivo del marketing. • Tendencias actuales. • Identidad corporativa. • Diseño contemporáneo, • Productos del Diseño Gráfico, <p>6. Teoría del Color Generalmente, cuando dos o más colores se mezclan uno con el otro, se forma un color intermedio que es la combinación de los colores mezclados en su formación.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antecedentes históricos. • Conceptualización. • Combinaciones del color. • Modelo del color. • Currículo cromático. • Armonía del color y contexto. • Espacios del color. • Percepción del color. • Aplicaciones. <p>7. Tipografía</p>	
---	---	--

<p>comercial que intenta incrementar el consumo de un producto o servicio a través de los medios de comunicación y de técnicas de propaganda.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terminología. • Medios de comunicación. • Estrategias de comunicación. • Análisis estratégico: productos/servicios, marca, mercado, usuarios y entorno de comunicación. • Desarrollo creativo. • Agencias de publicidad. • Objetivos. • Comunicación publicitaria. • Principios de la publicidad. • Estrategias publicitarias. • Medios publicitarios. • Eficacia de la publicidad. • La publicidad y los estereotipos sociales. <p>9. Cultura Ecológica Expresa la diversidad socio-ambiental de un grupo en particular. Es esta cultura en la que se ven reflejada la cosmovisión, los usos y costumbres de una sociedad y su relación con el entorno.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivos. • Funciones. • Estrategias. 	<p>Destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definiciones. • Historia de los estilos tipográficos. • Materiales. • Técnicas. • Primeras familias tipográficas romanas, clásicas, serifas. • Barroco y clasicismo. • Ilustración. • Evolución técnica. • Características de tipos. • Clasificación de tipos. • Tipometría: medidas tipográficas. • Elementos. • Tipografía digital. <p>8. Creatividad La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción.</p> <p>Contenidos</p>	
--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Programas de educación ambiental. • Trabajos grupales con sectores o público productivos. <p>10.Semiótica La semiótica o semiología es la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. • Principios de la semiótica. • Definiciones de semiótica. • Tipos de semiótica. • Semiótica y semiología: diferencias y congruencias. • Comunicación y/o significación. • Campo de desarrollo de la semiótica. • El signo. • Los medios. <p>11.Contabilidad La contabilidad es el arte de registrar, clasificar y resumir en forma significativa y en términos de dinero, las operaciones y los hechos que son cuando menos de carácter financiero, así como el de interpretar sus resultados.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de contabilidad. • Objetivos de la contabilidad. • Clasificación de la contabilidad. • Principios de contabilidad. • Activo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos. • Personalidad creativa. • Técnicas para la creatividad. • Creatividad e inteligencia, medio social • Ejercicios de aplicación. • Trabajos de aplicación. <p>9. Fotografía La fotografía es el arte y la técnica para obtener imágenes duraderas debidas a la acción de la luz.¹ Es el proceso de capturar imágenes y fijarlas en un medio material sensible a la luz.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la fotografía digital. • Componentes de una Imagen (Luz, Composición, Momento Decisivo). • Formación de la imagen fotográfica. • Partes importantes de la cámara. • Tipos de cámara, ¿Cual necesito? • Soporte de almacenamiento, archivos fotográficos. • Objetivos–Distancia focal. • De los bits a las imágenes. • Principios básicos de la fotografía. • Apertura del diafragma. • Velocidad de obturación. • Sensibilidad ISO. • Profundidad de campo (nitidez). • Enfoque. • Exposición–Histograma. • Modos de disparo. • Medición de la luz. 	
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Pasivo. • Capital. • Ingresos. • Gastos. • Utilidad. <p>12. Gestión Marketing Ofrecer contenidos interesantes y útiles a tus clientes y potenciales clientes para acercarte a ellos en lugar de gritarles que compren tus productos o servicios.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición, importancia y desarrollo histórico del Marketing. • Conceptos fundamentales del marketing. • Necesidades • Planeamiento estratégico en el proceso del marketing. • Consumidores y clientes. • La segmentación, la diferenciación y el posicionamiento. • La segmentación del mercado • La competencia de la empresa. • El producto. • Conceptos de un producto. • La plaza. • La Plaza y los canales de distribución. • La promoción. • Métodos de la promoción. • El branding, el ATL, BTL y TTL. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuadre. • Reglas de composición. • Balance de blancos. • El flash • Alta y baja velocidad (pintando con la luz). • Exposición fotográfica. • Ética, manipulación fotográfica. • Reportaje fotográfico. <p>10. Historia del Arte La historia del arte es una disciplina de las ciencias sociales que estudia la evolución del arte a través del tiempo.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos. • Origen del dibujo. • Definición de dibujo artístico. • Prehistoria. • Arte antiguo. • Arte clásico. • Arte medieval. • Arte de la edad moderna. • Arte contemporáneo. <p>11. Imagen Corporativa La imagen corporativa se refiere a cómo se percibe una compañía. Es una imagen generalmente aceptada de lo que una compañía "significa". La creación de una imagen corporativa es un ejercicio en la dirección de la percepción. Es creada sobre todo por los expertos de relaciones públicas,</p>	
---	--	--

<p>13. Ética Profesional La ética profesional pretende regular las actividades que se realizan en el marco de una profesión. En este sentido, se trata de una disciplina que está incluida dentro de la ética aplicada ya que hace referencia a una parte específica de la realidad.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición. • Conceptualización. • Ética moral. • Actos humanos. • Integridad. • Objetividad. • Independencia. • Responsabilidad. • Confidencialidad. • Observaciones de las disposiciones, normativas. • Competencia y actualización profesional. • Difusión y colaboración. <p>14. Problemática Profesional Enfrenta los intereses de quienes mantienen posturas antagónicas en las relaciones laborales y en relación con las condiciones de trabajo entendido en sentido más amplio.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realidad empresarial. • Concepto y tipos. • Generalidades del conflicto en la empresa. 	<p>utilizando principalmente campañas comunicacionales, plataformas web (páginas web, redes sociales) y otras formas de promoción para sugerir un cuadro mental al público.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. • Conceptos. • La identidad corporativa. • Significado de la marca. • ¿Cómo generar una buena imagen en sus clientes? • Plan estratégico para construir la identidad corporativa. • Imagen corporativa y posicionamiento de producto. • Imagen corporativa y responsabilidad social empresarial. • Componentes de la imagen corporativa. • Creación de un nombre. • Métodos creativos. • Mecanismos lingüísticos. • Línea gráfica impresa o papelería. <p>12. Tecnología gráfica El Diseño Gráfico es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, se encarga de transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos en términos de forma y</p>	
---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • La organización como sistema. • El conflicto en la organización. <p>15. Gestión de Proyectos La gestión de proyectos es la aplicación de técnicas y sistemas modernos de gestión para ejecutar un proyecto de principio a fin, y para alcanzar los objetivos predeterminados de alcance, calidad, tiempo y costo.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización. • Principios básicos. • Tipos y ejemplos de proyectos. • Plan estratégico. • Planificación. • Elaboración. • Desarrollo. • Presentación del proyecto. <p>16. Emprendedores El emprendimiento es un término últimamente muy utilizado en todo el mundo. Aunque el emprendimiento siempre ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, pues es inherente a ésta, en las últimas décadas, este concepto se ha vuelto de suma importancia, ante la necesidad de superar los constantes y crecientes problemas económicos.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dominio personal. • Orientación ética. • Empatía. 	<p>comunicación.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos. • Introducción. • Diseño Gráfico estratégico. • Proceso creativo en función de la producción gráfica • Tecnología gráfica • Administración y manejo de color • Herramientas para proyectar y construir piezas gráficas • Archivos digitales. • Cómo realizar un pie de máquina exitoso. <p>13. Historia del Diseño La diversidad en estas opiniones radica en que algunos consideran a cualquier manifestación de tipo gráfica como producto del Diseño Gráfico, mientras que otros sólo consideran dentro de este grupo a aquellos grafismos que han sido desarrollados a partir de un modelo productivo, es decir, cuando se ha desarrollado un grafismo pensando en necesidades simbólicas, productivas, contextuales, etc.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión a través de la historia. • Vanguardias del diseño. • Libro de Kells. • Tipografía móvil. • Siglo XIX. • Siglo XX. • Diseño en la actualidad. 	
---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones. • Creatividad. • Pensamiento reflexivo – crítico. • Cooperación y trabajo en equipo. • Comunicación. • Liderazgo. • Orientación al servicio. • Organización. • Motivación. • Soñador. • Iniciativa. <p>17. Gestión Empresarial Aquella actividad empresarial que a través de diferentes individuos especializados, como ser: directores institucionales, consultores, productores, gerentes, entre otros, y de acciones, buscará mejorar la productividad y la competitividad de una empresa o de un negocio.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de la idea y proyecto empresarial. • Gestión de proyectos empresariales. • Marketing y técnicas de investigación de mercado. • Redes sociales. • Recursos humanos. • Habilidades emprendedoras. • Gestión Económica-Financiera. • Fuentes de financiación. • Legislación. 	<p>14. Ilustración Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición. • Importancia. • Origen de la ilustración. • Ilustración y fantasía. • Tipos de ilustración. • Importancia de la imagen y el dibujo, conceptos. • Utilización. <p>15. Señalética La señalética es una actividad de Diseño Gráfico que estudia y desarrolla un sistema de comunicación visual sintetizado en un conjunto de 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).</p>	
---	---	--

<p>18. Procesos gráficos Los procesos en la impresión son varios y muy complejos, es por eso que como diseñadores gráficos debemos conocerlos de principio a fin para poder lograr nuestro objetivo; el de comunicar adecuadamente cualquier mensaje.</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características y materiales para la producción óptima de un proyecto de Diseño Gráfico. • Selección del sistema de impresión. • Selección de sustratos y tintas. • Sustratos. • Papel. • Otros sustratos. • Las tintas. • Otros materiales. • Selección de acabados. • Control de calidad de los productos impresos. <p>19. Negocios Internacionales Los negocios internacionales, en definitiva, abarcan a las actividades comerciales que se desarrollan en más de un país. El concepto incluye las transacciones gubernamentales y las transacciones privadas.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición. • Objetivos. • Importancia. • Antecedentes de globalización. 	<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. • Conceptualización. • Importancia. • Clases de señalética. • Sistemas de señalética. • Metodología. • Trabajos de aplicación. <p>16. Packaging En su definición más estricta vendría a ser la ciencia, el arte y la tecnología de inclusión o protección de productos para la distribución, el almacenaje, la venta y el empleo. Como diseñadores creativos y publicitarios debemos considerar que el Packaging tiene como objetivo primario de atraer la atención de los clientes y ser la principal ventana de comunicación hacia el consumidor.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. • Conceptualización. • Tipos de packaging. • Embalajes. • Estructura. • Aspectos comerciales, distribución. • Empaque y etiquetado. • Tipos de embalaje. • Trabajos de aplicación. <p>17. Portafolio Un Portafolio es la recopilación de nuestros</p>	
--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Globalización y cultura. • Aspectos culturales y sociales y contextos de negocios internacionales. • El papel de la pequeña y mediana empresa. • Proceso de globalización de un negocio. • Competitividad. • Productividad. • Espíritu empresarial. • ¿Qué es la balanza de pago? • Entidades de apoyo a las negociaciones internacionales. 	<p>mejores trabajos de diseño organizados de manera que muestren nuestros intereses y capacidades, y la evolución de éstos a lo largo de nuestros estudios.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivos. • Selección de trabajos. • Proceso de edición. • Formato. • Sistema de encuadernación. • Diseño y composición de las páginas. • Secuenciación e Integración. <p>18. Diseño 3D</p> <p>El proceso de la creación de gráficos tridimensionales comienza con un grupo de fórmulas matemáticas y se convierte en un gráfico en 3D. Las fórmulas matemáticas (junto con el uso de objetos externos, como imágenes para las texturas) describen objetos poligonales, tonalidades, texturas, sombras, reflejos, transparencias, translucidez, refracciones, iluminación (directa, indirecta y global), profundidad de campo, desenfoces por movimiento, ambiente, punto de vista, etc.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de gráficos 3D. • Modelado. • Iluminación. • Iluminación global. • Animación. • Renderizado. • Gráficos tridimensionales. 	
---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Posicionamiento en un espacio 3D. • Vistas 3D. <p>19. Diseño Publicitario</p> <p>El diseño publicitario comprende la creación, maquetación y diseño de publicaciones impresas, tal cómo; revistas, periódicos, libros, flyers, trípticos, y también el soporte para otros medios visuales, tales como la televisión o internet.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño publicitario. • Tendencias y modas del diseño. • Público objetivo. • Publicidad y la competencia. • Diseño publicitario: Las tendencias. • Clases de diseño publicitario. • Diseño de folletos y flyers publicitarios. • El cartel publicitario. • Publicidad exterior. • Packaging igual a comunicación. • El envase y el mercado. • El diseño de logotipos. • La semiología en la publicidad. • Pautas de un anuncio publicitario. • Publicidad exterior. • Diseño de logotipos. • Contenidos visuales. <p>20. Diseño Audiovisual</p> <p>Se define como la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones audiovisuales de carácter gráfico-sonoro y en</p>	
--	---	--

movimiento, producidas normalmente por medios tecnológicos, y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados por los medios de comunicación audiovisual. Gracias a esta actividad podemos comunicar gráficamente ideas, hechos, valores.

Contenidos

- Introducción.
- Conceptualización.
- Estructuras narrativas audiovisuales.
- El mensaje visual.
- Elementos de carácter gráfico.
- Elementos de carácter lingüístico.
- Elementos auditivos y audiovisuales.
- Elementos de carácter compuesto.
- Introducción al guión.
- Iluminación y cámara.
- Sonido.
- Montaje.
- Técnicas Audiovisuales.
- Dibujo y maqueta.
- Literatura en las artes combinadas.
- Historia analítica de los medios.
- Diseño audiovisual.
- Producción y planificación.
- Guión.
- Teoría y estética de los medios.
- Estética.

21. Diseño Editorial

Dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. El diseño editorial incluye muchos

términos técnicos que pueden resultar confusos y complejos.

Contenidos

- Introducción.
- Conceptualización.
- Partes de un editorial.
- Secciones y partes de una publicación.
- Diseño editorial.
- Diferencias de estilos.
- La estructura del diseño y los elementos que contiene.
- Derecho de autor.
- Elementos editoriales.
- Secciones y partes de las publicaciones. exterior del libro.
- Secciones y partes de las publicaciones. interior del libro.
- Establecer los márgenes.
- Trabajar con la mancha y hacer pruebas con su diseño.
- Elección tipográfica.
- Formatos en diseño editorial.
- Utilización de la retícula y otros elementos de nuestro diseño.
- Filetes y capitulares.
- Combinar imágenes y tipografía.
- El director de arte.
- Identidades corporativas - La imagen en periódico/revistas.

22. Guionismo

El guión es el texto que expone todos los detalles y contenidos necesarios para que una obra o emisión pueda llevarse a cabo.

	<p>Tomemos el caso de una película: el guión indicará donde transcurre cada escena, los diálogos entre los personajes, la actitud corporal de cada uno, etc.</p> <p>Para la ortografía, el guión es un signo que se escribe al final de aquel renglón que termina con parte de una palabra que no cabe en él o que se emplea para unir las dos partes de una palabra compuesta.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización. • Importancia. • Tipos de guión. • Realización audiovisual. • Dirección de arte audiovisual. • Guión audiovisual. • Escena y secuencia. • Elaboración de un guión. • Estructura interna del guión. • Estructura externa y formas de representación. • La historia: elementos básicos. • Guión técnico y storyboard. <p>23. Producción Gráfica</p> <p>La producción gráfica abarca desde la preparación de documentos para producir (arte final) hasta la elección de formatos, definición de cantidades, tipo de papel, etc. Nosotros entendemos este proceso como la aplicación de una gráfica a cualquier soporte que se precise.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización. • Etapas de la producción gráfica. • Proceso creativo. • Proceso operativo. • Descripción del proceso. características: tintas, papeles y formatos. • Concepto de pliego. • Costo fijo y variable. • Pre-impresión digital. • Descripción del proceso de pre-impresión. ripeo. • Conceptos elementales. • ¿Cómo preparar archivos para enviar a pre-prensa? • Los errores más comunes. • Pruebas digitales - su importancia. • Serigrafía. • Descripción del proceso. • Características. trapping. • Tintas, materiales y restricciones. • Impresión digital, ploteo. • Descripción del proceso. • Características. • limitaciones. • Materiales y restricciones. • Laser vs. offset. ¿Cuándo y por qué? • Procesos de post impresión. • Troquelado, stamping, barnizado, laminado, etc. <p>24. Proyectos Multimedia</p>	
--	--	--

	<p>Es una tecnología esencial para la organización de una página donde se pueden mezclar toda clase de ideas como lo son imágenes, sonidos, etc. Y así poder realizar un proyecto donde esté la interacción</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento del proyecto. • Objetivos del proyecto. • Necesidad del proyecto. • Definición de contenidos del sitio. • Definición de la estructura y el sistema. • Análisis del diseño de información. • Análisis de los sistemas de recuperación de información. • Análisis del diseño de interacción. • Análisis de especificaciones funcionales. <p>25. Producción musical</p> <p>Es el conjunto de todos los elementos y procesos que determinan la forma final de una pieza musical en el ámbito de la industria discográfica o proyecto.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición y tipos de eventos musicales. • Análisis del mercado de los eventos musicales. • Estilos y géneros. • Herramientas organizativas para la reproducción. • Introducción a los elementos de audio. • Audio y tipos. 	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de iluminación. • Tipos de artefactos, tipo de consolas. • Ubicación de las luces. • Utilización de imágenes. • Elementos técnicos de reproducción de imágenes. • Creatividad y nuevas tecnologías. • Esquema de procesos en la producción musical. • lenguaje musical. • Recursos técnicos en la producción musical. • La tecnología implicada habitualmente. en las producciones musicales. • Planteamiento armónico y melódico. • Tiempo. • Diseño de sonido. • Arreglos. • Producción. • Grabación por pistas. • Secuenciación y edición. • Mezclas. • Mastering. <p>26. Diseño Web El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web. No es simplemente una aplicación de diseño convencional, ya que requiere tener en cuenta la navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen, enlaces y vídeo.</p>	
--	---	--

	<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. • Conceptualización. • Importancia. • Programación diseño web. • Clases. • Metodología teórico práctica de laboratorio. • Organización de la página. • Estatuto gráfico. • Boceto. • Tamaños de la página. • El posicionamiento de la información. • Elección de los colores. • Selección de imágenes. • Colores de fondo. • Tipografía. • Símbolos gráficos. <p>27. Proyectos de Diseño Construir y crear diseños para las empresas y los clientes, sino que también aprendan a usar varios programas para captar cual es la mejor manera de realizar plenamente el diseño en sí.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción. • Conceptualización. • Características. • Planteamientos • Desarrollo del proyecto <p>28. Diseño de interiores El diseño de interiores es la disciplina</p>	
--	---	--

	<p>encargada de proyectar los espacios interiores tanto en su decoración, como en la distribución del espacio propiamente dicho.</p> <p>La carrera de diseño de interiores busca la formación de profesionales con conocimientos teóricos y técnicos, capaces de emplear herramientas.</p> <p>Es un proceso de ideación, creación y desarrollo de la creación de un espacio, que involucra la arquitectura, la ingeniería y otras disciplinas creativas.</p> <p>Requiere de una serie de consideraciones estéticas y funcionales, para lo cual deben cumplirse diversas etapas: investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones, que resultan previas a la producción del diseño.</p> <p>El diseño de interiores define los espacios habitables dotándolos de confort para cubrir todas las necesidades humanas, ajustándose a criterios estéticos.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo artístico y bocetos. • Diseño básico. • Metodología de la investigación. • Maquetaría. • Teología. • Teoría del diseño. • Dibujo técnico. • Diseño interior. • Historia del arte. • Materiales de construcción. 	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Perspectiva. • Taller modelado. • Técnicas de expresión. • Estilos del mueble. • Introducción al pensamiento crítico. • Color aplicado. • Instalaciones básicas. • Matemáticas. • Estética y apreciación. • Estudios contemporáneos. • Historia del arte ecuatoriana. • Costos y presupuesto. • Diseño interior integrado. • Diseño de jardines. • Diseños constructivos. • Gerencia de proyectos. • Luminotecnia aplicada. <p>29. Seminario de Titulación Especial Está orientado a confirmar, en un corto período, las competencias propias en el desempeño de un diseñador gráfico.</p> <p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación. • Establecer los argumentos. • Definición del proyecto. • Desarrollo la modalidad de taller de proyectos. 	
--	--	--

6.8. Impactos.

Impacto Educativo.

Con el Proyecto del Rediseño de Malla Curricular de la Carrera de Diseño Gráfico se ofrece al estudiante y docente un documento de apoyo que nace del eje transversal, esto hace referencia a los ejes y pilares de la educación, para que de esta forma se desarrolle un proceso educativo que alcance los objetivos propuestos en el nuevo sistema educativo y logre el desarrollo óptimo de los estudiantes.

Impacto Social.

La educación tiene como fin primordial brindar una formación completa al estudiante que le permita convertirse en un profesional completo, el Proyecto del Rediseño de Malla Curricular de la Carrera de Diseño Gráfico al vincularse con los estudiantes, docentes de la Universidad Técnica del Norte y empresarios; hacen posible esta meta, la de generar nuevas propuestas de desarrollo educativo que resuelva problemas tanto individuales, como los del medio donde se desenvuelven los futuros Profesionales Gráficos.

6.9. Difusión

6.10. Bibliografía

- **Libros**
- Modelo Educativo Universidad Técnica del Norte

- **Documentos**

- La Universidad Transformar para Transformar la Sociedad René Ramírez.
- Escuela superior politécnica del litoral (el sistema de educación superior del Ecuador).
- Metodología de la Investigación Compilador: Arq. M. Gerardo Fernández Guerrero Licenciatura en Diseño Gráfico
- La formación de la matriz productiva nacional (Plan de desarrollo nacional).
- Ley orgánica de educación superior su suplemento -- registro oficial nº 298.
- Ministerio de Educación / Estándares de Calidad Educativa.
- Innovando en Educación para prevenir la exclusión Autoras: Violeta Ruiz & Josete Browerman.
- Constitución de la república del Ecuador (Asamblea Constituyente).
- Consejo de educación superior. (CES)
- Categorización de universidades (Consejo de Evaluación, Acreditación y Aseguramiento de la calidad de la Educación Superior. CEAACES.
- Agenda 21 Imbabura plan de desarrollo local sostenible.
- Planes estratégicos Municipio de Ibarra 2010-2014.

- **Web**

- http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm
- <http://www.conocimiento.gob.ec/transparencia>
- <http://www.telegrafo.com.ec>
- <http://www.slideshare.net/elizabethmiquilenav/comunicacin-y-expresin>
- <http://graficosiplacex.blogspot.com/2012/04/tecnicas-de-expresion-oral-y-escrita-03.html>

- http://html.rincondelvago.com/teoria-de-la-comunicacion_4.html
- ingles pdf.
- <http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/ciencias/2001065/html/contenido.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos65/importancia-graficos-estadistica/importancia-graficos-estadistica.shtml>
- <http://metodologia02.blogspot.com/p/tecnicas-de-la-investigacion.html>
- <http://html.rincondelvago.com/tecnicas-de-investigacion.html>
- <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/economia/econo0.htm>
- www.uees.edu.ec/syllabus/Archivos/2011_12474.doc
- http://html.rincondelvago.com/antropologia_14.html
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Publicidad>
<http://www.idec.upf.edu/master-en-publicidad-planificacion-estrategica-ydireccion-de-creacion-de-contenidos/contenidos>
- http://ssaot.puebla.gob.mx/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=100&Itemid=188
- http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_ambiental
- <http://www.monografias.com/trabajos14/semiotica/semiotica.shtml>
<http://www.slideshare.net/junior198619/definicion-semiotica>
- http://html.rincondelvago.com/conceptos-basicos-de-contabilidad_1.html
- <http://www.marketingdecontenidos.es/faqs/que-es-el-marketing-de-contenidos/>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Marketing_de_contenidos
<http://www.uma.edu.pe/index.php/silabos-marketing20131/96-servicios-academicos-marketing>
- <http://definicion.de/etica-profesional/>
- <http://www.monografias.com/trabajos16/etica-general/etica-general.shtml>
<http://www.buenastareas.com/ensayos/%C3%89tica-Profesional-y->

Principios-Basicos-En/2736532.html

- <http://www.monografias.com/trabajos7/conla/conla.shtml>
<http://html.rincondelvago.com/conflicto-laboral.html>
- http://www.ehowenespanol.com/definicion-gestion-proyecto-sobre_301597/
- <https://sites.google.com/site/emprendimientoinem08/tabla-contenidos-por-grado>
<http://www.gerencie.com/emprendimiento.html>
- <https://innovacion.gijon.es/.../2746-formacion-basica-para-emprededor>
- www.auladeeconomia.com/ambiental/
<http://www.definicionabc.com/economia/gestion-empresarial.php>
- <http://www.palermo.edu/dyc/cat/023097.html>
- <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxpbmVhLnVkZWEuZWR1LmNvL2VzdGlzb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGI2by5jc3M=/1/contenido/>
- <http://www.slideshare.net/aleko062008/elementos-de-expresion-grafica>
- <http://www.e-torredebabel.com/leyes/Bachillerato-Loe/dibujo-tecnico-artistico-I-II-B-LOE.htm> DIBUJO TECNICO
- <http://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno.htm>
- <http://www.slideshare.net/alexei.hidalgo/principios-del-diseo>
- <http://www.deperu.com/abc/diseo/270/tipos-de-diseo>
http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico diseño
- <http://www.monografias.com/trabajos11/disegraf/disegraf.shtml>
<http://www.definicionabc.com/comunicacion/diseo-grafico-2.php>
- http://www.ehowenespanol.com/definicion-teoria-del-color-sobre_151644/
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa>
[http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad tipografía](http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad_tipograf%C3%ADa)
- <http://ufartes.wordpress.com/2010/10/19/syllabus-taller-de->

fotografia/

- http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_arte
<http://www.monografias.com/trabajos13/histarte/histarte.shtml>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Imagen_corporativa
<http://www.monografias.com/trabajos82/imagen-e-identidad-corporativa/imagen-e-identidad-corporativa.shtml>
- <http://www.fundaciongutenberg.com.ar/cursos/tecnologia-grafica-para-el-diseno-24>
- <http://www.slideshare.net/1080/diseo-grafico-y-nuevas-tecnologias-4169591>
- <http://www.ineriva.com/blog/sin-categoria/concepto-e-historia-del-diseno-grafico/>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))
- [http://www.ecured.cu/index.php/Ilustraci%C3%B3n_\(Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](http://www.ecured.cu/index.php/Ilustraci%C3%B3n_(Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))
- <http://books.google.com.ec/books?id=F1VHbYTIvy4C&pg=PA22&lp g=PA22&dq=ilustracion+grafica++concepto+definici%C3%B3n.&source=bl&ots=jD3PrkQ7FR&sig=9x9RlrJrCqhJYkBfL8AjHuwrk9g&hl=es&sa=X&ei=iAbcUrXFC9TfsATYgoLgCA&ved=0CFwQ6AEwBQ#v=onepage&q=ilustracion%20grafica%20%20concepto%20definici%C3%B3n.&f=false>
- <http://www.arteymedios.com.ar/senaletica.html>
- <http://www.slideshare.net/masorabia/importancia-de-la-sealtica-8035861>
- <http://codigovisual.wordpress.com/2009/07/06/que-es-el-packaging/packaging>
- <http://metodologaparaportafolio.blogspot.com/portafolio>
- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/3d.php>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1ficos_3D_por_computadora
- <http://www.tucamon.es/contenido/blender-animacion-3d-software-libre-madrid>

- <http://www.fotonostra.com/grafico/publicitario.htm>
- <http://www.slideshare.net/jaguelu/escaparatismo-el-espacio-situado-en-la-fachada-de-los-establecimientos-comerciales-destinado-a-exhibir-tras-un-cristal-una-muestra-de-los-productos-o-servicios-que-se-ofrecen-en-el-interior-para-producir-la-venta>
- <http://todografico.wikispaces.com/Dise%C3%B1o+Gr%C3%A1fico+>
- <http://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20111217161856AAs3GJU>
- <http://www.slideshare.net/tls02cv/produccion-grafica>
- <http://www.cecrosario.org.ar/news.cgi?accion=vernew&id=926>
- <http://es.scribd.com/doc/7734631/Que-Es-Un-Proyecto-Multimedia>
- <http://es.kioskea.net/contents/781-webmastering-diseno-web>
- <http://seminariodetitulacion.wordpress.com/> desarrollo de proyectos

ANEXOS:

2.3. Sub-problemas, Interrogantes

Estudio socioeducativo para sustentar el Rediseño Curricular de la Carrera de Diseño Gráfico presencial en la Universidad Técnica del Norte durante el año 2012 - 2014.

1. ¿Es necesario hacer una investigación a los empresarios para descubrir cuáles son las necesidades que posee el campo laboral?
2. ¿Qué tan importante es saber cuáles son las capacidades que han adquirido durante todo el proceso educativo los estudiantes de la Universidad Técnica del Norte?

3. ¿Si los resultados son factibles será posible que se pueda realizar un Rediseño de la Malla Curricular existente?

4. ¿Qué tan importante es proponer el perfil consultado a los directivos de la Carrera de Diseño Gráfico?

3.4. Población.

Datos Empresas

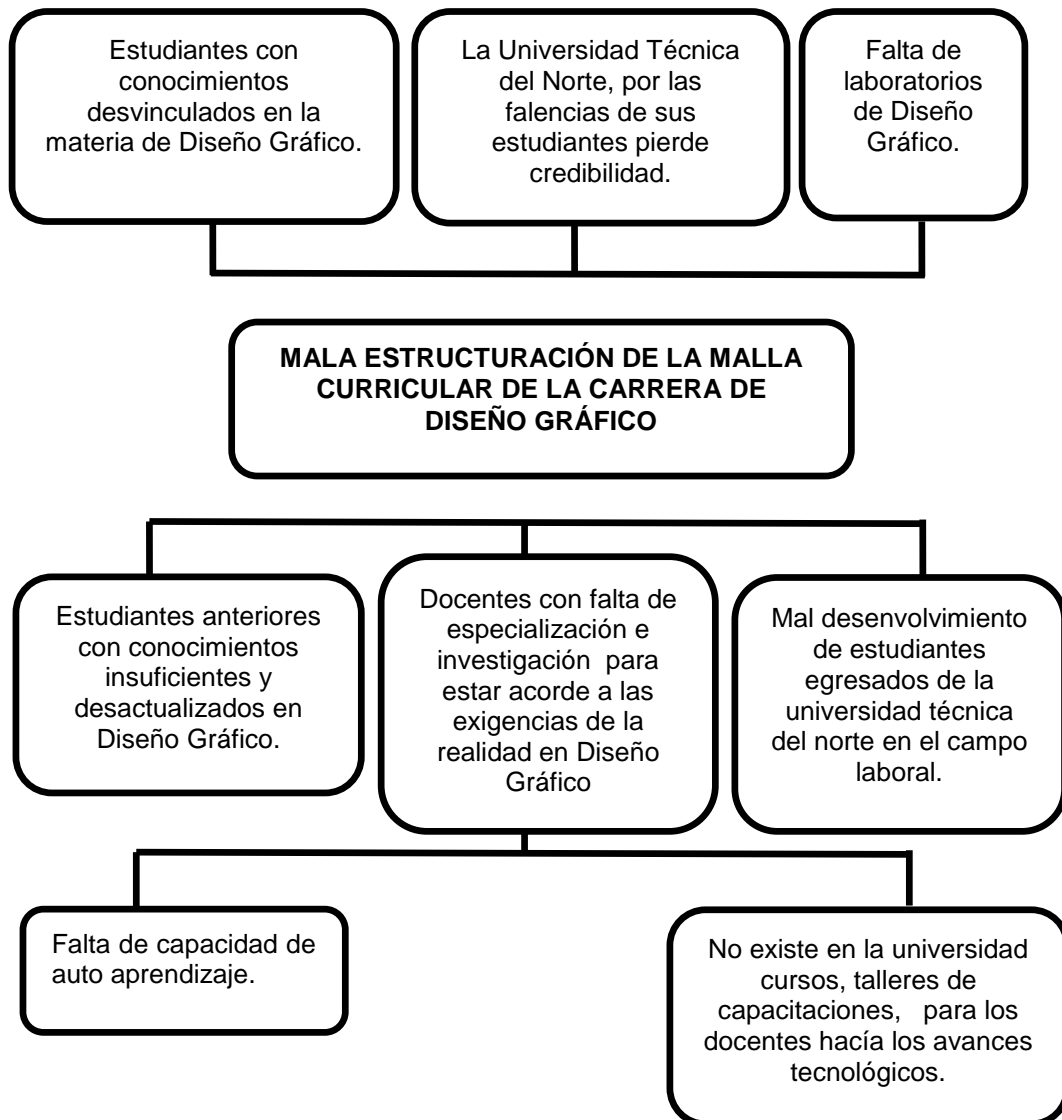
	Empresas Gráfica	Empresas Gráficas y Publicidad	Total
Ibarra	22	33	55
Otavalo	2	8	10
Atuntaqui	5	4	9
Cotacachi	0	0	0
Pimampiro	0	0	0
Urcuquí	0	0	0
Total	29	45	74

Datos Egresados Graduados

	Egresados	Total
UTN	22	23
Total	22	23

Debido a que el número de empresas gráficas y egresados no excede de 100 se aplicará los instrumentos de investigación a todas las empresas detectadas y a los egresados que colaboren con esta investigación.

3.5. Esquema de la Propuesta.



	<p>países del sur de Europa se entiende que el estudiante va a la universidad para obtener un diploma que le asegurará un buen trabajo, mientras que en varios países del norte de Europa el período de estudios a la universidad es también un momento en el que el estudiante aprende a ser autónomo emocional y económicamente, aprende a mezclar con gente de diferentes orígenes, y se desarrolla como persona.</p> <p>Es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes</p>	<p>Pluriculturalidad. Diversidad. Sociedad. Medio ambiente. Hábitos. Ética. Equidad. Opiniones. Modales. Identidad. Sabiduría. Conocimiento. Ciencia. Saber. Costumbres. Campo laboral.</p>	<p>Diseño Gráfico mejora considerablemente el trabajo publicitario.</p> <p>El planteamiento de nuevos métodos creativos.</p> <p>¿Se necesita profesionales con identidad propia en Diseño Gráfico?</p> <p>¿Cómo se perfeccionaría el conocimiento para la innovación y evolución la publicidad actual?</p> <p>La estructuración de planes pilotos para reformar el medio ambiente por medio del diseño y sustentabilidad.</p> <p>¿Es importante implementar un nuevo Rediseño Curricular de Diseño Gráfico?</p> <p>¿Cómo adquirir nuevas tecnologías</p>
--	---	---	--

<p>Diseño Gráfico</p>	<p>específicos a grupos sociales determinados, con un propósito claro y específico. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.</p> <p>La Universidad Técnica del Norte, es una joven institución de educación superior que desarrolla su labor académica e investigativa, para contribuir y auspiciar el desarrollo del país y de manera especial de la zona UNO del Ecuador (Imbabura, Carchi, Esmeraldas y Sucumbíos).</p> <p>Somos una Entidad</p>	<p>Disciplina. Asignaturas. Comunicación. Ecología. Elaboración. Estructuración. Diagramación. Publicidad. Planteamiento. Tecnologías. Elementos. Diagramación. Métodos. Artes. Carrera. Investigación. Reforma. Creatividad. Idea. Ideología.</p>	<p>para el desarrollo en la UTN?</p> <p>La universidad técnica del norte prepara estudiantes críticos, preparados con valores éticos para la sociedad y el campo laboral.</p> <p>Una buena estructura de materias a cerca del Diseño Gráfico desarrolla opiniones con una formación en la investigación y creatividad.</p> <p>El fortalecimiento de la educación mejorada en la UTN el desarrollo en los estudiantes para el desempeño laboral.</p>
-----------------------	---	--	---

<p>Universidad Técnica del Norte</p>	<p>del Sistema de Educación Superior, que responde con pertinencia científica y social a las más importantes necesidades de progreso de la región y la Patria, a través de la formación de profesionales en nuestras carreras de pregrado y programas de postgrado. De tal manera que impulsamos la generación del nuevo conocimiento, precisamente para enfrentar con innovadoras propuestas, los desafíos y retos que la modernidad propone a la Universidad y a la sociedad en general.</p> <p>El Modelo Educativo de Desarrollo Humano con el que trabajamos en las distintas unidades académicas, privilegia además del desarrollo de las capacidades</p>	<p>Docentes. Preparación. Estudiantes. Campo laboral. Educación. Investigación. Estudiantes. Social. Cultural. Carreras. Asignaturas. Conceptos. Trabajo. Técnicas. Tecnológicas. Ética. Etnias. Razas. Ecología. Sustentabilidad. Humanísticas. Ibarra. Región. Entidad. Capacidades. Desarrollo. Fortalecimiento. Elaboración. Profesionales. Generación del nuevo conocimiento. Innovar. Críticos.</p>	
--	--	---	--

	<p>específicas de las profesiones que le conectan con el mundo del saber, las ciencias y las tecnologías; una formación humana integral que suscita en cada uno de los estudiantes tanto el descubrimiento como la potenciación de sus capacidades y fortalezas como entes sociales integrantes de comunidades culturales, fuentes, dialogales, empoderadas de sus identidades y orgullosas de sus idiomas, de sus lenguas, dialectos y costumbres.</p>	Evolución.	
--	---	------------	--

4. MARCO ADMINISTRATIVO

4.1. Cronograma de Actividades.

Tiempo Actividades	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1 Plan o Anteproyecto El problema	*	*	*																	
2 Marco Teórico				*	*	*	*	*												
3 Metodología Marco Administrativo									*	*										
4 Aprobación del Plan o Anteproyecto											*	*								
5 Tesis o Informe/ Capítulo 1													*							
6 Capítulo II/ Marco Teórico													*	*						
7 Recopilación de datos e información																*				
8 Capítulo III y IV/ Metodología/ Análisis																*				
9 Capítulo V- VI/ Conclusiones /La propuesta																	*	*		
10 Presentación de la tesis																				*

4.2. Recursos

Humanos.

En la investigación del Problema trabajarán: Santiago Orellana y Katya Alvarado

Director de anteproyecto (Director de la Anteproyecto I Y II) Dr. Lucia López y Msc. David Ortiz.

Materiales.

2 computadoras, 1 libro, 1 guía de trabajo de grado, 3 memorias flash, impresora, papel bond, esferos, internet.

Presupuesto.

DETALLE	Precio Unitario	Nº	Precio total
Recargas telefónicas	3.00 USD.	30	90 USD.
Transporte Urbano	0.25 CTVS.	800	200 USD.
Taxis	1.25 USD.	30	37.50 USD.
Internet	20.00 USD.	6	120 USD.
Resma de papel bon	5.50 USD.	3	16.50 USD.
Impresiones a color	0.15 CTVS.	350	52.50 USD.
Impresiones B/N	0.05	200	9 USD.
Luz	15 USD.	5	75 USD.
Computadora	950 USD.	1	950 USD.
	TOTAL		\$ 1550.50



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE 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:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003048806		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Orellana Flores Santiago David		
DIRECCIÓN:	Ibarra, Caranqui Huiracocha y Los Incas 1-250		
EMAIL:	zanty_2000@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2650444	TELÉFONO MÓVIL	0989239018

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“ESTUDIO SOCIOEDUCATIVO PARA SUSTENTAR EL REDISEÑO CURRICULAR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PRESENCIAL EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DURANTE EL AÑO 2012 – 2014”
AUTOR (ES):	Orellana Flores Santiago David – Alvarado Córdor Katya Elizabeth
FECHA: AAAAMMDD	2014/04/21
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciado en Diseño Gráfico
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. David Ortiz

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Orellana Flores Santiago David, con cédula de identidad Nro. 1003048806, 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 22 días del mes julio de 2014

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Orellana Flores Santiago David
C.C. 1003048806



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Orellana Flores Santiago David, con cédula de identidad Nro. 1003048806 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 titulado: **“ESTUDIO SOCIOEDUCATIVO PARA SUSTENTAR EL REDISEÑO CURRICULAR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PRESENCIAL EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DURANTE EL AÑO 2012 – 2014.”** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciado en Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte, 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.

Ibarra, a los 22 días del mes de julio de 2014

(Firma).....

Nombre: Orellana Flores Santiago David

Cédula: 1003048806



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

4. 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:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003768718		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Alvarado Cóndor Katya Elizabeth		
DIRECCIÓN:	Atuntaqui, Barrio San José		
EMAIL:	katycita@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	-----	TELÉFONO MÓVIL	0986449007

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“ESTUDIO SOCIOEDUCATIVO PARA SUSTENTAR EL REDISEÑO CURRICULAR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PRESENCIAL EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DURANTE EL AÑO 2012 – 2014”
AUTOR (ES):	Orellana Flores Santiago David – Alvarado Cóndor Katya Elizabeth
FECHA: AAAAMMDD	2014/04/21
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> / PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Diseño Gráfico
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. David Ortiz

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Alvarado Cóndor Katya Elizabeth con cédula de identidad Nro.1003768718, 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.

6. 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 22 días del mes julio de 2014

EL AUTOR:



(Firma).....

Nombre: Alvarado Cóndor Katya Elizabeth
C.C. 1003768718



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Alvarado Cóndor Katya Elizabeth, con cédula de identidad Nro. 1003768718 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 titulado: **“ESTUDIO SOCIOEDUCATIVO PARA SUSTENTAR EL REDISEÑO CURRICULAR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PRESENCIAL EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DURANTE EL AÑO 2012 – 2014.”** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte, 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.

Ibarra, a los 22 días del mes de julio de 2014

(Firma).....

Nombre: Alvarado Cóndor Katya Elizabeth
Cédula. 1003768718