



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“HABILIDADES NECESARIAS EN LA FORMACIÓN DEL
DISEÑADOR GRÁFICO DE LA ESPOCH PARA DESARROLLAR
CON ÉXITO LAS PRÁCTICAS PREPROFESIONALES”**

TRABAJO DE TITULACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Para optar al Grado Académico de:

INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORA: MELÉNDREZ CABRERA MARÍA GABRIELA

TUTORA: DIS. MÓNICA SANDOVAL

Riobamba – Ecuador

2018

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del trabajo de titulación certifica que: El trabajo de investigación: “HABILIDADES NECESARIAS EN LA FORMACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO DE LA ESPOCH PARA DESARROLLAR CON ÉXITO LAS PRÁCTICAS PREPROFESIONALES”, de responsabilidad de la señorita María Gabriela Meléndrez Cabrera, ha sido minuciosamente revisado por los miembros del tribunal del Trabajo de titulación, quedando autorizada su presentación.

FIRMA

FECHA

DR. JULIO ROBERTO

SANTILLÁN CASTILLO.

**VICEDECANO FACULTAD DE
INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA.**

LIC. RAMIRO DAVID

SANTOS POVEDA.

**DIRECTOR DE ESCUELA DE
DISEÑO GRÁFICO.**

DIS. MÓNICA GABRIELA

SANDOVAL GALLEGOS.

**DIRECTOR DE PROYECTO DE
TITULACIÓN.**

LIC. EDISON FERNANDO

MARTÍNEZ

MIEMBRO DEL TRIBUNAL.

Yo, María Gabriela Meléndrez Cabrera soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este trabajo de titulación y el patrimonio intelectual del trabajo de titulación pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

María Gabriela Meléndrez Cabrera.

DEDICATORIA

A mis padres y hermanos que han estado conmigo apoyándome con paciencia en el cumplimiento de mis metas, mostrando su confianza y cariño en el desarrollo de mis actividades y proyectos.

Gabriela

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios como sustento fundamental en mi vida, pues ha sabido guiar con fortaleza mis pasos e iluminarme cada día en el desarrollo de mis actividades y el cumplimiento de mis metas.

A mis padres que han sido mi apoyo y mi principal motivación ya que mediante su sacrificio me demostraron que la perseverancia y esfuerzo tiene sus frutos.

Gabriela

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	ix
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xiv
RESUMEN	xv
SUMMARY	xvi

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	4
1.1. Diseño gráfico.....	4
1.1.1. <i>¿Qué es el diseño gráfico?</i>	4
1.1.2. <i>Áreas del diseño gráfico</i>	4
1.1.2.1. <i>Herramientas digitales utilizadas en las áreas de diseño gráfico</i>	5
1.1.3. <i>Campos de inserción profesional de diseño gráfico</i>	6
1.1.4. <i>Funciones del diseño gráfico</i>	7
1.2. Habilidades.....	7
1.2.1. <i>Definición de habilidad</i>	7
1.2.2. <i>Tipos de habilidades generales</i>	7
1.2.3. <i>Habilidades del diseñador gráfico</i>	8
1.2.4. <i>Perfil del estudiante de diseño gráfico</i>	9
1.3. Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.....	13
1.3.1. <i>Habilidades del diseñador gráfico de la ESPOCH</i>	13
1.3.2. <i>Asignaturas de las carreras de diseño gráfico vigentes en la ESPOCH</i>	15

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO.....	28
2.1. Tipo de investigación.....	28
2.1.1. <i>Descriptiva y cualitativa</i>	28
2.2. Métodos de investigación.....	28
2.2.1. <i>Método analítico-sintético</i>	28
2.3. Técnicas de investigación.....	29

2.3.1.	<i>Encuesta</i>	29
2.4.	Instrumentos de investigación	29
2.5.	Población y muestra	30
2.5.1.	<i>Alumnos practicantes de la EDG</i>	30
2.5.2.	<i>Empresas e instituciones en las cuales se realizan las prácticas preprofesionales</i>	31
2.6.	Pasos del proceso de investigación	33
2.7.	Metodología para la comprobación de hipótesis	34

CAPITULO III

3.	RESULTADOS	36
3.1.	Habilidades del diseñador gráfico actual a partir de la formación en la EDG de la ESPOCH	36
3.2.	Falencias identificadas en el lugar de prácticas de los estudiantes	37
3.3.	Habilidades que son una fortaleza en los estudiantes de la EDG de la ESPOCH identificadas en su lugar de prácticas	59
3.4.	Habilidades de los estudiantes que consideran necesarias las empresas en la realización de sus prácticas preprofesionales	85
3.5.	Necesidades de formación complementarias que pueden tener los estudiantes para cumplir con sus prácticas preprofesionales	86
3.6.	Comprobación de hipótesis	89

CONCLUSIONES.....91

RECOMENDACIONES.....93

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a tercer semestre de ingeniería.....	15
Tabla 2-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a cuarto semestre de ingeniería.....	16
Tabla 3-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a quinto semestre de ingeniería.....	17
Tabla 4-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a sexto semestre de ingeniería.....	18
Tabla 5-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a séptimo semestre de ingeniería.....	19
Tabla 6-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a octavo semestre de ingeniería.....	20
Tabla 7-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a noveno semestre de ingeniería.....	20
Tabla 8-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a décimo semestre de ingeniería.....	21
Tabla 9-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a primer semestre de licenciatura.....	22
Tabla 10-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a segundo semestre de licenciatura.....	23
Tabla 11-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a tercer semestre de licenciatura.....	23
Tabla 12-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a cuarto semestre de licenciatura.....	24
Tabla 13-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a quinto semestre de licenciatura.....	25
Tabla 14-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a sexto semestre de licenciatura.....	25
Tabla 15-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a séptimo semestre de licenciatura.....	26
Tabla 16-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a octavo semestre de licenciatura.....	27
Tabla 17-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a noveno semestre de licenciatura.....	27

Tabla 1-2: Caracterización de los lugares donde se desarrollaron las prácticas preprofesionales en los períodos de estudio.....	32
Tabla 1-3: Habilidades del diseñador gráfico actual a partir de la formación de la EDG.....	36
Tabla 2-3: Temas teóricos que representan falencias en las diferentes asignaturas.....	37
Tabla 3-3: Temas prácticos identificados como falencias en las diferentes asignaturas.....	45
Tabla 4-3: Asignaturas con mayor incidencia de correcciones identificadas al momento del desarrollo práctico de los estudiantes.....	56
Tabla 5-3: Falencias identificadas por parte de las instituciones o empresas en los estudiantes.....	58
Tabla 6-3: Temas teóricos identificados como fortalezas en las diferentes asignaturas.....	59
Tabla 7-3: Temas prácticos que representan fortalezas en las diferentes asignaturas.....	70
Tabla 8-3: Fortalezas encontradas por parte de las instituciones o empresas en los estudiantes.....	83
Tabla 9-3: Asignaturas que engloban las necesidades de conocimiento que requieren las empresas o instituciones de los estudiantes de la EDG.....	85
Tabla 10-3: Asignaturas identificadas con demanda de trabajo que consideran las empresas e instituciones existen en la actualidad.....	86
Tabla 11-3: Asignaturas que engloban las necesidades de formación complementarias que deben tener los estudiantes para cumplir con sus prácticas preprofesionales.....	88

ÍNDICE DE GRÁFICOS.

Gráfico 1-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Bidimensional.....	38
Gráfico 2-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario.....	39
Gráfico 3-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Ergonomía.....	39
Gráfico 4-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Comunicación Visual.....	40
Gráfico 5-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Web.....	40
Gráfico 6-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa.....	41
Gráfico 7-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Fotografía.....	41
Gráfico 8-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Contabilidad.....	42
Gráfico 9-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Infografía.....	42
Gráfico 10-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial.....	43
Gráfico 11-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Tridimensional.....	43
Gráfico 12- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Comunicación Oral y Escrita.....	44
Gráfico 13-3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Semiótica.....	44
Gráfico 14- 3: Asignaturas identificadas con falencias en temas teóricos.....	45
Gráfico 15-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Web.....	48
Gráfico 16-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Animación y Modelado 3D.....	48
Gráfico 17-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario.....	49

Gráfico 18-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ilustración.....	49
Gráfico 19-3: Falencias de temas prácticos identificadas en los softwares de diseño.....	50
Gráfico 20-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Audiovisual.....	50
Gráfico 21-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Video y TV.....	51
Gráfico 22-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Fotografía.....	51
Gráfico 23-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Animación 2D.....	52
Gráfico 24- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Taller de Tecnología Gráfica.....	52
Gráfico 25-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial.....	53
Gráfico 26-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa.....	53
Gráfico 27-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Infografía.....	54
Gráfico 28-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Guiones.....	54
Gráfico 29-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ergonomía.....	55
Gráfico 30-3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Aerografía.....	55
Gráfico 31- 3: Asignaturas identificadas con falencias en temas prácticos.....	56
Gráfico 32- 3: Asignaturas con mayor incidencia de correcciones.....	57
Gráfico 33-3: Asignaturas con debilidades desde el punto de vista de las instituciones o empresas.....	58
Gráfico 34-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Comunicación Visual.....	60
Gráfico 35-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Bidimensional.....	61
Gráfico 36-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Fotografía.....	61

Gráfico 37-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario.....	62
Gráfico 38-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Dibujo Técnico.....	62
Gráfico 39-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Semiótica.....	63
Gráfico 40-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Infografía.....	63
Gráfico 41-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial.....	64
Gráfico 42-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Web.....	64
Gráfico 43-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa.....	65
Gráfico 44-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Señalética.....	65
Gráfico 45-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Ergonomía.....	66
Gráfico 46-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Modelado y Animación 3D.....	66
Gráfico 47- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Taller de tecnología Gráfica.....	67
Gráfico 48-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Video y TV.....	67
Gráfico 49-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Realidad Nacional.....	68
Gráfico 50-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Serigrafía.....	68
Gráfico 51-3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Maquetería.....	69
Gráfico 52- 3: Asignaturas identificadas con fortalezas en temas teóricos.....	69
Gráfico 53-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Modelado y Animación 3D.....	72
Gráfico 54-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa.....	72
Gráfico 55-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario.....	73

Gráfico 56-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial.....	73
Gráfico 57-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Web.....	74
Gráfico 58-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Fotografía.....	74
Gráfico 59-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en los Softwares de Diseño.....	75
Gráfico 60-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Video y TV.....	75
Gráfico 61-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ilustración.....	76
Gráfico 62-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Guiones.....	76
Gráfico 63-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Audiovisual.....	77
Gráfico 64-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Animación 2D.....	77
Gráfico 65-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Envases y Embalajes.....	78
Gráfico 66-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ergonomía.....	78
Gráfico 67-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Bidimensional.....	79
Gráfico 68-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Infografía.....	79
Gráfico 69-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Maquetería.....	80
Gráfico 70-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Taller de Tecnología Gráfica.....	80
Gráfico 71-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Señalética.....	81
Gráfico 72- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Comunicación Oral y Escrita.....	81
Gráfico 73-3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Serigrafía.....	82

Gráfico 74- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Técnicas de Representación Gráfica.....	82
Gráfico 75- 3: Asignaturas identificadas con fortalezas en temas prácticos	83
Gráfico 76- 3: Asignaturas identificadas con fortalezas desde el punto de vista de las instituciones o empresas.....	84
Gráfico 77- 3: Asignaturas con necesidades de conocimiento para la realización de las prácticas preprofesionales.....	86
Gráfico 78- 3: Asignaturas identificadas con demanda de trabajo	87
Gráfico 79- 3: Asignaturas identificadas con necesidades de formación complementarias.....	88
Gráfico 80- 3: Necesidad de habilidades de manejo de software en base a las falencias.....	89
Gráfico 81- 3: Necesidad de habilidades de manejo de software en base a las necesidades de formación.....	90

ÍNDICE DE ANEXOS.

ANEXO A. Oficio de pedido de las facilidades de información requerida para la realización del proyecto de titulación

ANEXO B. Listado de los estudiantes que se encuentran realizando sus prácticas preprofesionales de la Carrera de Diseño Gráfico.

ANEXO C. Encuesta dirigida a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH que se encuentran realizando sus prácticas preprofesionales.

ANEXO D. Encuesta dirigida a los responsables de las instituciones o empresas en donde se encuentran realizando los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico sus prácticas preprofesionales.

ANEXO E. Documento de apoyo con las diferentes asignaturas y sus contenidos.

RESUMEN

La formación profesional de un diseñador gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico (EDG) está basada en un programa ambicioso que conlleva el desarrollo intelectual, cultural y social; el objetivo de esta investigación de tipo descriptiva y cualitativa fue presentar información sobre las habilidades necesarias con las que debe desenvolverse el estudiante de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH) para la realización exitosa de sus prácticas preprofesionales, la información fue obtenida mediante la utilización del método analítico-sintético, dentro del cual se emplearon encuestas tanto a los estudiantes, así como a los responsables de las empresas o instituciones en donde los estudiantes desarrollaron sus prácticas; los resultados se sustentan tanto en el periodo en el que fueron realizadas, así como en la necesidad del quehacer gráfico requerida en ese momento. Este análisis identificó una serie de falencias, fortalezas y necesidades de formación complementarias, que fueron reconocidas mediante un estudio por asignaturas de los conocimientos que se imparten y a su vez, estos al ser comparados con la percepción que el medio tiene del desempeño del estudiante, lograron identificar las habilidades tecnológicas, técnicas, conceptuales y procedimentales con las que los estudiantes se desenvuelven. Se concluye que la Carrera de Diseño Gráfico de la ESPOCH forma estudiantes con conocimientos que están siendo utilizados y puestos a prueba en las instituciones y empresas del medio, los cuales exigen del mismo una formación integral que le permita al estudiante desenvolverse en todas las áreas del diseño, y en donde se evidencia que las habilidades de software no son relevantes en el desarrollo de unas prácticas preprofesionales exitosas; por lo que se recomienda la utilización de los resultados obtenidos de la investigación de tal manera que permitan el mejoramiento e implementación de conocimientos requeridos en la praxis profesional.

Palabras clave: <TECNOLOGÍA Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA>, <DISEÑO GRÁFICO>, <FORMACIÓN PROFESIONAL>, <PENSUM DE ESTUDIOS>, <HABILIDADES PROFESIONALES>, <PRÁCTICAS PREPROFESIONALES>.

SUMMARY

The professional training of a graphic designer from the School of Graphic Design (EDG) is based on an ambitious program that involves intellectual, cultural and social development; the objective of this descriptive and qualitative research with the objective of graphic design of the Higher School of Polytechnic of Chimborazo (ESPOCH) for the successful realization of the preprofessional practices, the information obtained through the use of the analytical-synthetic method, within the which surveys were used both to the students, as well as to those responsible for the companies or institutions where the students developed their practices; the results are supported as much as the period in which they were made, as well as the need for the graphic work required at that time. This analysis identifies a series of failures, strengths and complementary training needs, which were recognized by a study by subjects of knowledge, which are taught and in turn, these students are compared with the perception that the environment has the performance of the student they achieved the technological skills, conceptual techniques and procedures with which the students develop. It is concluded that the graphic design career of ESPOCH trains students with knowledge that they are being used and put to the test in the institutions and companies of the medium, which require an integral formation that allows the student of the medium, which demands of it a comprehensive training that allows the student to develop in all areas of design, and where it is evident that software skills is not relevant in the development of successful pre-professional practices, so it is recommended to use the results obtained from the Research in such a way that allows the improvement and implementation of the knowledge required in professional practice.

Keywords: <TECHNOLOGY AND SCIENCE OF ENGINEERING>, <GRAPHIC DESIGN>, <PROFESSIONAL FORMACON>, <STUDENT PENSOR>, <PROFESSIONAL SKILLS>, <PREPROFESSIONAL PRACTICES>

INTRODUCCIÓN

Antecedentes

La Carrera de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo forma estudiantes con conocimientos en diferentes áreas; los cuales están siendo puestos a prueba con los estudiantes que se encuentran realizando sus prácticas preprofesionales, siendo entonces ellos un referente para el progreso de la carrera y de la institución como tal, ya que la muestra de sus habilidades en las mismas demostrará su progreso.

El desempeño de los practicantes a simple vista es satisfactorio; sin embargo, a través de un sondeo previo para la actualización del contenido de las asignaturas vigentes, y en el cual se participó como representante de la comisión de carrera; fueron evidenciados los siguientes resultados: asignaturas con ciertas falencias al momento de ser puestas en práctica, dentro de las cuales se puede mencionar: diseño web, animación 3D, taller de tecnología gráfica. (Documentos del archivo de la EDG, 2016)

Es también necesario mencionar asignaturas que han sido un gran aporte para los estudiantes como diseño editorial, identidad corporativa, y de igual manera temas fortaleza como diagramación (67%), maquetación de revistas y libros (25%), creación de marcas y manuales de identidad corporativa (13%), entre otras. Dichos resultados motivaron el interés por recopilar más información al respecto para mejorar la formación del diseñador gráfico. (Documentos del archivo de la EDG, 2016)

Un diseñador gráfico debe desarrollar talentos y habilidades propios de su formación, obteniendo la capacidad para utilizar todos los elementos que son puestos a su disposición al momento de estructurar un mensaje visual; el cual debe poseer ritmo, escala, color y todos aquellos componentes que le permitirán ayudar a la solución de un problema de manera estética y funcional.

Los diseñadores gráficos son profesionales capacitados que deben poseer buenas relaciones interpersonales, ellos deben escuchar a sus clientes, pero también deben tener habilidades para recomendar y proponer creativamente nuevas opciones comunicacionales en cualquiera de las áreas de diseño en las que se estén desempeñando.

El diseñador como identificador de problemas, como solucionador de problemas y como activo coordinador de equipos multidisciplinarios dedicados a mejorar el bienestar de la gente, necesita un programa educacional ambicioso, basado en gran medida en la participación de varias disciplinas cuya importancia relativa habrá que establecer en cada caso, de acuerdo con la dirección de cada programa.
(Frascara, 2004, p. 7)

En definitiva, todas las aptitudes son fundamentales para alcanzar el éxito profesional, el complemento de todas ellas, son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes de esta carrera, quienes deben desarrollarse más allá de la creatividad y el talento; por lo cual, para entender mejor los conceptos sobre los cuales se forman los estudiantes de esta carrera, Jorge Frascara menciona que:

El término “diseñador gráfico” ha contribuido a oscurecer la naturaleza de la profesión. A pesar de que es mejor que “artista gráfico”, y mucho mejor que “artista”, el término todavía enfatiza demasiado lo gráfico, lo físico, y omite otros aspectos más esenciales de la profesión, cuyo objetivo principal no es la creación de formas, sino la creación de comunicaciones eficaces que obtienen resultados perseguidos.
(Frascara, 2006, p. 24)

La importancia de la carrera radica en que sus profesionales graduados, quienes deberán resolver con el apoyo de las ciencias básicas y específicas del diseño gráfico los problemas relacionados con la comunicación gráfica para aportar al desarrollo del país y del mundo.

Justificación.

Justificación teórica.

De acuerdo con Carlos Moreno Rodríguez (2009, p. 15) la formación de la carrera de diseño gráfico pretende que mediante los conocimientos que en ella se imparten se formen profesionales altamente comunicativos, que posean habilidades para el buen uso de los elementos de diseño.

Es fundamental entonces conocer cuáles son las habilidades y destrezas que han sido desarrolladas por los estudiantes a lo largo de toda su formación, ya que de esta manera se logrará definir un esquema de sus necesidades con respecto a sus falencias y fortalezas descubiertas con su desenvolvimiento en las prácticas preprofesionales, de tal manera que se puedan considerar estos aspectos para su mejor desarrollo y desenvolvimiento.

Mediante el análisis a través de encuestas se llevará a cabo entonces una recopilación de las fortalezas y falencias de los conocimientos impartidos y con ello se resaltarán y mostrarán las

habilidades del estudiante de Diseño Gráfico de la ESPOCH, de tal manera que sirvan como inspiración y como guía para desarrollar prácticas que realmente logren afianzar los conocimientos y mejorar su desarrollo como profesionales a futuro.

Con este proyecto de investigación se pretende también demostrar la importancia del diseñador gráfico y de sus conocimientos en el desarrollo de nuestra sociedad ya que sus habilidades adecuadamente orientadas mostrarán a una carrera de gran aporte al país que requiere de mayor atención para que se pueda sacar un mejor provecho de los profesionales graduados en esta área.

Objetivos

Objetivo general

Identificar las habilidades necesarias con las que debe desenvolverse el estudiante de Diseño Gráfico de la ESPOCH para la realización exitosa de sus prácticas preprofesionales.

Objetivos específicos.

- Elaborar un perfil de habilidades del diseñador gráfico actual a partir de la formación de la EDG.
- Determinar las fortalezas y falencias de los estudiantes de la EDG de la ESPOCH en la realización de sus prácticas preprofesionales.
- Identificar las necesidades del quehacer gráfico en las empresas o instituciones en donde se realizan las prácticas preprofesionales.
- Establecer las necesidades de formación complementarias que deben tener los estudiantes para cumplir con éxito sus prácticas preprofesionales.

Hipótesis

La necesidad de estudiantes con habilidades en manejo de software supera cualquier otro tipo de habilidad, ya que estas resultan más eficientes al momento de desarrollar las prácticas preprofesionales.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

1.1. Diseño gráfico

1.1.1. ¿Qué es el diseño gráfico?

El diseño gráfico es una profesión que se encarga de resolver problemas de comunicación visual, y de acuerdo con el pensamiento de Jessica Helfand, diseñadora estadounidense, lo define como: *“lenguaje visual que aúna armonía y equilibrio, luz y color, proporción y tensión, forma y contenido. Pero también es un lenguaje idiomático, un lenguaje de señales y retruécanos y símbolos y alusiones, de referencias culturales y deducciones de percepción que retan al intelecto y a la vista”*. (Postrel, 2003; citados en Shaughnessy, 2008)

1.1.2. Áreas del diseño gráfico

La profesión precisa creatividad e innovación, competencias que exigen la actualización constante; llevando al diseñador por muchas direcciones y posibilidades diferentes, por lo que la versatilidad del profesional es fundamental para satisfacer las exigencias de las empresas o agencias.

La carrera de diseño gráfico posee diferentes áreas y en cada una se responde a un problema con una acción; para lo cual deberá adquirir una serie de habilidades específicas. Las áreas en las cuales se desarrolla un profesional de diseño gráfico son las siguientes:

- **Diseño editorial:** En esta área se desarrollan habilidades de diagramación o maquetación, composición, jerarquización, entre otras; el diseño editorial pretende crear obras que comuniquen ideas a través de tipografía, colores y formas; dentro de esta área se realizan revistas, libros, folletos, trípticos, flyers, periódicos, catálogos, cómics, tarjetas postales, portadas, agendas, invitaciones, directorios, menús, entre otras. (León, 2016)
- **Diseño publicitario:** Está enfocada en el desarrollo de la creatividad destinada a la creación de estrategias que permitan convencer, produce emociones para conseguir un objetivo de comunicación específico. Esta área se encarga de la creación de publicaciones impresas como:

revistas, periódicos, flyers, libros, entre otros; y también abarca otros medios visuales como: cine, televisión, internet. (León, 2016)

- **Packaging:** Se enfoca en atraer la atención del cliente hacia un producto presentando envases o empaques que consigan generar persuasión visual en el cliente para su venta; por lo que posee una relación estrecha con el diseño publicitario; esta área abarca la creación de etiquetas, cajas, bolsas, envoltorios, entre otras. (León, 2016)
- **Diseño de identidad corporativa:** Trata de buscar las necesidades del cliente y transmitir las a través de una marca que evidencie la personalidad y la cara de una empresa, institución o persona; dentro de esta área se crea papelería, logotipos y manuales de identidad. (León, 2016)
- **Señalética:** Se encarga de identificar y facilitar la localización de determinados lugares y servicios, dentro de esta área es necesaria la sencillez para el uso claro de la información que se va a emplear, en ella se producen manuales, paneles y circuitos especiales de información. (León, 2016)
- **Diseño web:** Consiste en planificar, diseñar e implementar sitios web, 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; se encarga de la creación de páginas web, animaciones, revistas electrónicas y audiovisuales. (León, 2016)
- **Diseño tipográfico:** Se encarga de comunicar por medio del diseño de tipografía, buscando dar personalidad y un estilo único a las piezas gráficas que se llevarán a cabo dentro de esta área. (León, 2016)

Existen también otras disciplinas del diseño gráfico en las que es posible especializarse, dentro de ellas se tiene: fotografía, cartelería, animación, ilustración.

1.1.2.1. Herramientas digitales utilizadas en las áreas de diseño gráfico.

El diseño gráfico ha ido evolucionando y ha incrementado su auge conforme han pasado los años de tal manera que ha debido adaptarse al estilo de vida de las personas en la actualidad, que además necesitan de innovadoras y mejoradas formas de comunicarse; por ello la evolución de las herramientas que un diseñador gráfico debe manejar para alcanzar a cumplir su objetivo de comunicar con mayor eficiencia, lo ha llevado a darles mayor relevancia.

Las herramientas digitales hoy en día demuestran su versatilidad y un gran aporte a la producción gráfica; esto las ha llevado a convertirse en fuertes aliadas de la profesión; dentro de las cuales podemos destacar aquellas enfocadas a la edición de fotografía, ilustración, vectorización, diseño de interfaces, etc.

Conocer el manejo de una gran variedad de programas de diseño, es fundamental ya que no solo funcionan como herramientas, sino que a su vez le permiten al diseñador ampliar sus técnicas y visión sobre aquello en lo que están trabajando; dentro de las cuales es necesario mencionar algunas de las más utilizadas:

- **Adobe photoshop:** Es considerado uno de los mejores programas de edición de imágenes, por lo cual no solamente es empleado por diseñadores, sino también por fotógrafos. (Rivera, 2016)
- **Adobe illustrator:** Este programa es usado para dibujo profesional, diseño editorial, web o gráficos para móviles y lo que lo caracteriza es que está especializado en el dibujo vectorial. (Rivera, 2016)
- **Corel Draw:** Es un programa famoso debido a la creación de gráficos, edición de fotografías y diseño de sitios web con toda facilidad y confianza, posee materiales de aprendizaje para el mejor uso de su interfaz. (Munoz, 2017)
- **Inkscape:** Es un programa que permite la creación de todo tipo de objetos vectoriales, es un software libre al que cualquier persona puede tener acceso, además de estar disponible para Windows, Mac OS X y Linux. (Munoz, 2017)
- **Google SketchUp:** Es un programa de modelado 3D que incluye toda una variedad de herramientas de dibujo, además permite realizar objetos de manera sencilla siendo esta una de sus principales características. (Munoz, 2017)

1.1.3. Campos de inserción profesional de diseño gráfico.

Los titulados de la carrera de diseño gráfico al desarrollar habilidades en diferentes áreas del diseño poseen los siguientes campos en los que podrán desarrollarse:

- Estudios de diseño o agencias de publicidad
- Televisión, radio, periódicos
- Editoriales

- Empresas productoras de envases y empaques
- Centros culturales
- Instituciones educativas
- Ejercicio libre.

1.1.4. Funciones del diseño gráfico.

- **Función comunicativa:** El diseño gráfico pretende el manejo adecuado de información de manera que llegue al receptor de forma clara, sencilla y funcional.
- **Función publicitaria:** Persuade a las personas a partir de comunicaciones visuales que poseen mensajes atractivos.
- **Función formativa:** Se refiere al buen manejo de la información, buscando una comprensión de los mensajes que son transmitidos pero aplicados con fines educativos y docentes.
- **Función estética:** El diseño gráfico maneja como aspecto esencial el buen uso de sus elementos gráficos de tal forma que al ser combinados mantengan un aspecto agradable y atractivo.

1.2. Habilidades

1.2.1. Definición de habilidad

La realización de determinadas actividades, trabajos u oficios; requieren del desarrollo de ciertas capacidades, destrezas o talentos que le permiten a una persona llevarlas a cabo con éxito, mismas que se van adquiriendo en su quehacer diario poniendo en acción una serie de conocimientos y competencias, que dependiendo del éxito con el cual fueron desarrolladas, se van evidenciando y poniendo a prueba distinguiendo a una persona de otra.

1.2.2. Tipos de habilidades generales.

- **Habilidad cognitiva:** Es aquella que permite entender un problema y solucionarlo, sabiendo que una acción tendrá sus consecuencias. (Monje, 2016)
- **Habilidad social:** Es aquella que le permite a una persona llevar a cabo y con efectividad relaciones de tipo interpersonal; teniendo la capacidad de comunicarse con gran empatía. (Monje, 2016)

- **Habilidad comunicativa:** Es aquella que determina la capacidad que posee una persona para lograr influenciar sobre otras.

Dentro de las habilidades específicas empleadas en el campo laboral se mencionan a las siguientes:

- **Destreza manual:** Permite a un individuo producir, manipular y transformar con sus manos. (Monje, 2016)
- **Destreza mecánica:** Relacionada a la comprensión que posee el individuo del funcionamiento de las cosas para así utilizarlas de manera correcta y poder trabajar con las mismas. (Monje, 2016)
- **Destreza científica:** Es aquella que permite al individuo comprender leyes científicas para que pueda llevar a cabo las actividades e investigaciones dentro de este ámbito. (Monje, 2016)
- **Capacidad lingüística:** Es aquella habilidad que le permite a un individuo comunicarse y redactar. (Monje, 2016)
- **Creatividad:** Esta habilidad tiene que ver con la capacidad que tiene un individuo para expresarse por medio de alguna rama artística. (Monje, 2016)
- **Liderazgo y administración:** Esta habilidad le permite a un individuo liderar y organizar a un grupo de personas con la finalidad de que todos alcancen un objetivo en concreto. (Monje, 2016)

1.2.3. Habilidades del diseñador gráfico.

El estudiante de diseño gráfico debe poseer una formación humanista, científica y técnica que le permita solucionar problemas de comunicación visual, basándose en las necesidades de su entorno de tal manera que pueda incorporar su propio estilo al trabajo que se encuentra desarrollando.

Los diseñadores gráficos deben poseer entonces una serie de habilidades que lo distingan del resto de estudiantes de otras carreras dentro de las cuales se pueden mencionar:

- Capacidad de diferenciar e identificar elementos visuales.
- Capacidad de imaginación visual, generador de imágenes, creativo de formas, colores, texturas, etc.
- Capacidad de percepción espacial
- Disposición para la representación eficiente de los recursos gráficos.
- Memoria visual.
- Poseer un habilidad crítica y autocrítica.
- Capacidad de relacionarse con otras personas y entender sus requerimientos.
- Interés por la cultura
- Interpretar la realidad social.

1.2.4. Perfil del estudiante de diseño gráfico

De acuerdo con el pensamiento de Rudy VanderLans, diseñador gráfico y cofundador de Emigre, la teoría que es impartida en las carreras de diseño gráfico sirve más que nada para pensar con objetividad todo lo relacionado con el diseño. (Shaughnessy, 2008, p. 54)

Los conocimientos obtenidos a partir de la formación de esta carrera a su vez deben estar respaldados con investigación científica, de tal manera que el trabajo realizado al ser mostrado al cliente tenga las bases necesarias de información que debe contener una pieza gráfica para comunicar.

La carrera de diseño gráfico debe formar entonces a los estudiantes con una variedad de capacidades y competencias, dentro de lo cual cada una de las diferentes instituciones de nivel superior han planteado sus propios perfiles:

Universidad de Especialidades Espiritu Santo

El egresado de la carrera de Diseño Gráfico estará capacitado para:

- Evaluar y diseñar mensajes gráficos y visuales, apoyados en conocimiento de comunicación y diseño. (UNIVERSIDAD ESPÍRITU SANTO, 2017)
- Adaptarse a las nuevas demandas y desarrollo tecnológicos que surgen día a día en el campo de la comunicación visual. (UNIVERSIDAD ESPÍRITU SANTO, 2017)

- Desarrollarse con afectividad en diferentes funciones donde se requiera el conocimiento de las normas del diseño y las habilidades específicas del creativo. (UNIVERSIDAD ESPÍRITU SANTO, 2017)

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

El marco edificado, los objetos y mensajes visuales-ámbitos específicos del diseño constituyen componentes ineludibles de la cotidianidad y del acervo cultural acumulado en el cual transcurre la vida. La calidad, cantidad y accesibilidad de tales componentes incide directamente en la existencia de los seres humanos en el colectivo social. (PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR, 2017)

Las necesidades de lograr una mejor calidad en términos de satisfactores materiales y no materiales requieren, entre otras cosas, de profesionales capaces y creativos, honestos e imbuidos de ética. Ello es especialmente importante en una situación de escasos recursos económicos y tecnológicos y de crisis de valores, en donde los cuadros técnicos deben aportar con sólidos conocimientos, actitudes y prácticas. (PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR, 2017)

Universidad Casa Grande.

Esta institución (UNIVERSIDAD CASA GRANDE, 2017) menciona las siguientes destrezas y aptitudes:

DESTREZAS

- Planificar y gestionar proyectos de diseño y comunicación visual.
- Hacer propuestas que mantengan coherencia en sus contenidos, grupo objetivo, estética y funcionalidad.
- Dominar técnicas de expresión visuales, sean estas artísticas o tecnológicas.
- Desarrollar identidad corporativa de una institución, organización o empresa (logotipos, isótopos, imagotipos, papelería, folletería, diseño editorial, empaques, sistemas de señalética, manuales corporativos, etc.).
- Diseño de stands y montaje de exhibiciones.

APTITUDES

- Iniciativa y emprendimiento.

- Disciplinas de trabajo y rigor en procesos creativos.
- Apego a la investigación como base fundamental del diseño.
- Observación crítica y experimentación en búsqueda de nuevas técnicas de expresión.
- Liderazgo y aprecio por el trabajo en equipo.
- Sentido ético y de responsabilidad social.

Universidad del Azuay.

El perfil profesional de esta institución. (UNIVERSIDAD DEL AZUAY, 2017)

- Trabaja en empresas de comunicación visual o de forma independiente, como proyectista, planificador, fiscalizador, crítico, investigador y asesor de comunicación visual.
- Planifica, controla, dirige y administra emprendimientos de comunicación visual a través de la interdisciplina e interacción con problemáticas reales de la sociedad, que consideren aspectos tecnológicos, sociales, culturales, económicos y ambientales desde una visión ética y de compromiso con la sociedad.
- Participa, organiza, dirige y/o fomenta espacios de formación y reflexión en temas de Diseño Gráfico desde una visión crítica de la profesión.
- Se comunica efectivamente de forma individual y como miembro de equipos interdisciplinarios en diversos entornos culturales.

Universidad Técnica Particular de Loja.

El perfil profesional de esta institución. (UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA, 2017)

- Tener coherencia entre comportamiento e ideas, basadas en el respeto a los derechos y obligaciones propios y de los demás.
- Relacionarse con las necesidades sociales y proponer soluciones que mejoren el entorno, así como el Buen Vivir.
- Expresar en forma inteligible y eficaz las ideas y opiniones propias utilizando el lenguaje oral y escrito.
- Formular y articular estrategias sobre la base de procesos de análisis y síntesis complejos que integren objetivos, información del contexto y la continuidad de pasado, presente y futuro en el proceso de toma de decisiones.
- Integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones.

- Buscar la verdad y crear conocimiento; en base a un trabajo basado en el desarrollo de un proceso científico de investigación.
- Expresar en forma inteligible y eficaz las ideas y opiniones propias utilizando el lenguaje oral y escrito en el idioma inglés.

Universidad Tecnológica Equinoccial.

El graduado obtiene el título de Lcdo. en Diseño Gráfico Publicitario. Posee amplios conocimientos teórico-prácticos para la conceptualización y diseño de proyectos multimediales y gráficos publicitarios, para medios convencionales y electrónicos, buscando aportar a la solución de problemas comunicacionales. Tiene capacidad para la interpretación, diseño y manejo de la identidad visual de una empresa con una visión global e innovadora. Posee capacidad crítica y autocrítica y habilidades de comunicación y uso de tecnología de vanguardia. Puede adaptarse y actuar eficientemente en diversos ambientes y situaciones relacionadas con las áreas gráficas, de comunicación y publicidad. (UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL, 2017)

Universidad Internacional del Ecuador.

El perfil profesional y el campo ocupacional de esta institución. (UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR, 2018)

- Será capaz de investigar, planificar, crear, diseñar, ejecutar y evaluar campañas publicitarias comerciales, sociales y políticas para el mercado actual y futuro dentro de la dinámica de la economía globalizada.
- Será un(a) líder emprendedor(a) con formación integral, autodisciplina, observando el Código de Ética Publicitaria y manteniendo el respeto a la dignidad del consumidor o usuario.
- Desarrollará su actitud para el trabajo en equipo, orientando tu acción al crecimiento personal y profesional de tus compañeros(as) y subalternos(as).

Universidad Metropolitana.

El perfil de egreso planteado por esta institución. (UNIVERSIDAD METROPOLITANA, 2018)

- Al concluir sus estudios el Egresado de la Carrera de Diseño Gráfico tiene entre sus capacidades teóricas y técnicas las de comprender, conocer la cultura ecuatoriana y su aplicación en discursos visuales coherente.

- Se enfoca al uso de herramientas que permitan desarrollar una comunicación visual que aporte a la creación de pertenencia en los públicos ecuatorianos, puede crear marcas y desarrollar producciones audiovisuales para los diferentes medios de comunicación tradicionales y digitales.
- Conoce sobre teorías y estrategias que las puede aplicar paulatinamente para generar recordación de marcas, productos y servicios, es el responsable intermediario entre los diferentes tipos de públicos y las empresas.
- Es capaz de dirigir equipos multidisciplinarios en proyectos de alta complejidad en ambientes sociales o empresariales con alto grado de iniciativa y desarrollo.

Al realizar un análisis generalizado de las habilidades de las diferentes universidades se han encontrado como constantes las siguientes:

- Capacidad para formular proyectos en base a la planificación, gestión, análisis y empleo de estrategias que permitan tomar decisiones pertinentes para dar solución a problemas de diseño.
- Facilidad de integración y relación con personas, organizaciones u otras áreas que permitan llegar a la solución eficiente de objetivos en común.
- Capacidad para convertirse en un líder que pueda estar al frente del desarrollo exitoso de proyectos de diseño.
- Facilidad de uso y adaptación al desarrollo tecnológico.
- Capacidad de crítica y autocrítica
- Capacidad para desarrollar ideas de emprendimiento que permitan generar empleo

1.3. Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

1.3.1. Habilidades del diseñador gráfico de la ESPOCH

La Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH oferta dos pensum de estudio: uno para el título de ingeniero y licenciado simultáneamente y otro para licenciados como oferta de rediseño; por lo que los estudiantes adquirirán las siguientes habilidades para su desarrollo en el campo profesional:

- Ingeniero en diseño gráfico

El Ingeniero en Diseño gráfico es un profesional de nivel superior con amplios conocimientos dentro del mundo gráfico, ya que será generador de propuestas no sólo a nivel de comunicación bidimensional, sino que desempeña un rol muy importante en el manejo de las imágenes para la web y la televisión, a éste nivel no sólo será capaz de manejar proyectos individuales de diseño, sino que se convertirá en un investigador de mercado y en un generador de proyectos globales de diseño gráfico, creando verdaderas campañas publicitarias que manejen de manera integradora la imagen de productos o servicios dentro de todos los medios de comunicación con los que contamos en la actualidad. (Documentos del archivo de la EDG, 2006)

Es un profesional capacitado para generar de esta manera fuentes de trabajo, convirtiéndose en un ser con cualidades administrativas, con una gran capacidad creativa, con habilidades artísticas, con bases sólidas en el proceso de diseño, todo esto dentro del contexto del pensamiento humanístico, personalidad carismática, interesado en la investigación y generación de proyectos sobre bases científicas, tecnológicas y humanísticas, con sólidos valores humanos, que se expresan en una cultura de investigación. (Documentos del archivo de la EDG, 2006)

- Licenciado en diseño gráfico

El licenciado en Diseño Gráfico, presenta en el currículo habilidades y destrezas tanto teóricas, metodológicas y actitudinales que incorporan el diálogo de saberes ancestrales, cotidianos y tradicionales, de inclusión, diversidad y enfoque de género para actuar y evidenciar el desarrollo de la creatividad, capacidad de socialización y liderazgo, emprendimiento, resolución de conflictos, adaptabilidad al cambio, trabajo en equipos de diversas condiciones sociales, económicas, culturales, de género, y con distintos conocimientos y creencias. (Documentos del archivo de la EDG, 2016)

Habilidades:

- Conocer los códigos gráficos y la manera como deben combinarlos y aplicarlos.
- Conocer metodologías que permitan obtener soluciones visuales nuevas y apropiadas a los problemas de comunicación complejos
- Familiarización con metodologías actuales de su disciplina creativa, los pasos y procesos que apoyan la producción de un buen trabajo
- Buenas relaciones interpersonales

- Superación personal, que permita aprovechar los conocimientos y experiencias profesionales
- Observador y perceptivo, para descubrir en todos y cada uno de los elementos que lo rodean, una fuente de inspiración para sus trabajos, lo que permite que los mismos sean pertinentemente contextualizados y originales.

1.3.2. *Asignaturas de las carreras de diseño gráfico vigentes en la ESPOCH.*

Es importante identificar las asignaturas y sus contenidos, ya que ellos son los que permiten que los estudiantes adquieran las respectivas habilidades profesionales y dentro de un análisis académico constituyen la evidencia documentada dentro de la escuela para una capacitación adecuada de esas áreas.

- Pensum ingeniero/licenciado

El pensum definido para la obtención del título de ingeniero está vigente en los estudiantes que se encuentran cursando cuarto semestre de la carrera, quienes serán los últimos en obtener dicho título, finalizando con el mismo en el periodo académico octubre 2020 – marzo 2021; por otro lado, los estudiantes de segundo y tercer semestre obtendrán el título de licenciados conservando el mismo pensum de la ingeniería.

Por tal motivo, a continuación, se identificarán las características de las asignaturas que seguirán vigentes en el período abril – agosto 2018, es decir desde tercer semestre:

Tabla 1-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a tercer semestre de ingeniería.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Comunicación visual	Desarrollar una mente crítica y constructiva frente al lenguaje visual por medio del entendimiento de los conceptos y su aplicación en la construcción de mensajes visuales para la producción de productos de diseño gráfico y digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de comunicación • Diseño de comunicación visual • Comunicación visual efectiva • Plan de comunicación
Antropología cultural	Aplicar métodos y técnicas de la antropología, para el desarrollo de habilidades teórico – prácticas.	<ul style="list-style-type: none"> • Generalidades de la antropología • Antropología cultural • Aplicaciones de diseño
Teoría del diseño gráfico	Estudiar, entender e interpretar las distintas propuestas del diseño contemporáneo, como producto de las distintas corrientes del pensamiento. Asimismo, aplicar los fundamentos teóricos en el análisis de objetos gráficos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento contemporáneo y surgimiento y tendencias en el diseño • Teoría y crítica del diseño contemporáneo
Identidad corporativa	Proporcionar al estudiante todas las herramientas conceptuales y metodológicas necesarias, en el	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad visual

	área de identidad corporativa que le permitan: evaluar, sustentar y diseñar tanto una marca como un programa básico de identidad visual de una organización, persona o producto.	<ul style="list-style-type: none"> • La marca • Programa de identidad visual • Manual de identidad visual
Dibujo técnico II	Desarrollar la capacidad mental y fomentar destrezas para ubicar, interpretar y desarrollar construcciones volumétricas; plasmando en diversos sistemas de representación, los elementos del espacio en el plano del dibujo que es bidimensional.	<ul style="list-style-type: none"> • Perspectiva • Perspectiva paralela • Perspectiva en ángulo • Sombras
Técnicas de representación gráfica II	Conocer y aplicar las principales técnicas de representación gráfica introduciendo al estudiante en el manejo de las principales herramientas del trabajo gráfico.	<ul style="list-style-type: none"> • Figura humana • Agua fuerte • Acuarela y témpera
Software de diseño II	Conocer el correcto funcionamiento de las diferentes herramientas de diseño para imágenes de mapa de bits de tipo libre y privativo logrando crear elementos visuales para medios impresos y digitales en donde se denote las habilidades y creatividad de los estudiantes para brindar soluciones a los requerimientos comunicacionales.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de edición de imágenes • Software de manejo de imágenes • Herramientas, paletas, filtros de edición de imágenes
Proyecto integrador I	Aplicar los conceptos básicos del diseño en proyectos gráficos que rescaten la cultura y se justifiquen pragmática, semántica y sintácticamente.	<ul style="list-style-type: none"> • El proyecto gráfico • Diseño andino • Materialización en cerámica

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 2-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a cuarto semestre de ingeniería

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Metodología de la investigación	Mostrar dominio de una concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistemático y práctico de integración de modelos, métodos y técnicas en el proceso de investigación, con la capacidad de determinar la importancia que tiene el conocimiento en el descubrimiento de la ciencia y la sociedad.	<ul style="list-style-type: none"> • El conocimiento • Investigación científica • Métodos y técnicas de investigación • El proyecto de investigación
Estadística	Adquirir conocimientos, habilidades y destrezas que permitan analizar, interpretar y resolver problemas aplicando la estadística descriptiva e inferencial, generar modelos de regresión	<ul style="list-style-type: none"> • Materialización en cerámica • Estadística inferencial • Regresión lineal
Diseño editorial	Conocer los fundamentos de la diagramación y los elementos compositivos, desarrollando las capacidades para diagramar aplicaciones editoriales mediante una actitud profesional basada en la ética frente a la creación de aplicaciones editoriales.	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de la diagramación • Maquetación • Elementos compositivos y tipo de páginas • Normativas y tipos de publicación
Maquetaría	Conocer el mundo de la maquetaría desde el punto de vista del Diseño Gráfico e incentivar a demás el espíritu creativo para la simulación de materiales utilizando elementos del entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de caracterización • Procesos de modelado • Técnicas de modelado
Contabilidad	Fortalecer los conocimientos que genera la contabilidad para que los estudiantes, realicen ejercicios contables básicos, además definir los costos de trabajo para la aplicación de	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la contabilidad • Introducción a los sistemas de contabilidad • Tributación

	presupuestos, y conozcan los principales tributos del país	<ul style="list-style-type: none"> • Determinación de costos y los sistemas de contabilidad por áreas de responsabilidad
Técnicas de representación gráfica III	Conocer las técnicas mixtas, la creación de estilos y el estudio del movimiento, desarrollando la capacidad de representar mediante técnicas mixtas, basada en técnicas de representación gráfica III.	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas mixtas • Creación de estilos y personajes • Representación gráfica de tensión y movimiento
Software de diseño III	Mostrar dominio de una concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistémico y práctico del software de diseño para maquetar y diagramar publicaciones impresas y multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> • Software de diagramación • Maquetación de medios impresos • Maquetación de medios digitales • Software de creación de fuentes
Fotografía I	Mostrar dominio de una concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistémico y práctico de los elementos de la cámara de fotografía y su utilización.	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de la fotografía • Manejo de la cámara • Técnicas fotográficas • Composición fotográfica
Ecodiseño	Dotar al alumno de los conocimientos teóricos básicos para el desarrollo de un diseño ecológico, que incluye la variable ambiental desde la fase de concepción y diseño, con el objeto de reducir el impacto negativo en el medio ambiente, mediante el desarrollo de una opinión crítica y una visión analítica que lidere acciones de mejora ambiental en el entorno profesional.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de ecodiseño • Normativas y procesos nacionales e internacionales • Estrategias del diseño sustentable

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 3-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a quinto semestre de ingeniería.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Programación I	Adquirir los conocimientos de las estructuras de programación fundamentales para resolver de manera eficaz distintos problemas de carácter general, con independencia del lenguaje de programación utilizado, dichas habilidades también servirán para la resolución efectiva de problemas en los que tenga que aplicarse un orden sistemático y finito.	<ul style="list-style-type: none"> • Generalidades • Algoritmos • Diagramación • Arreglos unidimensionales y bidimensionales • Aplicación práctica
Ergonomía	Conocer los conceptos y procesos necesarios para comprender la ergonomía y les permita desarrollar proyectos de diseño gráfico que cumplan con las necesidades del usuario.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de ergonomía • Antropometría • Ergonomía visual • Ergonomía y antropometría aplicada al diseño
Calidad total	Mostrar dominio de una concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistemático y práctico para diagnosticar la calidad de la producción de material impreso y diseñar los procesos de control de calidad para los diferentes tipos de empresas.	(Esta información no reposa en los archivos de la EDG)
Aerografía	Demostrar que la aerografía es una técnica de ilustración importante para el Diseñador Gráfico y ejecutar proyectos gráficos en los campos de la Comunicación Visual.	<ul style="list-style-type: none"> • El aerógrafo • Técnicas de dominio • Técnicas y aplicaciones • Elaboración de proyectos gráficos
Taller de tecnología gráfica	Preparar correctamente el arte final de acuerdo a los requerimientos del proyecto de diseño, considerando los últimos avances tecnológicos de	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de originales • Salidas • Sistemas de impresión • Producción gráfica

	la comunicación gráfica para su producción impresa.	
Fotografía II	Mostrar dominio de una concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistémico y práctico de la fotografía como un complemento en los diversos proyectos de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografía en exteriores • Fotografía en interiores: escenario e iluminación • La fotografía publicitaria
Proyecto integrador II	Integrar los conocimientos de diseño gráfico adquiridos en los semestres anteriores, a través de herramientas conceptuales, metodológicas y tecnológicas concretándolos en proyectos de comunicación visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Metodología proyectual • Proyecto de diseño gráfico: medios impresos

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 4-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a sexto semestre de ingeniería.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Realidad nacional e internacional	Los estudiantes deben obtener un conocimiento objetivo y panorámico sobre la realidad social y económica del país y del mundo, como parte de su formación integral, para que luego en su vida profesional aporten soluciones a los problemas actuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Generalidades sobre sociedad y economía • Organización y situación social y económica del Ecuador. • Bloques socioeconómicos y geográficos del mundo
Programación II	Adquirir el conocimiento científico y técnico de programación orientada a objetos (POO) mediante un enfoque sistemático teórico – práctico logrando destrezas y habilidades para brindar soluciones concretas a problemas reales, empleando un lenguaje adecuado para el efecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al desarrollo de software • Introducción a los lenguajes de programación • Fundamentos de la programación orientada a objetos (POO) • Entorno de desarrollo integrado de software IDE y lenguaje de programación orientado a objetos (LPOO)
Señalética	Proporcionar al estudiante todas las herramientas conceptuales y metodológicas necesarias, en el área de la señalética que le permitan: evaluar, sustentar, planificar y ejecutar un programa señalético tanto externo como interno.	<ul style="list-style-type: none"> • Generalidades de la señalética • Elementos señaléticos • Programa señalético
Ilustración.	Mostrar dominio de la concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistémico y práctico para el desarrollo de ilustraciones capaces de satisfacer a las necesidades	<ul style="list-style-type: none"> • Generalidades de la ilustración • Tipos de ilustración • Estilos de ilustración • Técnicas de ilustración • Proyectos de aplicación
Diseño audiovisual.	Desarrollar habilidades teóricas – prácticas y proporcionar las herramientas por medio de las cuales el futuro diseñador gráfico, sea de provecho para desarrollar soluciones a los problemas de comunicación y en base al conocimiento, aplicar todos los conocimientos teórico-prácticos de las cadenas de producción desarrollando en los estudiantes la capacidad de dominar el manejo del lenguaje audiovisual.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción teórica. • Sonido. • Video • Desarrollo de proyectos
Guiones	Mostrar dominio de una concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistemático y práctico en el proceso de creación de guiones.	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura dramática • Audiovisuales • Historieta o comic y cuento • Cine y televisión • Radio

Optativa I (tipografía)	Crear composiciones y piezas gráficas que comuniquen mensajes y sentimientos a través del diseño tipográfico.	<ul style="list-style-type: none"> • Generalidades • Taller de tipografía digital • Proyecto tipográfico
Marketing estratégico	Mostrar dominio de una concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistemático y práctico para diseñar productos y comunicaciones en función de las características más relevantes de las personas que forman parte del segmento meta	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al marketing • Marketing y diseño gráfico • Fijación del precio de los productos gráficos • Segmentación de mercados • Productos y marcas • Análisis de la competencia • Posicionamiento de marcas

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 5-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a séptimo semestre de ingeniería.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Infografía	Introducir al alumno en el conocimiento de nuevas herramientas de gestión.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de las infografías y clasificación. • Elementos infográficos • Metodología general para el diseño de la infografía
Serigrafía	Demostrar que la serigrafía es una técnica de impresión importante para el Diseñador Gráfico y ejecutar proyectos gráficos en los campos de la comunicación visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales y equipos serigráficos • El proceso de impresión
Diseño web.	Lograr que los estudiantes utilicen los conocimientos adquiridos para crear sitios web basados en estándares que permitan el acceso universal a la información publicada.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño centrado en el usuario • HTML/ CSS • Estándares para la web • Diseño y desarrollo de sitios web • Gestores de contenido
Optativa II (técnicas del pensamiento creativo)	Aplicar los diferentes procesos y técnicas de generación de ideas en la resolución de problemas, a través de la identificación de las herramientas necesarias para trabajar creativamente incrementando de esta forma la competitividad, las cuales permitan obtener ideas innovadoras.	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Técnicas para la generación de ideas • Desarrollo práctico de la creatividad
Proyecto integrador III	Conocer y definir los procesos de la realización televisiva, a través de su fundamento teórico – práctico desarrollando las destrezas y habilidades necesarias en este campo	<ul style="list-style-type: none"> • Problematización • Planificación de diseño multimedia • Validación
Video y TV I	Mostrar dominio de una concepción científica mediante un enfoque teórico, sistémico y práctico del análisis, planificación y producción de proyectos audiovisuales.	<ul style="list-style-type: none"> • El video y la televisión • EL lenguaje visual • Preproducción • Realización • Montaje
Estrategias publicitarias	Mostrar dominio de una concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistémico y práctico para conocer el ámbito de desarrollo de la publicidad y aprender a planificar y generar ideas publicitarias, basadas en el conocimiento de las características de los clientes potenciales	<ul style="list-style-type: none"> • Publicidad – generalidades • Planeación publicitaria • Estrategias publicitarias • Principios del diseño publicitario

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 6-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a octavo semestre de ingeniería.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Envases y embalajes	Manejar los conceptos fundamentales del diseño de packaging, así como en los elementos y herramientas que permitan al diseñador gráfico operar en el área.	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos teóricos del envase • Packaging y Branding • Packaging y marketing • Componentes del packaging • Proceso de diseño
Animación 2d	Conocer y aplicar los principios y fundamentos de la animación en dos dimensiones mediante el manejo apropiado de herramientas digitales que permitan la generación de proyectos que solucionen problemas de la sociedad.	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos y principios de la animación • Software de animación 2D • Animación de personajes
Video y televisión II	Desarrollar la habilidad creativa de los estudiantes en el desarrollo de programas informativos y entretenimientos mediante la aplicación ética de cada uno de los conocimientos y destrezas adquiridas durante el presente periodo.	<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación y escenografía • Producción de videos publicitarios y de entretenimiento • Producción documental • Producción en televisión
Optativa III (piezas cerámicas)	Manejar técnicas, materiales e instrumentos en la creación de objetos cerámicos, que le permitan al diseñador desarrollar sus habilidades y destrezas manuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la arcilla • Moldeado manual • Cerámica torneada
Diseño publicitario	Desarrollar propuestas reales, partiendo de la técnica, principios y procesos de diseño, comunicación visual y proceso creativo para las campañas publicitarias de diversa índole	<ul style="list-style-type: none"> • Marco conceptual • Conceptualización y creatividad • Campañas publicitarias
Ética profesional	Mostrar dominio de una concepción científica, mediante un enfoque teórico, sistémico y práctico.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Individuo y sociedad • Actos humanos

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 7-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a noveno semestre de ingeniería.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Merchandising	Proyectar soluciones gráficas profesionales en la presentación de locales comerciales, sus productos y servicios en el punto de venta utilizando herramientas, tendencias y conceptos técnicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización • Medios de acción y nuevas tendencias • Arquitectura exterior • Arquitectura interior
Didáctica del diseño	Desarrollar productos gráficos y audiovisuales enmarcados en la función didáctica del diseño, a través de multimedios, respondiendo a las necesidades de las áreas sociales y culturales.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos generales de didáctica • La función didáctica • Recursos didácticos
Diseño de tesis	Guiar el desarrollo del anteproyecto del trabajo de titulación, como resultado de la comprensión de: herramientas conceptuales, metodológicas y procedimentales necesarias para que el estudiante desarrolle una propuesta de acuerdo con las modalidades de graduación de la carrera.	<ul style="list-style-type: none"> • Reglamentos y proceso de titulación • Opciones de titulación • Desarrollo del anteproyecto
Emprendimiento	Introducir las primeras competencias de conocimiento y de habilidad para el emprendimiento y gestión de empresas, que	<ul style="list-style-type: none"> • Generalidades del emprendimiento • La empresa y sistema administrativo • El plan de negocios

	permitirá fomentar en el alumno la curiosidad y su interés por el mundo empresarial	
Modelado y animación 3d I	Potenciar y fortalecer las capacidades de los estudiantes, mediante la aplicación ética de fundamentos y técnicas para la construcción de modelos y animaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Modelado 3D • Materiales, iluminación y render • Animación 3D
Optativa IV (gestión de comunidades digitales)	Capacitar al diseñador gráfico en el conocimiento y desarrollo de sus habilidades y destrezas para gestionar comunidades digitales uno de los principales recursos en el proceso de creación gráfica.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos • Servicios y herramientas • Gestión de comunidades digitales
Proyecto integrador IV	Profundizar en el proceso de diseño gráfico, en la solución de problemas concernientes al área visual enfocados en propuestas, temáticas, con una metodología especializada y sustentadas en conocimientos y habilidades adquiridas en semestres anteriores.	<ul style="list-style-type: none"> • Problematización en el área social o cultural • Desarrollo de proyecto • Validación

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 8-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a décimo semestre de ingeniería.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Legislación del diseño	Dotar al estudiante de la información necesaria que le permita respetar las leyes, reglas y normativas que rigen el diseño gráfico nacional e internacional	<ul style="list-style-type: none"> • Derecho constitucional y personal • Relación entre el diseño gráfico y las leyes • Legislación para el diseño gráfico
Diseño gráfico integral	Profundizar en el proceso de diseño gráfico la solución de problemas concernientes a necesidades de la sociedad basado en el estudio del diseño generativo, con una metodología especializada y sustentadas en conocimientos y habilidades adquiridas en semestres anteriores.	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación • Creación • Producción
Portafolio profesional	Desarrollar un portafolio profesional impreso y digital, con las herramientas y medios de difusión adecuados, en el que se evidencie la adquisición de conocimientos y destrezas, con el fin de involucrarse en la sociedad.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización de la hoja de vida y portafolio • Desarrollo del portafolio • Entrevista de trabajo • Normas de urbanidad
Modelado y animación 3d III	Introducir a los alumnos de manera óptima acerca del proceso de animación de personajes orgánicos Potenciar y fortalecer las capacidades de los estudiantes mediante la aplicación ética de fundamentos	<ul style="list-style-type: none"> • Modelado de escenarios y personajes • Animación de personajes • Mecánica y dinámica
Optativa V (realidad aumentada)	Comprender la estructura de los sistemas de realidad aumentada más generales y complejos, para emplear su uso basándose en los fundamentos de modelado 3D y diseño en la elaboración de piezas gráficas y visualizadas en realidad aumentada, asumiendo una actitud creativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la realidad aumentada • Arquitectura y funcionamiento • Desarrollo del proyecto
Formulación, evaluación y gestión de proyectos	Mostrar eficiencia, seguridad, ética y capacidad en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico que evidencien actividades.	<ul style="list-style-type: none"> • Marco conceptual de proyectos • Estudio de mercado, técnico y financiero • Evaluación del proyecto.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

- **Pensum licenciado (rediseño)**

El pensum definido para la obtención del título de licenciatura está vigente en los estudiantes que se encuentran cursando primer semestre de la carrera, los cuales obtendrán dicho título a partir del período octubre 2021 – marzo 2022. Las asignaturas y los contenidos correspondientes a este pensum son los siguientes:

Tabla 9-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a primer semestre de licenciatura.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Matemática	Aplicar propiedades y conceptos de las matemáticas, mediante técnicas y métodos de solución de problemas de la matemática básica.	<ul style="list-style-type: none"> • Lógica proposicional • Teoría de conjuntos • Conjunto de los números naturales • Conjunto de los números reales • Relaciones y funciones
Dibujo técnico	Representar los objetos de una, dos y tres dimensiones con precisión tal como se presentan en la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Trazo de figuras planas regulares • Trazo de curvas • Trazo de letras • Uso de escalas y acotaciones
Comunicación oral, escrita y digital	Desarrollar exposiciones orales, escritas y digitales que muestren niveles altos de legibilidad e inteligibilidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio y organización de la información • Comunicación efectiva • La comunicación • La comunicación oral • La comunicación digital
Diseño bidimensional	Elaborar propuestas gráficas con formas básicas debidamente sustentadas en la teoría del diseño bidimensional.	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos del diseño bidimensional • Teoría del color • Leyes de la percepción y categorías compositivas
Dibujo artístico	Representar fielmente el entorno a través de técnicas y herramientas artísticas.	<ul style="list-style-type: none"> • Perspectivas, luces y sombras • Naturaleza muerta • Vegetales y animales • Paisajes urbanos y naturales
Software gráfico I	Generar alternativas de solución a problemas gráficos, utilizando técnicas vectoriales digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Entorno del software de vectores • Diseño vectorial • Aplicaciones vectoriales
Realidad nacional e internacional	Identificar indicadores sociales, económicos, ambientales de las diferentes latitudes del mundo y del Ecuador Caracterizar los recursos renovables y no renovables de los diversos países del mundo en su evolución histórica y prospectiva	<ul style="list-style-type: none"> • La sociedad y el contexto interno y externo • Organismos de coordinación y control mundial, regional y local • Análisis histórico y prospectivo de la realidad socio económica de Ecuador, Latinoamérica y el mundo

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 10-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a segundo semestre de licenciatura.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Geometría plana y descriptiva	Familiarizar al estudiante con los principios y conceptos básicos de la geometría y sus aplicaciones para que adquiera destreza y dominio de las técnicas de representación espacial.	<ul style="list-style-type: none"> • Principios y contenidos básicos de la geometría descriptiva • Rectas y superficies en el espacio.
Técnicas de representación artística	Concretar con alta calidad visual ideas u objetos en soportes y materiales diversos	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas secas • Técnicas húmedas • Técnicas mixtas
Comunicación visual	Plantear estrategias de comunicación visual para la solución de problemas específicos.	<ul style="list-style-type: none"> • La comunicación • La imagen visual • Percepción • Lectura de imagen
Software gráfico II	Optimizar la presentación digital de imágenes mediante diversas técnicas y herramientas.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes y tipos • Entorno del software para tratamiento de imágenes • Tratamiento de imágenes • Aplicaciones • Herramientas para la creación de fuentes
Diseño tridimensional	Aplicar las técnicas tridimensionales para la creación de elementos visuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Diseño tridimensional • Estructuras • Aplicaciones
Historia del arte	Identificar la pertenencia de cualquier expresión artística	<ul style="list-style-type: none"> • El arte como expresión humana en el espacio y en el tiempo, y el objeto artístico

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 11-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a tercer semestre de licenciatura.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Semiótica	Sustentar un proyecto de diseño gráfico en función del significado de sus elementos	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación humana y semiótica • Niveles y clasificación de la semiótica • Significación • Los signos visuales
Guiones	Crear varios tipos de guiones originales y estructurados como base para la elaboración de diferentes productos audiovisuales	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura dramática • Audiovisuales • Radio • Cine y televisión • Historieta, comic, cuento.
Tipografía	Diseñar tipografías creativas e innovadoras para aplicaciones gráficas	<ul style="list-style-type: none"> • Historia • Familias tipográficas • Lettering • Aplicación.
Software de animación 2D	Generar animaciones 2D funcionales y estéticas, utilizando técnicas y herramientas adecuadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción y software de animación • Técnicas de animación de objetos y personajes producción de un corto animado
Historia del diseño	Reconocer el trabajo del diseño en el Ecuador y el mundo, mediante sus rasgos visuales y producciones representativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del diseño desde el período Medieval hasta el siglo XVIII • Desarrollo del Diseño Moderno

		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del diseño gráfico contemporáneo latinoamericano y ecuatoriano.
Teoría y metodología del diseño	Diferenciar las corrientes, modelos, teorías y metodologías involucradas en el proceso de creación del diseño gráfico	<ul style="list-style-type: none"> • Corrientes del pensamiento • Fenómeno de masas • Industrias culturales • Artes, artesanías y diseño.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 12-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a cuarto semestre de licenciatura.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Tecnologías gráficas	Identificar los materiales, maquinaria y procesos utilizados en el proceso de impresión convencional y no convencional.	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de impresión convencionales y no convencionales • Producción de originales • Salidas • Manipulados • Producción gráfica
Fundamentos fotográficos	Aplicar los fundamentos básicos de la fotografía para la presentación de un producto visual	<ul style="list-style-type: none"> • Las bases de la fotografía/ digital – analoga • El manejo de la cámara fotográfica • La elaboración de la imagen • Iluminación básica
Cultura y saberes ancestrales	Caracterizar las diferentes manifestaciones de cultura, género e interculturalidad ecuatorianas. Fortalecer la inclusividad de género e interculturalidad en la educación politécnica	<ul style="list-style-type: none"> • Culturas mundiales, regionales y locales • Características y evolución • El género de la evolución cultural • Legislaciones nacionales, mundiales y el género • La educación superior y politécnica con relación a la inclusión de género • La interculturalidad local y nacional.
Ilustración manual	Elaborar alternativas de solución empleando recursos y técnicas de ilustración manual	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Técnicas de ilustración • Aplicación del proceso de ilustración • Aplicaciones prácticas
Diseño de medios impresos	Desarrollar propuestas gráficas de páginas, utilizando todos los elementos y criterios compositivos que generen un producto de alto nivel visual	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de medios impresos • Elementos compositivos • Estructura de una página • Tipos de página
Identidad corporativa	Planificar programas de identidad visual, fundamentados n criterios semánticos, pragmáticos y sintácticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de identidad corporativa • El programa de identidad corporativa visual • La marca • Desarrollo de un programa de identidad visual

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 13-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a quinto semestre de licenciatura.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Ilustración digital	Elaborar alternativas de solución empleando recursos y técnicas de ilustración digital	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Técnicas de ilustración digital • Aplicación del proceso de ilustración • Aplicaciones prácticas
Fotografía publicitaria	Realizar fotografías temáticas destinadas a aplicarse en un producto publicitario	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de diseño fotográfico • Visión publicitaria • Tendencias publicitarias • Iluminación avanzada
Serigrafía y aerografía	Materializar ideas mediante las técnicas serigráfica y aerográfica con alto dominio de materiales, estilos y equipo	<ul style="list-style-type: none"> • La serigrafía y sus elementos • El proceso de impresión • El aerógrafo • Técnicas de dominio • Técnicas de aplicación: puntos, líneas, planos, degradados, fusiones • Máscaras: sueltas y fijas • Aplicaciones prácticas.
Estadística aplicada a la investigación	Aplicar las propiedades y conceptos de la estadística	<ul style="list-style-type: none"> • Estadística descriptiva • Estadística inferencial • Regresión lineal • Intervalos de confianza • Prueba de hipótesis
Ética y legislación del diseño	Reconocer los derechos y obligaciones que el licenciado en diseño gráfico tiene desde su profesión hacia su entorno social y natural, enmarcado en la filosofía y leyes éticas que sustentan su formación	<ul style="list-style-type: none"> • Ética y la educación superior • Historia y filosofía de la ética • La axiología según la UNESCO • La moral • Los actos humanos • Ética profesional, ley de comunicación • Legislación para el diseño gráfico • Relación entre el diseño gráfico y las leyes
Marketing estratégico	Identificar los segmentos de mercado como base para la creación de productos y servicios de una manera estratégica, capaz de persuadir al consumidor.	<ul style="list-style-type: none"> • Marketing, comportamiento del consumidor y segmentación de mercados • Competitividad y posicionamiento • Plan estratégico de marketing • Branding

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 14-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a sexto semestre de licenciatura.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Modelado y animación 3D I	Emplear el recurso del modelo y animación 3D para el desarrollo de ideas	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al modelado • Software para modelado • Modelado básico • Movimiento • Escenarios
Diseño audiovisual I	Utilizar técnicas multimedia para la solución de problemas de comunicación audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos específicos del diseño audiovisual • Elementos compositivos del diseño audiovisual • Lenguaje audiovisual

		<ul style="list-style-type: none"> • Cadena de producción • Visión comercial – social y artístico
Señalética	Proponer sistemas señaléticos, adaptados al: usuario, espacio de acción e identidad de un lugar determinado	<ul style="list-style-type: none"> • Definición e historia de la señalética • Características y funciones • Códigos, soportes y señales • Premisas de la señalética • El programa señalético
Packaging	Realizar propuestas de diseño de packaging con criterios de pertinencia y pertinencia con: el producto que contiene, el público al cual se dirige y su entorno social – ambiental	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización, clasificación e historia del envase • Packaging y marketing • Elementos compositivos • Características, requisitos y funciones • Proceso de diseño
Epistemología y metodología de la investigación	Plantear un anteproyecto sustentado en la epistemología de la investigación. Aplicar métodos, técnicas e instrumentos de investigación en la ejecución de un proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Evolución del conocimiento y la ciencia • El conocimiento científico y tecnológico • Corrientes educativas y la evolución del conocimiento. • El conocimiento contemporáneo • Horizontes epistemológicos de la ciencia

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 15-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a séptimo semestre de licenciatura.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de formato de sílabos del período abril – agosto 2017)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Diseño audiovisual II (prácticas pre profesionales)	Diseñar planes y proyectos que integren las etapas de los procesos de producción del diseño gráfico en sus diferentes áreas Desarrollar productos multimedia como resultado del proceso de producción y postproducción digital	<ul style="list-style-type: none"> • Géneros y formatos de TV • Producción comercial para TV y web • Preproducción • Rodaje • Postproducción digital
Taller de ecodiseño	Desarrollar propuestas gráficas que aporten en la solución de un problema medio ambiental utilizando elementos ecológicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Definición y caracterización • Normativas nacionales e internacionales • Impacto de las industrias gráficas • Estrategias de diseño sustentable • Proyecto aplicativo
Auditoría de diseño e imagen	Evaluar la pertinencia de diseños, con respecto a la empresa u objeto y su público, determinando la correspondencia de la identidad vs la imagen	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis situacional • Análisis de públicos • Briefing • Pertinencia de medios • Pertinencia de mensajes
Modelado y animación 3D II	Emplear el recurso del modelado y animación 3D II para el desarrollo de proyectos de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Creación y caracterización de personajes • Animación de personajes
Estrategias publicitarias	Planificar estrategias para el desarrollo de campañas publicitarias, acorde a públicos objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Publicidad • Tono de publicidad • Comportamiento de públicos objetivos • Estrategias para la publicidad • Motivaciones

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 16-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a octavo semestre de licenciatura.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de la actualización curricular)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Diseño web	Diseñar páginas web con una interfaz que responda con eficiencia a la usabilidad, funcionalidad y estética	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño centrado en el usuario • Lenguajes de programación web • Estándares para la web • Desarrollo de aplicaciones web dinámicas
Taller de diseño publicitario (prácticas pre profesionales II)	Desarrollar campañas publicitarias como resultado de un proceso estructurado y coherente con criterios de: diseño, estudios publicitarios y mensajes claves	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de diseño publicitario • Proceso creativo comunicacional • Campañas publicitarias
Prácticas preprofesionales III (prácticas de servicio a la comunidad)	Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera académica	<ul style="list-style-type: none"> • Impresos • Publicidad • Packaging • Identidad corporativa • Audiovisuales
Formulación, evaluación y gestión de proyectos	Formular proyectos de diseño gráfico que aporten al desarrollo cultural, económico y social del país	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos • Estudio de mercado • Estudio técnico • Estudio financiero • Evaluación de proyectos

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

Tabla 17-1: Contenidos de las asignaturas correspondientes a noveno semestre de licenciatura.

ASIGNATURA	OBJETIVO (tomado de la actualización curricular)	UNIDADES (tomado de la actualización curricular)
Taller de diseño socio-cultural	Desarrollar propuestas gráficas que aporten en la solución de problemas sociales utilizando elementos de identidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de públicos • Investigación de culturas • Metodología de diseño • Proyectos de aplicación
Didáctica del diseño	Desarrollar recursos y planificaciones destinadas a capacitaciones a diferentes públicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de didáctica • Entorno de aprendizaje • Métodos y recursos didácticos • Diseño de material didáctico
Trabajo de titulación	Desarrollar el trabajo de titulación escogido para la obtención del título profesional	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de creación de productos o presentaciones artísticas • Metodología para la sistematización de experiencias prácticas de investigación y/o intervención

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO.

2.1. Tipo de investigación

2.1.1. *Descriptiva y cualitativa.*

La investigación llevada a cabo busca el análisis y la identificación de las habilidades existentes y necesarias de los estudiantes de la EDG, analizando las mismas de manera periódica en base a las prácticas preprofesionales desarrolladas por los mismos.

Además de la identificación de las habilidades de los estudiantes de la carrera se logrará reconocer los conocimientos que están adquiriendo y son útiles a través del pensum de estudios planteado, todo esto con la finalidad de identificar necesidades de formación complementarias y el mejoramiento en el dictado de las asignaturas, aportando a su vez con información útil para un mejor desarrollo del pensum de estudios que va a ser aplicado a los licenciados.

2.2. Métodos de investigación

2.2.1. *Método analítico-sintético.*

El análisis objetivo de las habilidades de los estudiantes a través de la encuesta permite identificar su desempeño en el desarrollo de sus prácticas preprofesionales ayudando a demostrar que los conocimientos impartidos en las diferentes asignaturas están siendo bien desarrollados y aplicados.

El método permite establecer de manera correcta y específica los conocimientos que aportarán a que el perfil profesional del diseñador gráfico de la EDG contenga todo lo necesario para que los estudiantes terminen su formación con el desarrollo de las habilidades necesarias para su desempeño profesional exitoso.

2.3. Técnicas de investigación

2.3.1. Encuesta.

En esta investigación se encuestó a los estudiantes que se encontraban realizando sus prácticas preprofesionales, para lo cual fue solicitada la lista de los lugares en donde se encontraban desarrollándolas, así como los nombres de los estudiantes que las estaban realizando; también se realizó una encuesta dirigida a los responsables de las empresas o instituciones; esto con la finalidad de obtener ambos puntos de vista.

2.4. Instrumentos de investigación

Para llevar a cabo las encuestas se empleó un cuestionario, el cual contenía preguntas abiertas, con la finalidad de obtener los diferentes puntos de vista de los estudiantes y de los encargados de las prácticas preprofesionales, mediante ellas se buscó conocer y analizar posteriormente la diversidad de trabajos de diseño en los que están desempeñándose y también conocer las necesidades que han permitido identificar los conocimientos a mejorar.

Por otro lado, se elaboró un documento de apoyo en el cual se mostraban las diferentes asignaturas y sus contenidos para que en ellos se puedan guiar y responder de manera más acertada a las preguntas del cuestionario planteadas.

- El cuestionario de la encuesta dirigida a los estudiantes de la escuela de diseño gráfico de la ESPOCH que se encontraban realizando sus prácticas preprofesionales, contiene los siguientes ítems:
 1. Identifique 5 temas teóricos y 5 prácticos recibidos en las diferentes asignaturas cursadas a lo largo de la carrera; que han sido una fortaleza en la realización de sus prácticas.
 2. Identifique 5 temas teóricos y 5 prácticos en las diferentes asignaturas cursadas a lo largo de la carrera, que NO recibió y considera se debería impartir para un mejor desenvolvimiento de sus prácticas.
 3. ¿Cuáles son las correcciones que se están realizando a su trabajo en el lugar donde se encuentra realizando sus prácticas?

- El cuestionario de la encuesta dirigida a los responsables de las instituciones o empresas en donde se encontraban realizando las prácticas preprofesionales los estudiantes de la escuela de diseño gráfico, contiene los siguientes ítems:
 1. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades que ha encontrado en los estudiantes que están realizando prácticas pre profesionales en su institución o empresa?
 2. ¿Cuál es la demanda de trabajos de diseño gráfico que usted considera existe en la actualidad? Enlístelos
 3. ¿Cuáles son las necesidades de conocimiento que requiere su empresa o institución que tengan los estudiantes que se encuentran realizando sus prácticas pre profesionales?

2.5. Población y muestra

La población de estudio está conformada por los alumnos y los encargados de las empresas o instituciones en donde se han realizado las prácticas preprofesionales, durante tres períodos: abril 2016–agosto 2016, octubre 2016–marzo 2017 y abril 2017– agosto 2017; y correspondientemente a las empresas o instituciones en donde ellos se encontraban realizando sus prácticas.

2.5.1. Alumnos practicantes de la EDG

En los períodos de estudio 119 estudiantes de la EDG se encontraban realizando sus prácticas, se pretendió hacer la encuesta al 100% de la población, pero debido a problemas de contacto, coincidencias de horario y principalmente predisposición por colaborar a esta investigación, se obtuvo únicamente información de 100 estudiantes. Dicha muestra es muy válida ya que corresponde al 84% del total, considerando que, si se aplica un cálculo de la muestra, los estudiantes a encuestar debían haber sido:

- Cálculo del tamaño de la muestra (n)

$$n = \frac{P(1 - P)}{\frac{e^2}{Z^2} + \frac{P(1 - P)}{N}} \quad n = \frac{0,5(0,5)}{\frac{0,04^2}{2,05^2} + \frac{0,5(1 - 0,5)}{119}}$$

n=100 estudiantes.

Nivel de confianza (Nc) = 96%

Error muestral (e) = 0,04

Desviación típica (Z) = 2,05

Aceptación (P) = 0,5

Rechazo (1-P) = 0,5

2.5.2. *Empresas e instituciones en las cuales se realizan las prácticas preprofesionales.*

En los períodos de estudio los estudiantes estaban realizando sus prácticas preprofesionales en 35 empresas e instituciones, de igual manera se consideró encuestar al 100% de la población, pero debido a problemas de contacto, predisposición por colaborar a esta investigación y con la finalidad de obtener solamente información relevante y objetiva desde el ámbito del diseño gráfico, 6 de las empresas fueron descartadas, obteniéndose únicamente información de 25 empresas. Dicha muestra es muy válida ya que corresponde al 71% del total, considerando que, si se aplica un cálculo de la muestra, las empresas e instituciones a encuestar debían haber sido:

- Cálculo del tamaño de la muestra (n)

$$n = \frac{P(1-P)}{\frac{e^2}{Z^2} + \frac{P(1-P)}{N}} \quad n = \frac{0,5(0,5)}{\frac{0,09^2}{1,69^2} + \frac{0,5(1-0,5)}{35}}$$

n=25 empresas e instituciones

Nivel de confianza (Nc) = 91%

Error muestral (e) = 0,09

Desviación típica (Z) = 1,69

Aceptación (P) = 0,5

Rechazo (1-P) = 0,5

A continuación se presenta una caracterización de las empresas, considerando campos de inserción de acuerdo a lo siguiente: estudios de diseño gráfico o agencias de publicidad (aquellas dedicadas a la creación de estrategias de comunicación), imprentas (aquellas dedicadas a satisfacer necesidades integrales en material de impresión); televisión, radio, periódicos (dedicados a informar, educar, transmitir, entretener, formar opinión, enseñar, controlar, etc.), editoriales (aquellas dedicadas a la edición de libros), centros culturales (aquellos dedicados a mantener actividades que promueven la cultura entre sus habitantes), instituciones educativas (aquellas dedicadas a formar, de manera global o más específica, a las personas de distintas edades que acuden a él). Además, se identificó las áreas de diseño gráfico en las que los estudiantes realizan sus prácticas, lo que permitirá caracterizar las actividades que desempeñan los practicantes; es importante mencionar que se observó algunas actividades que no fueron enunciadas pero que a veces son encomendadas a los estudiantes, mismas que no tienen nada que ver con la práctica preprofesional, actividades como: sacar copias, ordenar estantes, responder

correos, atender llamadas, redactar oficios. Lamentablemente no hay evidencia de lo anterior, pero si existen, lo bueno que en un porcentaje mínimo.

Tabla 1-2: Caracterización de los lugares donde se desarrollaron las prácticas preprofesionales en los períodos de estudio.

CAMPO	EMPRESA/ INSTITUCIÓN	ÁREAS DE DISEÑO
Estudios de diseño gráfico o agencias de publicidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Publicidad Escobar Castro. • Mejía Agencia de Publicidad. • Orange 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño publicitario • Diseño web • Identidad corporativa • Diseño editorial
Imprentas	<ul style="list-style-type: none"> • Grafi-K • Milenium • Graficas Lluman • Graficas Alarcon • Kidam • Offset Riobamba • Editex • Detalles Gutenberg • Bigcopy • AECH 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño publicitario • Diseño editorial • Diseño web • Identidad corporativa
Televisión, radio, periódicos.	<ul style="list-style-type: none"> • TVS Canal 13. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño audiovisual • Diseño publicitario
Editoriales	<ul style="list-style-type: none"> • Editorial jurídica DSAYP • Editorial Multicolor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño editorial
Centros culturales	<ul style="list-style-type: none"> • Casa de la Cultura 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño publicitario • Diseño web • Identidad corporativa • Diseño editorial
Instituciones	<ul style="list-style-type: none"> • GAD Riobamba • Municipio Riobamba-Gestión turística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño publicitario • Diseño web • Identidad corporativa • Diseño editorial
Instituciones educativas	<ul style="list-style-type: none"> • Centro de Diseño Gráfico y Producción Digital. • Escuela de Diseño Gráfico. • CIMOGSYS-ESPOCH. • Centro de investigaciones ESPOCH. • Taller de serigrafía-ESPOCH • Centro Tutorías FIE. • Centro Diseño Gráfico y Producción Digital • Grupo de Investigación y Modelado 3D • Proyecto “La Vestimenta” ESPOCH-EDG • Investigación Patrimonio Cultural INMATE • Grupo de investigación MSA-FIE. • CONDUESPOCH • Proyecto- Escuela de Marketing ESPOCH 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño publicitario • Diseño web • Identidad corporativa • Diseño editorial • Diseño audiovisual • Señalética
Empresas privadas	<ul style="list-style-type: none"> • BUGA-SPORTS • VISUALGEN 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño publicitario • Diseño web
Ejercicio libre.	<ul style="list-style-type: none"> • David Feria 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño publicitario • Diseño web • Identidad corporativa

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH

En base a los datos de la tabla se puede evidenciar que la demanda de diseño no solamente está en aquellos campos dedicados al diseño gráfico específicamente, sino también en otras instituciones y empresas no relacionadas al diseño pero que requieren de un profesional en esta área. Además, podemos identificar que la mayoría de los practicantes están desarrollando sus actividades dentro de la ESPOCH.

2.6. Pasos del proceso de investigación

La investigación está basada en los puntos de vista tanto de los estudiantes como de los responsables de las empresas o instituciones en donde los mismos realizaron sus prácticas preprofesionales y a su vez permitieron analizar de manera objetiva la situación actual del pensum de estudios de la carrera frente a la necesidad del medio; comprobando de esta manera cuales han sido las habilidades que han logrado obtener a partir de dicha formación.

Para lograr obtener la información necesaria para el mejoramiento de las habilidades que el diseñador gráfico de la EDG de la ESPOCH debe poseer se dio lugar a una serie de pasos que han permitido la recolección de los datos necesarios para llevar a cabo este proyecto:

1. Recopilación de información del pensum de estudios de la carrera y de los estudiantes que se encontraban realizando sus prácticas preprofesionales mediante solicitud de la lista de sus nombres y de los lugares en donde las estaban realizando.
2. Elaboración del perfil de habilidades de los estudiantes de la EDG en base al pensum de estudios de la carrera en comparativa con los pensum de estudios de diseño de otras universidades del país; asociando esta información a su vez con los objetivos de las asignaturas y con los tipos de habilidades que existen de acuerdo con La Organización Mundial de la Salud y con las habilidades específicas dentro del ámbito laboral.
3. Desarrollo de encuestas basadas en la búsqueda de las fortalezas y falencias de los conocimientos de las diferentes asignaturas y en las necesidades de formación que el campo profesional requiere de los mismos.
4. Identificación de correcciones que se están realizando en el trabajo de los estudiantes que se encuentran realizando sus prácticas
5. Identificación de las habilidades con las que se están desarrollando los estudiantes de la EDG en sus prácticas.

6. Identificación de los requerimientos que el campo laboral demanda de los estudiantes de la EDG para su mejor desempeño
7. Análisis de las necesidades de formación complementaria de los estudiantes de la EDG que están siendo requeridas en el campo laboral
8. Elaboración de tablas y gráficas que permiten la comprobación y análisis de los resultados, obteniendo datos específicos sobre las asignaturas a ser tomadas en cuenta para reestructuraciones o para refuerzos de sus conocimientos.
9. Ejecución de un perfil profesional basado en las habilidades que deberían estar siendo adquiridas a través del pensum de la carrera, en comparativa a su vez con los perfiles profesionales de otras universidades del país en los que también es ofertada la misma.
10. Elaboración de las conclusiones necesarias sobre los resultados obtenidos para así aportar en el mejoramiento de la carrera y el desarrollo exitoso de las habilidades de los profesionales que obtendrán su título a través de esta carrera en la ESPOCH.
11. Comprobación de la hipótesis mediante el análisis comparativo obtenido a partir de las falencias y necesidades de formación encontradas en los conocimientos.

2.7. Metodología para la comprobación de hipótesis

La metodología llevada a cabo para la comprobación de la hipótesis está basada en el método cualitativo, el cual permitió el análisis de la situación actual de los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades llevadas a la práctica profesional; dentro de este análisis se consideraron los siguientes aspectos para la comprobación de la hipótesis.

- a. Análisis lógico, racional y comparativo de los datos cualitativos obtenidos a lo largo del desarrollo de toda la investigación, tomando como indicadores a las falencias, a las necesidades del quehacer gráfico y a las necesidades de formación complementarias, encontradas en los temas de las diferentes asignaturas del pensum de estudios.
- b. Agrupación de las diferentes habilidades de software identificadas a partir de los indicadores.

- c. Elaboración de gráficas poniendo a consideración las variables de la hipótesis, denotadas por la necesidad y las habilidades, realizando un análisis comparativo entre la demanda de habilidades de software frente a cualquier otro tipo de habilidad.

- d. Interpretación de los resultados de esta metodología comprobando a nivel global que los mismos permiten evidenciar cual es la necesidad de habilidades del medio en el que se desarrollan los estudiantes de diseño gráfico en la realización de sus prácticas preprofesionales y comprobando de esta manera la hipótesis planteada.

El uso de esta metodología permitió interferir y proponer la modificación y reconocimiento de las falencias de conocimiento que mejorarán la realidad actual del estudiante de la EDG y del futuro profesional.

CAPÍTULO III

3. RESULTADOS

La Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH se encuentra comprometida con el desarrollo de profesionales idóneos, capaces y competentes que buscarán mediante su trabajo ser un aporte a la sociedad, dentro de ello y basando esta investigación en un pensum de estudios estructurado con la finalidad de aportar con todos los conocimientos que el medio espera de un estudiante graduado de la EDG, se presentan a continuación los resultados de un sondeo a los estudiantes que se encontraban realizando sus prácticas preprofesionales siendo ellos uno de los reflejos del desempeño de la carrera, los resultados obtenidos muestran aspectos fundamentales manejados en el pensum de estudios y otros aspectos a ser fortalecidos; este análisis y sus resultados se fundamentan tanto en el periodo en el que fueron realizados, así como en la necesidad del quehacer gráfico que las empresas e instituciones requerían de los estudiantes en ese momento, por lo que dichos resultados son a breves rasgos sus puntos de vista y son la muestra de que la carrera como tal se está desempeñando a su vez con un pensum de estudios acorde a las necesidades del medio; por lo que no son una crítica al desempeño docente de la carrera.

3.1. Habilidades del diseñador gráfico actual a partir de la formación en la EDG de la ESPOCH.

De acuerdo con los objetivos planteados en cada una de las asignaturas y a los tipos de habilidades, se identifica que, en la formación profesional, los estudiantes adquirirán las siguientes habilidades.

Tabla 1-3: Habilidades del diseñador gráfico actual a partir de la formación de la EDG.

TIPO	HABILIDAD
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none">• Capacidad de desarrollo de procesos de diseño basados en fundamentos que permiten dar acción a la solución de un problema de comunicación.
Social	<ul style="list-style-type: none">• Facilidad para mantener una predisposición acertada al relacionarse con otras personas
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none">• Capacidad para persuadir mediante el análisis del cliente o consumidor logrando la identificación correcta de la necesidad a satisfacer.• Facilidad para transmitir la identidad de una organización, persona o producto de manera sustentable.
Manual	<ul style="list-style-type: none">• Facilidad en el desarrollo de productos gráficos implementando técnicas manuales que mejoran la capacidad de representación de un mensaje.
Mecánica	<ul style="list-style-type: none">• Agilidad de uso de diferentes herramientas digitales que permiten el mejoramiento y acabado de las piezas gráficas.

Científica	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para construir mensajes visuales basados en procesos investigativos, cuyo resultado esté constituido con mente crítica y constructiva. • Aptitud para investigar, planificar, y diseñar productos de diseño a la vanguardia de las necesidades y bajo los requerimientos que cada institución tiene instaurados.
Lingüística	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para desarrollar el trabajo enmarcado en el respeto a las leyes, reglas y normativas que rigen el diseño gráfico nacional e internacional.
Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Agilidad para combinar procesos y técnicas de creatividad en el desarrollo de piezas gráficas únicas y con identidad.
Liderazgo y administración	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de liderazgo y organización
Otras	<ul style="list-style-type: none"> • Facultad para desarrollar proyectos de diseño basados en el mejoramiento ambiental, con criticidad y visión analítica de los resultados del trabajo profesional realizado. • Capacidad en el manejo ético y eficiente de información que permita el desarrollo de publicidad adecuada. • Aptitud para construir modelos y animaciones que puedan ser aplicados en cualquier ámbito, solucionando de esta manera el problema de comunicación planteado. • Facultad para plasmar ideas mediante el empleo de serigrafía o aerografía con un amplio dominio de sus técnicas.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Archivos de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH.

El pensum de estudios de la EDG, forma estudiantes que desarrollan mediante el mismo habilidades de todo tipo que le permiten desempeñarse en el medio laboral de manera integral.

3.2. Falencias identificadas en el lugar de prácticas de los estudiantes

En las encuestas realizadas a los estudiantes que se encontraban realizando sus prácticas preprofesionales, se pudo evidenciar falencias tanto teóricas como prácticas, las mismas que se agruparon en las diferentes asignaturas recibidas por los encuestados.

Las falencias identificadas en temas teóricos se muestran a continuación:

Tabla 2-3: Temas teóricos que representan falencias en las diferentes asignaturas.

Asignatura	Temas	Elección de encuestados
Diseño bidimensional	Sistemas proporcionales (composición modular, estructura y espacio)	11
	Estructura y tipos de estructura	2
	Teoría de la gestalt	2
	Atributos del color	1
	Teoría del color	1
	TOTAL	17
Diseño publicitario	Tonos de la comunicación	12
	Medios y soportes publicitarios	2
	Estrategias de comunicación	1
	TOTAL	15
Ergonomía	Riesgos ergonómicos	9
	Criterios de legibilidad	4

	Campos de visión	1
	TOTAL	14
Comunicación visual	Vocabulario visual	8
	Elementos de la comunicación visual	1
	TOTAL	9
Diseño web	Formatos para web	4
	Color sexagesimal	3
	Vocabulario web	1
	TOTAL	8
Identidad corporativa	Definiciones básicas	1
	Tendencias actuales en marcas	5
	TOTAL	6
Fotografía	Elementos de una cámara	4
	Estética de la imagen	2
	TOTAL	6
Contabilidad	Costos	5
	TOTAL	5
Infografía	Partes de una infografía	4
	TOTAL	4
Diseño editorial	Paletas tipográficas, familias tipográficas	2
	Medios editoriales	1
	TOTAL	3
Diseño tridimensional	Pared modular	1
	Fractales	2
	TOTAL	3
Comunicación oral y escrita	Criterios de legibilidad	2
	TOTAL	2
Semiótica	Conocimiento de signos	1
	TOTAL	1

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes.

Los temas teóricos que se muestran en la tabla anterior fueron mencionados por lo estudiantes en las encuestas y posteriormente fue necesario asociarlos a las asignaturas para una mejor identificación de las falencias dentro del pensum de estudios de la carrera.

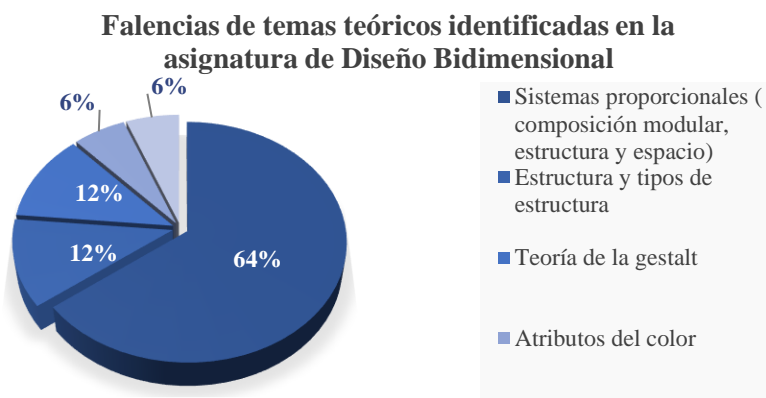


Gráfico 1- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Bidimensional.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 64% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño bidimensional, el tema, sistemas proporcionales (composición modular, estructura y espacio) está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 12 % tanto para el tema estructura y tipos de estructura como para teoría de la gestalt.

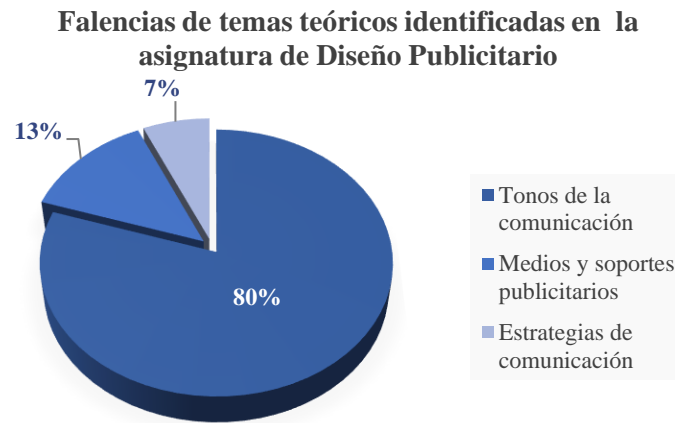


Gráfico 2- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario.
Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 80% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño publicitario, el tema, tonos de la comunicación está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 13 % para el tema, medios y soportes publicitarios y 7% para estrategias de comunicación.

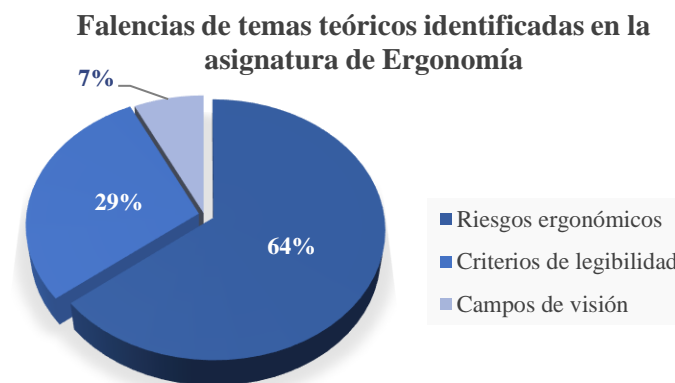


Gráfico 3- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Ergonomía.
Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 64% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de ergonomía, el tema, riesgos ergonómicos está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 29 % para el tema, criterios de legibilidad y 7% para campos de visión.



Gráfico 4- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Comunicación Visual
Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 89% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de comunicación visual, el tema, vocabulario visual está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 11 % para el tema, elementos de la comunicación visual.

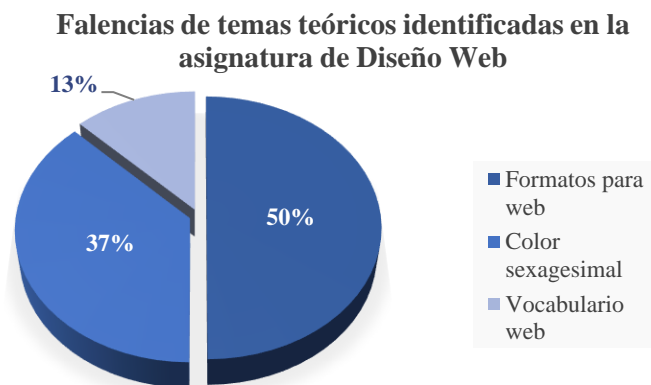


Gráfico 5- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Web
Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 50% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño web, el tema, formatos para la web está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 37% para el tema, color sexagesimal y 13% para vocabulario web

Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa

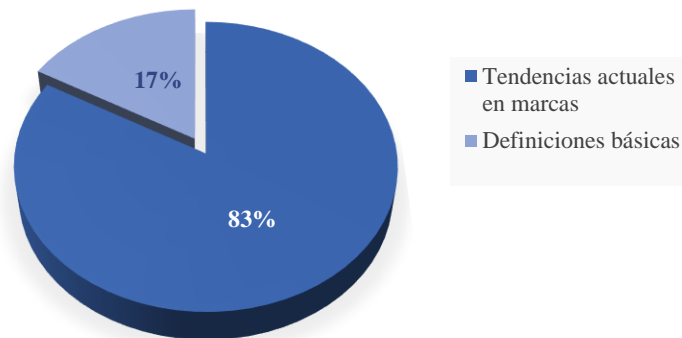


Gráfico 6 - 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 83% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de identidad corporativa, el tema, tendencias actuales en marcas está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 17% para el tema, definiciones básicas.

Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Fotografía

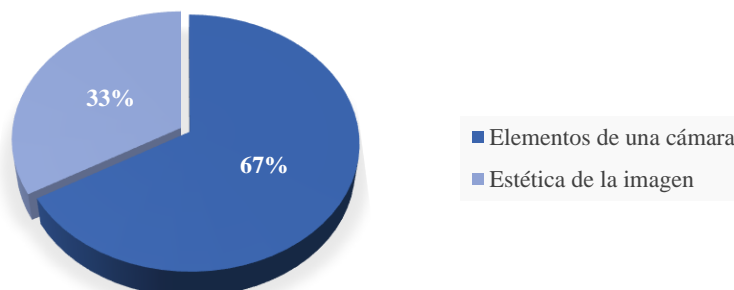


Gráfico 7- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Fotografía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 67% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de fotografía, el tema, elementos de una cámara está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 33% para el tema, estética de la imagen.

Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Contabilidad

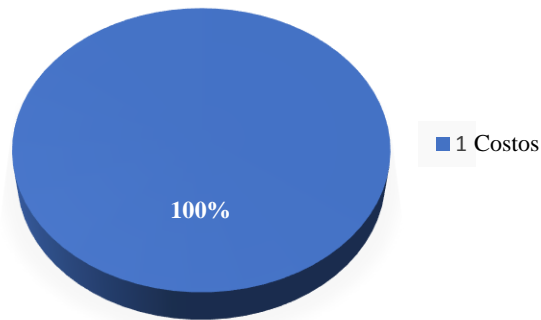


Gráfico 8- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Contabilidad

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de contabilidad, el tema, costos está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales.

Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Infografía

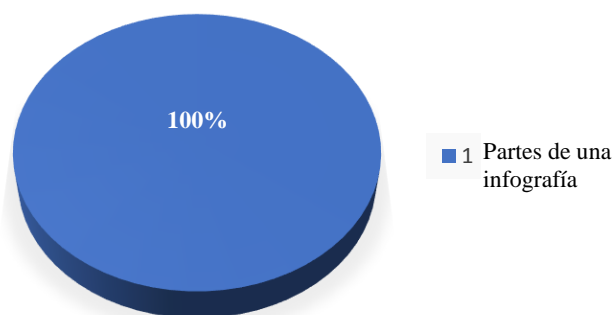


Gráfico 9- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Infografía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de infografía, el tema, partes de una infografía está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales.

Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial

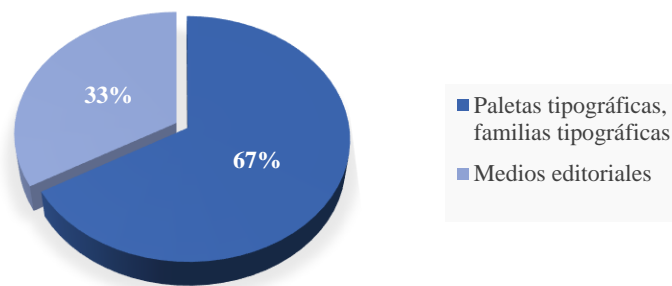


Gráfico 10- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 67% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño editorial, el tema, paletas tipográficas, familias tipográficas está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 33% para el tema, medios editoriales

Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Tridimensional

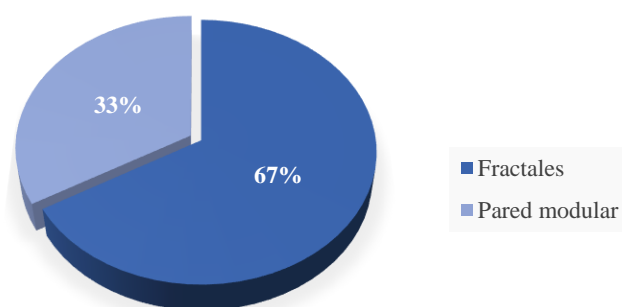


Gráfico 11- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Tridimensional

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 67% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño tridimensional, el tema, fractales está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 33% para el tema, pared modular.

Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Comunicación Oral y Escrita

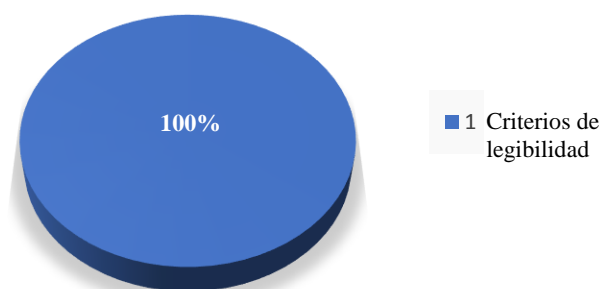


Gráfico 12- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Comunicación Oral y Escrita

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de comunicación oral y escrita, el tema, criterios de legibilidad está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales.

Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Semiótica

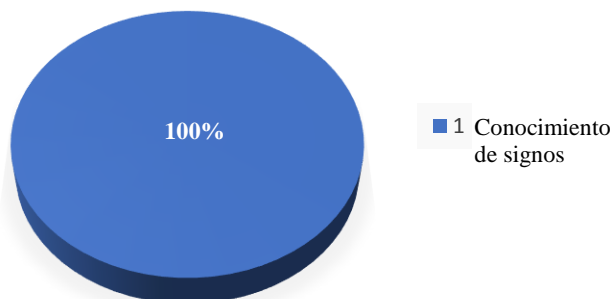


Gráfico 13- 3: Falencias de temas teóricos identificadas en la asignatura de Semiótica

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de semiótica, el tema, conocimiento de signos está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales.

Asignaturas identificadas con falencias en temas teóricos

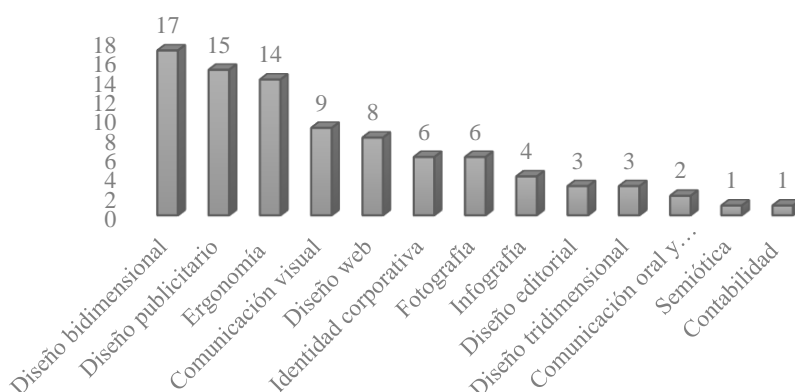


Gráfico 14- 3: Asignaturas identificadas con falencias en temas teóricos
Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017.

Análisis: Al analizar los temas teóricos que están siendo falencias en las diferentes asignaturas que reciben los estudiantes de la EDG, se evidencia que 17 de ellos están relacionados con la asignatura de diseño bidimensional, 15 con diseño publicitario, 14 con ergonomía, 9 con comunicación visual, 8 con diseño web, 6 con identidad corporativa, 6 con fotografía, 4 con infografía, 3 con diseño editorial, 3 con diseño tridimensional, 2 con comunicación oral y escrita, 1 con semiótica y 1 con contabilidad; siendo entonces las asignaturas de diseño bidimensional, diseño publicitario y ergonomía; las que requieren de una mayor atención en los fundamentos teóricos que se están manejando.

Las falencias identificadas en temas prácticos se muestran a continuación:

Tabla 3-3: Temas prácticos identificados como falencias en las diferentes asignaturas.

Asignatura	Temas	Elección de encuestados
Diseño web	HTML Y CSS	20
	SEO y SEM	14
	Diseño responsive	13
	Animación para páginas web	12
	Creación de páginas web	9
	Usabilidad	6
	Test de usabilidad	4
	Identidad visual de una página	3
	TOTAL	81
Animación y Modelado 3D	Recorridos virtuales	15
	Modelado orgánico	8
	Composición de la escena para render 3D	6
	Animación 3D	5
	Manejo de Zbrush	4
	Modificadores	3
	Texturizado	3

	Efectos y animación 3D	2
	Métodos de animación 3D	2
	Impresión 3D	2
	Costos	2
	Uso de herramientas de software 3D	2
	Manejo de software alternativo	2
	Principios de animación aplicados al 3D	1
	Técnicas de modelado	1
	TOTAL	58
Diseño publicitario	Publicidad en redes sociales	5
	Técnicas de creatividad	12
	Gestión de marca o Branding	9
	Procesos creativos	7
	Campañas publicitarias	5
	Praxis	3
	Redacción publicitaria	2
	Estudio de mercado	2
	TOTAL	45
Ilustración	Ilustración digital	17
	Creatividad narrativa	10
	Ilustración editorial	5
	Aplicación de luz y sombra	4
	Ilustración conceptual	4
	Técnicas de ilustración	3
	Tipografías	1
		TOTAL
Software de diseño	Manejo de adobe premiere	14
	Manejo de adobe animate	6
	Manejo de adobe audition	6
	Manejo de adobe indesign	5
	Manejo de adobe lightroom	4
	Utilización de software libre	3
	Manejo de after effects	2
	Manejo de adobe illustrator	1
	Manejo de adobe photoshop	1
		TOTAL
Diseño audiovisual	Limpieza de audio	17
	Retoque de audio	8
	Manejo de consola	7
	Procesos de corrección de video	2
	Efectos y animación	2
	Estructura audiovisual	1
		TOTAL
Video y TV	Set virtual	13
	Ciclorama	10

	Edición de video	10
	Plan de rodaje	3
	Manejo de equipos	1
	TOTAL	37
Fotografía	Fotografía publicitaria	9
	Manejo de cámara	4
	Retoque fotográfico	3
	Iluminación	3
	Macrofotografía	2
	TOTAL	21
Animación 2D	Manejo de software	6
	Técnicas de animación	3
	Principios de animación	2
	Animación tipográfica	2
	Procesos de animación	1
	TOTAL	14
Taller de tecnología gráfica	Impresión y condiciones adecuadas	8
	Manejo de maquinaria	4
	Pre- producción	2
	TOTAL	14
Diseño Editorial	Maquetación y composición	5
	Diagramación: retícula, elementos de retícula, tipos	4
	Manejo de estilos gráficos	2
	Maquetación de libros	1
	TOTAL	12
Identidad corporativa	Naming e identidad verbal	5
	Restyling	2
	Registro de marcas	2
	Creación de marca	1
	TOTAL	10
Infografía	Composición tridimensional	5
	Composición tradicional de la infografía	1
	TOTAL	6
Guiones	Guion de filmación	5
	TOTAL	5
Ergonomía	Aplicación en diseño de packaging	3
	TOTAL	3
Aerografía	Praxis	1
	TOTAL	1

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes.

Los temas prácticos que se muestran en la tabla anterior fueron mencionados por lo estudiantes en las encuestas y posteriormente fue necesario asociarlos a las asignaturas para una mejor identificación de las falencias dentro del pensum de estudios de la carrera.

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Web

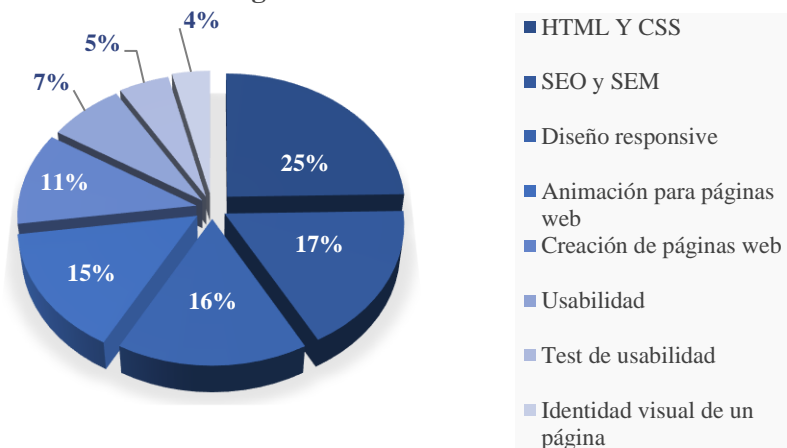


Gráfico 15- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Web

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 25% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño web, el tema, HTML Y CSS está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 17% para el tema, SEO Y SEM y 16% para diseño responsive.

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Animación y Modelado 3D

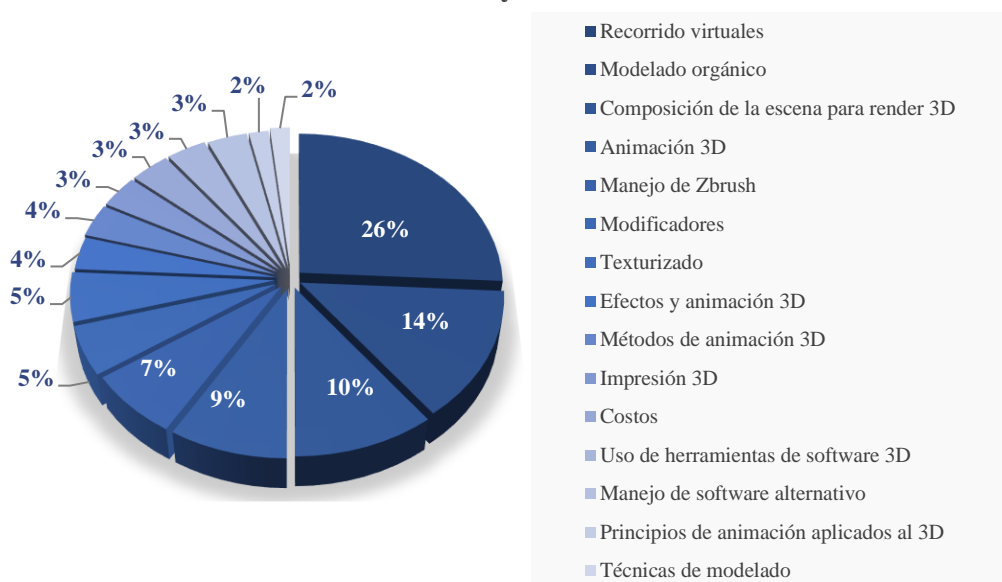


Gráfico 16- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Animación y Modelado 3D

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 26% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de animación y modelado 3D, el tema, recorridos virtuales está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 14% para el tema, modelado orgánico y 10% para composición de la escena para render 3D.

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario

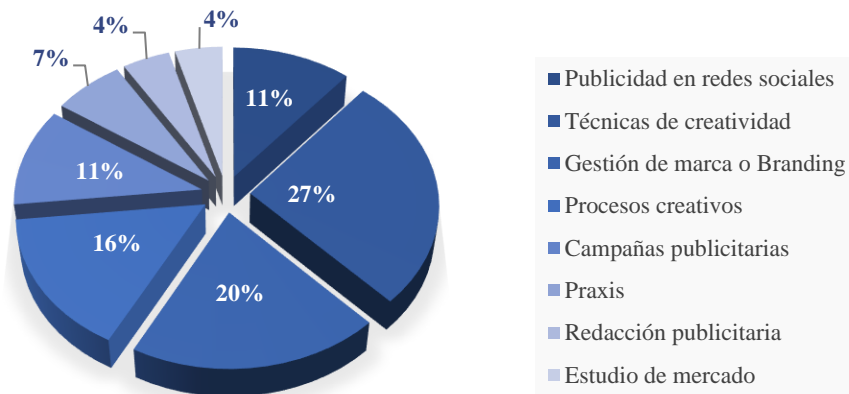


Gráfico 17- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 27% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño publicitario, el tema, publicidad en redes sociales está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 20% para el tema, técnicas de creatividad y 16% para gestión de marca y branding.

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ilustración

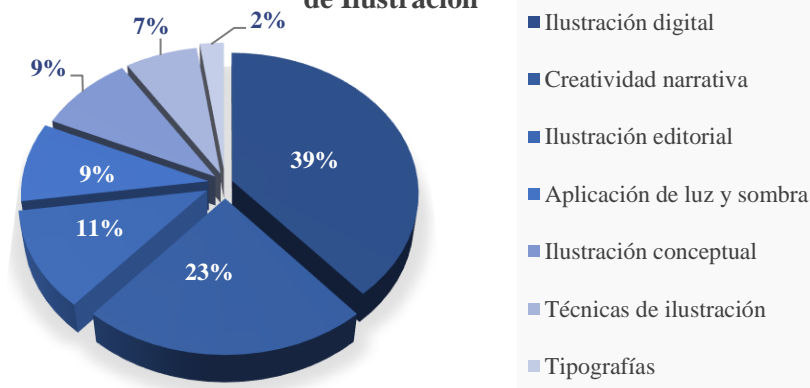


Gráfico 18- 3: Falencias de temas prácticos identificadas de la asignatura de Ilustración

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 39% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de ilustración, el tema, ilustración digital está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 23% para el tema, creatividad narrativa y 11% para ilustración editorial.

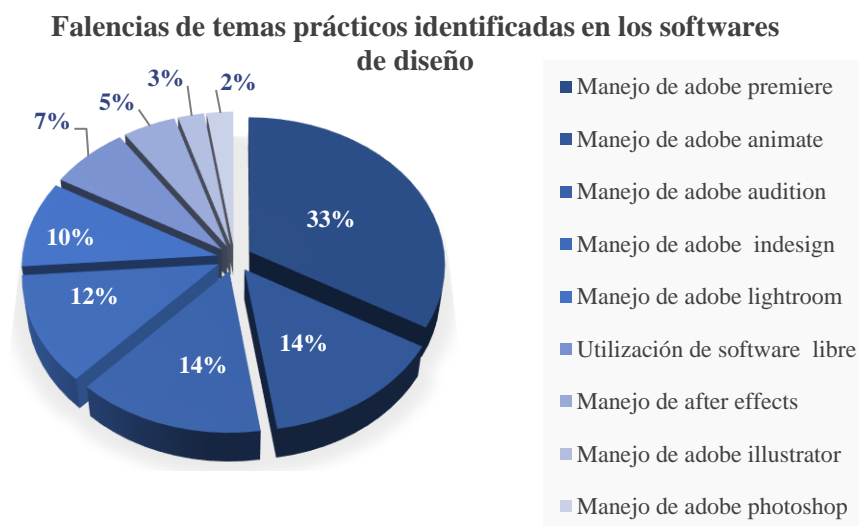


Gráfico 19- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en los softwares de diseño

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 33% de los estudiantes mencionaron que; dentro de los softwares de diseño, adobe premiere está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 14% para el software adobe animate y 14% para adobe audition.

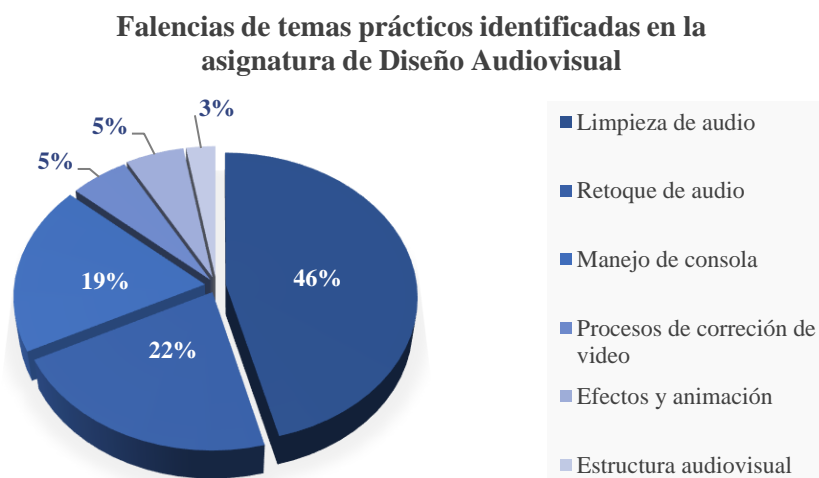


Gráfico 20- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Audiovisual

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 46% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño audiovisual, el tema, limpieza de audio está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 22% para el tema, retoque de audio y 19% para manejo de consola.

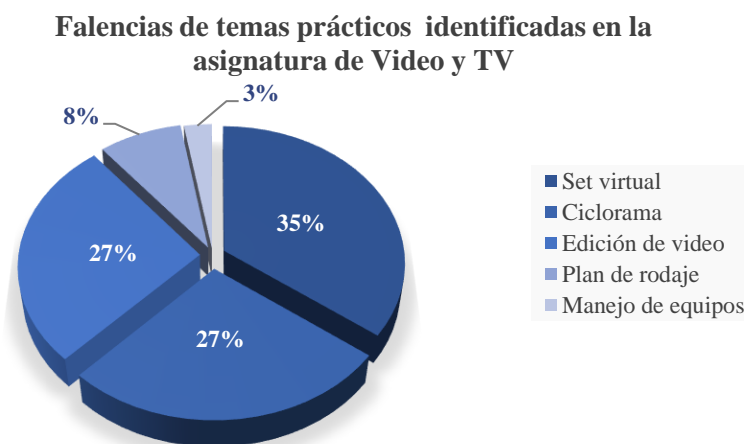


Gráfico 21- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Video y TV
Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 35% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de video y tv, el tema, set virtual está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 27% tanto para el tema ciclorama, como para edición de video.

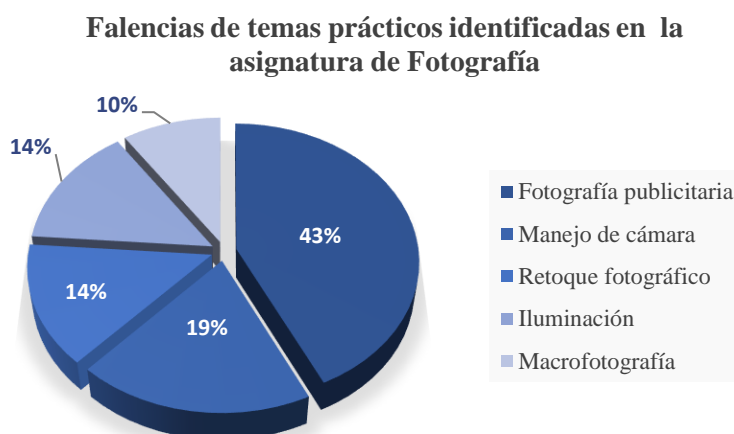


Gráfico 22- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la de asignatura de Fotografía.
Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 43% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de fotografía, el tema, fotografía publicitaria está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus

prácticas preprofesionales, seguido de 19% para el tema, manejo de cámara, y 14% para retoque fotográfico.

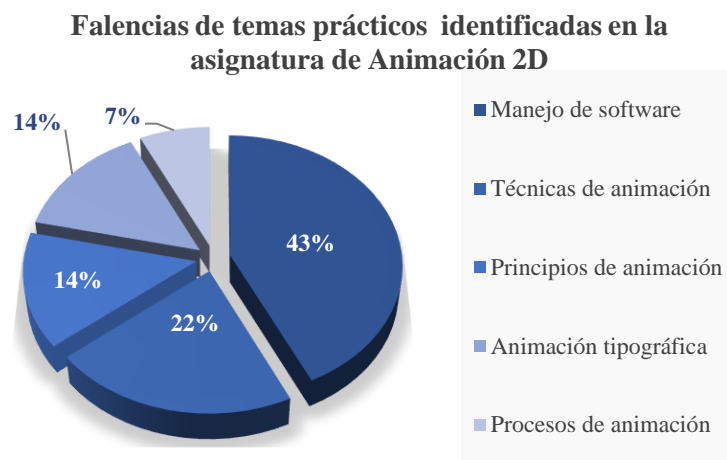


Gráfico 23- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Animación 2D

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 43% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de animación 2D, el tema, manejo de software está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 22% para el tema, técnicas de animación y 14% para principios de animación.

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Taller de Tecnología Gráfica

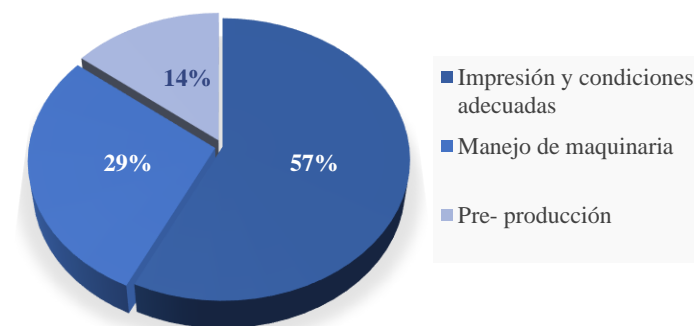


Gráfico 24- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Taller de Tecnología Gráfica

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 57% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de taller de tecnología gráfica, el tema, impresión y condiciones adecuadas está siendo la principal falencia al momento

de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 29% para el tema, manejo de maquinaria y 14% para preproducción.

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial

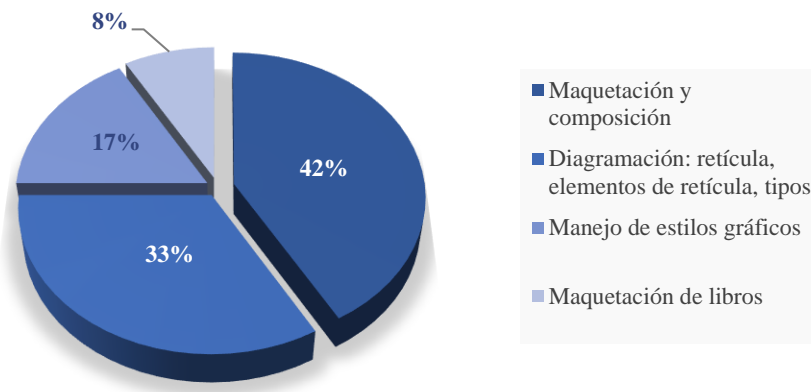


Gráfico 25- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 42% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño editorial, el tema, maquetación y composición está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 33% para el tema, diagramación y 17% para manejo de estilos gráficos.

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa

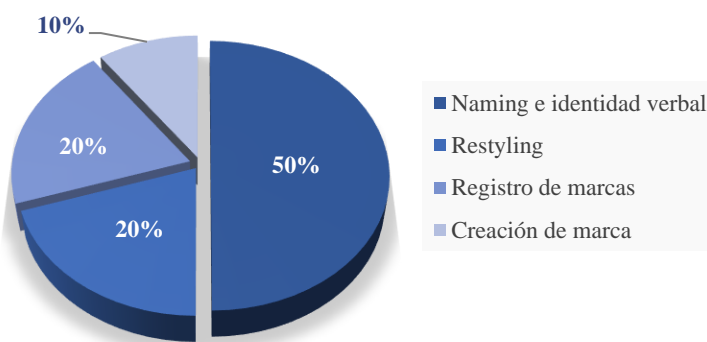


Gráfico 26- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 50% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de identidad corporativa, el tema, naming e identidad verbal está siendo la principal falencia al momento de

desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 20% tanto para el tema, restyling como para registro de marcas.

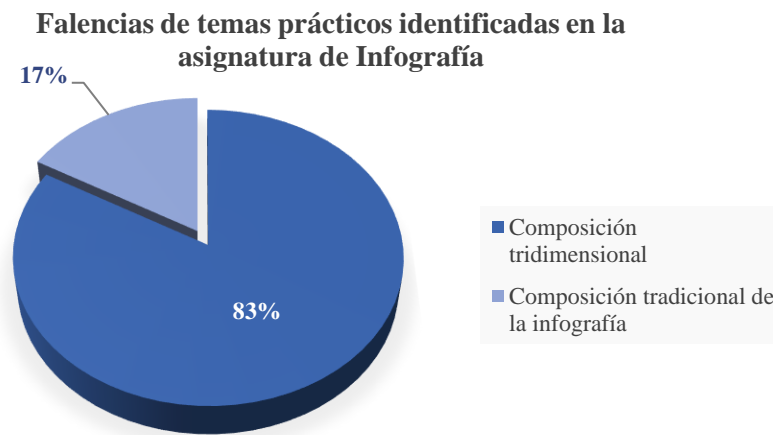


Gráfico 27- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Infografía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 83% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de infografía, el tema, composición tridimensional está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 17% para el tema, composición tradicional de la infografía.

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Guiones

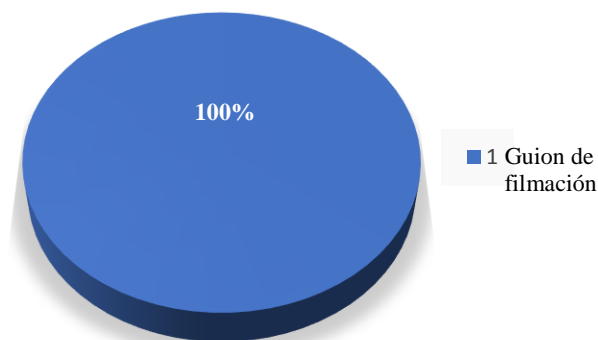


Gráfico 28- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Guiones

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de guiones, el tema, guion de filmación está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ergonomía

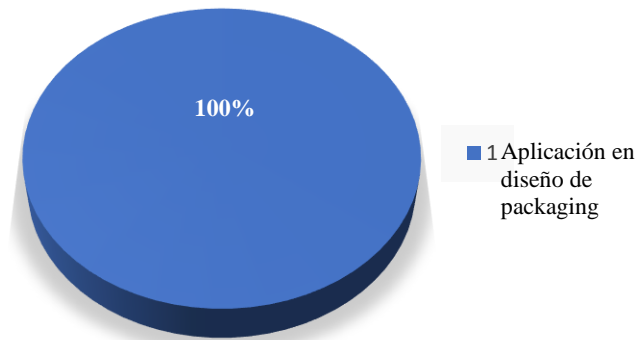


Gráfico 29- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ergonomía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de ergonomía, el tema aplicación en diseño de packaging está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Aerografía

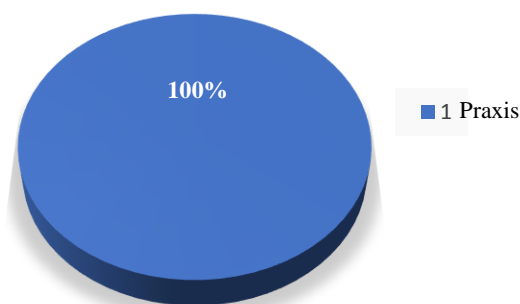


Gráfico 30- 3: Falencias de temas prácticos identificadas en la asignatura de Aerografía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de aerografía, la praxis está siendo la principal falencia al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Asignaturas identificadas con falencias en temas prácticos

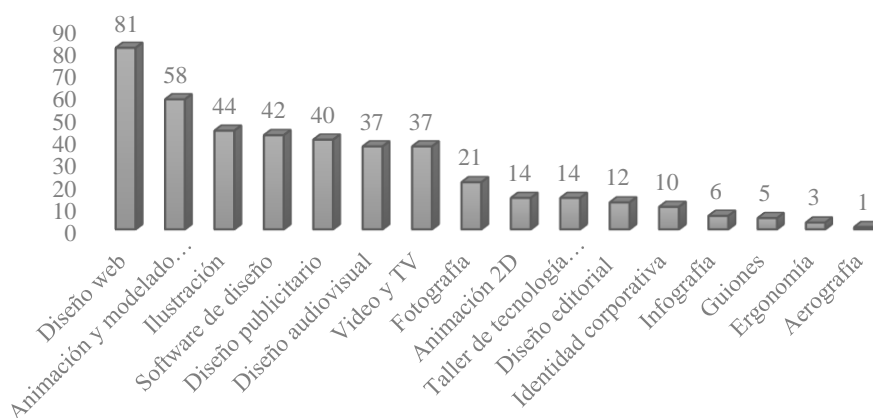


Gráfico 31- 3: Asignaturas identificadas con falencias en temas prácticos
Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Al analizar los temas prácticos que están siendo falencias en las diferentes asignaturas que reciben los estudiantes de la EDG, se evidencia que 81 de ellos están relacionados con la asignatura de diseño web, 58 con animación y modelado 3D, 44 con ilustración, 42 con software de diseño, 40 con diseño publicitario, 37 con video y TV, 21 con fotografía, 14 con animación 2D, 14 con taller de tecnología gráfica, 12 con diseño editorial, 6 con infografía, 5 con guiones, 3 con ergonomía y 1 con aerografía; siendo entonces las asignaturas de diseño web, animación y modelado 3D e ilustración; las que requieren de una mayor atención en las habilidades prácticas que deberían adquirirse a través de ellas.

Dentro del análisis de las encuestas también se pudo evidenciar una serie de correcciones realizadas a los estudiantes, en las cuales se pudo identificar también asignaturas que requieren mayor atención, estos resultados se expresan en la siguiente tabla:

Tabla 4-3: Asignaturas con mayor incidencia de correcciones identificadas al momento del desarrollo práctico de los estudiantes.

Asignaturas	Temas	Elección de encuestados
Software I, II, III	Uso de tutoriales para un buen manejo de softwares: <i>illustrator, photoshop, indesign.</i>	9
	Capacitación en manejo de software comercial y libre	2
	Atajos para software para agilizar el trabajo	2
	Vectorización	1
	TOTAL	14
Comunicación oral y escrita	Redacción	8
	Ortografía	6
	Gramática	3
	TOTAL	17
Diseño editorial	Uso de retículas en las composiciones	6
	Maquetación de afiches, libros, revistas.	6
	Uso de tipografía adecuada	5
	TOTAL	17

Ética profesional	Impuntualidad	9
	Rapidez en el trabajo	5
	Poco manejo de la presión del trabajo	3
	Mayor comunicación e interacción con los tutores	1
	TOTAL	13
Diseño bidimensional	Mejor uso de cromática	8
	Falta de armonía en la composición de afiches publicitarios	2
	Armonía cromática	2
	TOTAL	12
Diseño web	Diseño y creación de páginas web	8
	TOTAL	8
Diseño publicitario	Falta de creatividad	4
	Realización de piezas publicitarias	2
	Interacción con el cliente	2
	TOTAL	8
Taller de tecnología gráfica	Impresión y pruebas de color en catálogos	4
	TOTAL	4
Diseño audiovisual	Edición de audio y video	4
	TOTAL	4
Fotografía I	Retoques fotográficos	3
	Aplicación correcta y específica de la fotografía y los formatos	1
	TOTAL	4
Animación 2D	Falta de conocimiento en animación 2D para aplicaciones móviles	2
	TOTAL	2
Ilustración	Ilustración y creación de personajes para cuentos	1
	TOTAL	1
Serigrafía	Escasos conocimientos en el proceso de estampado	1
	TOTAL	1

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes.

Las correcciones que se muestran en la tabla anterior corresponden a temas dentro de las diferentes asignaturas que fueron mencionados por lo estudiantes en las encuestas y que posteriormente fue necesario asociarlos a las asignaturas para una mejor identificación las mismas en el pensum de estudios.

Asignaturas con mayor incidencia de correcciones

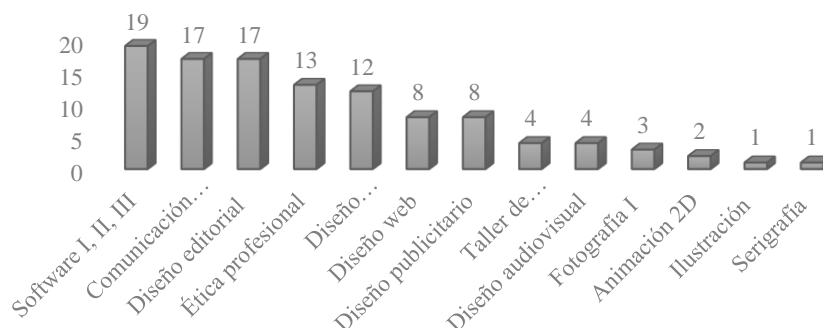


Gráfico 32- 3: Asignaturas con mayor incidencia de correcciones

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Dentro del desarrollo de los estudiantes en sus prácticas preprofesionales existieron ciertas correcciones por parte de las personas encargadas en dirigir su trabajo y dentro de las

mismas se evidenciaron las asignaturas de: software de diseño I, II, III con 19 correcciones; comunicación oral y escrita con 17, diseño editorial con 17, ética profesional con 13, diseño bidimensional con 12, diseño web con 8, diseño publicitario con 8, tecnología gráfica con 4, diseño audiovisual con 4, fotografía con 3, animación 2D con 2, ilustración con 1 y serigrafía con 1; siendo entonces las asignaturas de software de diseño I,II,III; comunicación oral y escrita y diseño editorial, las que más correcciones han tenido.

Analizando a su vez el punto de vista de las personas encargadas de las instituciones o empresas en donde los estudiantes se encuentran realizando las prácticas preprofesionales se evidencia por parte de los mismos las siguientes falencias.

TABLA 5-3: Falencias identificadas por parte de las instituciones o empresas en los estudiantes

Asignaturas	Temas	Elección de encuestados
Ética profesional	Impuntualidad	5
	Poco manejo de la presión laboral	4
	Desorganización	4
	Iniciativa	3
	Liderazgo	3
	Dispersión	3
	Distracción	2
	TOTAL	24
Comunicación oral y escrita	Ortografía	6
	TOTAL	6
Software de diseño	Falta de manejo de software	2
	TOTAL	2
Diseño bidimensional	Poco conocimiento en sistemas proporcionales	2
	TOTAL	2
Diseño publicitario		1
	TOTAL	1

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes

Los temas identificados como falencias en los estudiantes por parte de las empresas o instituciones que se muestran en la tabla anterior están asociados a las asignaturas del pensum de estudios.

Asignaturas identificadas con falencias desde el punto de vista de las instituciones o empresas

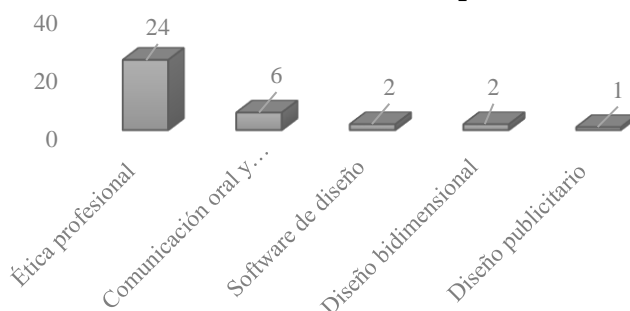


Gráfico 33- 3: Asignaturas identificadas con falencias desde el punto de vista de las instituciones o empresas

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Dentro de las 25 personas que fueron encuestadas, se mencionaron 24 falencias de los estudiantes dentro de la asignatura de ética profesional, 6 en la asignatura de comunicación oral y escrita, 2 en software de diseño, 2 en diseño bidimensional, y 1 en diseño publicitario; estos resultados reflejan que en su mayoría las instituciones y empresas en dónde se encuentran realizando prácticas preprofesionales los estudiantes de la EDG consideran que poseen mayor cantidad de falencias en la asignatura de ética profesional, y en ortografía.

3.3. Habilidades que son una fortaleza en los estudiantes de la EDG de la ESPOCH identificadas en su lugar de prácticas

En el análisis de las encuestas realizadas a los estudiantes que se encontraban realizando sus prácticas preprofesionales, se pudo evidenciar fortalezas en los conocimientos tanto teóricos como prácticos en las siguientes asignaturas.

Las fortalezas identificadas en temas teóricos se muestran a continuación:

Tabla 6-3: Temas teóricos identificados como fortalezas en las diferentes asignaturas.

Asignaturas	Temas	Elección de encuestados
Comunicación Visual	Principios del diseño gráfico (gestáltico, sinérgico, cromático, simbólico, universal)	22
	Elementos de la comunicación visual	7
	Vocabulario visual	5
	TOTAL	34
Bidimensional	Teoría del color	17
	Sistemas proporcionales (composición modular, estructura y espacio)	7
	Psicología de color	5
	Teoría de la Gestalt	2
	Armonía en el color	2
TOTAL	33	
Fotografía	Tipos de planos	9
	Fuentes de iluminación	5
	Encuadres	2
	TOTAL	16
Diseño publicitario	Estrategias de comunicación	6
	Medios y soportes publicitarios	7
	TOTAL	13
Dibujo técnico	Perspectivas	3
	Medidas	2
	Vistas	2
	Identificación de formatos	2
	TOTAL	9
Semiótica	Conocimiento de signos	9
	TOTAL	9
Infografía	Partes de una infografía	6
	Tipos de infografía	2
	TOTAL	8
Diseño Editorial	Medios editoriales	2
	Principios de diseño	2
	Paletas tipográficas, familias tipográficas	1

	Tipos de retícula	1
	TOTAL	6
Diseño web	Formatos para la web	2
	Tipos de páginas web	2
	TOTAL	4
Identidad corporativa	Definiciones básicas	2
	Tendencias actuales en marcas	1
	TOTAL	3
Señalética	Conocimientos generales	3
	TOTAL	3
Ergonomía	Riesgos ergonómicos	3
	TOTAL	3
Modelado y Animación 3D	Conocimientos de composición de escena (sombra, iluminación)	2
	TOTAL	2
Taller de tecnología gráfica	Métodos de impresión	2
	TOTAL	2
Video y TV	Tipos de fuentes de iluminación	1
	TOTAL	1
Realidad Nacional	Conocimientos generales	1
	TOTAL	1
Serigrafía	Conceptos básicos	1
	TOTAL	1
Maquetería	Tipos de papel	1
	TOTAL	1

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes

Los temas teóricos que se muestran en la tabla anterior fueron mencionados por lo estudiantes en las encuestas y posteriormente fue necesario asociarlos a las asignaturas para una mejor identificación de las fortalezas dentro del pensum de estudios de la carrera.

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Comunicación Visual

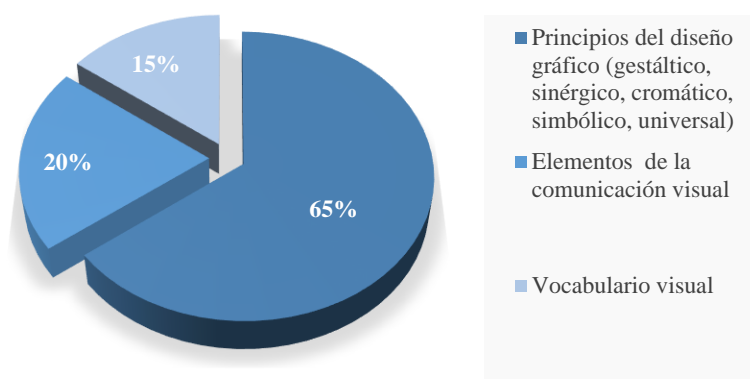


Gráfico 34- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Comunicación Visual

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 65% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de comunicación visual, el tema, principios del diseño gráfico está siendo la principal fortaleza al momento de

desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 20% para el tema, elementos de la comunicación visual y 15% para vocabulario visual.

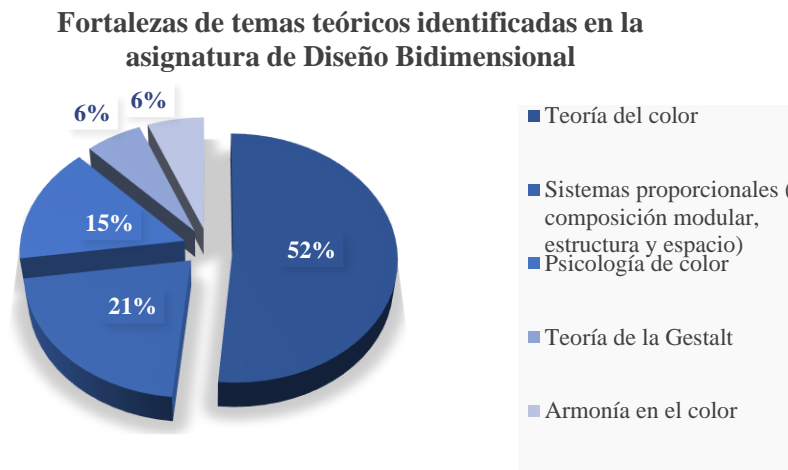


Gráfico 35- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Bidimensional

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 52% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño bidimensional, el tema, teoría del color está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 21% para el tema, sistemas proporcionales y 15% para psicología del color.

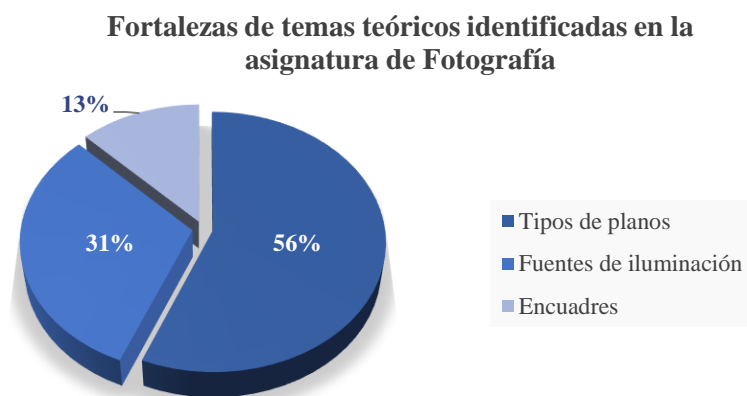


Gráfico 36- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Fotografía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 56% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de fotografía, el tema, tipos de planos está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 31% para el tema, fuentes de iluminación y 13% para encuadres.

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario

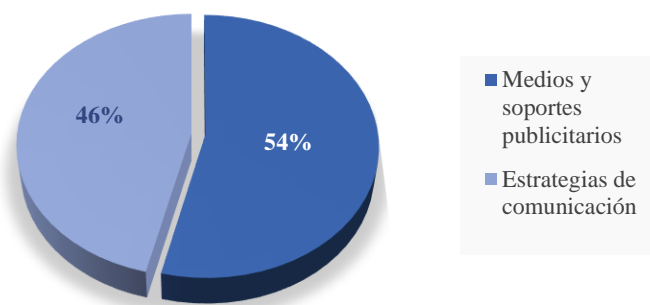


Gráfico 37- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 54% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño publicitario, el tema, medios y soportes publicitarios está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 46% para el tema, estrategias de comunicación.

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Dibujo Técnico

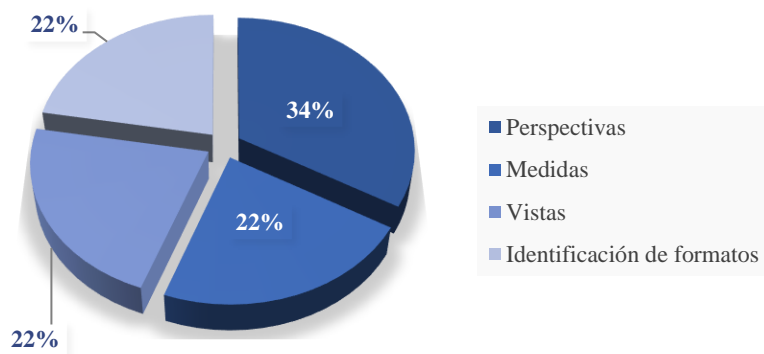


Gráfico 38- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Dibujo Técnico.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 34% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de dibujo técnico, el tema, perspectivas está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 22% para el tema, medidas y 22% para vistas.

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Semiótica

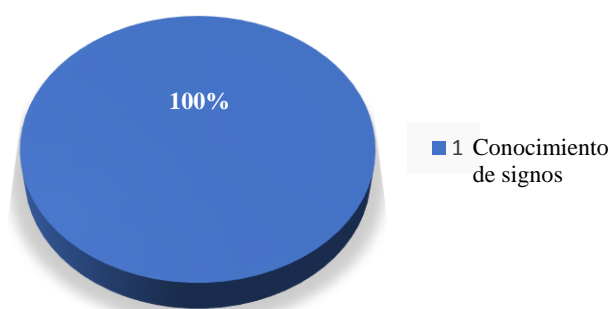


Gráfico 39- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Semiótica.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de semiótica, el tema, conocimiento de signos está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales.

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Infografía

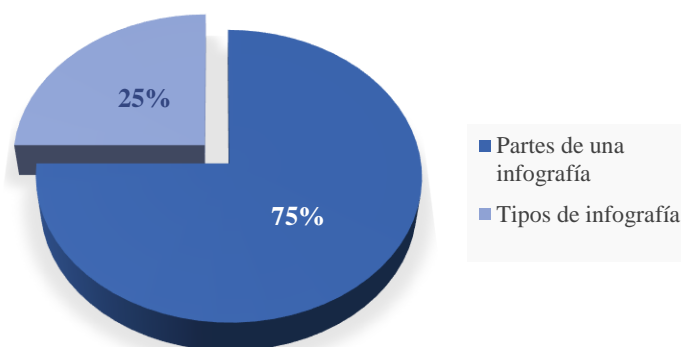


Gráfico 40- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Infografía.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 75% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de infografía, el tema, partes de una infografía está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 25% para el tema, tipos de infografía.

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial

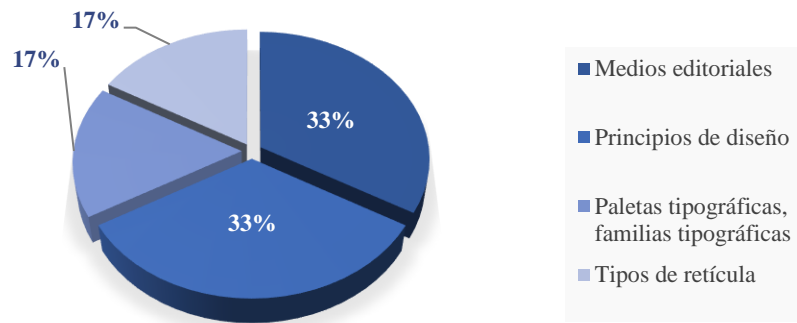


Gráfico 41- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 33% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño editorial, los temas, medios editoriales y principios de diseño están siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 17% para el tema, paletas tipográficas

Fortalezas de temas teóricos identificadas la asignatura de Diseño Web

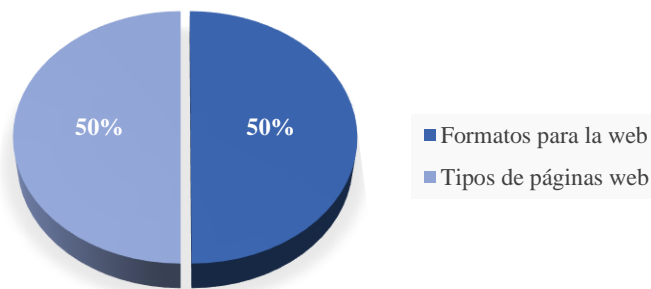


Gráfico 42- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Diseño Web.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 50% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño web, el tema, formatos para la web está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, mientras que el otro 50% mencionó a tipos de páginas web.

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa

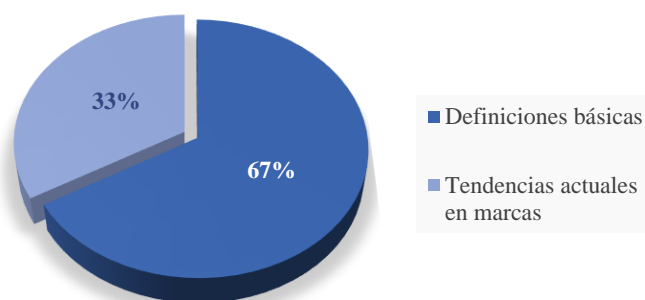


Gráfico 43- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 67% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de identidad corporativa, el tema, definiciones básicas está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 33% para el tema, tendencias actuales en marcas

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Señalética

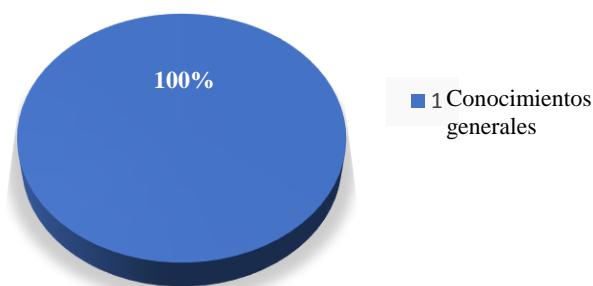


Gráfico 44- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Señalética

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de señalética, los conocimientos generales están siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Ergonomía

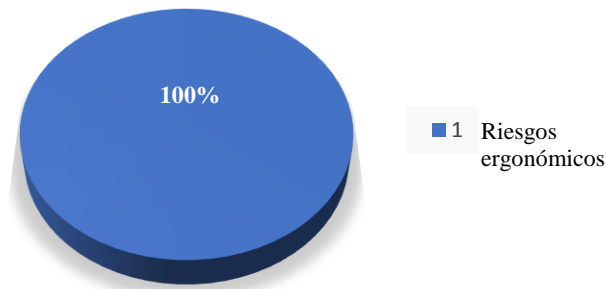


Gráfico 45- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Ergonomía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de ergonomía, el tema, riesgos ergonómicos está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Modelado y Animación 3D

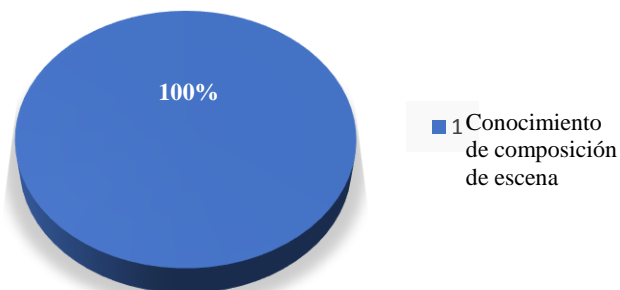


Gráfico 46- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Modelado y Animación 3D

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de modelado y animación 3D, el tema, conocimiento de composición de escena está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas teóricos identificadas la asignatura de Taller de Tecnología Gráfica

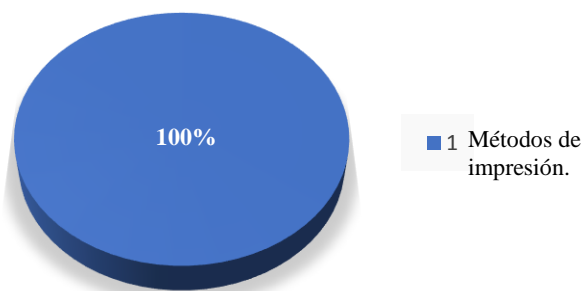


Gráfico 47- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Taller de tecnología Gráfica.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de taller de tecnología gráfica, el tema, métodos de impresión está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Video y TV

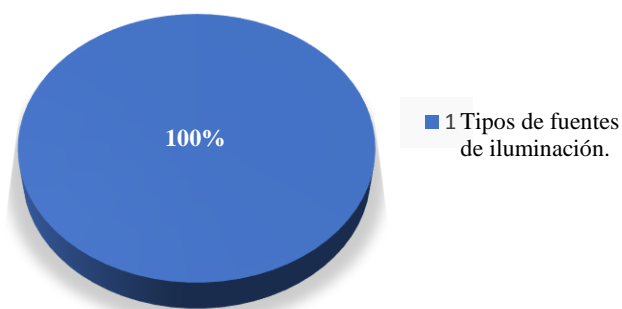


Gráfico 48- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Video y TV.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de video y tv, el tema, tipos de fuentes de iluminación está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Realidad Nacional

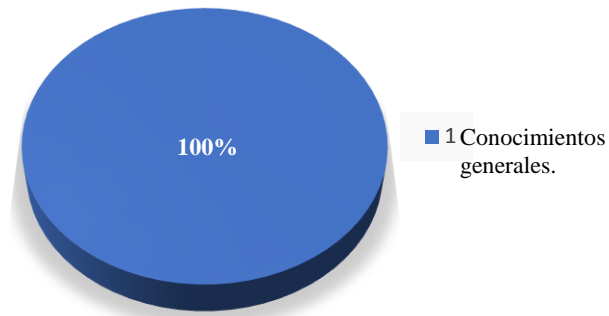


Gráfico 49- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Realidad Nacional.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de realidad nacional, el tema, conocimientos generales está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Serigrafía

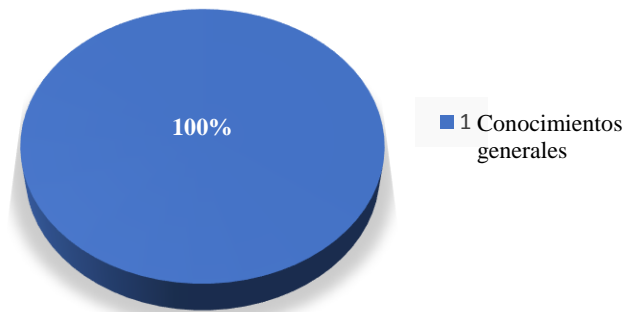


Gráfico 50- 3: Fortalezas de temas teóricos de la asignatura de Serigrafía.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de serigrafía, el tema, conocimientos generales está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Maquetería

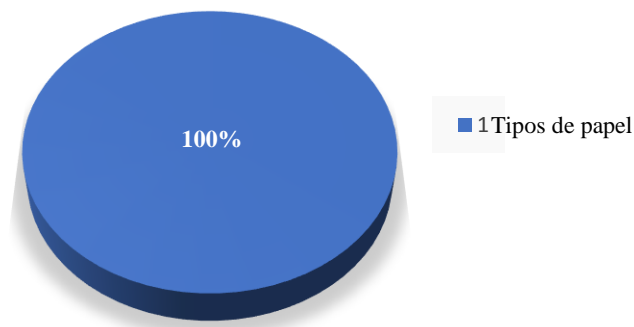


Gráfico 51- 3: Fortalezas de temas teóricos identificadas en la asignatura de Maquetería

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de maquetería, el tema, tipos de papel está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Asignaturas identificadas con fortalezas en temas teóricos

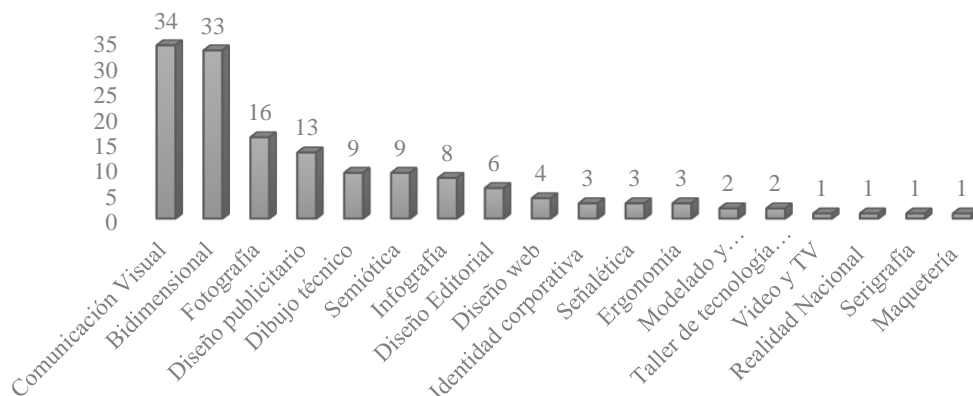


Gráfico 52- 3: Asignaturas identificadas con fortaleza en temas teóricos.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Al analizar los temas teóricos fortaleza de las diferentes asignaturas que reciben los estudiantes de la EDG, se evidencia que 34 de ellos están relacionados con la asignatura de comunicación visual, 33 con diseño bidimensional, 16 con fotografía, 13 con diseño publicitario, 9 con dibujo técnico, 9 con semiótica, 8 con infografía, 6 con diseño editorial, 4 con diseño web, 3 con identidad corporativa, con señalética, 3 con ergonomía, 2 con modelado y animación 3D, 2 con taller de tecnología gráfica, 1 con video y TV, 1 con realidad nacional, 1 con serigrafía y 1 con maquetería; siendo entonces las asignaturas de comunicación visual, diseño bidimensional y

fotografía; las que representan una fortaleza en el manejo de los conceptos teóricos al momento del desempeño de los estudiantes en el área laboral.

Las fortalezas identificadas en temas prácticos se muestran a continuación:

Tabla 7-3: Temas prácticos que representan fortalezas en las diferentes asignaturas.

Asignaturas	Temas	Elección de encuestados
Modelado y animación 3D	Modelado orgánico	17
	Técnicas de modelado	15
	Principios de la animación tradicional aplicados al 3D	9
	Texturizado	7
	Efectos y animación	6
	Composición de escena	5
	Modificadores	4
	Modelado de edificaciones	2
	Iluminación	2
	Animación 3D	1
	TOTAL	68
Identidad corporativa	Creación de marca	50
	Manual de identidad	7
	Manejo de línea gráfica	3
	Procesos de creación de marca	2
	Técnicas de manejo de marca	2
	Restyling o rediseño de marcas	1
	TOTAL	65
Diseño publicitario	Branding	23
	Campaña publicitaria	10
	Procesos creativos	12
	Técnicas de creatividad	2
	Aplicación marketing de guerrilla	2
	TOTAL	49
Diseño editorial	Maquetación y composición	28
	Diagramación: retícula, elementos de la retícula	12
	Maquetación de libros	3
	Medios editoriales	2
	Manejo de estilos gráficos	1
	TOTAL	46
Diseño web	Usabilidad web	13
	Creación y diseño de páginas web	8
	Creación de páginas web con plantillas	5
	Aplicación diseño responsive	5
	HTML y CSS	3
	Maquetación de páginas web	3
	Identidad visual de una página	2
	SEO y SEM	2
	Test de usabilidad	2
TOTAL	43	
Fotografía	Edición	12
	Iluminación fotográfica	5
	Aplicación de técnicas de fotografía	5
	Fotografía publicitaria	4
	Movimientos de cámara	4
	Composición fotográfica	4
	Fotografía de productos	3
	Fotografía artística	1
TOTAL	38	
Software de diseño	Manejo de adobe illustrator	18
	Manejo de adobe photoshop	7
	Manejo de adobe indesign	5
	Manejo de adobe premiere	4

	Manejo de after effects	2
	Manejo de adobe audition	1
	TOTAL	37
Video y TV	Edición de video	11
	Spot publicitario	5
	Pre producción, producción y post producción	4
	Fuentes de iluminación	4
	Movimientos de cámara	3
	Set virtual	2
	Plan de rodaje	1
	TOTAL	30
Ilustración	Ilustración digital	8
	Ilustración editorial	6
	Técnicas de Ilustración	4
	Vectorizado	3
	Técnicas y uso de pinturas	2
	Aplicación de luz y color	1
	Creatividad narrativa	1
	Tipografía	1
TOTAL	26	
Guiones	Creación de guiones	9
	Guion de filmación	4
	Guion radial	2
	TOTAL	15
Diseño audiovisual	Efectos y animación	4
	Retoque de audio	3
	Limpieza de audio	1
	Producción	1
	Post producción	1
	TOTAL	10
Animación 2D	Técnicas de animación 2D	6
	Manejo de software	1
	TOTAL	7
Envases y embalajes	Creación de packaging	6
	TOTAL	6
Ergonomía	Aplicación en diseño de packaging	3
	TOTAL	3
Diseño Bidimensional	Sistemas proporcionales _ creación de afiches	2
	Teoría del color	1
	TOTAL	3
Infografía	Diagramación de infografías	3
	TOTAL	3
Maquetería	Aplicación de escalas	1
	Técnicas de maquetación	1
	TOTAL	2
Taller de tecnología gráfica	Impresión y condiciones adecuadas	2
	TOTAL	2
Señalética	Aplicación de conocimientos	1
	TOTAL	1
Comunicación oral y escrita	Redacción	1
	TOTAL	1
Serigrafía	Estampación	1
	TOTAL	1
Técnicas de representación gráfica	Bocetaje	1
	TOTAL	1

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes.

Los temas prácticos que se muestran en la tabla anterior fueron mencionados por los estudiantes en las encuestas y posteriormente fue necesario asociarlos a las asignaturas para una mejor identificación de las fortalezas dentro del pensum de estudios de la carrera.

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Modelado y Animación 3D

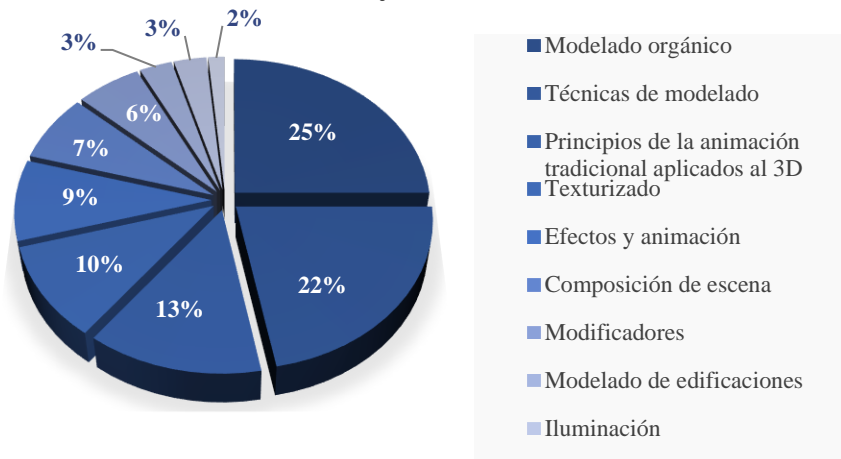


Gráfico 53- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la Asignatura de Modelado y Animación 3D

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 25% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de modelado y animación 3D, el tema, modelado orgánico está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 22% para el tema, técnicas de modelado y 13% para principios de la animación tradicional aplicados al 3D

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa

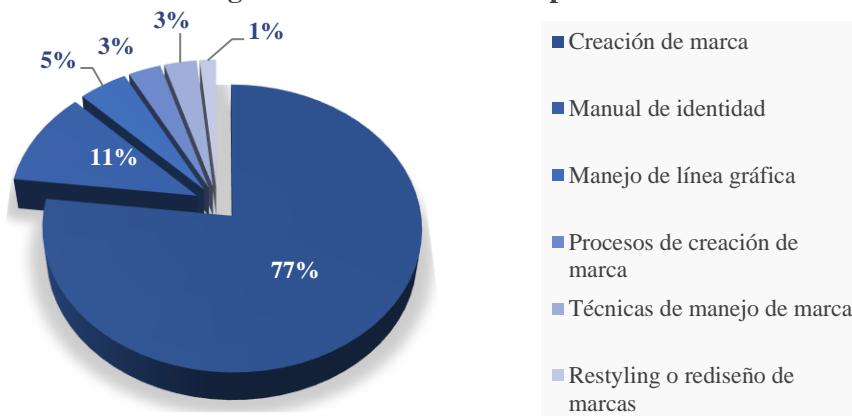


Gráfico 54- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Identidad Corporativa

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 77% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de identidad corporativa, el tema, creación de marca está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 11% para el tema, manual de identidad y 5% para manejo de línea gráfica.

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario

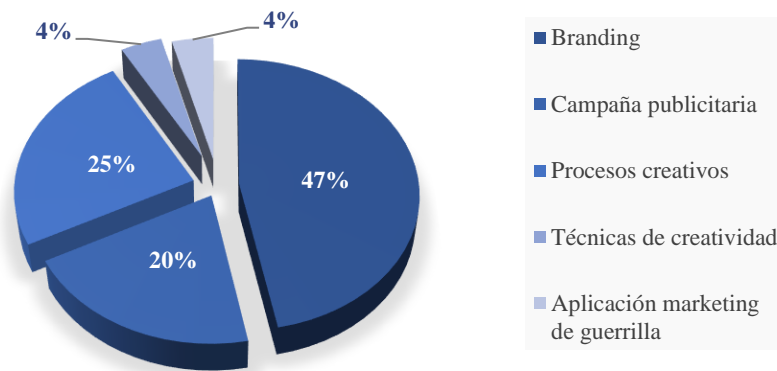


Gráfico 55- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Publicitario

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 47% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño publicitario, el tema, branding está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 20% para el tema, campaña publicitaria y 25% para procesos creativos

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial

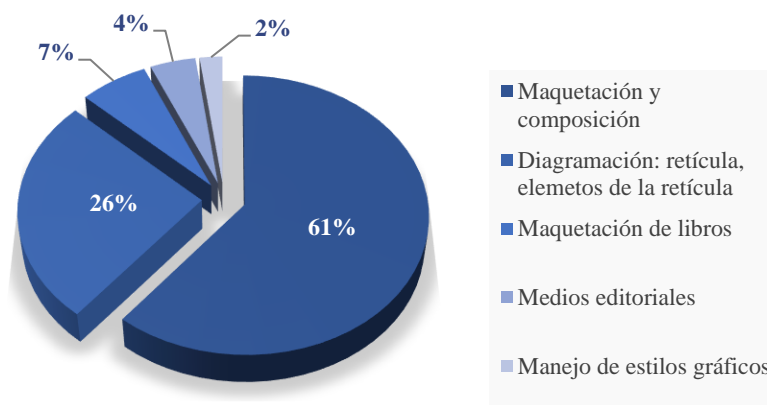


Gráfico 56- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Editorial

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 61% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño editorial, el tema, maquetación y composición está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse

en sus prácticas preprofesionales, seguido de 26% para el tema, diagramación y 7% para maquetación de libros

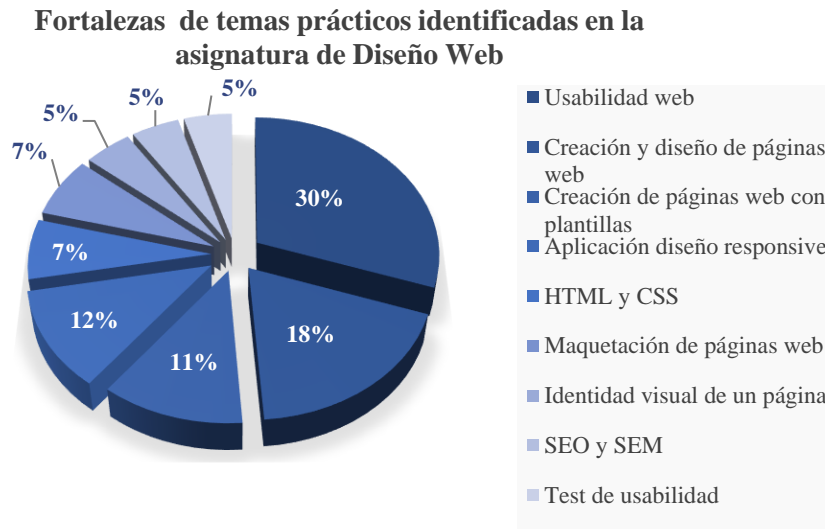


Gráfico 57- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Web

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 30% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño web, el tema, usabilidad web está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 18% para el tema, creación y diseño de páginas web y 11% para creación de páginas web con plantillas.

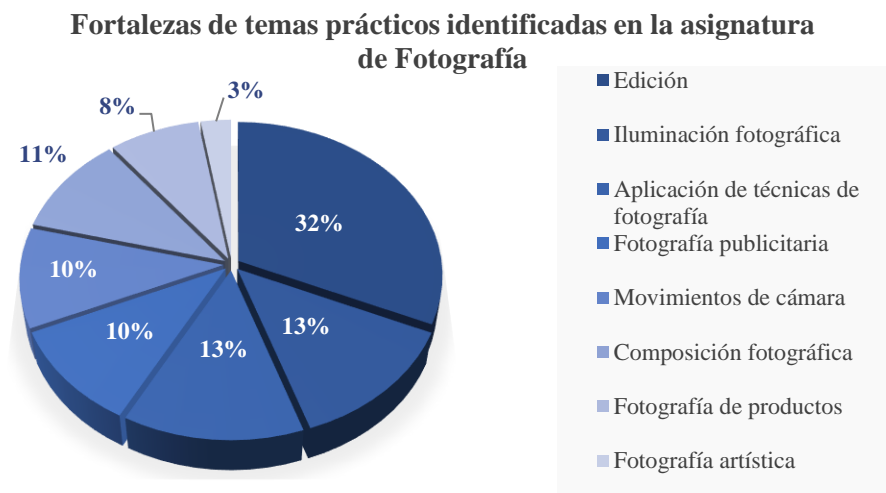


Gráfico 58- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Fotografía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 32% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de fotografía, el tema, edición está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 13% tanto para el tema, iluminación fotográfica, como para aplicación de técnicas fotográficas

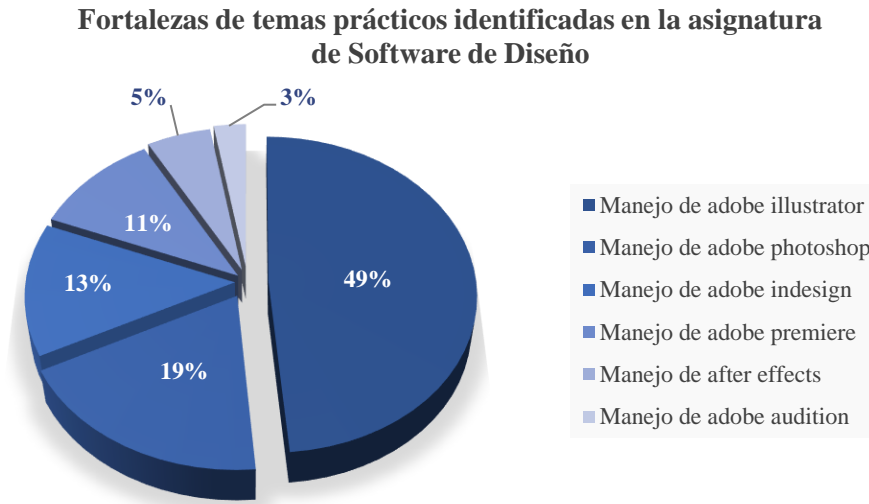


Gráfico 59- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en los Softwares de Diseño

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 40% de los estudiantes mencionaron que; dentro de los softwares de diseño, el manejo de adobe illustrator está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 19% para el manejo de adobe photoshop y 13% para adobe indesign,

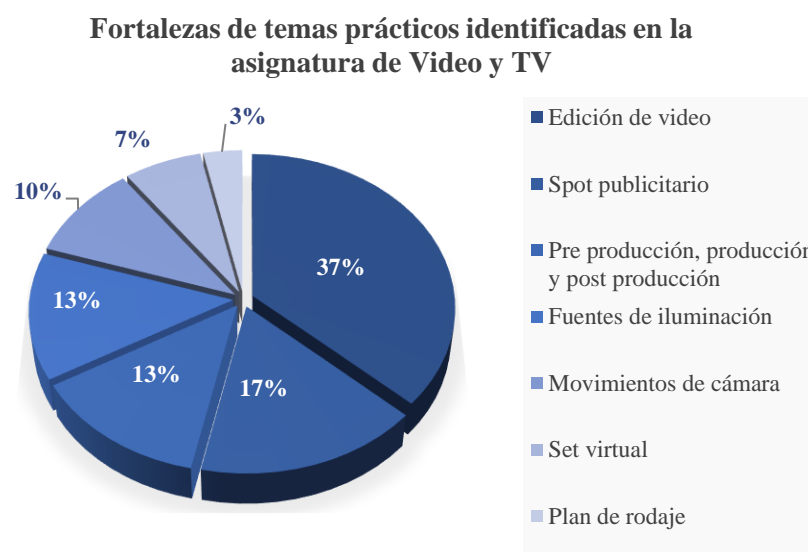


Gráfico 60- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Video y TV

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 37% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de video y tv, el tema, edición de video está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 17% para el tema, spot publicitario y 13% para preproducción, producción y postproducción.

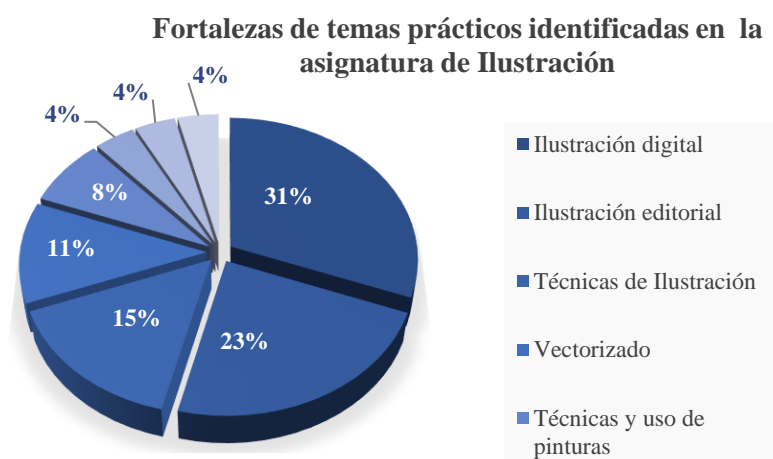


Gráfico 61- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ilustración

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 31% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de ilustración, el tema, ilustración digital está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 23% para el tema, ilustración editorial y 15% para técnicas de ilustración.

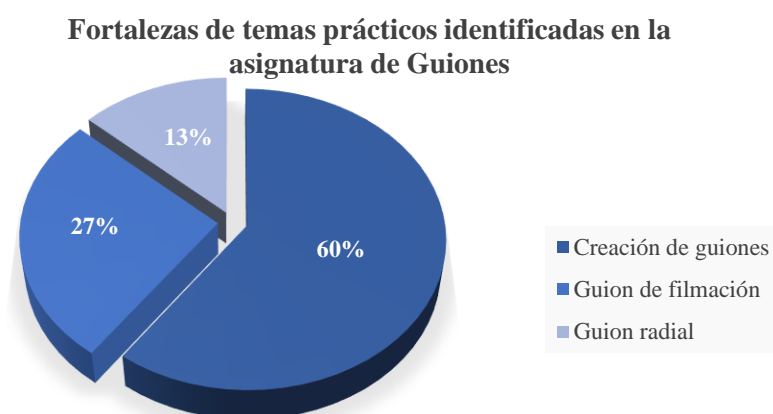


Gráfico 62- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Guiones

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 60% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de guiones, el tema, creación de guiones está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 27% para el tema, guion de filmación y 13% para guion radial

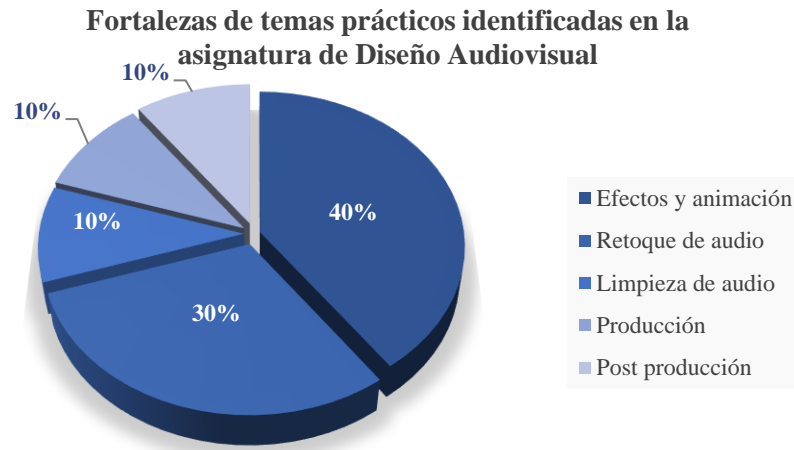


Gráfico 63- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Audiovisual
 Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 40% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño audiovisual, el tema, efectos y animación está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 30% para el tema, retoque de audio y 10% para limpieza de audio

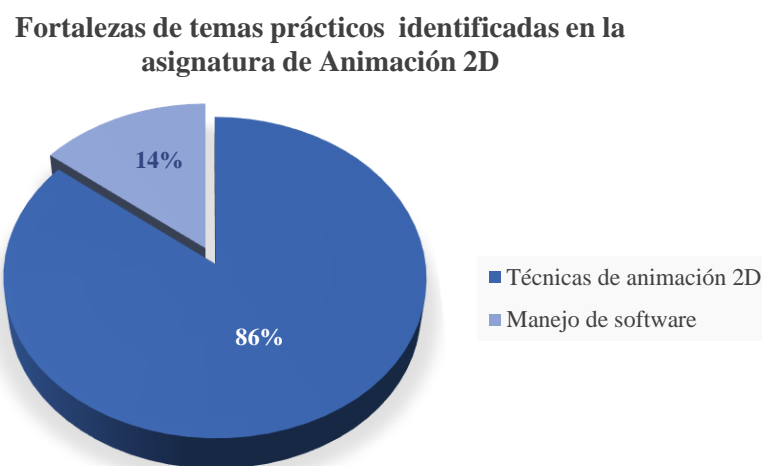


Gráfico 64- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Animación 2D
 Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 86% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de animación 2D, el tema, técnicas de animación 2D está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 14% para el tema, manejo de software.

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Envases y Embalajes

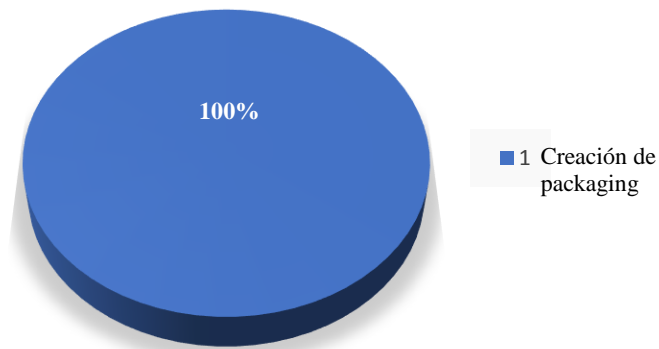


Gráfico 65- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Envases y Embalajes

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de envases y embalajes, el tema, creación de packaging está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales.

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ergonomía

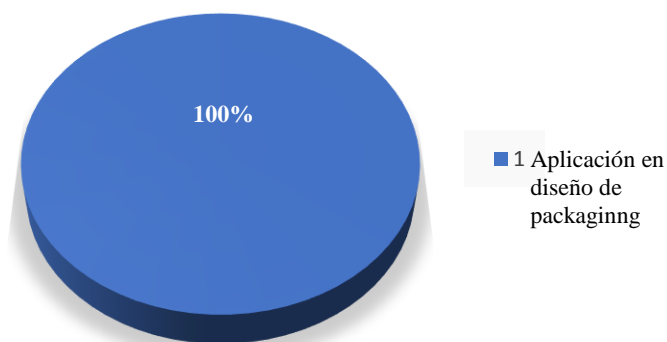


Gráfico 66- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Ergonomía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de ergonomía, el tema, aplicación en diseño de packaging está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales.

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Bidimensional

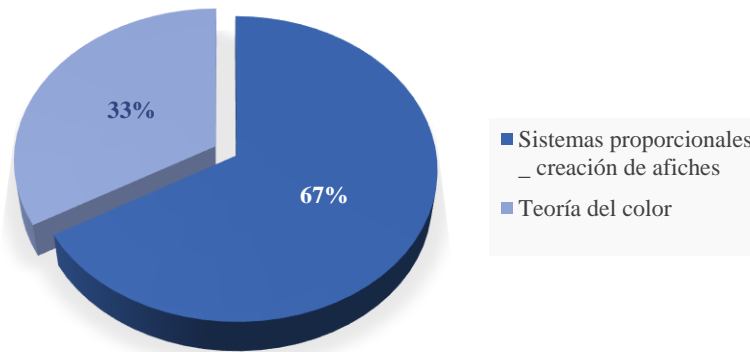


Gráfico 67- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Diseño Bidimensional

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 67% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de diseño bidimensional, el tema, sistemas proporcionales está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, seguido de 33% para el tema, teoría del color.

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Infografía

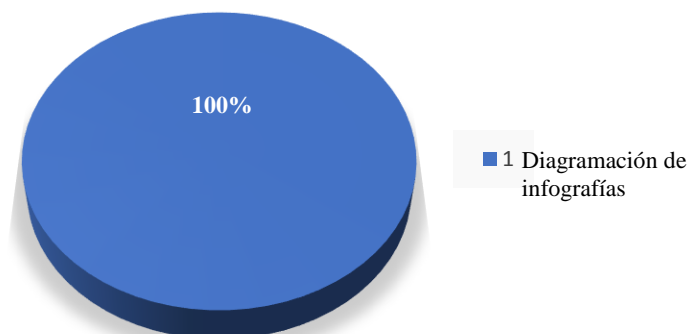


Gráfico 68- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Infografía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de infografía, el tema, diagramación de infografías está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Maquetería

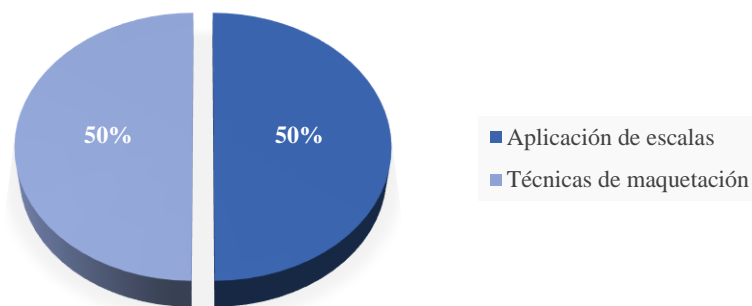


Gráfico 69- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Maquetería

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 50% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de maquetería, el tema, aplicación de escalas está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales, mientras que el otro 50% menciona a técnicas de maquetación.

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Taller de Tecnología Gráfica

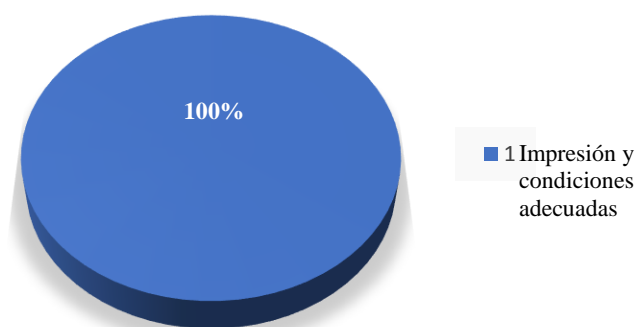


Gráfico 70- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Taller de Tecnología Gráfica

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de taller de tecnología gráfica, el tema, impresión y condiciones adecuadas está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales.

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Señalética

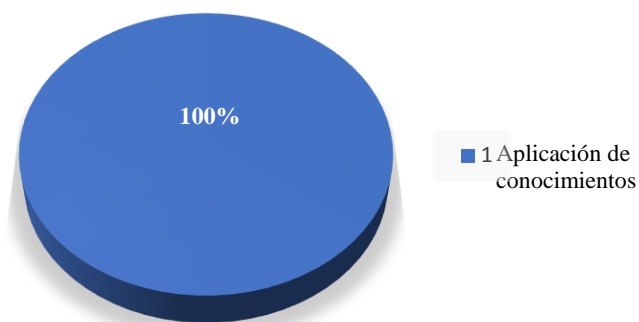


Gráfico 71- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Señalética

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de señalética, el tema, aplicación de conocimientos está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Comunicación Oral y Escrita

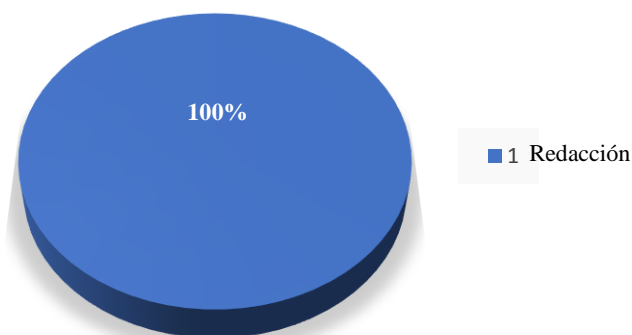


Gráfico 72- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Comunicación Oral y Escrita

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de comunicación oral y escrita, el tema, redacción está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales.

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Serigrafía

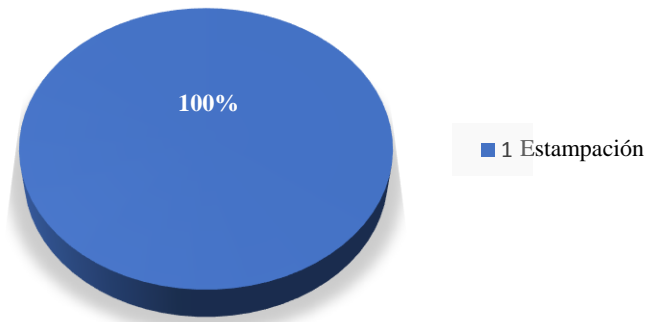


Gráfico 73- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Serigrafía

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de serigrafía, el tema, estampación está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Técnicas de representación gráfica

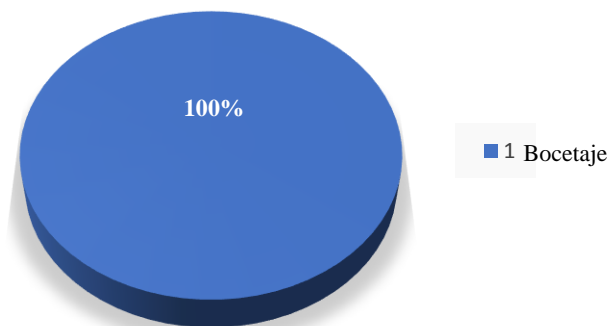


Gráfico 74- 3: Fortalezas de temas prácticos identificadas en la asignatura de Técnicas de Representación Gráfica

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: 100% de los estudiantes mencionaron que; dentro de la asignatura de técnicas de representación gráfica, el tema, bocetaje está siendo la principal fortaleza al momento de desempeñarse en sus prácticas preprofesionales

Asignaturas identificadas con fortalezas en temas prácticos.

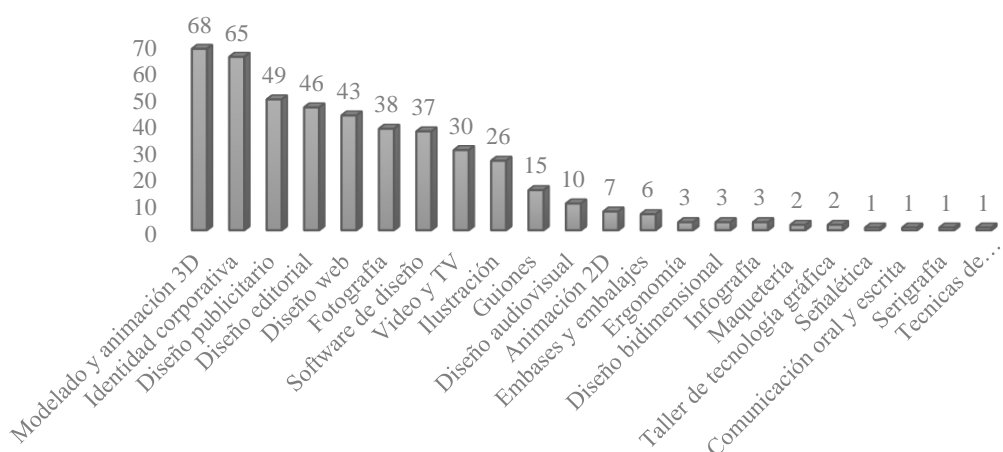


Gráfico 75- 3: Asignaturas identificadas con fortalezas en temas prácticos.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Al analizar los temas prácticos fortaleza de las diferentes asignaturas que reciben los estudiantes de la EDG, se evidencia que 68 de ellos están relacionados con la asignatura de modelado y animación 3D, 65 con diseño bidimensional, 49 con diseño publicitario, 46 con diseño editorial, 43 con diseño web, 38 con fotografía, 37 con software de diseño, 30 con video y TV, 26 con ilustración, 15 con guiones, 10 con diseño audiovisual, 7 con animación 2D, 6 con envases y embalajes, 3 con ergonomía, 3 con diseño bidimensional, 3 con infografía, 2 con maquetería, 2 con taller de tecnología gráfica, 1 con señalética, 1 con comunicación oral, 1 con serigrafía, 1 con técnicas de representación gráfica; siendo entonces las asignaturas de modelado y animación 3D, identidad corporativa y diseño publicitario las que más han contribuido a nivel práctico en el desempeño laboral de los estudiantes de la EDG.

Analizando a su vez el punto de vista de las personas encargadas de las instituciones o empresas en donde los estudiantes se encuentran realizando las prácticas preprofesionales se evidencia por parte de los mismos las siguientes fortalezas.

Tabla 8-3: Fortalezas encontradas por parte de las instituciones o empresas en los estudiantes

Asignaturas	Temas	Elección de encuestados
Ética profesional	Responsabilidad	9
	Colaboración	5
	Puntualidad	3
	Aportación de ideas	3
	Compañerismo	3
	Trabajos entregados a tiempo	2
	Disciplina	2
	Profesionalismo	2
	Paciencia	1
	Educación con los jefes	1

	Actitud	1
	Liderazgo	1
	Perseverancia	1
	TOTAL	34
Diseño publicitario	Creatividad	11
	Innovación de ideas	4
	TOTAL	15
Comunicación visual	Buenos conocimientos	4
	Trabajos prolijos	2
	TOTAL	6
Software de diseño I	Manejo de Adobe Illustrator	1
	TOTAL	1

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017
Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes

Los temas que se muestran en la tabla anterior fueron mencionados por los responsables de las empresas e instituciones en las encuestas y posteriormente fue necesario asociarlos a las asignaturas para una mejor identificación de las falencias encontradas por los mismos dentro del pensum de estudios de la carrera.

Asignaturas identificadas con fortalezas desde el punto de vista de las instituciones o empresas

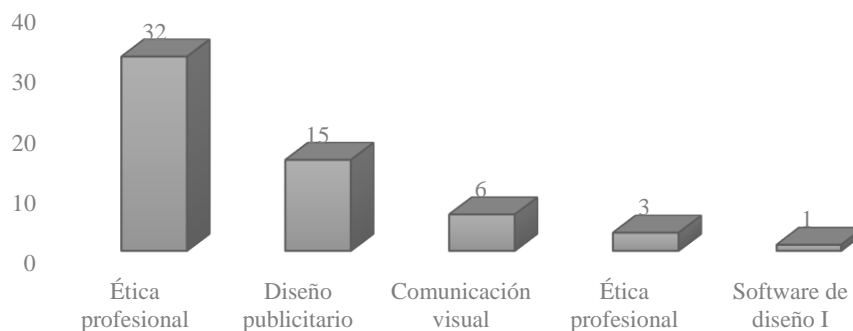


Gráfico 76- 3: Asignaturas identificadas con fortalezas desde el punto de vista de las instituciones o empresas.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Dentro de las 25 personas que fueron encuestadas, se mencionaron 24 fortalezas de los estudiantes dentro de la asignatura de ética profesional, 15 en la asignatura de diseño publicitario, 6 en comunicación visual, 3 en ética profesional, 1 en software de diseño I; estos resultados reflejan que en su mayoría las instituciones y empresas en dónde se encuentran realizando prácticas preprofesionales, consideran que los estudiantes de la EDG poseen gran cantidad de fortalezas en la asignatura de ética profesional, y como tema se menciona a creatividad como una de las principales fortalezas de los mismos.

3.4. Habilidades de los estudiantes que consideran necesarias las empresas en la realización de sus prácticas preprofesionales.

Basándose en las necesidades de conocimiento que requieren las empresas o instituciones de los estudiantes de la EDG, se considera importante el mayor desarrollo de las habilidades en las siguientes asignaturas:

Tabla 9-3: Asignaturas que engloban las necesidades de conocimiento que requieren las empresas o instituciones de los estudiantes de la EDG

Asignaturas	Temas	Elección de encuestados
Diseño publicitario	Publicidad	4
	Estrategias Publicitarias	2
	Conocimiento de las necesidades de mercado	2
	Diseño corporativo	2
	Publicidad para redes sociales	2
	Campañas publicitarias	1
	TOTAL	13
Diseño web	Diseño y programación de páginas web	3
	Diseño responsive	2
	Usabilidad web	2
	Administración de portales web	1
	TOTAL	8
Video y TV II	Edición de videos	5
	Manejo de adobe premier	1
	TOTAL	6
Animación 2D	Conceptos generales	5
	Manejo de software de edición (after effects)	1
	TOTAL	6
Diseño editorial	Maquetación de libros	5
	Folletos para exposiciones	1
	TOTAL	6
Bidimensional	Diseño de gigantografías	3
	Afiches	2
	TOTAL	5
Fotografía I	Edición fotográfica	4
	TOTAL	4
Software de diseño I	Manejo de adobe illustrator	3
	TOTAL	3
Diseño multimedia	Conocimientos generales	2
	TOTAL	2
Emprendimiento	Metas de crecimiento empresarial	1
	TOTAL	1

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes

Los temas que se muestran en la tabla anterior fueron mencionados por los responsables de las empresas e instituciones en las encuestas y posteriormente fue necesario asociarlos a las asignaturas para una mejor identificación de las necesidades de conocimiento encontradas por los mismos dentro del pensum de estudios de la carrera.

Asignaturas con necesidades de conocimiento para la realización de las prácticas preprofesionales

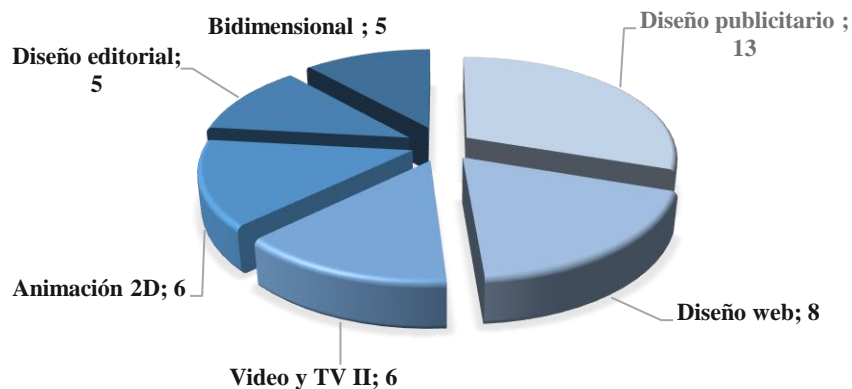


Gráfico 77- 3: Asignaturas con necesidades de conocimiento para la realización de las prácticas preprofesionales.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Dentro de las necesidades de conocimiento que las empresas o instituciones requieren de los estudiantes se puede mencionar que de 25 personas encuestas; 13 de ellos coinciden con temas de la asignatura de diseño publicitario, 8 con la asignatura de diseño web, 6 con la asignatura de video y TV II, 6 con animación 2D, 5 con diseño editorial y 5 con bidimensional; esto refleja que en su mayoría las instituciones y empresas en dónde se encuentran realizando prácticas preprofesionales los estudiantes de la EDG requieren de habilidades en el área del diseño publicitario.

3.5. Necesidades de formación complementarias que pueden tener los estudiantes para cumplir con sus prácticas preprofesionales.

Basándose en la demanda de trabajos de diseño gráfico que las empresas o instituciones consideran existen en la actualidad se puede evidenciar que los temas mostrados a continuación en su mayoría están incluidos en el pensum de estudios de la carrera, sin embargo, existen ciertos temas dentro de esta tabla a considerarse como necesidades de formación complementaria.

Tabla 10-3: Asignaturas identificadas con demanda de trabajo que consideran las empresas e instituciones existen en la actualidad.

Asignaturas	Temas	Elección de encuestados
Diseño publicitario	Branding	7
	Community Manager	6
	Publicidad	5
	Publicidad en redes sociales	3
	Diseño corporativo	3

	Campañas publicitarias	3
	TOTAL	27
Diseño web	Conocimientos generales	7
	Portales web	4
	Programación web	3
	TOTAL	14
Programación II	Diseño y programación de aplicaciones móviles	7
	TOTAL	7
Video y TV II	Edición de videos	3
	TOTAL	3
Identidad Corporativa	Manejo de identidad corporativa	2
	TOTAL	2
Diseño editorial	Maquetación de libros	2
	TOTAL	2
Software de diseño	Manejo de software	1
	TOTAL	1

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes.

Los temas que se muestran en la tabla anterior fueron mencionados por los responsables de las empresas e instituciones en las encuestas y posteriormente fue necesario asociarlos a las asignaturas para una mejor identificación en el pensum de estudios de las necesidades de conocimiento que existen en la actualidad para satisfacer la demanda de trabajos.

Asignaturas identificadas con demanda de trabajo

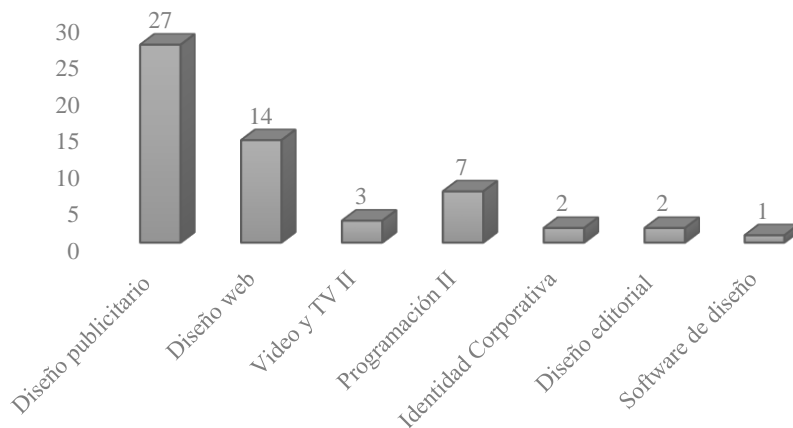


Gráfico 78- 3: Asignaturas identificadas con demanda de trabajo

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Se evidencia que 27 de los temas que se mencionaron sobre la demanda de trabajos que existen actualmente están relacionados con la asignatura de diseño publicitario, 14 con la asignatura de diseño web, 7 con programación II, 3 con video y TV II, 2 con identidad corporativa, 2 con diseño editorial y 1 con software de diseño; estos resultados reflejan temas que se encuentran incluidos en el pensum de estudios, pero también evidencia a Community Manager y a publicidad en redes sociales como temas de necesidad de formación complementaria.

Dentro de las necesidades de formación complementarias es necesario el análisis tanto de las asignaturas con demanda de trabajo planteadas en la gráfica 79-4, así como las debilidades encontradas por los estudiantes y por las empresas o instituciones; así también se debe tomar en cuenta las necesidades de trabajo obteniendo de este análisis la siguiente tabla con las necesidades de formación complementarias encontradas en la investigación.

Tabla 11-3: Asignaturas que engloban las necesidades de formación complementarias que deben tener los estudiantes para cumplir con sus prácticas preprofesionales.

Asignaturas	Temas	Elección de encuestados
Animación y Modelado 3D	Recorridos virtuales	15
	Manejo de Zbrush	4
	Impresión 3D	2
	Presupuestos	2
	Manejo de software alternativo	2
	TOTAL	25
Diseño web	Animación para páginas web	12
	Diseño de aplicaciones móviles	1
	TOTAL	13
Software de diseño	Manejo de adobe animate	6
	Manejo de adobe lightroom	4
	Manejo de software libre	3
	TOTAL	13
Ilustración	Creatividad narrativa	10
	TOTAL	10
Diseño publicitario	Community manager	6
	Publicidad en redes sociales	3
	TOTAL	9
Animación 2D	Animación tipográfica	2
	TOTAL	2

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Fuente: Encuestas a estudiantes practicantes

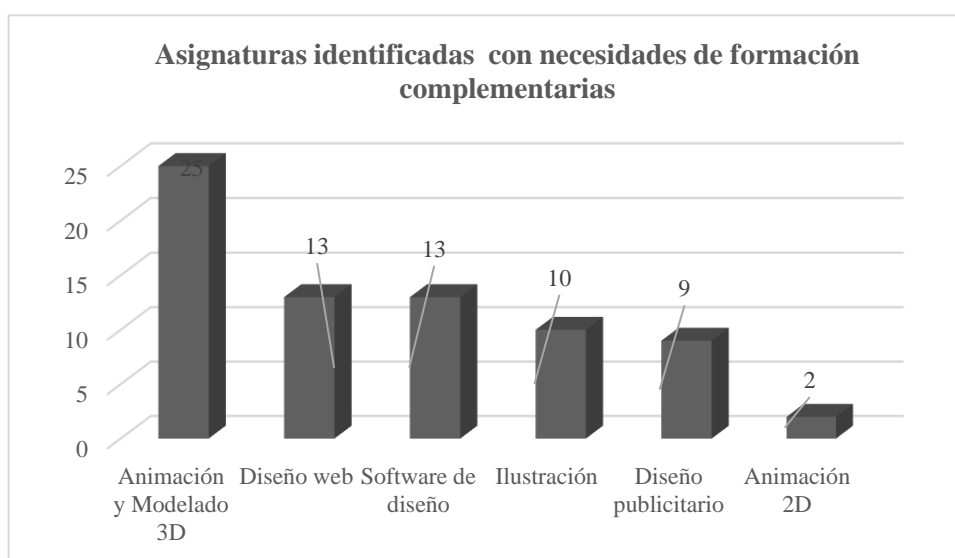


Gráfico 79- 3: Asignaturas identificadas con necesidades de formación complementarias.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Se evidencia que 25 de los temas que se mencionaron sobre las necesidades de formación complementarias están relacionados con la asignatura de animación y modelado 3D, 13 con la asignatura de diseño web, 13 con software de diseño, 10 con ilustración, 9 con diseño publicitario, y 2 con animación 2D; estos resultados reflejan temas que no se encuentran incluidos en el pensum de estudios, pero que están siendo una necesidad en el campo laboral.

3.6. Comprobación de la hipótesis.

Basándose únicamente en las falencias y necesidades de formación tanto complementarias como del quehacer gráfico obtenidos a través de esta investigación se realiza un análisis comparativo de los requerimientos del manejo y desarrollo de habilidades referentes al manejo de software frente a otras habilidades, dichos resultados se muestran a continuación y son la muestra de la realidad que se está manejando con respecto a lo que el campo laboral espera de un estudiante graduado de la EDG de la ESPOCH.

Necesidad de habilidades de manejo de software en base a las falencias

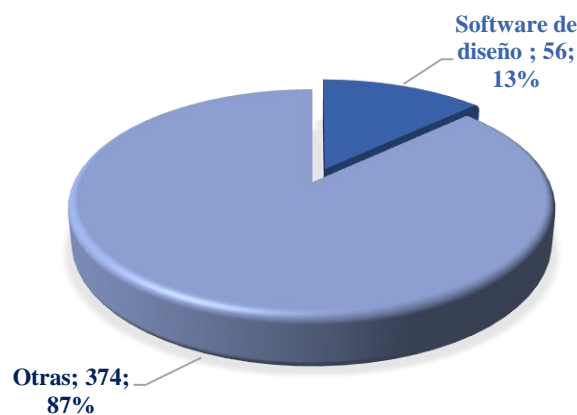


Gráfico 80- 3: Necesidad de habilidades de manejo de software en base a las falencias

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Basándose en los resultados de las falencias que los estudiantes y las empresas e instituciones identificaron en las diferentes asignaturas se evidencia que el 87% están relacionadas con otras habilidades no afines con el manejo de software, mientras que 13% están relacionadas con el manejo de este.

Necesidad de habilidades de manejo de software en base las necesidades de formación

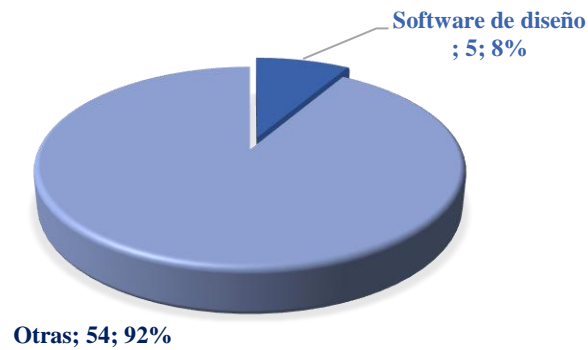


Gráfico 81- 3: Necesidad de habilidades de manejo de software en base a las necesidades de formación.

Realizado por: Gabriela Meléndrez, 2017

Análisis: Basándose en los resultados de las necesidades de formación tanto complementarias como del quehacer gráfico que las empresas o instituciones encontraron en los estudiantes de la EDG se evidencia que el 54% de los resultados están relacionadas con otras habilidades que no son afines con el manejo de software, mientras que 8% están relacionadas con el manejo de este.

CONCLUSIONES

1. El perfil de habilidades de los estudiantes de la EDG mantiene lineamientos similares con las habilidades desarrolladas por estudiantes de otras universidades en base a sus propios planes de estudio, por lo que la formación de la EDG está acorde a las competencias necesarias con las que los profesionales graduados de esta carrera deben desempeñarse para un desarrollo profesional exitoso.
2. Han sido evidenciadas una serie de falencias tanto desde el punto de vista de los estudiantes, así como desde la apreciación de las personas encargadas de las empresas o instituciones; dentro de ello, y en base al pensum de estudios de la carrera de ingeniería en diseño gráfico, se identificó que los estudiantes poseen la mayor cantidad de falencias de conocimiento en diseño bidimensional y comunicación oral y escrita; a nivel práctico se menciona a diseño web como una asignatura a ser fortalecida; y a nivel práctico y teórico se menciona a diseño publicitario.
3. Desde el punto de vista de las empresas o instituciones consideran a ética profesional como una asignatura a fortalecer. Las falencias de los estudiantes de la EDG son variantes en los diferentes aspectos y puntos de vista de las personas encuestadas, sin embargo, existen coincidencias, mismas que fueron mencionadas anteriormente.
4. Los estudiantes han adquirido mayor cantidad de habilidades a nivel práctico que a nivel teórico, dentro de ello se menciona y se evidencia que diseño publicitario es una asignatura que en contraste con sus falencias encontradas, también posee fortalezas; comunicación visual es también una asignatura fortaleza; por otro lado y en contraste también con las falencias que fueron encontradas en esta asignatura, los responsables de las empresas o instituciones mencionan a ética profesional como una materia con fortalezas y a nivel práctico se menciona a identidad corporativa
5. Las empresas en donde los estudiantes de la EDG se encuentran realizando sus prácticas preprofesionales son una expresión de la realidad y en base a las necesidades de trabajo encontradas en los mismos se identifica a las asignaturas de diseño publicitario y diseño web en donde se requiere un mayor desarrollo de habilidades, siendo estas las principales asignaturas desempeñadas en el quehacer gráfico.

6. Los estudiantes requieren de necesidades de formación complementarias que vayan acorde con el progreso de la carrera y lo solicitado hoy en día por las empresas o instituciones; basándose en estas necesidades se mencionan: recorridos virtuales, manejo de zbrush, impresión 3D, presupuestos, manejo de software libre, animación para páginas web, manejo de adobe animate, manejo adobe lightroom, manejo de software libre, creatividad narrativa, publicidad de redes sociales, community manager y animación tipográfica.

7. El medio laboral requiere a profesionales no solo con habilidades en manejo de software para producir un diseño, sino más bien con habilidades para concebirlo, que de acuerdo con esta investigación van desde la realización correcta de una redacción, el empleo de una buena ortografía, entre otras; ya que la necesidad de conocimiento tanto desde el punto de vista de los estudiantes como del medio en el que se desarrollan requieren de habilidades que no tienen ninguna relación con el manejo específico de software.

RECOMENDACIONES

1. Realización de estudios similares que permitan un análisis periódico del desarrollo de la carrera y el desempeño de los estudiantes a través de su formación.
2. Usar esta información para el mejoramiento de los conocimientos impartidos y el desarrollo eficiente de las capacidades que deben tener los estudiantes de la EDG para desarrollarse en el medio laboral con las habilidades necesarias que le permitan obtener éxito en su desempeño.
3. Emplear la información sobre las necesidades de formación complementarias para fortalecer el pensum de estudios de la carrera, lo que permitirá al estudiante desarrollarse en sus prácticas preprofesionales respondiendo con éxito a las necesidades del medio.
4. Considerar con igual relevancia el desarrollo de habilidades sociales, investigativas, de liderazgo; de tal manera que las habilidades tecnológicas sirvan más bien como un complemento y no como la fortaleza principal de los estudiantes al momento de ser puestos a prueba en el medio laboral.
5. Recopilar toda la información académica que periódicamente se produce para mantener una mejor formación de todas las escuelas de la ESPOCH, de tal manera que sus perfiles profesionales estén acordes con las necesidades del medio.
6. Ampliar la información de las páginas web de las diferentes instituciones de formación superior que deben ser de acceso público y deben contener la información necesaria de los servicios que ofrecen, ya que dicho conocimiento al no ser publicado por algunas universidades impide identificar el desarrollo de los profesionales que se están titulando.
7. Implementar e identificar lugares idóneos para la realización de las prácticas preprofesionales, considerando que esto permitirá un mejor desarrollo de las habilidades de los estudiantes de la carrera.

BIBLIOGRAFÍA

BENAIGES, Domenec. “Habilidades interpersonales”. *Verdadera Seducción* [en línea], 2010. [Consulta: 13 de Abril de 2010]. Disponible en: <http://revista-digital.verdadera-seducion.com/habilidades-interpersonales/>.

DIRECCIÓN INFORMÁTICA PUCE. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador* [en línea]. Diseño gráfico, perfil profesional. [Consulta: 26 de Noviembre de 2017]. Disponible en: https://www.puce.edu.ec/01-disenog_arquitectura.php.

DOCUMENTOS DEL ARCHIVO DE LA EDG. *Actualización Curricular de la Carrera de Diseño Gráfico.* Datos de encuestas a los estudiantes que realizaban prácticas preprofesionales. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, 2016.

DOCUMENTOS DEL ARCHIVO DE LA EDG. *Rediseño de Carrera aprobado por el Consejo de educación Superior Resolución RPC-SO-30-No.543-2016.* Habilidades del diseñador gráfico de la EDG. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, 2016.

DOCUMENTOS DEL ARCHIVO DE LA EDG. *Proyecto de Creación de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico.* Habilidades del diseñador gráfico de la EDG. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, 2006.

FRASCARA, Jorge. *Diseño Gráfico para la Gente.* Buenos Aires-Argentina: Infinito, 2004, p. 7.

FRASCARA, Jorge. *El diseño de comunicación.* Buenos Aires-Argentina: Infinito, 2006, p. 24.

FIGUEROA BERMÚDEZ, Romeo Antonio. *Como hacer publicidad un enfoque teórico-práctico.* México, 1999.

LAING, John. *Haga usted mismo su diseño gráfico.* H. BLUME, 1999, pp. 50-62.

LEÓN, Rosa. *Mimoilus* [en línea]. Las ramas del diseño gráfico. [Consulta: 12 de Diciembre del 2017]. Disponible en: <https://www.mimoilus.com/especialidades-diseno-grafico/>.

MARIÑO, Ramon. *Diseño de pagina.* España: Ideas propias, 2005, pp. 50-52.

MOLES, Abraham & COSTA, Joan. *Publicidad y Diseño*. Buenos Aires-Argentina: Infinito, 2005, pp. 77-79.

MONJE, Nuria. *Toma Salud* [blog]. [Consulta: 13 de Diciembre del 2017]. Disponible en: <http://tomasalud.com/archivos/17045>.

MORENO, Carlos. *El Diseño Gráfico en materiales didácticos*. Bruselas : CESAL, 2009, p. 79.

MUNOZ, Juan. *HEADSEM* [en línea], 2016. 5 herramientas y apps que todo diseñador debe conocer. [Consulta: 13 de Diciembre del 2017]. Disponible en: <http://www.headsem.com/las-cinco-mejores-aplicaciones-de-diseno-grafico/>.

RICUPERO, Sergio. *Diseño Gráfico en el aula* . Argentina :Nobuko, 2007.

RIVERA, Argelia. *PAREDRO* [en línea]. 5 programas de diseño gráfico que son tendencia. [Consulta: 13 de Diciembre del 2017]. Disponible en: <https://www.paredro.com/5-programas-de-diseno-grafico-que-son-tendencia/>

ROLANDO, Cordera & LEONARDO, Lomelí. *El mundo del trabajo y la exclusividad social* . México, 2004.

SÁNCHEZ, José & LÓPEZ, Edgardo. *Pensar en diseño gráfico*. Guadalajara : Universitaria, 2012, p. 20.

SHAUGHNESSY, Adrian. *Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma*. Segunda. Barcelona : Index Book, 2008, pp. 18-54.

UNIVERSIDAD ESPÍRITU SANTO. *UEES* [en línea]. Diseño Gráfico y Comunicación Visual, perfil de egresado. [Consulta: 25 de Noviembre de 2017]. Disponible en: <http://uees.me/grado/comunicacion/diseno-grafico-y-comunicacion-visual/>

UNIVERSIDAD CASA GRANDE. *Universidad Casa Grande* [en línea]. Diseño gráfico y Comunicación visual, destrezas y aptitudes. [Consulta: 25 de Noviembre de 2017]. Disponible en: <http://www.casagrande.edu.ec/comunicacion-monica-herrera/diseno-grafico-y-comunicacion-visual/>

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA. *UTPL. Futuros Alumnos* [en línea]. Perfil de egreso. [Consulta: 25 de Noviembre de 2017]. Disponible en: <https://presencial.utpl.edu.ec/artes-plasticas/perfil-egreso>.

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR. *UIDE* [en línea]. Publicidad y Diseño Gráfico, Perfil Profesional y Campo Ocupacional. [Consulta: 25 de Noviembre de 2017]. Disponible en: <http://uide.edu.ec/programas-academicos/pregrado/facultad-de-ciencias-sociales-y-comunicacion/publicidad-y-dise%C3%B1o-gr%C3%A1fico/>.

UNIVERSIDAD METROPOLITANA. *UMET* [en línea]. Diseño gráfico, perfil de egreso. [Consulta: 26 de Noviembre de 2017]. Disponible en: <http://www.umet.edu.ec/oferta-academica/pregrado/16-guayaquil/424-diseno-grafico.html>.

UNIVERSIDAD DEL AZUAY. *Universidad del Azuay: Oferta académica* [en línea]. Diseño Gráfico, perfil profesional [Consulta: 27 de Noviembre de 2017]. Disponible en: <https://www.uazuay.edu.ec/carreras/disenio-grafico>.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL. *Universidad Tecnológica Equinoccial: Facultad de Comunicación, Artes y Humanidades* [en línea]. Diseño gráfico, perfil de egreso. [Consulta: 25 de Noviembre de 2017]. Disponible en: <https://www.ute.edu.ec/facultad-de-comunicacion-artes-y-humanidades-3/carreras/disenio-grafico-publicitario-act>.

UNIVERSIDAD DE PALERMO. *UP: Facultad de Diseño y Comunicación* [en línea]. Diseño Gráfico, creadores y comunicadores de diseños visuales. [Consultado: 25 de Noviembre de 2017]. Disponible en: http://www.palermo.edu/dyc/disenio_grafico/index2.html.

ZANÓN, Andrés. *Introducción al Diseño Editorial*. Madrid : Vision Net, 2007.

ANEXOS

ANEXO A. Oficio de pedido de las facilidades de información requerida para la realización del proyecto de titulación

Riobamba, 26 de Octubre de 2017

Licenciado

Ramiro Santos

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO.

Presente

De mi consideración:

Me permito dirigirme a usted para solicitarle le de las facilidades a la estudiante egresada María Gabriela Meléndrez Cabrera de la información requerida para la realización de su proyecto de titulación "Habilidades necesarias para los estudiantes de diseño gráfico en la realización de sus prácticas preprofesionales"

Esperando contar con una respuesta favorable, le reitero mi más sincero agradecimiento.

Atentamente,



Dis. Mónica Sandoval

ANEXO B. Listado de los estudiantes que se encuentran realizando sus prácticas preprofesionales de la Carrera de Diseño Gráfico.

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO					
NÓMINA DE ESTUDIANTES QUE SE ENCUENTRAN REALIZANDO PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES					
PERÍODO ACADÉMICO: OCTUBRE 2016-MARZO 2017					
CÓDIGO	NOMBRE	EMPRESA/INSTITUCION	FECHA INICIO	INICIO DEL 51%	FECHA FINALIZACIÓN
1847	ANDRADE MORI CLARA INES	CONDUESPOCH	03/02/2017	29/03/2017	12/05/2017
1834	BEJARANO GAVILANES XAVIER PATRICIO	AECH COMERCIAL MACHADO	03/10/2016	14/11/2016	23/12/2016
1967	BUSCAN DUTAN VICTOR MANUEL	CASA DE LACULTURA	31/10/2016	28/01/2017	31/04/2016
1734	BORIA CUII BRUNO ISMAEL	CENTRO DE DISEÑO GRÁFICO PRODUCCION DIGIT	28/11/2016	23/01/2017	14/04/2017
1751	BARRERA BASANTES HUGO DANIEL	CENTRO DE DISEÑO GRÁFICO PRODUCCION DIGIT	28/11/2016	23/01/2017	14/04/2017
1810	CASTELO SANTOS KENNY ALEJANDRO	ESC. DISEÑO GRÁFICO	17/11/2016	30/11/2016	18/01/2017
1821	CARRILLO ALARCÓN ROSA ESTEFANIA	EDITEX	09/11/2016	16/03/2017	27/04/2017
1172	CANDO ALLAUCA ROBERTO CARLOS	GAD	03/10/2016	11/11/2016	23/12/2016
2159	CARRILLO-VILLA-EDISON RAFAEL	PUBLICIDAD ESCOBAR CATRO	10/03/2017	24/04/2017	06/06/2017
2168	CONTRERAS ZAMORA CVAPOS ALBERTO	CIMOGSYS-ESPOCH	17/11/2016	02/01/2017	14/03/2017
1866	CORREA VINUEZA VALERIA ALEXANDRA	DAVID FERIA	10/11/2016		12/01/2017
2186	CUENCA CARPIO EVELYN FERNANDA	MUNICIPIO RIOBAMBA-GESTION TURISTICA	13/02/2017	25/03/2017	09/06/2017
1841	CHUGÑAY SISLEMA ALICIA MERCEDES	EDITEX	09/11/2016	16/03/2017	27/04/2016
1524	CHILLUZA CALAPIÑA CRISTIAN FERNANDO	CIDFAE	13/03/2017	17/04/2017	07/06/2017
1639	CHÁVEZ BASANTES EVELY PAOLA	EMPALME PAPEL DIGITAL	04/11/2016	07/01/2017	07/03/2017
2012	ESCOBAR GADWAY EDITH FERNANDA	CENTRO DE INVESTIGACIONES-ESPOCH	01/02/2017	19/04/2017	03/06/2017
2073	GAIBOR GAIBOR LANDY GERMANIA	SERIGRAFÍA-ESPOCH	17/10/2016	02/01/2017	10/03/2017
1944	HUERTA CHIMBORAZO RUTH ANA	CENTRO TUTORIAS	31/10/2016	13/01/2017	29/04/2017
1728	HERRERA PAREDES LUIS FERNANDO	CENTRO DE INVESTIGACIONES-ESPOCH	01/02/2017	19/04/2017	03/06/2017
2037	JUANK TAISH PAUL ALEX	CENTRO DISEÑO GRÁFICO PRODUCCION DIGITAL	17/10/2016	16/01/2017	15/03/2017
1852	LOPEZ AUQUILLA LUIS ALFREDO	MEJIA AGENCIA DE PUBLICIDAD	13/02/2017	22/03/2017	26/04/2017
1820	LEMA PALAQUIBAY XIMENA ALEXANDRA	GRUPO DE INVESTIGACION Y MODELADO 3D	31/10/2016	06/02/2017	31/03/2017
2116	MOYA SUNTASIG	ORANGE	01/03/2017	24/04/2017	11/07/2017
1731	MORA CHILLUISA WASHINGTON RAFAEL	MARKETING-PROY.	10/03/2017	24/04/2017	06/06/2017
1984	MONAR MANZANO JOSE VICENTE	PROYECTO LA VESTIMENTA-ESPOCH-EDG	07/12/2016	14/02/2017	25/04/2017
2138	MOROCHO DELGADO FREDDY SOLOM	TALLER SERIGRAFÍA	26/10/2016	23/12/2016	22/03/2017
2057	MONGE CELI GLENDY TATHIANA	CIMOGSYS-ESPOCH	18/10/2016		22/06/2017
1200	MAÑAY NARANJO DANIEL FRANCISCO	OFFSET-RIOBAMBA	11/01/2017	02/03/2017	31/03/2017
1689	NINABANDA POMAGUALLI JOHN CARLOS	MUNICIPIO DEL CANTÓN COLTA	16/10/2016	02/01/2016	16/03/2016
2112	NARANJO PEÑA GABRIELA ESTEFANIA	GRAFI-K	21/11/2016	07/04/2017	20/05/2017
2006	NARANJO HERRERA SERGIO ALFREDO	MARKETING-PROY.	10/03/2017	27/04/2017	27/06/2017
1835	PINTAG NIETO ERICKA TATIANA	SERIGRAFIA-ESPOCH	17/10/2016	02/01/2016	10/03/2017
2089	PAQUI ANDRADE JUANA CLEMÉNTINA	GRUPO DE INVESTIGACION Y MODELADO 3D	31/10/2016	20/01/2017	31/03/2017
2135	PARRA CHANGÓ DAYSI JANETH	EDITORIAL JURIDICA DSAYP	31/10/2016	17/01/2017	14/04/2017
2046	POZO VELIN CARLOS KEVIN	INVESTIGACION PATRIMONIO CULTURAL INMATE	12/10/2016	20/02/2016	29/04/2016
1765	QUISHPI ASHQUI MILTON ALEX	CASA DE LACULTURA	24/10/2016	28/01/2017	31/03/2017
1811	QUISHPI GUALLO LUIS GABRIEL	CASA DE LACULTURA	24/10/2016	30/01/2017	31/03/2017
1832	UQUILLAS VELA ESTEFANIA GECONDA	DETALLES GUTENBERG	06/03/2017	14/04/2017	26/05/2017
2094	USCA CCARGUA ROMEL IVAN	PUBLICIDAD ESCOBAR CATRO	10/03/2017	24/04/2017	06/06/2017
2094	VELASCO LLANGARI KEVIN STALIN	SERIGRAFIA-ESPOCH	26/10/2016	02/01/2017	22/03/2017

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
NOMINA DE ESTUDIANTES QUE SE ENCUENTRAN RELAJANDO PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES

CÓDIGO	NOMBRE	EMPRESA/INSTITUCIÓN	FECHA INICIO	INICIO DEL 50%	FECHA FINALIZACIÓN
1993	ASITIMBAY LLIQUIN YESENIA RAQUEL	INSTITUT DE INVESTIGACION	04/04/2016	09/06/2016	09/06/2016
2123	AGOSTA FIGUEROA DANIEL ALEXANDER	CIDIMOGSYS	11/04/2016	13/06/2016	11/08/2016
		GRUPO INVESTIGACION MSA-FIE			
1953	BOSQUEZ TOAPANTA EDISON GEOVANNY	GRUPO INVESTIGACION MSA-FIE	09/05/2016	30/06/2016	25/08/2016
2164	CARRERA ESPIN GEOVANNA GRACIELA	LA VESTIMENTA	07/12/2016	14/02/2017	25/04/2017
2184	CASTRO RIERA ROSA ELIZABETH	BIGCOPY	08/08/2016	19/09/2016	21/10/2016
1945	CHAVEZ VELASCO MARCO ANTONIO	MILENIUM	29/02/2016	08/04/2016	20/05/2016
2132	CUNALATA CURAY VERÓNICA ISABEL	CIMOGSYS-FADE	21/03/2016	06/05/2016	29/07/2016
1599	CAJAMARCA TENE ALBA GABRIELA	CENTRO DISEÑO GRAFICO	18/04/2016	01/07/2016	29/09/2016
1954	CALLE MALDONADO EUGENIA CATHERINE	CASA DE LA CULTURA	02/05/2016	11/07/2016	06/09/2016
1707	CUENCA RAMOS MAYRA ALEXANDRA	CENTRO DISEÑO GRAFICO	18/04/2016	01/07/2016	29/09/2016
1098	CHARIGUAMAN ROMERO HAMILTON RENATO	EDITORA MULTICOLO	22/08/2016	28/09/2016	04/11/2016
1709	DIAZ CARDENAS FAUSTO GABRIEL	BUGA SPORTS	01/08/2016	02/09/2016	06/10/2016
1702	GUTIERREZ CRUZ ANDREA PAOLA	CONDIMENTOS AMAZONAS	05/02/2016	12/03/2016	02/04/2016
1472	GUZMAN LOZA CRISTIAN IVAN	GARAFIK	02/05/2016	09/07/2016	17/09/2016
1909	GUANO GUANO MARTHA BEATRIZ	GRAFICAS LLUMAN	23/02/2017	18/04/2017	29/05/2017
2134	GUASHPA ANDINO DAVID ISRAEL	EMPALME PAPEL DIGITAL	25/05/2016	18/07/2016	14/10/2016
2040	HIDALGO ALOMALIZA JOFFRE BLADIMIR	INVESTIGACION MSA-FIE	02/05/2016	01/08/2016	21/09/2016
1013	MACHADO MERINO UAN PABLO	GRAFICAS ALARCON	11/04/2016	20/05/2016	01/06/2016
1483	MORENO ORELLANA ROMEL ARIEL	GOBIENO MUNICIPAL	28/03/2016	06/05/2016	20/06/2016
1718	MAZON BUÑAY JORGE GEOVANNY	CENTRO DISEÑO GRAFICO	18/04/2016	01/07/2016	29/09/2016
1166	MUÑOZ QUINTANILLA DIEGO VLADIMIR	GRUPO MODELADO 3D	08/08/2016	20/09/2016	05/12/2016
2036	PEÑANFEL TIXI GEOVANNY GUILLERMO	TVS.CANAL 13	07-III-2016	13/04/2016	04/06/2016
2069	QUISPILO PARRA MERCEDES CAROLINA	CENTRO TUTORIAS-FIE	25/02/2016	13/05/2016	01/06/2016
2033	QUINGA ESCOBAR PEDRO ANTONIO	VISUALGEN	18/08/2106	23/09/2016	22/11/2016
1487	ROSETO BONILLA DIEGO PATRICIO	EDITEX	02/05/2016	06/07/2016	16/09/2016
1807	ROGEL GAIBOR YOSELYN ANDREA	CASA DE LA CULTURA	31/05/2016	28/07/216	27/09/2016
1996	YAUROPOMA MOROCHO JOSE LUIS	GAD TENA	23/08/2016	15/09/2016	03/10/2016
1232	ZABALA AGUIAR ROMULO XAVIER	KIDAM	22/08/2016	28/09/2016	04/11/2016

ANEXO C. Encuesta dirigida a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH que se encuentran realizando sus prácticas pre profesionales.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA ESPOCH QUE SE ENCUENTRAN REALIZANDO SUS PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES

1. Identifique 5 temas teóricos y 5 prácticos recibidos en las diferentes asignaturas cursadas a lo largo de la carrera; que han sido una fortaleza en la realización de sus prácticas.

TEMAS TEÓRICOS	TEMAS PRÁCTICOS

2. Identifique 5 temas teóricos y 5 prácticos en las diferentes asignaturas cursadas a lo largo de la carrera, que NO recibió y considera se debería impartir para un mejor desenvolvimiento de sus prácticas.

TEMAS TEÓRICOS	TEMAS PRÁCTICOS

3. ¿Cuáles son las correcciones que se están realizando a su trabajo en el lugar donde se encuentra realizando sus prácticas?

ANEXO D. Encuesta dirigida a los responsables de las instituciones o empresas en donde se encuentran realizando los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico sus prácticas preprofesionales.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS RESPONSABLES DE LAS INSTITUCIONES O EMPRESAS EN DONDE SE ENCUENTRAN REALIZANDO LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO SUS PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES

1. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades que ha encontrado en los estudiantes que están realizando prácticas pre profesionales en su institución o empresa?

FORTALEZAS	DEBILIDADES

2. ¿Cuál es la demanda de trabajos de diseño gráfico que usted considera existe en la actualidad? Enlístelos

3. ¿Cuáles son las necesidades de conocimiento que requiere su empresa o institución que tengan los estudiantes que se encuentran realizando sus prácticas pre profesionales?

ANEXO E. Documento de apoyo con las diferentes asignaturas y sus contenidos.

TEMAS	
DISEÑO PUBLICITARIO <ul style="list-style-type: none">Técnicas de creatividadProceso creativoTonos de la comunicaciónCampaña PublicitariaMarketing de GuerrillaBriefingMedios y soportes publicitariosPlan de mediosPraxisGestión de marca o Branding (posicionamiento, mantenimiento, recordación y reconocimiento)Análisis público objetivo	ERGONOMÍA <ul style="list-style-type: none">Consideraciones del puesto de trabajo: Ángulo visualFactores de riesgoRiesgos ergonómicosPercentilesAntropometríaErgonomía en diseño de packagingCriterios de legibilidadCampos de visión
DISEÑO TRIDIMENSIONAL <ul style="list-style-type: none">Pared ModularElementos: (conceptuales, visuales y de relación)FractalesPrismasPoliedros	VIDEO Y TV <ul style="list-style-type: none">Diseño de un set VirtualSpot publicitarioCicloramaSet virtualFuentes de iluminaciónChroma keyPlanosEdición de audioPlan de rodajeElementos de una cámaraMovimientos de cámara
FOTOGRAFÍA <ul style="list-style-type: none">Técnicas e instrumentosFotorretratoColorFotografía de productosFotografía publicitariaEstética de la imagenDirección de fotografíaEdición de imágenesComposiciones	ILUSTRACIÓN <ul style="list-style-type: none">Luz y colorEstructura audiovisualDibujo de historietasIlustración digitalTipografíaCreatividad narrativaIlustración conceptualIlustración editorial
INFOGRAFÍA <ul style="list-style-type: none">DiagramaciónPartes de una infografíaComposición tridimensional en infografíaTipos de infografía	

TEMAS

IDENTIDAD CORPORATIVA	DISEÑO WEB	COMUNICACIÓN VISUAL
Creación de marca Manual de Identidad Fusión de iconos Definiciones básicas Línea gráfica Diseño de logotipos Restyling o rediseño de marcas Branding Naming e identidad verbal Técnicas de manejo de marcas	Usabilidad web Diseño responsive Identidad visual de la página HTML y CSS Conocimientos de SEO y SEM Test de usabilidad Formatos para la web	Principios del diseño gráfico (gestáltico, sinérgico, cromático, simbólico, universal) Medios de comunicación visual Elementos de la comunicación visual Semiología Vocabulario visual
DISEÑO EDITORIAL	MODELADO Y ANIMACIÓN 3D	
Semiología Vocabulario visual Manejo de estilo gráfico Maquetación y composición Impresión y condiciones adecuadas Medios editoriales (libros, periódicos, revistas) Diagramación: retícula, elementos de la retícula, tipos de retícula Paleta tipográfica, familias tipográficas.	Técnicas de modelado Modelado orgánico Texturizado Modificadores Composición de la escena: sombra, iluminación Renderizado Animación Los principios de la animación tradicional aplicados al 3D: Timing, Anticipación, Acción superpueta, Peso y Energía, etc Los principios de la animación digital 3D: Moving Holds en 3D, Rigging Sólido, etc. Métodos de animación: Pose a Pose, Animación directa, Animación en capas y Animación no-líneal. Aplicación de herramientas generales a todos los programas 3D. Recorridos virtuales	
BIDIMENSIONAL	ANIMACIÓN 2D	
Teoría del color Atributos del color (matiz o tinte, calidad o brillo, intensidad o saturación) Armonía del color Psicología del color Estructura y tipos de estructura Sistemas proporcionales (composición modular, estructura y espacio) Teoría de la Gestalt	Principios de animación. Ilustración digital. Animación para páginas web (formatos). Manejo de software. Técnicas de animación 2D (tradicionales, digitales). Procesos de animación con dibujos, con modelos, por ordenador. Animación 2D con Flash. Guión de filmación	
DISEÑO AUDIOVISUAL		
Manejo de Adobe Premiere y Adobe Audition Limpieza de audio Retoque de audio Pre producción, producción, post producción. Efectos y animación Manejo de consola		

