



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA DE INFORMÁTICA
CARRERA INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

**Proyecto de Investigación
previo a la obtención del título
de: Ingeniero en Diseño
Gráfico y Multimedia.**

TÍTULO:

**ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA GUÍA GRÁFICA DE PRÁCTICAS PRE
PROFESIONALES PARA ESTUDIANTES DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO Y
MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO.**

AUTOR:

Manuel Mesías Paredes Caicedo

DIRECTOR:

Ing. Carlos Márquez de la Plata, MSc.

Quevedo – Ecuador

2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, PAREDES CAICEDO MANUEL MESÍAS, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

Paredes Caicedo Manuel Mesías

CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

El suscrito, Ing. Carlos Márquez de la Plata, MSc. Docente de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, Certifica que el estudiante **Paredes Caicedo Manuel Mesías con cédula de identidad 120700856-4**, realizó el Proyecto de Investigación de Grado **“ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA GUÍA GRÁFICA DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES PARA ESTUDIANTES DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO”** previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Gráfico y Multimedia, bajo mi dirección, habiendo cumplido con las disposiciones reglamentarias establecidas para el efecto.

.....

Ing. Carlos Márquez de la Plata, MSc.

DIRECTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICACIÓN DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO

ING. MSC. Marlene Medina
SUBDECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
Presente.-

De mi consideración:

El suscrito, Ing. Carlos Márquez de la Plata, MSc., en atención a la Décima Resolución de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería con fecha 17 de Abril de 2017 en la que se me designa Director del Proyecto de Investigación titulado **“ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA GUÍA GRÁFICA DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES PARA ESTUDIANTES DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO”**, me permito exponer lo siguiente:

Que el Señor Paredes Caicedo Manuel Mesías con cédula de identidad 120700856-4 previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Gráfico y Multimedia ha cumplido con las correcciones pertinentes del Proyecto de Investigación, de acuerdo a la ESTRUCTURA Y FORMATO DE PRESENTACIÓN PARA EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN LA UNIDAD DE TITULACIÓN ESPECIAL DE LA UTEQ y respectivamente ingresada al SISTEMA URKUND, tengo a bien certificar la siguiente información, sobre el informe del sistema, el mismo que avala los niveles de originalidad en un noventa y seis por ciento y de copia cuatro por ciento para los fines de ley.

URKUND	
Documento	PROYECTO DE INVESTIGACION GUIA GRAFICA DE PPP.docx (D27843901)
Presentado	2017-05-03 20:40 (-05:00)
Presentado por	manuelpc_94@hotmail.com
Recibido	cvmarquez.uteq@analysis.orkund.com
Mensaje	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Mostrar el mensaje completo
	4% de esta aprox. 38 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 10 fuentes.

Ing. Carlos Márquez de la Plata, MSc.

DIRECTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

CERTIFICADO DE APROBACIÓN POR TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

Los abajo firmantes que actuamos como Presidente y Miembros del Tribunal de la Unidad de Titulación; designada por el Consejo Académico de la Facultad Ciencias de la Ingeniería, tenemos a bien de CERTIFICAR que el Proyecto de Investigación “ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA GUÍA GRÁFICA DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES PARA ESTUDIANTES DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO” del estudiante PAREDES CAICEDO MANUEL MESÍAS bajo la dirección del Ing. Carlos Márquez de la Plata, MSc. y revisado por este tribunal se encuentra aprobado y listo para su Sustentación de acuerdo a la **UNDÉCIMA RESOLUCIÓN DE LA FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA CON FECHA 24 DE ABRIL DE 2017**. Dando cumplimiento a lo estipulado por el reglamento firmado dando fe de lo actuado, los que conformamos dicho tribunal.

Quevedo, 25 de Abril de 2017

Atentamente

**ING. JANETH MORA SECAIRA
PRESIDENTE DE TRIBUNAL**

**ING. CELINDA CAN SING CHOLOTA
MIEMBRO DE TRIBUNAL**

**ING. KENYA GUERRERO GOYES
MIEMBRO DE TRIBUNAL**

AGRADECIMIENTO

En primer lugar un agradecimiento pleno a Dios por sus bendiciones durante toda esta etapa académica, que me permitieron forjarme con mucho carácter durante este camino y culminar con éxito esta etapa de mi vida.

A mis padres por toda su valiosa entrega desde el inicio en mi formación académica que sin duda alguna han demostrado ese apoyo valioso y mucha consideración en todo momento. Y a todas aquellas personas que son muy importantes para mí y a quienes llamo Mi Familia.

Indudablemente a mí estimada directora de proyecto: Lcda. Inés Bajaña Mendieta, MSc. por su valiosa predisposición en el proceso de investigación y asesoramiento durante el desarrollo de este proyecto.

Finalmente a todos mis amigos y demás personas que de alguna forma supieron manifestarse con ese apoyo importante para cumplir con éxito esta etapa.

DEDICATORIA

El regalo más significativo es la educación que me han brindado mis padres, por lo tanto quiero dedicar a ellos este proyecto realizado con mucho esfuerzo, a toda mi familia que me ha demostrado todo el apoyo y el cariño durante mi formación académica. A aquellas personas que se manifestaron siempre con esa motivación para continuar en el camino y las que permitieron a que cada paso durante esta etapa vaya cumpliéndose.

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

En esta investigación se realizó una Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales para estudiantes de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo. Surgió como propuesta de solución considerando distintas dificultades que presentan los estudiantes en la forma de proceder en su proceso práctico en las distintas empresas, específicamente en lo que concierne al Diseño Gráfico Publicitario: confusión en la elección de tipografías para su diseño, el uso del color en la elaboración de una pieza gráfica, además el desconocimiento del proceso en los trámites para efectuar las prácticas.

Para el desarrollo de este proyecto se planteó un documento impreso que reúna toda la información pertinente a las Prácticas Pre Profesionales, además presenta una serie de contenidos que el diseñador gráfico debe considerar plenamente para un eficiente desempeño durante estas actividades y en su labor como futuro profesional. La Guía Gráfica además de brindar un contenido impreso, puede visualizarse en distintos dispositivos (Computadoras, Smartphone, Tablet) ya que incluye un disco de presentación del contenido en formato digital.

El aspecto metodológico estuvo orientado por fuentes documentales y de campo, a través de las cuales se analizaron las distintas teorías expuestas por autores que permitieron brindar soporte al diseño de la investigación, además de la participación de los involucrados en el proceso investigativo en encuestas y entrevistas, tanto estudiantes como los representantes de las empresas donde han desarrollado las Prácticas Pre Profesionales. Se aplicaron los métodos deductivo, inductivo y analítico, los cuales permitieron establecer análisis y las conclusiones pertinentes al objeto de estudio.

Finalmente se concluye que mediante el uso de la Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales se brinda a los estudiantes la posibilidad de adecuar la información presentada con los requerimientos que se le presentan en el desarrollo del proceso práctico de forma más didáctica empleando recursos gráficos que contribuyan a integrar toda la información presentada en la Guía, orientándolo respecto a la forma de conducirse en las Prácticas Pre Profesionales y le permita facilitar el proceso de adaptación a las actividades que debe cumplir e indudablemente en su entorno profesional, sirviendo de complemento en su formación académica brindándole mayores conocimientos en temáticas que no se pudieron abordar en clases y fortaleciendo las competencias requeridas en el ámbito

publicitario. Además es un incentivo a que el diseñador gráfico desarrolle nuevas formas de comunicación visual.

Palabras Claves:

Guía Gráfica

Prácticas Pre Profesionales

Diseño Gráfico

ABSTRACT AND KEYWORDS

In this research, a Graphic Guide of Pre-Professional Practices was carried out for students of the Graphic and Multimedia Design Career of Quevedo State Technical University. It emerged as a solution proposal considering different difficulties that students present in the way of proceeding in their practical process in the different companies, specifically in what concerns the graphic advertising design: confusion in the choice of fonts for their design, the use of color In the elaboration of a graphic piece, besides the ignorance of the process in the procedures to carry out the practices. For the development of this project, a printed document was drawn up to gather all the information pertinent to the Pre-Professional Practices. It also presents a series of contents that the graphic designer must consider fully for an efficient performance during these activities and in his work as a future professional. The Graphic Guide, besides providing printed content, can be displayed in different devices (Computers, Smartphone, Tablet) as it includes a presentation disk of the content in digital format.

The methodological aspect was guided by documentary and field sources, through which the different theories exposed by authors were analyzed, allowing to support the design of the research, as well as the participation of those involved in the research process in surveys and interviews , Both students and the representatives of the companies where they have developed the Pre-Professional Practices. Deductive, inductive and analytical methods were applied, which allowed to establish analysis and the pertinent conclusions to the object of study.

Finally, it is concluded that through the use of the Graphic Guide of Pre-Professional Practices, students are given the possibility to adapt the information presented with the requirements presented in the development of the practical process in a more didactic way using graphic resources that contribute to Integrate all the information presented in the Guide, orienting it on how to conduct itself in the Pre-Professional Practices and allows it to facilitate the process of adaptation to the activities it must fulfill and undoubtedly in its professional environment, serving as a complement in its academic training providing Greater knowledge in subjects that could not be addressed in classes and strengthening the skills required in the advertising field. It is also an incentive for the graphic designer to develop new forms of visual communication.

Keywords: Graphic Guide Professional Practices Graphic Design

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	16
CAPÍTULO I	17
CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.1. Problema de investigación.....	18
1.1.1. Planteamiento del problema.....	18
1.1.2. Formulación del problema.....	20
1.1.3. Sistematización del problema.....	20
1.2. Objetivos.....	21
1.2.1. Objetivo General.....	21
1.2.2. Objetivos Específicos.....	21
1.3. Justificación.....	22
CAPÍTULO II.....	24
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	24
2.1. Marco Conceptual.....	25
2.1.1. La Universidad Técnica Estatal de Quevedo.....	25
2.1.2. La Carrera Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia.....	26
2.1.3. Definición del profesional.....	30
2.1.5. Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales para estudiantes de la Carrera Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo.....	37
2.1.6. Reseña histórica del Diseño Gráfico.....	43
2.1.7. El Diseño Gráfico.....	49
2.1.8. El contexto del diseñador gráfico.....	51
2.1.9. La Publicidad.....	52
2.2. Marco Referencial.....	54

CAPÍTULO III	58
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	58
3.1. Localización.	59
3.2. Tipo de investigación.	59
3.3. Métodos de investigación.	59
3.4. Fuentes de recopilación de información.	60
3.5. Diseño de la investigación.	61
3.6. Instrumentos de investigación.	61
3.7. Tratamiento de los datos.	62
3.7.1. Población.	62
3.7.2. Muestra.	67
3.8. Recursos humanos y materiales.	72
CAPÍTULO IV	74
DESARROLLO DE LA GUÍA GRÁFICA DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES	74
4.1. Diseño de la marca para la Guía Gráfica.	75
4.2. Diseño de la portada de la Guía Gráfica.	76
4.2.1. Portadas de los capítulos de la Guía Gráfica.	77
4.3. Contenidos de la Guía Gráfica.	81
CAPÍTULO V	82
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	82
5.1. Resultados.	83
5.2. Discusión.	96
CAPÍTULO VI	98
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	98
6.1. Conclusiones.	99
6.2. Recomendaciones.	100

CAPÍTULO VII	101
BIBLIOGRAFÍA	101
7.1. Bibliografía.	102
CAPÍTULO VIII	105
ANEXOS	105
8.1. Diagrama de Ishikawa.	106
8.2. Formato de encuesta realizada a los estudiantes que han realizado las Prácticas Pre Profesionales.	107
8.3. Formato de entrevista realizada a los representantes de las empresas.	109
8.4. Fotografías.	111
8.4.1. Encuesta realizada a estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del 5to Año paralelo “B”.	111
8.4.2. Encuesta realizada a estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del 5to Año paralelo “A”.	112
8.4.3. Entrevistas realizadas a varios de los representantes de las empresas que los estudiantes han realizado las PPP.	113

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Propuestas Isologo.	75
Ilustración 2. Isologo seleccionado para la Guía.	75
Ilustración 3. Diseño de la portada de la Guía Gráfica.....	76
Ilustración 4. Diseño de la portada del capítulo 1.	77
Ilustración 5. Diseño de la portada del capítulo 2.	78
Ilustración 6. Diseño de la portada del capítulo 3.	78
Ilustración 7. Diseño de la portada del capítulo 4.	79
Ilustración 8. Diseño de la portada del capítulo 5.	79
Ilustración 9. Diseño de la portada del capítulo 6.	80
Ilustración 10. Diseño de la portada del capítulo 7.	80
Ilustración 11. Contenidos de la Guía Gráfica.	81
Ilustración 12. Registro de empresas u organizaciones donde aplican PPP en la Carrera.	83
Ilustración 13. Pregunta N° 1 de encuesta.....	84
Ilustración 14. Pregunta N°2 de encuesta.....	85
Ilustración 15. Pregunta N°3 de encuesta.....	86
Ilustración 16. Pregunta N°4 de encuesta.....	87
Ilustración 17. Pregunta N°5 de encuesta.....	88
Ilustración 18. Pregunta N°6 de encuesta.....	89
Ilustración 19. Pregunta N°7 de encuesta.....	90
Ilustración 20. Pregunta N°8 de encuesta.....	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Registro de matriculados en la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia del período 2016 - 2017.....	63
Tabla 2. Registro de estudiantes que han cumplido las PPP en el año 2016 hasta Enero del 2017.....	68
Tabla 3. Registro de empresas e instituciones para PPP.	71
Tabla 4. Competencias para el Diseñador Gráfico y Multimedia desde el punto de vista de los empleadores en el área publicitaria.	94

CÓDIGO DUBLIN

1	Título	M	ANÁLISIS Y DISEÑO DE UNA GUÍA GRÁFICA DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES PARA ESTUDIANTES DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO.
2	Creador	M	Manuel Mesías Paredes Caicedo
3	Materia	M	Facultad Ciencias de la Ingeniería: Diseño Gráfico y Multimedia.
4	Descripción	M	Se realizó una Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales para estudiantes de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo. Surgió como propuesta de solución considerando distintas dificultades que presentan los estudiantes en la forma de proceder en su proceso práctico en las distintas empresas, específicamente en lo que concierne al Diseño Gráfico Publicitario: confusión en la elección de tipografías para su diseño, el uso del color en la elaboración de una pieza gráfica, además el desconocimiento del proceso en los trámites para efectuar las prácticas.
5	Editor	M	UTEQ, 2017.
6	Colaborador	0	Ing. Carlos Márquez de la Plata, MSc.
7	Fecha	M	28 - 04 - 2017
8	Tipo	M	Proyecto de Investigación
9	Formato	M	Doc.
10	Identificador	M	Ninguna
11	Fuente	M	Ninguna
12	Lenguaje	M	Español
13	Relación	0	Ninguno
14	Cobertura	0	Quevedo (Ecuador)
15	Derechos	M	Ninguno
16	Audiencia	0	Estudiantes de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo

INTRODUCCIÓN

Desarrollar Prácticas Pre Profesionales es un requisito indispensable durante la formación académica del estudiante universitario, este contexto que les permite vincularse con su campo profesional es de gran ayuda para demostrar las aptitudes, actitudes y conocimientos de los estudiantes que se preparan para enfrentarse al ámbito laboral.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo es artífice de actividades de Prácticas Pre Profesionales y como estudiante de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia de esta prestigiosa institución ha sido posible identificar ciertos problemas referentes a este entorno. Varios compañeros han presentado dificultades para su desempeño en sus pasantías, que se resumen en aspectos Teórico - Técnico y Laboral. En el aspecto Teórico - Técnico están inmersos los fundamentos teóricos y las prácticas en el software de Diseño Gráfico, que deben ir de la mano y es donde se han notado falencias. Asimismo es evidente el caso del aspecto Laboral donde el estudiante presenta una incertidumbre en cuanto al escenario laboral que se va a desempeñar.

La propuesta de una Guía Gráfica es una gran iniciativa para contrarrestar las falencias que presentan los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia para el cumplimiento de las Prácticas Pre Profesionales, el trabajo investigativo no solo involucra a estudiantes, también incluye a docentes y autoridades, que mantienen un rol relevante en la formación profesional de cada universitario, para lo cual es conveniente que se analicen las unidades de aprendizaje expuestas en la malla curricular de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia y se establezcan mejoras que intervengan en el buen desempeño académico y profesional de los estudiantes.

La importancia que tiene la elaboración de una Guía Gráfica para estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia es contribuir a que el estudiante fortalezca sus competencias para un eficiente desempeño en el desarrollo de las Prácticas Pre Profesionales en el área publicitaria, la misma que sirva como herramienta de apoyo y orientación para que pueda mejorar en cuanto al problema planteado, informarse de temas que quizá desconozca y a la vez ser incentivo para que desarrolle nuevas formas de comunicación visual e indague sobre estas temáticas.

Esta Guía Gráfica además de los beneficios antes mencionados para el estudiante será importante para promover la autonomía, el interés y el compromiso como estudiante y futuro profesional en materia de Diseño Gráfico y Multimedia.

CAPÍTULO I
CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Problema de investigación.

1.1.1. Planteamiento del problema.

Las Prácticas Pre Profesionales son un requisito obligatorio que deben cumplir los estudiantes universitarios del sistema ecuatoriano como parte de un proceso formativo práctico que permita a los futuros profesionales vincularse en el contexto laboral de su campo de estudios. La Universidad Técnica Estatal de Quevedo tiene aprobado un Reglamento, normativas y formatos para el desarrollo, monitoreo y evaluación de estas actividades en cada Carrera que son responsabilidad de un coordinador, producto de un análisis con estudiantes de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia se han identificado varios problemas en el desarrollo de los trámites para empezar las Prácticas Pre Profesionales; registro de documentos: solicitud de interés en empezar el proceso, Carta de aceptación de la Empresa, Carta de Compromiso, Carta de Entendimiento, Convenio, Plan de Prácticas, informes mensuales e informe final entre otras, actividades que en gran porcentaje confunden al estudiante de esta Carrera orientada más a la comunicación visual que a la escrita.

El escenario laboral publicitario, requiere que el estudiante de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia se adapte y prepare para enfrentar una serie de circunstancias que se resumen en aspectos: Teórico - Técnico y Laboral.

Otra parte del problema lo constituye el enfrentarse al medio laboral, varios de los representantes de las empresas asignadas para cumplir las Prácticas Pre Profesionales manifestaron a través de una entrevista ciertas actividades de interrelación social que el estudiante cuando se encuentra frente a este escenario laboral desconoce, y que son imprescindibles; el trabajo en equipo, la responsabilidad social, el manejo ético de las imágenes, entre otros factores que se deben cumplir cuando se forma parte de una empresa y que le permitan desempeñarse lo más eficiente posible, asimismo las competencias de un diseñador gráfico en cuanto a este escenario laboral le exige; conocimientos en estética del diseño, conocimientos en teoría del color (elección adecuada del color en el diseño), conocimientos en uso de los vectores (rotulación, vinil en cortes), conocimientos de identidad corporativa, dominar las técnicas, entre otras. De acuerdo al registro de estudiantes que han cumplido las Prácticas Pre Profesionales se realizó una encuesta y a través de un análisis efectuado, varios universitarios de la Carrera manifestaron que al momento de cumplir con el proceso han tenido temor al demostrar sus conocimientos en

las tareas asignadas por el tutor laboral. Reconociendo la necesidad de tener una preparación teórica y práctica en el manejo de elementos y programas para lograr una buena composición del diseño, relacionados con los colores, tipografías a emplear, formas, entre otros.

Además es importante respetar los lineamientos establecidos dentro de la institución cumpliendo las Prácticas Pre Profesionales. Implícitamente la parte actitudinal, durante este proceso, la actitud del estudiante en el cumplimiento de las Prácticas Pre Profesionales tiene incidencia evidentemente relacionado con la práctica de los valores humanos determinantes en el cumplimiento de toda actividad. Por ejemplo la responsabilidad del estudiante, la puntualidad, honestidad, eficiencia, respeto, reflejan una conducta positiva del interés y compromiso que demuestra el futuro profesional en esta fase de aprendizaje unido a la autoformación.

El estudiante no busca medios para prepararse por sí mismo, se enfoca más en aprender el manejo del software y se va descuidando de algo esencial que es la fundamentación teórica que permita respaldar su trabajo. El estudiante debe saber cuál es el motivo de su trabajo, no solo crear diseños estéticos a la vista, sino adecuar correctamente el manejo de los elementos que permitan llegar claramente al público y consigo el mensaje que se desea comunicar a través de su diseño. Tanto la preparación teórica como la técnica deben ir en conjunto para obtener resultados positivos en las actividades laborales.

El ámbito Teórico - Técnico se va consolidando durante la formación académica, que lo constituyen los contenidos que brinda cada una de las unidades de aprendizaje que son importantes para que el estudiante se desempeñe de la mejor manera en el desarrollo de sus Prácticas Pre Profesionales e indudablemente en su campo laboral. Durante el transcurso de las actividades curriculares debe darse más énfasis a las Unidades de Aprendizaje: Taller de Creatividad, Dibujo Artístico, Taller de Tratamiento de Imágenes, Tipografía, Proyectos de Publicidad para Medios Impresos, Semiología y Fotografía, Diseño Publicitario, Imagen Corporativa, Publicidad y Marketing, Educación Ambiental, Envases y Etiquetas, son elementales porque tributan al área publicitaria permitiendo que el estudiante cumpla a cabalidad con las tareas asignadas en sus actividades de Prácticas Pre Profesionales.

1.1.2. Formulación del problema.

¿Puede una Guía Gráfica contribuir en el proceso de cumplimiento satisfactorio de las Prácticas Pre Profesionales de los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia?

1.1.3. Sistematización del problema.

¿Cuáles son las dificultades de conocimiento teórico que presentan los estudiantes de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia?

¿Qué efectos genera en las Prácticas Pre Profesionales el desconocimiento por parte de los estudiantes la forma de conducirse en esta actividad?

¿Cuáles son las competencias que actualmente exigen las empresas en el cumplimiento de las Prácticas Pre Profesionales en el ámbito publicitario?

¿Cómo fortalecer los conocimientos que requiere un diseñador gráfico y multimedia para el desarrollo de sus actividades de Prácticas Pre Profesionales en el ámbito publicitario?

1.2. Objetivos.

1.2.1. Objetivo General.

Diseñar una Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales para estudiantes de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

1.2.2. Objetivos Específicos.

Diagnosticar las necesidades que tienen los estudiantes de Diseño Gráfico y Multimedia en el desarrollo de las Prácticas Pre Profesionales.

Reconocer los efectos que genera en los estudiantes el desconocimiento de los trámites y proceso para conducirse en las actividades de las Prácticas Pre Profesionales.

Seleccionar el contenido acorde a los requerimientos de las actividades de Prácticas Pre Profesionales en el ámbito publicitario a un diseñador gráfico y multimedia.

Implementar recursos gráficos que permitan que la información sea didáctica orientando las acciones a cumplir dentro del proceso de Prácticas Pre Profesionales reforzando los conocimientos con temáticas afines a su área profesional.

1.3. Justificación.

El escenario para cumplir actividades de Prácticas Pre Profesionales un estudiante de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia es muy amplio, ya sea en Diseño Web, Producción Audiovisual, Diseño Publicitario, entre otros.

En esta investigación el enfoque está destinado al área publicitaria, debido a que gran parte de los estudiantes de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo se desempeñan en este ámbito para cumplir con el desarrollo de prácticas como lo demuestra la Ilustración 12 donde el 77,27% de las empresas donde los estudiantes de la Carrera antes mencionada realizan sus Prácticas Pre Profesionales son Privadas dedicadas a brindar servicios publicitarios, mientras que el 22,73% está constituido por las Públicas, para cumplir estas actividades se requiere de un proceso escrito que está establecido en el REGLAMENTO GENERAL DE SERVICIOS A LA COMUNIDAD Y PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES ACORDE AL MODELO PEDAGÓGICO POR COMPETENCIAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO actualizado según Resolución Décima Octava de sesión ordinaria del 01/09/2015.

Que la Ley Orgánica de Educación Superior, indica en el Artículo 87, de los Requisitos previos a la obtención del título Como requisito previo a la obtención del título, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante Prácticas o Pasantías Pre Profesionales, debidamente monitoreadas, en los campos de su especialidad, de conformidad con los lineamientos generales definidos por el Consejo de Educación Superior. Dichas actividades se realizarán en coordinación con organizaciones comunitarias, empresas e instituciones públicas y privadas relacionadas con la respectiva especialidad.

El área publicitaria actualmente es trascendental en nuestro medio y es ahí el escenario donde el estudiante se adentra y el cual se tratará en este proyecto. El presente trabajo propone diseñar una Guía Gráfica para fortalecer las competencias del estudiante en el desempeño de las Prácticas Pre Profesionales, donde se ha observado que existe escasez respecto a ciertas temáticas teóricas y técnicas de acuerdo a los resultados que se han obtenido en la encuesta efectuada. Además desconoce ciertas situaciones que se deben considerar al momento de desempeñarse en una institución de su área de formación, es decir cómo se debe manejar dentro de la misma.

La importancia que presenta una guía didáctica en los estudiantes constituye un recurso relevante para complementar el aprendizaje, debido a que durante el desarrollo de las actividades curriculares no se lograron abordar los contenidos que se requiere conocer más profundidad y que a través de esta guía pueda facultarse al mayores recursos didácticos que le permita integrar toda esta información para su preparación. Que sirva de aporte para que los estudiantes puedan orientarse, promueva su autonomía, se incentive e investigue y les permita facilitar el proceso de adaptación a una empresa para desarrollar sus Prácticas Pre Profesionales. Es decir vayan más preparados para enfrentarse en el entorno profesional.

El desarrollar actividades de Prácticas Pre Profesionales para los estudiantes de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia, es elemental para complementar su formación académica. Es ahí donde el estudiante evidentemente se enfrenta a la realidad donde el estará inmerso como profesional a futuro y logrará fortalecer sus competencias que le exige este escenario. Además con estas actividades se brinda la oportunidad que el estudiante universitario pueda formar parte de instituciones afines a su perfil profesional.

Con estos aspectos a tratar en el trabajo de investigación, el estudiante de Diseño Gráfico y Multimedia tendrá un punto de partida mediante el cual sabrá qué aspectos considerar para fortalecer su desempeño en actividades de Prácticas Pre Profesionales o en su campo profesional relacionadas a la actividad publicitaria.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Marco Conceptual.

2.1.1. La Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

Antecedentes.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo (UTEQ), se encuentra ubicada en Quevedo, ciudad central y capital económica de la Provincia de Los Ríos.

Se inició el 22 de enero de 1976, como Extensión Universitaria con la Carrera de Ingeniería Forestal e Ingeniería Zootécnica, dependiente de la Facultad de Ciencias Agropecuarias de La Universidad "Luís Vargas Torres" de Esmeraldas.



FUENTE: WWW.UTEQ.EDU.EC

Creada como Universidad Técnica Estatal de Quevedo mediante Ley de la República del 26 de enero de 1984, publicada en el Registro Oficial No. 674 del 1 de Febrero de 1984.

La Universidad nace con la creación de la Facultad de Ciencias Agropecuarias, y sus Escuelas de Ingeniería Forestal, Ingeniería Zootécnica, y las Tecnologías en Manejo de Suelo y Agua y Mecanización Agrícola; luego, con el transcurrir del tiempo se crea la Facultad de Zootecnia.

Posteriormente, son creadas la Escuela de Ingeniería en Administración de Empresas Agropecuarias y las Tecnologías Agrícola, Agroindustrial y Topografía Agrícola.

Además de las anteriores, también se crean las Escuelas de Computación, Banca y Finanzas, Ventas y Microempresas.

En la actualidad el nombre de estas últimas fueron modificadas, dando así la creación de la Facultad de Ciencias Empresariales con sus cuatro escuelas: Escuelas de Informática, Escuela de Economía y Finanzas, Escuela de Mercadotecnia y la Escuela de Gestión Empresarial.

Actualmente la institución cuenta con la Unidad de Estudios a Distancia (UED), el Centro de Idiomas Extranjeros (CEDI), la Unidad de Posgrado, un Instituto de Informática, una extensión universitaria en la ciudad de la Maná, provincia de Cotopaxi, y diversas oficinas de apoyo en varios cantones dentro y fuera de nuestra provincia. [1]

2.1.1.1. Visión y Misión.

Visión.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo ocupa los primeros lugares entre las instituciones de Educación Superior ecuatorianas por su calidad académica, investigativa y de servicios que contribuyen al Buen Vivir. [2]

Misión.

Formar profesionales y académicos con visión científica y humanista capaces de desarrollar investigaciones, crear tecnologías, mantener y difundir nuestros saberes y culturas ancestrales, para la construcción de soluciones a los problemas de la región y el país. [2]

2.1.2. La Carrera Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia.

2.1.2.1. Visión y Misión.

Visión.

La carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia de la UTEQ tendrá reconocimiento nacional e internacional por la excelencia académica en la formación de profesionales con competencias en el manejo de medios comunicacionales, la digitalización e integración de imágenes, sonido, video y datos, en los ámbitos científicos, técnicos, sociales y humanísticos, y, comprometidos con los objetivos institucionales, el desarrollo de la región y el país. Guerrero [3]

Misión.

Formar integralmente profesionales en Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia, en las áreas de: Análisis y diseño de campañas comunicacionales, desarrollo de aplicaciones web y/o aplicaciones multimedia, diseño y administración de redes, diseño y administración de

bases de datos, asesoría tecnológica; con fuerte formación ética y moral; líderes, creativos, competitivos, impulsores del desarrollo; buscando siempre el bienestar propio y de la sociedad; apoyándose en docentes capacitados continuamente y en los recursos didácticos modernos, para brindar a la sociedad en general profesionales competentes que sirvan de apoyo para las empresas en la implementación y administración de la tecnología, para que éstas converjan en beneficio de Quevedo y del país. Guerrero [3]

2.1.2.2. Perfil profesional de la Carrera.

De acuerdo con el Plan de Estudios en el Modelo por Competencias de la Carrera Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia elaborado por Guerrero [3] se establece el perfil profesional de la Carrera dividido en dos campos: Profesional y Ocupacional. A continuación se detalla la información:

2.1.2.3. Campo profesional.

Desarrollo de Sistemas Multimedia.

El Ingeniero en Diseño Gráfico y Multimedia, tendrá la formación integral para desarrollar sus competencias para el análisis, diseño, implementación y mantenimiento de sistemas multimedia.

Desarrollo de Aplicaciones Web.

Su formación profesional en el ámbito de las Aplicaciones Web, partirá desde el levantamiento de la información, su validación, su estructuración para su posterior análisis de los requerimientos para su desarrollo e implementación de estas aplicaciones.

Desarrollado de aplicaciones educativas.

Tendrá la formación en las ciencias del comportamiento humano y en las ciencias de la educación que le servirán como base para la implementación de aplicaciones educativas interactivas como apoyo al aprendizaje de los estudiantes de todo nivel.

Gestión de la comunicación.

Los problemas de las organizaciones en su mayor parte radican en falta de una comunicación efectiva, por lo que el Ingeniero en Diseño Gráfico y Multimedia, se

formará en el uso de las herramientas de comunicación enfocadas para mejorar la competitividad de la empresa, mediante el uso correcto y en su mayor potencial de las herramientas y medios de comunicación, además de proyectar en su publicidad la imagen corporativa de la organización.

Asesor de comunicaciones.

Por su formación sólida en el uso de los elementos multimedia, será asesor en la planificación, y ejecución de proyectos de comunicación integral – (comunicación interna y externa a la organización como también proyectos publicitarios).

Administración de redes de computadoras.

Hoy en día las redes de computadoras se han vuelto un medio indispensable en las organizaciones para el intercambio de la información, y, las pocas consideraciones del tipo de información que se va a intercambiar de repente hacen que se mal utilicen estas redes. El Ingeniero en Diseño Gráfico será capaz de diseñar y administrar de redes de computadores, para compartir recursos multimedia, en cursos de capacitación, video conferencias, etc.

Sistemas de formación online.

Diseño e Implementación de sistemas para educación en línea y/o educación a distancia.

Diseño publicitario.

Planificar y ejecutar proyectos publicitarios y de comunicación.

Aplicaciones de entretenimiento.

Diseño e Implementación de juegos y/o aplicaciones de entretenimiento.

Desarrollar productos empresariales multimedia.

2.1.2.4. Campo Ocupacional.

Analista, diseñador y desarrollador de sistemas multimedia, aplicaciones web (Sitios Web y Comercio electrónico), aplicaciones educativas interactivas (CD-ROM Multimedia).

Diseñador Gráfico: Actualmente en nuestro medio específicamente, existen profesionales que se dedican al diseño gráfico sin tener la formación académica necesario, ya que muchos de ellos lo hacen por tan sólo conocer el uso de la herramienta informática y solamente cuentan con su creatividad innata, y no desarrollan al máximo sus capacidades, y otros recibiendo órdenes de los creativos teóricos, lo que hace aún más imposible que sean totalmente creativos. La formación académica que recibirá el Ingeniero en Diseño Gráfico y Multimedia hará que se desempeñe de manera idónea y profesional, además, se desempeñará como creativo en el diseño de la imagen de organizaciones, de productos y/o campañas publicitarias, cuidando todos los aspectos que actualmente no se cuidan.

Asesor en proyectos de campañas publicitarias.

Diseñador y administrador de redes de computadoras para compartir elementos multimedia.

Web Máster de empresas.

Director de proyectos de Sistemas Multimedia: Líder de un grupo de investigación y desarrollo de sistemas multimedia, capaz de identificar áreas de aplicación donde este tipo de sistemas sean útiles al cumplimiento de la misión y apoyen a cumplir con la visión de la empresa; así como de manejar con eficiencia y eficacia las relaciones y comunicaciones entre los usuarios finales y los miembros del grupo de investigación y desarrollo.

Administrador de Aplicaciones Multimedia: Responsable del buen funcionamiento de las aplicaciones web, como la configuración correcta de las redes de computadoras para optimizar el servicio de estas aplicaciones. Responsable además, de la adecuación de estas aplicaciones para su continuación en el cumplimiento de los objetivos dentro de la organización.

Director de diseño gráfico y productividad y/o Gerente agencias de publicidad: Directivo de servicios publicitarios y de diseño gráfico en general, capaz de articular éstos con los demás recursos de la organización e implementar y administrar recursos de voz, audio y vídeo mediante tecnología de punta. Capaz de desarrollar campañas publicitarias completas desde su diseño, estudio de plan de medios hasta la implementación de los materiales publicitarios para los diferentes medios de comunicación.

Productor: Será un excelente productor de videos, desde la captura, la edición de videos y/o sonido, podrá laborar en empresas de cine, televisión y radio difusión.

Empresario: Persona que tiene iniciativa propia, capaz de identificar sectores o nichos dentro del mercado del diseño, la publicidad y medios publicitarios en general, que involucren procesos creativos e innovadores, en los que se puede desempeñar una gestión de liderazgo en el mejoramiento económico y social apoyados en las tecnologías de la comunicaciones y multimedia en general, y, capaz de articular demanda y oferta de servicios (propia o ajena) para lograr dicho cambio.

Consultor: Experto en tecnología de la comunicación audio visual, tanto en el uso como en la adecuada implementación de campañas de comunicación, para su uso efectivo, apegado estrictamente a las necesidades de la empresa.

Profesor/Investigador: Persona con habilidades de comunicación e investigación, capaz de compartir conocimientos y tecnología, interesada en el mejoramiento de los sistemas multimedia y en las nuevas herramientas para el eficiente uso de los elementos multimedia.

2.1.3. Definición del profesional.

De acuerdo a lo propuesto por Guerrero [3] el Ingeniero en Diseño Gráfico es un profesional de tercer nivel, líder creativo y comunicacional en el ámbito nacional e internacional, además de empresarial competente para administrar, gestionar y asesorar a la alta gerencia en el desarrollo de proyectos publicitarios y de desarrollo de soluciones para comercio electrónico, usando la tecnología como estrategia de mercado.

Siguiendo la información planteada por Guerrero [3] explica que tendrá una formación humanística y de investigación para analizar, diseñar, desarrollar e implementar sistemas de información multimedia y diseño de campañas publicitarias, capaces de cautivar y lograr posicionarse tanto como empresa y/o como la marca de producto en la mente del público objetivo.

Además, será un excelente implementador de soluciones de comercio electrónico, es decir, diseñará e implementará sitios web interactivos y dinámicos, cuidando profundamente las seguridades en las comunicaciones e intercambio de información susceptible a la pérdida de seguridad e integridad. Guerrero [3]

2.1.3.1. Características profesionales.

El profesional en Diseño Gráfico y Multimedia de la UTEQ según afirma Guerrero [3] tendrá las siguientes características:

- Líder y previsor de necesidades de orden comunicacional para convertirse en el intérprete de las exigencias de la sociedad, del mercado y de los sectores productivos.
- Innovador de soluciones a problemas de orden informativo, conceptual y comunicacional, traduciendo ideas a imágenes a través de sus capacidades lingüísticas y de interpretación de la forma.
- Hábil y competente para interactuar con diferentes profesionales y coordinar equipos interdisciplinarios en la investigación e implementación de la solución a problemas de comunicación.
- Metodológico, hábil en las negociaciones para introducir y gestionar la innovación en los procesos de diseño y producción multimedia, además, capaz de coordinar y controlar todas las fases del proceso de producción.
- Creativo, capaz de diseñar, desarrollar y administrar aplicaciones Web como parte de la solución del comercio electrónico.
- Creativo e innovador en el diseño de soluciones para implementar sistemas de educación interactiva, virtual y/o distancia, además, de la creación de aplicaciones multimedia interactivas para el entrenamiento de la familia.
- Investigador y auto-educador para actualizarse en el campo de las nuevas tecnologías de la comunicación y el diseño gráfico, capaz de utilizarlas en la implementación de soluciones innovadoras.

2.1.4. Prácticas Pre Profesionales.

Consideraciones.

De acuerdo a lo establecido en el Artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador señala que “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”. [4]

La Ley Orgánica de Educación Superior, indica en el Artículo 87, de los Requisitos previos a la obtención del título. Como requisito previo a la obtención del título, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante Prácticas o Pasantías Pre Profesionales, debidamente monitoreadas, en los campos de su especialidad, de conformidad con los lineamientos generales definidos por el Consejo de Educación Superior. Dichas actividades se realizarán en coordinación con organizaciones comunitarias, empresas e instituciones públicas y privadas relacionadas con la respectiva especialidad.” El Artículo 88 de Servicios a la comunidad señala que “Para cumplir con la obligatoriedad de los servicios a la comunidad se propenderá beneficiar a sectores rurales y marginados de la población, si la naturaleza de la carrera lo permite, o a prestar servicios en centros de atención gratuita”. [5]

2.1.4.1. Definición de las Prácticas Pre Profesionales.

De acuerdo a lo establecido en el Artículo 3 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, son actividades de aprendizaje orientadas a la aplicación de conocimientos y al desarrollo de destrezas y habilidades específicas que un estudiante debe adquirir para un adecuado desempeño en su futura profesión. [6]

2.1.4.2. Fines de las Prácticas Pre Profesionales.

Según el Artículo 4 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo [6], son fines de las Prácticas Pre Profesionales las siguientes:

- a) Aplicar conocimientos y desarrollar destrezas y habilidades específicas que un estudiante debe adquirir para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- b) Propiciar la participación estudiantil en programas y proyectos de vinculación con la comunidad.
- c) Fomentar la actitud ética y responsable de los futuros profesionales frente a los problemas de la colectividad.

2.1.4.3. Asignación de horas de Prácticas Pre Profesionales.

De acuerdo a lo dispuesto en el Artículo 5 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo [6], los estudiantes de la UTEQ deben acreditar al menos 240 horas de Prácticas Pre Profesionales articuladas al perfil de la carrera, de acuerdo con las condiciones establecidas en el Reglamento de Régimen Académico. Los estudiantes podrán escoger una de las opciones siguientes:

- a. 160 horas de servicio a la comunidad, y 240 horas de prácticas en empresas; y,
- b. 160 horas de servicio a la comunidad, 80 horas de ayudantías de docencia o de investigación, y las horas restantes de prácticas en empresas.

2.1.4.4. Distribución de horas de Prácticas Pre Profesionales.

De acuerdo con el Artículo 6 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo [6], las horas de Prácticas Pre Profesionales podrán ser distribuidas a lo largo de la carrera, dependiendo del nivel formativo, tipo de carrera y normativa, a partir de la aprobación del cuarto módulo.

El contenido, desarrollo y cumplimiento de las Prácticas Pre Profesionales serán registrados en el portafolio académico.

2.1.4.5. Entornos de las Prácticas Pre Profesionales.

El Artículo 7 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo [6], establece que las Prácticas Pre Profesionales podrán realizarse en los siguientes entornos:

- a. Empresas públicas o privadas.
- b. Instituciones públicas o privadas sin fines de lucro, organizaciones de la sociedad civil.
- c. Sectores urbano-marginales, rurales o centros de atención gratuita.
- d. En el campo de la docencia e investigación.

2.1.4.6. Tipos de Prácticas Pre Profesionales.

El Artículo 8 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo [6], indica que las Prácticas Pre Profesionales pueden ser:

- a. Empresariales: Todas las que se realizan en el entorno determinado en la letra (a) del Art.7 de este reglamento.
- b. De servicio comunitario: Todas las que se realizan en los entornos determinados en las letras (b) y (c) del Art.7 de este reglamento.
- c. Ayudantía de docencia: la UTEQ seleccionará estudiantes, de acuerdo a los requerimientos institucionales para que realicen prácticas académicas. Los ayudantes de cátedra se involucrarán en el apoyo a las actividades de docencia del profesor responsable de la asignatura, y desarrollarán competencias básicas para la planificación y evaluación del profesor. Las ayudantías de cátedra podrán ser remuneradas o no.
- d. Ayudantía de investigación: Las que se realizan en el entorno determinado en la letra (d) del artículo 7, en la UTEQ o en centros de investigación nacionales o extranjeros. Los ayudantes de investigación apoyarán actividades de recolección y procesamiento de datos, a la vez que participarán en los procesos de planificación y

monitoreo de tales proyectos. Las ayudantías de investigación podrán ser remuneradas o no.

De acuerdo al Reglamento de Régimen Académico, cuando las Prácticas Pre Profesionales se realicen bajo relación contractual y salarial de dependencia se denominarán pasantías. [6]

2.1.4.7. Responsables de la dirección, planificación, monitoreo y evaluación de las Prácticas Pre Profesionales.

De acuerdo al Artículo 9 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo [6], estas etapas son responsabilidad de:

- a) El Coordinador de la Carrera tendrá a su cargo la dirección general.
- b) Profesor (a) Responsable del Seguimiento de las Prácticas Pre Profesionales de la Carrera.
- c) Todas las Prácticas Pre Profesionales deberán ser planificadas, monitoreadas y evaluadas por el profesor responsable del seguimiento de prácticas de la carrera, en coordinación con un responsable de la institución en donde se realizan las prácticas (institución receptora).

2.1.4.7.1. Obligaciones del responsable de Prácticas Pre Profesionales.

El Artículo 10 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo [6], establece que son obligaciones del responsable de las Prácticas Pre profesionales las siguientes:

- a) Solicitar al Coordinador de la Carrera se gestione la suscripción de los convenios o cartas de compromiso que permitan el desarrollo de las prácticas, sobre la base de un estudio técnico de la oferta existente y los requerimientos de aprendizaje de los estudiantes.
- b) Realizar el estudio técnico de la oferta existente de áreas de prácticas y los requerimientos de aprendizaje de los estudiantes.

- c) Solicitar al Coordinador de la Carrera, remita la respectiva nómina y distribución de los estudiantes a las autoridades o directivos de empresas u organizaciones públicas o privadas.
- d) Mantener la comunicación pertinente con los directivos de cada institución, con el fin de fortalecer el trabajo conjunto.
- e) Realizar supervisiones periódicas de acuerdo a las necesidades específicas de cada área de práctica y comunicar las novedades al Coordinador de la Carrera.
- f) Elaborar los informes de seguimiento de las Prácticas Pre Profesionales y remitirlos al Coordinador de la Carrera para el trámite pertinente.

2.1.4.8. Quiénes pueden iniciar las Prácticas Pre Profesionales.

Según lo establecido en el Artículo 11 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo [6], podrán iniciar las Prácticas Pre profesionales los estudiantes que hayan aprobado el cuarto módulo de las carreras de grado de la UTEQ, acorde a los lineamientos de funciones y actividades establecidos por el Comité Académico de cada carrera.

Las Prácticas Pre Profesionales se podrán distribuir en las diferentes unidades de organización curricular tomando en cuenta los objetivos de cada unidad y los niveles de conocimientos y destrezas investigativas adquiridos. [6]

2.1.4.9. Realización de las Prácticas Pre Profesionales.

De acuerdo a lo establecido en el Artículo 13 del Reglamento General de Servicios a La Comunidad y Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo [6], las Prácticas Pre Profesionales son las formas organizativas que tienen por objetivo propiciar un adecuado dominio de los modos de actuación que caracterizan la actividad profesional y, a la vez, al desarrollo de los valores que aseguran la formación de un profesional integral, apto para su desempeño futuro en la sociedad.

Contribuyen además, al desarrollo de la conciencia laboral, disciplina y responsabilidad en el trabajo, en esta forma organizativa se materializa, la relación de la teoría con la práctica.

Se integra como un sistema con las actividades académicas e investigativas, de acuerdo con las particularidades de cada carrera, para lograr tales objetivos. [6]

Las Prácticas Pre Profesionales se podrán desarrollar de diferentes formas de acuerdo con las competencias profesionales y los objetivos a alcanzar en la carrera y se deben cumplir de manera individual un mínimo de horas, acorde a la normativa vigente. [6]

De esta manera, se favorece la rápida introducción en el proceso de enseñanza aprendizaje de los últimos logros científicos y técnicos que se aplican y desarrollan en los lugares donde los estudiantes realizan sus prácticas. Las Prácticas Pre Profesionales de servicio a la comunidad no incluyen actividades aisladas, que no contribuyan al desarrollo del perfil profesional de las carreras. [6]

2.1.5. Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales para estudiantes de la Carrera Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

2.1.5.1. Definición.

De acuerdo con Aguilar [7] que expone una definición sobre guía didáctica donde manifiesta que es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno, a través de diversos recursos didácticos.

Por lo tanto se define a la Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales como un documento impreso con orientaciones teóricas y técnicas que permiten el estudio y comprensión más didáctica de los contenidos que requiere un diseñador gráfico y multimedia para desarrollar las Prácticas Pre Profesionales en el ámbito publicitario.

Además con la formulación que Aguilar [7] sostiene en cuanto a la guía didáctica y tomando en consideración lo manifestado en su artículo, la Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales se establece también como un recurso valioso para el proceso de enseñanza - aprendizaje donde el estudiante de Diseño Gráfico y Multimedia haga uso de este material

que permita integrar toda esa información que se ofrece para favorecer un óptimo desempeño en el área de prácticas en determinada institución.

Se puede considerar la Guía Gráfica como el incentivo autónomo para el estudiante, es decir que a través del estudio de los contenidos brinde pautas para que se incluya en el campo de la investigación de nuevas temáticas que considere necesarias para la formación académica y profesional que se le requiere en el ámbito publicitario.

2.1.5.2. La necesidad de una Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales.

Es de conocimiento de los estudiantes cumplir con el desarrollo de prácticas, es un proceso que está descrito en el REGLAMENTO GENERAL DE SERVICIOS A LA COMUNIDAD Y PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES ACORDE AL MODELO PEDAGÓGICO POR COMPETENCIAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO actualizado según Resolución Décima Octava de sesión ordinaria del 1/09/2015.

En la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la institución antes mencionada los estudiantes deben realizar estas actividades de Prácticas Pre Profesionales, la publicidad ha tenido gran crecimiento en el mercado laboral es así que dentro de este ámbito han surgido distintas empresas que se dedican a dicha actividad, no solamente en la ciudad de Quevedo, porque evidentemente de acuerdo al registro de prácticas realizadas por los estudiantes, en cantones aledaños como Mocache, Ventanas, La Maná, El Empalme, Buena Fe, ha existido la posibilidad de efectuar este proceso, por lo tanto es el área donde mayor número de demanda se tiene y eso ha permitido que exista un mayor nivel de cumplimiento de los estudiantes con las Prácticas Pre Profesionales previo a la obtención del título.

Este campo en que el estudiante debe estar preparado para enfrentar una serie de circunstancias que se ha estudiado durante el transcurso de la investigación y que tienen que ver mucho con el área de desempeño del estudiante tanto en su desarrollo académico como práctico que se resumen en aspectos: Teórico-Técnico y Laboral.

Ante todo este contexto que evidentemente el protagonismo lo tiene el estudiante de Diseño Gráfico y Multimedia en el desarrollo de sus Prácticas Pre Profesionales, la necesidad de crear una Guía Gráfica es determinante por todo este proceso que tiene que

efectuar hasta culminar con el mismo. Cuando se empieza a cumplir con las Prácticas Pre Profesionales son varios los estudiantes que se muestran temerosos con las actividades que ellos van a desarrollar, reconociendo que se da por causas que se relacionan en la preparación teórica y técnica, por ejemplo el manejo de los programas y ciertos elementos (Tipografía, Color, Formas, entre otros) que son necesarios para lograr una buena composición.

Precisamente en la Guía Gráfica se plantea abordar contenidos teóricos y técnicos que se refieren a la Carrera para que puedan ser profundizados y permitan la orientación necesaria para desempeñarse específicamente en el campo publicitario. Es importante señalar también que integrar en un solo documento una serie de contenidos relacionados a su campo, favorece el aprendizaje de las temáticas que van a ser de gran aporte para un desarrollo eficiente en las Prácticas Pre Profesionales.

2.1.5.3. Funciones de una Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales.

Son cuatro los ámbitos que agrupa Aguilar [7] acerca de las funciones de una guía didáctica, específicamente: Función Motivadora, Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje, Función de orientación y diálogo y Función Evaluadora. Se detallan a continuación:

Función Motivadora:

- Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.

Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:

- Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- Organiza y estructura la información del texto básico.
- Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura.
- Completa y profundiza la información del texto básico.
- Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz (leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios...).

- Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
- Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Especifica estrategias de trabajo para que el alumno pueda realizar sus evaluaciones a distancia.

Función de orientación y diálogo:

- Fomenta la capacidad de organización y estudio sistemático.
- Promueve la interacción con los materiales y compañeros.
- Anima a comunicarse con el profesor-tutor.
- Ofrece sugerencias oportunas para posibilitar el aprendizaje independiente.

Función evaluadora:

- Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- Presenta ejercicios de autocomprobación del aprendizaje (autoevaluaciones), para que el alumno controle sus progresos, descubra vacíos posibles y se motive a superar las deficiencias mediante el estudio.
- Realimenta constantemente al alumno, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje.
- Especifica los trabajos de evaluación a distancia.

Para Ulloa [8] en las guías de estudio pueden denotarse las cuatro siguientes funciones:

Orientación:

Señala una base orientadora de la acción, ya sea que se desarrolle en el cuerpo de la guía, o bien, se indiquen las referencias de dónde obtenerla. Se insiste en que la extensión de ésta deberá ser la mínima necesaria para permitirle al estudiante su desenvolvimiento en el tema. Para profundizar en un tema o en caso de que, en forma particular necesite mayores aclaraciones, se indican fuentes adicionales a tal propósito.

Especificación de tareas:

Se delimitan actividades a realizar, propiciando flexibilidad para consultar los aspectos incluidos desde diferentes fuentes de información, a fin de permitir contrastaciones, cuando sea pertinente.

Ayuda para el aprendizaje:

El aprendizaje es el resultado de una interacción entre el contenido a ser aprendido y las estrategias empleadas por el estudiante al estudiar. La motivación del alumno y su tiempo para estudiar están generalmente limitados, de manera que su atención y esfuerzos deben ser dirigidos hacia aquellos puntos que se consideran esenciales o los mínimos a ser dominados.

El proceso generativo del aprendizaje consiste en que el estudiante construya en su propia mente una imagen clara de los temas incluidos en los materiales de estudio. A nivel micro el problema es de comprensión: el estudiante debe construir una imagen correcta del concepto, principio o teoría en consideración. El papel de la guía es disponer situaciones de aprendizaje apropiadas para esa construcción.

La guía de estudio puede ayudar a lograr la comprensión, cuando se necesite, proporcionando clarificaciones, gráficas, bosquejos que sinteticen áreas o procedimientos de temas, y si corresponde, la solución detallada de problemas.

Autoayuda:

Propone una estrategia de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante estudio posterior. Usualmente consiste en una autoevaluación mediante un conjunto de preguntas y respuestas diseñadas a este fin. Esta es una actividad que representa provocar una reflexión por parte del estudiante sobre su propio aprendizaje, esto es, una metacognición.

De acuerdo al planteamiento que ofrecen estos autores referentes a las guías didácticas y guías de estudio se pueden considerar estas funciones como partícipes dentro del contexto de la propuesta que se presenta en este proyecto. Por lo tanto se establece las siguientes funciones para la Guía Gráfica:

Función Motivadora

El estudiante despierta el interés por el estudio de las temáticas que contribuyen en el proceso de aprendizaje autónomo. En los últimos años el diseño gráfico ha experimentado un buen desarrollo, el ingreso de diseñadores al campo laboral ha permitido que la gráfica alcance una destacada posición en las diferentes áreas en las que actúa como el área Editorial, Ilustración, Publicidad, Identidad, etc. explica Carrera [9]

En la actualidad la época que se vive es prácticamente visual donde prepondera el diseño gráfico en varias formas de comunicación, y se presentan de tipo educativo, político, comercial, entre otros aspectos. La publicidad mantiene su relevancia en las empresas por competir en el mercado y atraer mayores consumidores, el diseño gráfico permite establecer nuevas formas de comunicación para llegar al público objetivo con el uso de la tecnología y métodos para la creación del contenido visual.

Función Facilitadora del Aprendizaje

Propone contenidos teóricos y técnicos relevantes para el cumplimiento de las actividades en el entorno práctico, sirviendo de complemento a la formación académica y fortaleciendo las competencias que le exige el escenario de las Prácticas Pre Profesionales. Se presenta la información estructurada para un enfoque directo en el área publicitaria.

Función de Orientación

A través de los contenidos presentados en la Guía Gráfica el estudiante tendrá la posibilidad de adecuar esta información acorde a los requerimientos que se presenten en su amplio desempeño práctico.

Función Evaluadora

Se puede considerar esta función a partir de las experiencias que se ha tenido una vez aplicado los conocimientos de las temáticas que se exponen en la Guía Gráfica dentro del ámbito de Prácticas Pre Profesionales, en donde el tutor laboral será el encargado de proporcionar los resultados que se han logrado. Además el estudiante tiene la posibilidad de retroalimentarse y realizar una autoevaluación de su progreso en lo que se refiere al aprendizaje y aplicación de los conocimientos que va adquiriendo con el uso de la Guía Gráfica, de tal manera que pueda descubrir las deficiencias que presenta y a la vez fortalecerlas mediante el estudio.

2.1.5.4. Planificación.

Según Benavides [10], en la elaboración de una guía didáctica debe seguirse un proceso de planificación con el objetivo de conocer: el modo de reunir el escenario con el método, seleccionando los contenidos, a fin de alcanzar los objetivos que se pretenden conseguir, explicando las razones, la secuencia y la temporalización de la enseñanza, tomando en cuenta los recursos, los agentes que intervienen, y el lugar donde se desarrolla el proceso educativo.

De acuerdo al planteamiento dado por este autor surge la etapa de planificación de la Guía Gráfica, que atiende a las mismas interrogantes que se exponen para la elaboración de una guía didáctica. El porqué de estas similitudes dentro de este proceso tiene relación en que la Guía Gráfica que es el motivo que conlleva la investigación implica el aprender, orientarse, investigar y a la vez contribuir como un recurso didáctico para el estudiante de Diseño Gráfico y Multimedia cuando se enfrente en el campo de las Prácticas Pre Profesionales.

Dentro de esta planificación es importante analizar las interrogantes: ¿Cómo se organizarán los contenidos en la Guía Gráfica?, ¿Qué se necesita aprender?, ¿Cuáles son los temas de mayor interés?, entre otras, para que a través de ese cuestionamiento se logre concretar la información que va a presentarse. Por tal razón es importante tener en cuenta esta planificación para el proceso de elaboración de una Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales.

2.1.6. Reseña histórica del Diseño Gráfico.

2.1.6.1. La invención de la escritura.

Una cantidad de saltos espectaculares proporcionaron la capacidad de organizar una comunidad y alcanzar cierto grado de control sobre el destino humano. El habla, es decir la capacidad de producir sonidos para comunicarse, fue una habilidad primitiva desarrollada por la especie en el largo camino evolutivo desde sus comienzos arcaicos. La escritura es el equivalente visual del habla. Las marcas, los símbolos, los dibujos o las letras trazados o escritos sobre una superficie o un soporte se convirtieron en el equivalente gráfico de la palabra hablada o el pensamiento tácito. Las limitaciones del habla son la falibilidad de la

memoria humana y la inmediatez de la expresión, que no puede trascender el tiempo y el espacio. Meggs y Purvis [11].

Hasta la era electrónica, las palabras dichas se desvanecían sin dejar rastros, mientras que las palabras escritas permanecían. La invención de la escritura aportó a las personas el esplendor de la civilización y permitió la preservación de conocimientos, experiencias y pensamientos adquiridos con esfuerzo. Meggs y Purvis [11].

El desarrollo de la escritura y el lenguaje visible tuvo sus orígenes más primitivos en ilustraciones sencillas, ya que existe una relación estrecha entre el dibujo y las marcas de la escritura: los dos son formas naturales de comunicar ideas y los pueblos primitivos utilizaron las ilustraciones como una manera elemental de registrar y transmitir información. Meggs y Purvis [11].

2.1.6.2. Alfabetos.

Los primeros sistemas lingüísticos visuales, como la escritura cuneiforme, los jeroglíficos y el chino escrito tenían una complejidad intrínseca. En cada uno de ellos los pictogramas se habían convertido en escritura jeroglífica, ideogramas, logogramas o incluso un silabario. Sin embargo, aquellos sistemas primitivos de escritura seguían siendo difíciles de manejar y dominarlos requería mucho tiempo y un estudio riguroso.

Durante siglos fueron pocos los individuos alfabetizados, cuyo acceso al conocimiento les proporcionaba mucho poder en las culturas primitivas. La posterior invención del alfabeto (una palabra derivada de las dos primeras letras del alfabeto griego: alfa y beta) supuso un gran avance en las comunicaciones humanas. Meggs y Purvis [11].

2.1.6.3. Invención del papel.

Los registros dinásticos atribuyen la invención del papel a Ts'ai Lun, eunuco y alto funcionario del gobierno, que comunicó su invención al emperador Ho en el 105 d. de C. No se sabe si Ts'ai Lun inventó realmente el papel, si perfeccionó un invento anterior o si auspició su invención. No obstante, ha sido santificado como el dios de los fabricantes de papel. Meggs y Purvis [11].

Anteriormente, los chinos escribían sobre tablillas de bambú o tiras de madera, usando una pluma de bambú con una tinta espesa y duradera, cuyos orígenes son confusos. Se depositaba pigmento negro de hollín encima de una tapa abovedada sobre un recipiente de aceite con varias mechas encendidas. Se recogía el pigmento negro de hollín, se mezclaba bien con una solución de goma, utilizando un mortero y una mano de mortero, y a continuación se le daba forma de varillas o cubos. Para escribir, se devolvía la varilla o el cubo al estado líquido, frotándolo en agua sobre una piedra de entintar. Las tiras de madera se utilizaban para mensajes breves; para comunicaciones más largas se empleaban trozos de bambú de veintitrés centímetros, unidos con tiras de cuero o hilo de seda. Estos soportes, aunque abundantes y fáciles de preparar, eran pesados. Cuando se inventó el tejido de seda, también se utilizaba como superficie para pintar, pero resultaba muy costoso. Meggs y Purvis [11].

El proceso de Ts'ai Lun para fabricar papel continuó casi sin cambios hasta que se mecanizó en Inglaterra en el siglo xix. En una cuba con agua se ponían en remojo fibras naturales (como corteza de morera, redes de cáñamo y trapos), que después se machacaban con el mortero hasta obtener una pulpa. Un operario introducía en la pulpa disuelta un molde como un armazón con el fondo de criba y retiraba una cantidad suficiente para hacer una hoja de papel. Con habilidad y en fracciones de segundo, el operario levantaba el molde de la cuba, lo hacía oscilar y lo sacudía para cruzar y entretrejer las fibras mientras el agua se escurría por abajo. A continuación, el papel se secaba o se apretaba contra una tela de lana, a la cual se adhería mientras se secaba. El molde quedaba listo para volver a usarlo de inmediato. Las hojas secadas se apilaban, se prensaban y a continuación se colgaban a secar. La primera mejora importante en el proceso fue el uso del encolado de almidón o la gelatina para endurecer y reforzar el papel y aumentar su capacidad para absorber tinta. Meggs y Purvis [11].

2.1.6.4. Descubrimiento de la imprenta.

En Meggs y Purvis [11] se afirma que la imprenta, un avance importantísimo en la historia de la humanidad, fue un invento chino. La primera forma fue la impresión en relieve, que consiste en recortar los espacios en torno a una imagen sobre una superficie plana, entintar la superficie que queda en relieve, colocar encima una hoja y frotar para transferir al papel la imagen entintada. Se han propuesto dos hipótesis con respecto a la invención de la

impresión. Una es que el uso de sellos grabados para dejar marcas de identificación evolucionó hasta la impresión. En el siglo III a. de C. ya se utilizaban sellos o timbres para dejar una impresión sobre arcilla blanda. A menudo se envolvían en seda unas tiras de bambú o de madera con algo escrito y después se sellaba con arcilla estampada con una impresión.

Durante la dinastía Han (siglo III d. de C.) se hacían unos sellos llamados “cortes” o chops, tallando caracteres caligráficos en una superficie plana de jade, plata, oro o marfil. El usuario entintaba la superficie plana, presionándola sobre una tinta roja pastosa hecha con cinabrio, y después la presionaba sobre un soporte para sacar una impresión, como se hace actualmente con los sellos de goma. La impresión era una forma roja con caracteres blancos. Alrededor del 500 d. de C. se empezaron a usar chops en los que el artesano había recortado la zona negativa en torno a los caracteres, para poder imprimirlos en rojo y dejar el papel en blanco alrededor. Ya tenían a su disposición la técnica fundamental para imprimir con bloques de madera tallada. La pintura hecha por Yuan Chao Meng-fu en el siglo XIV de una cabra y una oveja lleva impresos los dos tipos de chops en su superficie: caracteres blancos invertidos sobre un fondo compacto y caracteres compactos rodeados de un fondo blanco. Meggs y Purvis [11].

2.1.6.5. El Diseño Gráfico y la revolución industrial.

Durante el siglo XIX, la especialización de los sistemas fabriles fracturó las comunicaciones gráficas en un componente de diseño y otro de producción y la naturaleza de la información visual experimentó un cambio profundo. La variedad de cuerpos y estilos tipográficos se disparó. La invención de la fotografía y, posteriormente, los medios para imprimir imágenes fotográficas expandieron el sentido de la documentación visual y la información gráfica. Gracias al uso de la litografía en color, la experiencia estética de las imágenes multicolores pasó de unos pocos privilegiados al conjunto de la sociedad. Este siglo dinámico, exuberante y a menudo caótico fue testigo de un desfile increíble de nuevas tecnologías, formas imaginativas y funciones nuevas para el diseño gráfico. El siglo XIX fue un periodo inventivo y prolífico para el diseño de nuevas tipografías, desde categorías nuevas, tales como las egipcias y las de palo seco hasta estilos imaginativos y extravagantes. Meggs y Purvis [11].

2.1.6.6. Las innovaciones en tipografía.

La revolución industrial provocó un cambio en el papel social y económico de la comunicación tipográfica. Antes del siglo XIX, su principal función era difundir información a través de libros y pliegos impresos. El ritmo más rápido y las necesidades de comunicación masiva de una sociedad cada vez más urbana e industrializada provocaron una rápida expansión de las imprentas que trabajaban a destajo, la publicidad y los carteles. Se pedían una escala mayor, más impacto visual y nuevas características táctiles y expresivas y la tipografía de libros, que había evolucionado lentamente desde la letra manuscrita, no satisfacía estas necesidades. Meggs y Purvis [11].

En Meggs y Purvis [11] se explica que ya no bastaba con que las veintiséis letras del alfabeto actuasen simplemente como símbolos fonéticos. La era industrial transformó estos signos en formas visuales abstractas que proyectaban formas concretas poderosas de fuerte contraste y gran tamaño. Al mismo tiempo, los impresores tipográficos se enfrentaban con la presión cada vez más competitiva de los impresores litográficos, cuyos artesanos cualificados entregaban las ilustraciones directamente a partir de un boceto y producían imágenes y formas de letras con la imaginación del artista como única limitación. Los impresores tipográficos recurrieron a los fundidores de tipos para ampliar sus posibilidades de diseño y los fundidores se mostraron encantados de complacerlos. En las primeras décadas del siglo XIX, la producción de nuevos diseños de tipos no tuvo precedentes.

Como en muchos otros aspectos de la revolución industrial, Inglaterra desempeñó un papel fundamental en esta evolución y los fundidores de tipos londinenses lograron importantes innovaciones de diseño. Meggs y Purvis [11].

2.1.6.7. La fotografía, el nuevo instrumento de las comunicaciones.

Crear representaciones gráficas y preparar planchas de impresión para reproducirlas siguieron siendo procesos manuales hasta la llegada de la fotografía. El concepto en el cual se basa el dispositivo utilizado para hacer imágenes mediante procesos fotoquímicos, la camera obscura en latín, “cámara oscura”, ya se conocía en la antigüedad en la época de Aristóteles, en el siglo IV a. de C. Una cámara oscura es una habitación o una caja oscura con una pequeña abertura o lente en un costado. Los rayos de luz que atraviesan la abertura se proyectan sobre el lado contrario y forman una imagen de los objetos brillantes que hay

en el exterior. Durante siglos, los artistas han usado la cámara oscura para dibujar. En torno a 1665 se inventaron unas cámaras oscuras pequeñas, portátiles y semejantes a cajas. El único elemento adicional necesario para “fijar” o hacer permanente la imagen proyectada dentro de la cámara oscura era un material fotosensible capaz de captar esta imagen. Meggs y Purvis [11].

2.1.6.8. La Bauhaus.

Para Dalley [12], la “Bauhaus” fue una escuela de diseño que pretendía formar estudiantes que fueran igualmente expertos en el arte y en los trabajos manuales, además de artesanos funcionales, con orientación industrial. La instrucción práctica, donde se insistía en los problemas industriales de la producción en serie, tenía lugar en talleres. La calidad de la enseñanza en la «Bauhaus» contribuyó mucho a su impacto. Gropius resumió así sus intenciones: “Nuestro objetivo era eliminar los inconvenientes de la máquina sin sacrificar ninguna de sus auténticas ventajas... Nuestra ambición era rescatar al artista creativo de sus “otros mundos” y reintegrarlo en el mundo cotidiano de la realidad, y al mismo tiempo ampliar y humanizar la mente rígida y casi exclusivamente material del hombre de negocios.” Con los posteriores trabajos en los Estados Unidos de muchos de los participantes en la “Bauhaus”, como el arquitecto holandés Mies van der Rohe, su impacto se extendió mucho más allá de las fronteras de Alemania.

En las ramas del diseño gráfico donde la tipografía tiene extrema importancia, las dos principales influencias durante el periodo comprendido entre las dos guerras mundiales fueron los rotulistas y tipógrafos Stanley Morison y Eric Gill. Morison amplió la gama de tipos de utilización comercial, sobre todo cuando trabajó para la Monotype Corporation. Gill diseñó, entre otros, los tipos Gill Sans y Perpetua. La tipografía, como disciplina puramente funcional, quizá tenga sus mejores ejemplos en los hermosos libros producidos en los años veinte y treinta, cuyas principales características eran el tranquilo anonimato y la calidad sin ostentación. Sin embargo, en la misma época, el estilo y la moda estaban representados por el desarrollo de los tipos y familias empleados en la floreciente industria publicitaria. Dalley [12]

Dalley [12] señala que la explosión actual del diseño gráfico comenzó en Europa en los años sesenta, aunque había empezado antes en los Estados Unidos. Tuvo su origen en la prosperidad de consumo, que provocó un aumento masivo de la publicidad, el periodismo

y la publicación de libros, y también la expansión de la televisión y la radio. Además, el diseño gráfico ha visto aún más estimulado su potencial por el desarrollo de las técnicas de impresión, particularmente las que afectan a la calidad y viabilidad económica de la reproducción en color.

2.1.7. El Diseño Gráfico.

Existen diferentes definiciones en cuanto a Diseño Gráfico, para lo cual se exponen las distintas opiniones de autores.

El diseño gráfico es una disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas. Tapia [13]

Para Frascara [14] el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por los medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

El diseño gráfico es una disciplina o profesión cuya finalidad es satisfacer necesidades de comunicación visual. Ramírez [15]

2.1.7.1. Diseño Gráfico como profesión multidisciplinaria.

El mensaje que se pretenda comunicar puede influir significativamente en el público, y es ahí el contexto en el cual el diseño gráfico tiene incidencia en cuanto a la forma como es presentado el mensaje para que resulte exitoso o interesante. Para Carlo [16] el cuerpo de la comunicación comprende una serie de teorías que nos permiten, a grosso modo, explicar el entendimiento entre los seres humanos, se considera una ciencia, o bien, un conjunto de ciencias. Adscrito a éste, se encuentra la mercadotecnia, un conjunto de técnicas que nos permiten llevar a cabo funciones de intercambio en forma conveniente.

Según Muñoz [17] quien afirma que esto lleva a que el diseñador tenga el deber y la responsabilidad de conocer e informarse de las necesidades del público al que piensa dirigirse, en general cuando se intenta generar cambios tanto en sus actitudes como en sus comportamientos y en última instancia poder influir en su idiosincrasia.

El buen diseño es un elemento que aporta a la sociedad, que aporta a la gente, que aporta en la manera de vivir. El diseño no se concibe como un elemento aparte de las personas [...] un diseño que no ayuda a mejorar la vida y la convivencia de las personas no sirve para nada y evidentemente hay una gran ignorancia al respecto de la gente que lo contrata. Muy a menudo la gente le tiene miedo, porque piensan que el diseño está relacionado con el tema de la publicidad y las agencias cobran muy duro y no contratan diseñadores por el temor de que vaya a suceder lo mismo que pasa con la publicidad [...]. La publicidad básicamente lo que hace es vender, ayudar a impulsar la venta; el diseño debería ayudar a vivir mejor, a vender mejor y también a comunicarse mejor. En últimas el diseño es un elemento indispensable y fundamental para la sociedad. Barreto [18]

El diseñador gráfico o de información es quien se ocupa de la construcción de mensajes visuales junto con la responsabilidad que esto atañe, como el conocer las necesidades específicas de cada mercado al que se piensa dirigir, con el propósito de influir en el comportamiento en sus actividades y sensibilizar el conocimiento para poder así influir de cierta manera en nuestro objetivo. Muñoz [17]. Como indica Carlo [16] la función del diseñador consiste precisamente en potencializar su propuesta en términos comunicativos. Lo que se denomina como el oficio del diseñador gráfico.

El diseñador gráfico en muchos casos requiere la participación del fotógrafo o del ilustrador; en otros la del calígrafo o el dibujante técnico; muchas veces requiere la participación de otros especialistas menos afines con su trabajo visual. Frascara [14]

Para Carlo [16] el hecho de que el diseño como disciplina se haya integrado a la dinámica de mercado que actualmente vivimos, no implica que los diseñadores mantengan una postura pasiva frente a la realidad y los cambios que ocurren. Al contrario. Por una parte, ellos mismo han enriquecido su labor al integrar toda una gama de elementos tecnológicos a sus proyectos, lo que ha propiciado ya sea una adecuación constante o bien una hipertrofia de la innovación formal, dos polos completamente opuestos, lo que pone de manifiesto cierta indiferencia ideológica del diseñador incluso frente a su propio trabajo.

Según lo propuesto por Muñoz [17] establece que el diseño gráfico, necesita los conocimientos que otras disciplinas puedan aportarle a su trabajo, de modo que dichos conocimientos se puedan transformar en beneficio para la sociedad, pues el diseño gráfico tiene las herramientas necesarias para promover y mejorar el desempeño humano y la calidad de vida. Lo que nos hace pensar que no sólo el diseño toma ayuda de otras

profesiones, logrando de una manera integral grandes resultados benéficos para la sociedad.

El diseño, al confluir en una dinámica de mercado, no se aparta de ninguna manera de la naturaleza misma de comunicar, ya que su propósito es el de crear el lenguaje apropiado al caso que tenga en manos, con la mayor profesionalidad posible, satisfaciendo al máximo las necesidades de su cliente. No se trata de manipular el mensaje que le fue entregado sino de multiplicar sus capacidades comunicativas en términos formales. En este sentido, un buen diseñador, no puede darse el lujo de aislarse en una visión mera y particular de las cosas, sino que debe procurar cierta crítica y reflexión en función de sus propios proyectos. Es decir, el diseñador debería sentir una atracción mucho más fuerte por el acto de comunicar que por la herramienta que lo auxilia. Lo cual no siempre sucede. Carlo [16]

Son muchas las disciplinas que le pueden aportar al diseñador gráfico para lograr complementar de manera efectiva el conocimiento del público al que se dirigirán así como del contexto en el que se encuentran. Dichas disciplinas son: sociología, psicología, antropología, ciencias de la educación y marketing, entre otras. Muñoz [17]

2.1.8. El contexto del diseñador gráfico.

Para Carlo [16] el oficio del diseñador gráfico encuentra una de sus mayores áreas de aplicación en la publicidad, a través de la elaboración de anuncios. La elaboración de anuncios exige una estrategia creativa tanto en la propuesta de diseño como en la multiplicación del acto comunicativo.

Como explica Frascara [14], el diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido. Un diseñador de textos no ordena tipografía, sino que ordena palabras, trabaja en la efectividad, la belleza y la economía de los mensajes. Este trabajo, más allá de la cosmética, tiene que ver con la planificación y estructuración de las comunicaciones, con su producción y con su evaluación.

El diseñador, tanto en la concepción de la estrategia comunicacional como en la realización gráfica, más que un solista, es como un director de orquesta, que debe conocer las posibilidades de todos los instrumentos, sin necesariamente saber tocarlos, siendo su labor, fundamentalmente, la de un coordinador. El diseñador así coordina investigación,

concepción y realización, haciendo uso de información o de especialistas de acuerdo con los requerimientos de los diferentes proyectos. Frascara [14]

Frascara [14] expone que el diseñador gráfico es un especialista en comunicaciones visuales y su trabajo se relaciona con todos los pasos del proceso comunicacional, en cuyo contexto, la acción de crear un objeto visual es sólo un aspecto de ese proceso.

2.1.9. La Publicidad.

La publicidad es una forma de comunicación que se define como una transmisión de información personal y remunerada, efectuada a través de un medio de comunicación, dirigida a un público objetivo, en la que se identifica al emisor, con una finalidad determinada, que de forma inmediata o no, trata de estimular la demanda de un producto o de cambiar la opinión o el comportamiento del consumidor. Santesmases [19]

2.1.9.1. Objetivos de la publicidad.

Para Esteban [20] son tres los objetivos en la publicidad:

Informar: Supone dar a conocer una marca o producto, creando a partir de la publicidad una demanda primaria y una buena imagen corporativa o de marca. El principal objetivo publicitario en el lanzamiento de un nuevo producto al mercado es crear notoriedad de la marca, es decir, un nivel de conocimiento adecuado sobre su existencia.

Persuadir: Consiste en crear una demanda selectiva a través de una publicidad agresiva que provoque la preferencia de la marca.

Recordar: Implica crear una demanda reforzada que asegure la fidelidad hacia una marca y que proporcione la compra repetitiva. [...]

2.1.9.2. La publicidad como proceso de comunicación.

La publicidad actualmente es una de las actividades inmersas en cada organización para comunicarse con el público o consumidor. La publicidad se puede adaptar al proceso de

comunicación como señala García [21] donde el emisor sería el anunciante, el mensaje el anuncio, el medio los medios masivos y el receptor el público objetivo.

La publicidad es comunicación al servicio del marketing: una de las posibilidades de la empresa para comunicarse con el mercado y apoyar los servicios del marketing, entendiéndose este como el conjunto de actividades dirigidas a facilitar o realizar intercambios. Entonces la empresa hará publicidad cuando necesite comunicar quién es y cuál es su oferta. En general el marketing, la comunicación y la publicidad tratan de ofrecer “el producto oportuno, en el momento oportuno, al cliente oportuno, con el argumento oportuno”, o sea, lograr que otras personas acepten algo, para lo cual se utiliza la persuasión. García [21]

2.2. Marco Referencial.

En la búsqueda de información que complemente el proceso de investigación se tiene como referencia:

Proyecto de Investigación

Institución: Universidad de Guayaquil

Facultad: Comunicación Social

Carrera: Diseño Gráfico

Tema: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EN LA FORMACIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL, DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

Propuesta: DISEÑO Y ELABORACIÓN DE GUÍA DIDÁCTICA IMPRESA

Autora: Tacuri Espinales Ruddy Nathaly

Tutores: Ing. Delia Peña Hojas MSc. e Ing. Carlos Mora.

Año: 2015

Descripción Del Proyecto

La investigación realizada por Tacuri Espinales Ruddy Nathaly se efectuó con un estudio directo en los estudiantes de tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, debido al desnivel que presentan en cuanto a conocer temáticas con los fundamentos de Diseño Gráfico lo cual es importante para lograr un buen desempeño cuando se realiza una pieza gráfica.

Como manifiesta en su investigación, esta problemática presenta varias causas que hacen que este proceso vaya afectando en el desempeño académico de los estudiantes, considerando principalmente que no exista una unidad de aprendizaje en la malla curricular de tercer semestre que esté plenamente relacionada con Diseño Gráfico y el estudio de contenidos que tiene que ver con fundamentos teóricos del mismo, de ahí que el estudiante no se interese en continuar indagando acerca de los temas que no se abordan.

La propuesta que emite la autora tiene la finalidad de ser una fuente de información para mejorar este problema en los universitarios de la Carrera de Diseño Gráfico en su campo educativo como profesional. Hace énfasis en que debe tener un conocimiento abundante en contenidos que respalden la creación de alguna composición y a la vez comprender cada uno de los elementos que se involucren en el proceso de diseño.

Proyecto de Investigación

Institución: Universidad de Guayaquil

Facultad: Comunicación Social

Carrera: Diseño Gráfico

Tema: EL BOCETO COMO BASE PRIMORDIAL PARA EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL AÑO 2014.

Propuesta: DISEÑO Y ELABORACIÓN DE GUÍA DIDÁCTICA IMPRESA CON TÉCNICAS BÁSICAS DEL DIBUJO PARA EL USO Y APLICACIÓN DEL BOCETO.

Autor: José Francisco Jiménez Rodríguez

Tutores: Ec. Raúl Pinos Pinos e Ing. Jonathan Samaniego Villarroel

Año: 2014

Descripción Del Proyecto

La investigación efectuada por el investigador se fundamenta en la importancia que mantiene el proceso creativo a partir del boceto. A través del estudio realizado con estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, el autor pudo determinar las deficiencias que presentan en relación al dibujado y las técnicas que se deben manejar.

El investigador analiza las causas del problema evidente en donde explica que la falta de materias en las que el estudiante pueda fortalecer estas deficiencias para la producción gráfica es uno de los factores que influyen en este contexto. Además interviene la falta de

interés y motivación de los estudiantes en conocer la importancia del dibujo y desarrollar las habilidades durante la práctica.

Ante todo este problema surge la propuesta de realizar una guía didáctica impresa con las técnicas del dibujo y la aplicación en el boceto, específicamente dirigida a los estudiantes, sin embargo también intervienen los docentes de la carrera como partícipes dentro del proceso de formación académica con el propósito mejorar en cuanto al nivel de asimilación de los contenidos que se dan en clase y sirva como un documento de ayuda y orientación.

Con esta investigación el autor pretende retomar la significancia que tiene el dibujo en el inicio de todo proceso gráfico que parte con la idea y se va plasmando a través del boceto, como un recurso importante que deben considerar los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico.

Proyecto de Investigación

Institución: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo

Facultad: Informática Y Electrónica

Carrera: Diseño Gráfico

Tema: ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE DISEÑO UNIVERSAL Y SU APLICACIÓN EN CAMPAÑAS DE CARÁCTER SOCIAL, TEMA: DROGADICCIÓN

Autores: César Daniel Santos Vinueza y Carlos Alberto Damián Cabadiana

Tutora: Dis. María Alexandra López

Año: 2011

Descripción Del Proyecto

En cuanto a diseño universal se refiere, estos autores que efectuaron la investigación de este tema que principalmente es abordado en el diseño industrial, sin embargo aplicaron para este nuevo concepto un análisis para determinar una propuesta que relacione al Diseño Gráfico dentro de este campo para desarrollar campañas de carácter social.

Según los antecedentes del proyecto, señala que en Ecuador no ha existido un auge en cuanto a diseño universal y desarrollar campañas de esta índole debido a que el Diseño Gráfico ha sido enfocado en mayor medida al marketing.

La investigación propone un material que sirva de guía para desarrollar campañas publicitarias de tipo universal enfocadas en el aspecto social, que promuevan un mensaje claro sin ningún tipo de discriminación. De acuerdo al estudio que han planteado con el tema de la drogadicción, los autores exponen que será una herramienta que facilite al diseñador gráfico elaborar nuevas formas de diseño que contribuyan al buen vivir de la sociedad.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Localización.

La investigación tuvo lugar principalmente en la Ciudad de Quevedo, sin embargo de acuerdo al informe de Prácticas Pre Profesionales del período 2016 - 2017 donde se especifica que los estudiantes han desarrollado estas actividades en distintas instituciones de la Provincia de Los Ríos, se determinó que los Cantones aledaños (Mocache, Ventanas, La Maná, El Empalme, Buena Fe) son considerados para el estudio.

3.2. Tipo de investigación.

La investigación fue de nivel explicativa, de acuerdo al estudio planteado en la presente investigación, estuvo determinada por reconocer cuáles son las causas que influyen en las actividades del estudiante en Diseño Gráfico y Multimedia para desarrollar sus actividades de Prácticas Pre Profesionales y qué situaciones se producen a través de las mismas. Tal como explica Arias [22], la investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.

3.3. Métodos de investigación.

Para el estudio de la presente investigación se emplearon los siguientes métodos.

Deductivo: Como lo menciona Cervera [23], el método deductivo permite determinar las características de una realidad particular que se estudia por derivación o resultado de los atributos o enunciados contenidos en proposiciones o leyes científicas de carácter general formuladas con anterioridad. Mediante la deducción se derivan las consecuencias particulares o individuales de las inferencias o conclusiones generales aceptadas.

Mediante el uso de este método se analizaron los casos que se presentaron, se determinaron los hechos más sobresalientes para establecer conclusiones mediante el estudio de las actividades de Prácticas Pre Profesionales con estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia.

Inductivo: El método inductivo es un proceso en el que, a partir del estudio de casos particulares, se obtienen conclusiones o leyes universales que explican o relacionan los fenómenos estudiados. Rodríguez [24].

Con la aplicación de este método se determinaron las conclusiones que se plantearon a partir del estudio de campo y los casos que infieren dentro del proceso de Prácticas Pre Profesionales con estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia.

Analítico: Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiendo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Ruíz [25].

Aplicando este método la información fue desglosada para un previo estudio de cada uno de los aspectos que intervinieron dentro del proceso de desarrollo de Prácticas Pre Profesionales en los estudiantes de Diseño Gráfico y Multimedia, este método estuvo orientado por la aplicación de la técnica de la observación la cual contribuyó a establecer conclusiones a partir de los casos analizados.

3.4. Fuentes de recopilación de información.

Para continuar el proceso de recopilación de información que sustente a la investigación se emplearon:

Fuentes Primarias: Son aquellas que contienen información nueva u original, de primera mano. Losantos [26]

Se obtuvo la información de entrevistas, encuestas y trabajos de investigación que brindaron contenidos pertinentes del tema que se ha estudiado para el análisis y conocimiento más profundo de las temáticas que fueron requeridas en el proyecto.

Fuentes Secundarias: Son aquellas que no tienen como objetivo principal ofrecer información sino indicar que fuente o documento nos la puede proporcionar. Los documentos secundarios remiten generalmente a documentos primarios. Losantos [26]

De acuerdo a los trabajos que ya han realizado otros autores se recopiló la información precisa para el estudio de la misma a través de páginas de internet, libros, documentos, entre otros para el desarrollo de la investigación.

3.5. Diseño de la investigación.

La estrategia para la presente investigación estuvo caracterizada por la obtención de los datos de fuentes documentales y de campo.

Documental: La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Arias [22]

Permitió obtener los datos de fuentes necesarias para la investigación, con el desarrollo de este proceso de recopilar la información, se analizaron las distintas teorías expuestas en el material que se investiga y asimismo se concretaron los contenidos que se han obtenido para brindar soporte al desarrollo del proyecto.

De Campo: La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes. Arias [22]

Mediante el uso de este tipo de investigación permitió obtener la información de los sujetos que están inmersos en el proceso de actividades de Prácticas Pre Profesionales y conocer la realidad del caso que se estudia.

3.6. Instrumentos de investigación.

Entrevista: La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. [27]

Se efectuó la entrevista a varios de los propietarios de las agencias de publicidad donde estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia se han desempeñado en las Prácticas Pre Profesionales, para conocer las opiniones referentes a esta actividad que realiza el estudiante de la Carrera antes mencionada.

Encuesta: La encuesta por muestreo o simplemente encuesta es una estrategia cuyo propósito es obtener información: Acerca de un grupo o muestra de individuos o en relación con la opinión de éstos sobre un tema específico. Arias [22]

La encuesta estuvo dirigida a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia que han efectuado sus Prácticas Pre Profesionales en las diferentes instituciones, para recopilar información respecto a la actividad que ellos han realizado.

3.7. Tratamiento de los datos.

Para el análisis de la información se empleó el programa estadístico PASW Statistics Versión 18.0 más conocido como SPSS en conjunto con Microsoft Excel para realizar la tabulación y posteriormente la interpretación de los datos que fueron establecidos para la investigación. A continuación se detalla la población y muestra para el presente estudio:

3.7.1. Población.

De acuerdo al registro en la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia, se tiene una población de 146 estudiantes matriculados para el período 2016 – 2017. Información que se detalla en la tabla siguiente:

Tabla 1. Registro de matriculados en la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia del período 2016 - 2017.



UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO

Sistema Académico

Listado de estudiantes - Créditos aprobados

Ciencias de la Ingeniería

Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia

2016-2017 - SEGUNDO PERIODO ACADÉMICO

CEDULA	ESTUDIANTE	CURSO	NUM. MATRICULA
1 0503948390	CHALCO VILLA MANUEL JESUS	8	1
2 1204257859	AGUAYO PALACIOS CESAR ANTONIO	6	1
3 1204730095	ALARCON FRANCO MARCELA DAYANARA	10	1
4 1205230517	ALCIVAR CASANOVA FRANK ALEXANDER	7	3
5 1309141149	ALCIVAR PINCAY JOSE LORENZO	7	3
6 1207351394	ALMEIDA ZAMBRANO EMILIO JESÚS	7	1
7 1207459080	ALMEIDA MACIAS CRISTHIAN GUILLERMO	7	1
8 0929491868	ALMEIDA MUÑOZ MOSHE ARTURO	10	1
9 1206512608	ALOMOTO LOOR ADRIAN GEOVANNY	7	3
10 1206866095	ALVARADO PLÚAS JAVIER EDUARDO	7	3
11 1206777813	ÁLVAREZ PASOS KARLA MARIELA	8	1
12 1205535956	AREVALO AYORA JONATHAN ARMANDO	7	1
13 1205362310	AREVALO PEÑAFIEL EVELYN KATHIUSKA	10	1
14 1207530005	ARTEAGA SALAZAR NASLHY JACQUELINE	7	1
15 1207997949	ASENCIO MONSERRATE DORIS ESTEFANÍA	7	1
16 0941622524	BAJAÑA RIVADENEIRA RUBEN DARIO	10	1
17 1207025345	BAQUE SUAREZ XIMENA YELITZA	7	1
18 0503923526	BASTIDAS CEVALLOS FERNANDA YOSSELINNE	10	1
19 1311193385	BASURTO CHOEZ LIDICE NOHELY	7	1
20 1207103084	BONILLA LEDESMA JEFFERSON GEOVANNY	6	1
21 0940286644	BRAVO CHAVARRIA MAHOLY JANETH	7	1
22 1207160159	BRAVO CHOEZ JAHAYRA CAROLINA	10	1
23 0504053901	BRIONES CORDOVA JACKSON DANIEL	7	1
24 0928693084	BRIONES ZAMBRANO ERIKA VIVIANA	10	1
25 1207166073	BUSTAMANTE CHACON DIOGENES ALEXANDER	7	3
26 1726218488	BUSTILLOS QUINTO GENESIS JAZMIN	7	1
27 1207015916	CALERO FREIRE ESTEFANIA BRILLITH	10	1
28 1206154989	CAMACHO GARCIA PRISCILA ALEXANDRA	7	1
29 1207852888	CANSING SUAREZ KIMBERLY DENNISE	7	1
30 1206303636	CEDEÑO PALACIOS KELVIN MANUEL	6	1
31 1311019200	CEDEÑO VARELA EDUARDO LUIS	6	1
32 0927046599	CEDEÑO GILER MARLON DAMIAN	7	3



UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO

Sistema Académico

Listado de estudiantes - Créditos aprobados

Ciencias de la Ingeniería
Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia
2016-2017 - SEGUNDO PERIODO ACADÉMICO

CEDULA	ESTUDIANTE	CURSO	NUM. MATRICULA
33 1206202804	CEREZO BUSTAMANTE KENIA EVELYN	10	1
34 0503925687	CEVALLOS CERRUFFO KAREN YAJAIRA	7	1
35 1204173874	CEVALLOS PARRAGA CELSO MIGUEL	10	1
36 1206697490	CEVALLOS VELEZ JAZMIN KATHERINE	10	1
37 1311063562	CHÁVEZ VARGAS DANNES EDUARDO	10	1
38 2300411499	COBEÑA SIERRA PABLO LUIS	8	1
39 0940375710	COBEÑA URETA MARIA JOSE	10	1
40 1204585077	COBEÑA ERAZO CRISTHIAN JOSEPH	8	2
41 1207528520	COELLO PACHECO MIRIAN MERCEDES	7	1
42 1206776443	CORRALES PINYUI ESTEFANIA ALEXANDRA	10	1
43 1311271678	CRUZ VASQUEZ KENDRY GINAELE	7	1
44 1206558601	CUEVA CHAVEZ DAYANA STEFANIA	6	1
45 0940804560	DIAZ MORA EDWIN RODOLFO	7	1
46 1205304064	DÍAZ ALAVA LUIS FERNANDO	7	1
47 1205560087	ENDERICA ARBOLEDA CARLOS ENRIQUE	8	2
48 2100391859	ESPAÑA CUNINGHAN VIANCA PILAR	6	2
49 0952168805	ESPINOZA JURADO RAÚL GARYN	7	1
50 1206689778	ESTEVEZ SANCHEZ KAREN LISSETTE	10	1
51 1723654438	FERNANDEZ PADILLA MARJORIE ALEXANDRA	8	1
52 0503671562	FERRIN FERRIN LEONARDO ELOY	10	1
53 1207991918	FUENTES SOLORZANO RONNY GONZALO	7	1
54 1206748541	GAMARRA GONZÁLEZ KAREN PATRICIA	10	1
55 1207337120	GAMARRA RUIZ ROXANA LIZBETH	7	1
56 1206858092	GARCÍA PAREDES CINTHYA ELIZABETH	8	2
57 0201956992	GAROFALO VERDESOTO EDGAR VICENTE	7	1
58 1205408865	GÓMEZ PIANDA JAVIER ANDRÉS	10	1
59 1206244624	GONZALES ARCOS NIURKA DAYANARA	7	1
60 1205297979	GONZÁLEZ BRAVO RONALD FERNANDO	6	1
61 1206300814	GRADIN RIVERA KEVIN LEONARDO	10	1
62 1207197953	GUERRA BRIONES ADRIAN ARTURO	7	3
63 1206605154	GUERRA VERA KAREN JANETH	10	1
64 1206209619	HABLICH PROAÑO JUAN JOSE RICARDO	7	1



UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO

Sistema Académico

Listado de estudiantes - Créditos aprobados

Ciencias de la Ingeniería

Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia

2016-2017 - SEGUNDO PERIODO ACADÉMICO

CEDULA	ESTUDIANTE	CURSO	NUM. MATRICULA
65	1206161497 HERRERA CRIOLLO DANILO LEONEL	7	1
66	0929410645 HORMAZA MENDOZA GÉNESIS GESSENIA	10	1
67	1207455252 INTRIAGO RIVERA EVELYN TATIANA	7	3
68	1314845452 INTRIAGO VERA KERLY YADIRA	7	1
69	0929167187 LOOR MACIAS WENDY JOHANNA	8	1
70	0503463333 LOOR LOPEZ CRISTHIAN ISMAEL	10	1
71	1206668228 LOOR NICOLA YOMIRA VIVIANA	7	1
72	1206816447 LOPEZ IBARVO ZULAY CAROLINA	7	1
73	0928403732 LUCAS CANTOS VIVIANNA KATHERINE	10	1
74	1207478114 LUCIO PINOS DIANA CAROLINA	10	1
75	1208029411 MACIAS PINTO TANYA ELIZABETH	7	3
76	1250092283 MACIAS CEDEÑO CINTHIA JANINE	10	1
77	0928605146 MARCILLO TUAREZ GEORGE ANTHONY	10	1
78	1207169168 MARTINEZ MORAN JOSELINE THALIA	7	2
79	2200113799 MENDIETA POSLIGUA NIXON ROGER	7	1
80	2400020422 MENDOZA NAVARRETE JOHNNY RIDER	7	1
81	0941376600 MENDOZA SILVA LISSETH GABRIELA	10	1
82	0503816027 MENDOZA TOMALO GEORGE STALIN	7	1
83	1205948464 MEZA FERNANDEZ GENESIS MAHOLY	6	1
84	1311148454 MEZA ZAMBRANO RAYNER JAMIL	6	1
85	1205531567 MIÑAN MOYANO JOHNNY CLEMENTE	10	1
86	1250187992 MIÑO BAQUE CARLOS BLADIMIR	7	1
87	1207161066 MOLLOCANA SACOTO CYNTHIA MABEL	10	1
88	1207168376 MONCAYO ALVARADO NEIVA GISSELLA	7	2
89	1722904867 MONCAYO CALLE CARLOS EDUARDO	8	1
90	1206678177 MONTALVAN BODERO ISRAEL ROMARIO	10	1
91	1206379503 MONTAQUIZA CASTRO JANELLA JOYCE	8	1
92	0941367427 MONTENEGRO FERNANDEZ ARTURO	7	1
93	0940897028 MONTUFAR AYALA KERLY GISSELLA	6	1
94	1207161181 MORA ALARCON JENNIFER ISABEL	7	1
95	1206295725 MORA MACIAS JONATHAN BLADIMIR	10	1
96	1206552117 MORANTE ZAMBRANO KATHERINE ELIZABETH	6	1



UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO

Sistema Académico

Listado de estudiantes - Créditos aprobados

Ciencias de la Ingeniería

Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia

2016-2017 - SEGUNDO PERIODO ACADÉMICO

CEDULA	ESTUDIANTE	CURSO	NUM. MATRICULA
97	1205095696 MORANTE YEPEZ JUAN ALFREDO	8	1
98	1205517814 MOREIRA ORELLANA LUIGGI KARYL	10	1
99	1207564483 MUÑOZ PEREZ VIVIANA LUCIA	7	2
100	1206434761 MUÑOZ ZAMORA GEOMARA DAYANA	7	1
101	1207944289 ORTIZ CERRUFFO SUSI RUBY	6	1
102	1207829282 ORTIZ SAA EDGAR ANDRES	7	1
103	0503746570 PALATE MAYORGA KATHERINE GISELLA	10	1
104	0940556277 PALLO MONTOYA SEGUNDO MIGUEL	7	1
105	1207008564 PAREDES CAICEDO MANUEL MESIAS	10	1
106	1206643700 PARIGUAMAN ASITUMBAY ANGEL ARMANDO	8	1
107	1205348756 PARRA AGUIRRE ANDREA GABRIELA	7	3
108	1206303347 PARRAGA REASCO JONATHAN MAURICIO	7	3
109	0503814212 PINCAY ORTEGA GABRIELA MERCEDES	7	2
110	1314838655 PISCO ARAGUNDI JORGE LUIS	7	1
111	1207337732 PLUAS DELGADO KAREN DAYANA	10	1
112	2300465883 QUINTANA CALDERON KATIA CAROLINA	6	1
113	0940116429 RAMOS QUIJIJE MIRIAN LISSETHE	10	1
114	1204143943 RAMOS CORRALES MIGUEL ANGEL	7	2
115	0926490731 RIVERA ARCENTALES EDWIN JEAMPIERRE	6	1
116	1206432807 RODRIGUEZ BRIONES MARIO JOSE	10	1
117	1206391268 ROMERO LINO CRISTHIAN OMAR	10	1
118	1206102855 SABANDO GANCHOZO MAIGI LISSETH	10	1
119	0941626996 SAENZ DE VITERI COBEÑA JORDY ADRIAN	10	1
120	1750978163 SALAZAR GAIBOR ANDY JACQUELINE	7	1
121	1750978171 SALAZAR GAIBOR SHIRLEY LISSETH	7	1
122	0929123693 SÁNCHEZ VERA NEXAR FABRICIO	10	1
123	1206746750 SANTACRUZ GUERRERO ALFREDO BLADIMIR	8	2
124	1715871727 SOLEDISPA VERA SULLY TATIANA	10	1
125	1205450958 TAPIA GUAMAN ANGEL ALBERTO	6	2
126	1207026897 TOAPANTA OÑA JEFFERSON JAVIER	6	2
127	1206606418 TOAQUIZA COQUE ANDERLY MILTON	7	1
128	1205281213 TOROCHE SANTACRÚZ XIMENA GISELLA	5	1



UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO

Sistema Académico

Listado de estudiantes - Créditos aprobados

Ciencias de la Ingeniería Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia 2016-2017 - SEGUNDO PERIODO ACADÉMICO

CEDULA	ESTUDIANTE	CURSO	NUM. MATRICULA
129 1717380412	TORRES LOJANO CESAR LEYTON	10	1
130 1205402926	TORRES MONTES ANDRY OMAR	6	1
131 1311164600	TRIANA GOROZABEL CARLOS JAVIER	10	1
132 0503749897	TUBON MACIAS ANA KAREN	8	1
133 0503815722	URETA ACOSTA ROBINSON CARLOS	6	1
134 1205278482	VALAREZO CHANG OSCAR OMAR	7	3
135 1206391789	VALVERDE CABRERA MARIO DAVID	6	1
136 0202084927	VEGA HERDOIZA EMERSON ADRIAN	6	1
137 1725789836	VERA VERA MARJORIE VIVIANA	6	1
138 0940377955	VERA IBARRA CINTHIA ELIZABETH	10	1
139 1205519992	VILLARES REA JENNIFFER KARLA	10	1
140 1206715086	YANCHALUIZA COELLO HECTOR BLADIMIR	7	1
141 2350388829	ZAMBRANO MOREIRA JOHNNY CARLOS	8	1
142 1207991769	ZAMBRANO PACHO KIARA LISSETH	6	1
143 1205993239	ZAMBRANO ALAVA LUIS MIGUEL	8	2
144 1207709591	ZAMBRANO LOPEZ EVELIN LISLEY	7	3
145 1207164458	ZAMBRANO MORA RICARDO JAVIER	7	1
146 1206478032	ZAMBRANO DESIDERIO SHIRLEY ANABEL	8	1

FUENTE: COORDINACIÓN DE CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA 2016 - 2017.

3.7.2. Muestra.

Para determinar la muestra se empleó el tipo de muestreo no probabilístico, dada las condiciones que se presentaron para la investigación donde se tiene una población conocida con una cantidad de 146 estudiantes matriculados en el período 2016 – 2017 como se muestra en la Tabla 1 de los cuales se registran un total de 38 estudiantes que han realizado sus Prácticas Pre Profesionales en el período 2016 hasta Enero 2017.

Para el efectivo cumplimiento de las encuestas se seleccionaron los estudiantes de acuerdo al área de publicidad o relacionados a ella. A continuación se detalla en la siguiente tabla la lista de los estudiantes que han desarrollado sus actividades de Prácticas Pre Profesionales.

Tabla 2. Registro de estudiantes que han cumplido las PPP en el año 2016 hasta Enero del 2017.

**FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
CARRERA INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES 2016 Y ENERO 2017**

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	C.I.	CURSO	EMPRESA /UBICACIÓN	Teléfono de contacto	ÁREA	OBJETIVOS DE LA PRACTICA	FECHA DE LA PRACTICA		NÚMERO DE HORAS
							INICIO	TERMINO	
Coello Para Rabel Antonio	120530507-9	5 AÑO	FREDY VERA PUBLICIDAD, Av. Raúl Triviño, S/N junto Pladora Germania, Cantón Mocache	0939558622	Publicidad	Fortalecer los conocimientos teóricos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia.	Marzo	Junio	250
Arévalo Peñafiel Evelyn Kalfusca	120536231-0	5 año	Impacto Publicitario, Calle Eloy Vélez Av. Guayaquil y Manabí	0093510310	Publicidad	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión.	Marzo	Junio	250
Mendoza Silva Liseth Gabriela	0941376600	5 año	Impacto Publicitario, Calle Eloy Vélez Av. Guayaquil y Manabí	0993510310	Publicidad	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión.	Marzo	Junio	250
Panguaman Ashumbay Ángel Armando	1206643700	5 año	Primacy, Avenida Velasco Ibarra entre Seminario y Bolívar, Cantón Ventanas	0993895639	Publicidad	Fortalecer los conocimientos teóricos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia.	Marzo	Mayo	252
Paredes Caicedo Manuel Mesías	120700856-4	5 año	Sánchez Arte, Digital y Publicidad Avenida Velasco Ibarra y Héctor Cabrera Cantón Ventanas.	0983346736	Publicidad	Fortalecer los conocimientos teóricos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia.	Marzo	Junio	240
Para Aguirre Andrea Gabriela	1205348756	5 año	Duplar, Av. 19 de Mayo y Jaime Roldós, Cantón La Mana	0999477730	Publicidad	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión.	Marzo	Junio	240
Ferrín Ferrín Leonardo Eloy	050367156-2	5 año	MIES Calle Segunda y la C Parroquia 7 de Octubre	052783169	Área Técnica de la Unidad de RRPP	Fortalecer los conocimientos teóricos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia.	Marzo	Junio	240
Almeida Muñoz Moshe Arturo	0929491868	5 año	MIES Calle Segunda y la C Parroquia 7 de Octubre	052783169	Área Técnica de la Unidad de RRPP	Fortalecer los conocimientos teóricos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia.	Marzo	Junio	240
Mendoza Silva Liseth Gabriela	0941376600	5 año	Impacto Publicitario, Calle Eloy Vélez Av. Guayaquil y Manabí	0993510310	Publicidad	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión.	Marzo	Junio	250
Mindialaza Almeida Edin Yamil	1207038843	5 año	MIES Calle Segunda y la C Parroquia 7 de Octubre	052783169	Área Técnica de la Unidad de RRPP	Fortalecer los conocimientos teóricos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia.	Marzo	Junio	240
Gamarra González Karen Patricia	1206748541	5 año	3C Carriel Publicidad Calle decima primera entre 7 de Octubre y June Guzmán	0997052626	Publicidad	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión.	Mayo	Julio	240
Macías Cedeño Cinthia	125009228-3	5 año	Imprenta PubliGráfica Calle Bolívar y Déclma primera esquina	052762132	Publicidad	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión.	Julio	Sept	240

Plúas Delgado Karen Dayana	1207337732	5 año	Imprenta PubliGráfica Calle Bolívar y Décima primera esquina		Publicidad	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión.	Marzo	Julio	240
Mora Macías Jonathan Bladimir	1206295725	5 AÑO	IMPACTO PUBLICITARIO Parroquia San Camilo		DISEÑO- EDICION	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Julio	Octubre	240
Cevallos Vélez Jazmín Katherine	1206697490	5 AÑO	IMPACTO PUBLICITARIO Parroquia San Camilo		DISEÑO- EDICION	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Julio	Octubre	240
Guerra Vera Karen Janeth	1206605154	5 año	Centro Publicitario Calle Decima primera entre 7 de octubre y Juna Guzmán	0997052628	Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Agosto	Octubre	240
Moreira Orellana Luigi Karyl	120551781-4	5 año	Confecciones Cristhian José, Calle Felipe Álvarez y Rosa Mosquera atrás de Tía	052951299	Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Julio	Septiembre	240
Sánchez Vera Nexar Fabricio	029123693	5 año	Mies Vía Quevedo y Av. Quito El Empalme		Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Marzo	Julio	240
Bastidas Cevallos Fernanda Yossefinne	0503923526	5 año	Sánchez Publicidad Avenida Amazonas y Manabí, La Mana	0979627620	Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Marzo	Julio	240
Yun-hón Diana Katherine	1205683160	5 año	Que Impresión, Parroquia Venus del Río Quevedo diagonal al Parque Héroes del Cenepa.	0991283482 fer zambrano@ hotmail.com	Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Julio	Octubre	240
Sabando Ganchozo Maigi Lisseth	1206102855	5 año	Grupo Creator, Calle 7 de octubre y Decima Quinta,	0967537215	Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Mayo	Julio	240
Intriago Rivera Evelyn Tatiana	1207455225	5 año	Grupo Creator, Calle 7 de octubre y Decima Quinta,	0967537215	Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Mayo	Julio	240
Alomoto Loor Adrián Geovanny	1206512608	4 año	Que Impresión, Parroquia Venus del Río Quevedo diagonal al Parque Héroes del Cenepa.	0991283482	Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Sept	Noviembre	240
Macías Pinto Tanya Elizabeth	120802941-1	4 año	Que Impresión, Parroquia Venus del Río Quevedo diagonal al Parque Héroes del Cenepa.	0991283482	Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Sept	Noviembre	240
Mendieta Posligua Nixon Roger	2200113799	VI	FCl	052762382	Diseño Publicitario	Diseñar materiales publicitarios para la FCl	Agosto	Octubre	240
Montenegro Fernández Arturo Alexandre	0941367427	VI	FCl	052762382	Diseño Publicitario	Diseñar materiales publicitarios para la FCl	Agosto	Octubre	240

Montalván Bodero Israel Romario	1206678177	5 AÑO	FREDY VERA PUBLICIDAD. Av. Raúl Triviño, S/N Junto Piladora Germania, Cantón Mocache	0939558622	Publicidad	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia.	Sep	Octubre	250
Bustamante Chacón Diógenes Alexander	1207166073	5 año	GAD MOCACHE CALLE 28 DE MAYO Y BOLIVAR.		Publicidad	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia.	Sep	Octubre	250
Peñañiel Espin Gabriel Beatriz	1205283052	Unidad titulación	Lonazacorp Web Soluions Calle Bolívar S/N Intersección séptima y octava	0986328839	Diseño Gráfico y Multimedia	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia	Nov	Diciembre	240
Macías Quintana Ronald Edmundo	1205636648	Unidad titulación	GAD Buena Fe. Calle 7 de Agosto y Víctor Juez	05 2951701	Soporte y actualización de la página Web	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia	Oct	Diciembre	240
Aldívar Pincay José Lorenzo	1309141149	5 año	Imprenta Castillo El Empalme Calle Vicente Rocafuerte y Quito	04-962517 matriz@castilloimpresion.com	Diseño e Impresiones y publicidad.	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia	Oct	Diciembre	240
Chávez Vargas Dannes Eduardo	1311063562	5 año	Compañía Emisora de Comunicación Social Cupemsin CIA LTDA. Del Empalme	04 962517 calidadradio tv@hotmail.com	Canal TV- CANAL 43 UHF Producción y postproducción de programas	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia	Oct	Diciembre	240
Hormaza Mendoza Génesis Gessenia	0929410645	5 año	Imprenta Castillo El Empalme Calle Vicente Rocafuerte y Quito	04-962517 matriz@castilloimpresion.com	Diseño publicitario	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia	Oct	Diciembre	240
Gradín Rivera Kevin Leonardo	1206300814	5 año	Empresa Luguicedo Productora Audio visual Calle Segunda y la C Parroquia 7 de Octubre	0981293738 creativaceve@gmail.com	Área de postproducción.	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia	Dic	Febrero	240
Mera Castro Erick Stalin	120574533224	5 año	FCI Carrera Mecánica e Industrial	052762362	Diseño Publicitario	Diseñar materiales publicitarios para la FCI	Agosto	Octubre	240
Aldívar Casanova Frank Alexander	120523051-7	Unidad titulación	GAD Buena Fe. Calle 7 de Agosto y Víctor Juez	05 2951701	Soporte y actualización de la página Web	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia	Oct	Diciembre	240
Enríquez Sabando Diana Carolina	1205065681	5 año	Grupo Creator. Calle 7 de octubre y Decima Quinta.	0967537215 Grupocreato rgmail.com	Diseño Publicitario	Adquirir experiencia en el ámbito de la profesión	Agosto	Octubre	240
Ortega María Fernanda	1207199876	Unidad titulación	Lonazacorp Web Soluions Calle Bolívar S/N Intersección séptima y octava	0986328839	Diseño Gráfico y Multimedia	Fortalecer los conocimientos técnicos con la experiencia práctica en el área de diseño gráfico y multimedia	Nov	Diciembre	240

FUENTE: REGISTRO COORDINACIÓN DE SERVICIOS A LA COMUNIDAD Y PPP-DGM 2016.

La muestra elegida además permitirá efectuar entrevistas a los encargados o propietarios de las empresas. Se detalla a continuación el listado de las empresas que se encuentran registradas en la base de datos de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia período 2016 - 2017.

Tabla 3. Registro de empresas e instituciones para PPP.

**FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
CARRERA INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA
LISTA DE EMPRESAS / ORGANIZACIONES / INSTITUCIONES PARA PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES**

NOMBRE DE LA EMPRESA	AREA DE PRODUCCIÓN O DE SERVICIOS	REPRESENTANTE	DIRECCIÓN	PUBLICA O PRIVADA	CUPOS DISPONIBLES PARA ESTUDIANTES
MIES DISTRITO QUEVEDO	Area de Asistencia Técnica : Capacitaciones	Ing. Catina Condor	Calle Segunda y la C Parroquia 7 de Octubre	PUBLICA	15
Gobierno Autónomo Descentralizado del Cantón Buena Fe.	Relaciones Públicas y Prensa	Ing. Eduardo Mendoza Palma.	Calle 7 de Agosto y Víctor Juez	PUBLICA	2
MIES DISTRITO MOCACHE	Asesoría en promoción y publicidad de los productos y servicios para los actores de la Economía popular y solidaria de la Provincia de Los Ríos	Ing. Catina Condor	Calle Segunda y la C Parroquia 7 de Octubre	PUBLICA	5
MIES DISTRITO VENTANAS	Asesoría en promoción y publicidad de los productos y servicios para los actores de la Economía popular y solidaria de la Provincia de Los Ríos	Ing. Carlos Gonzales Guanín Coordinador del Proyecto	Calle Segunda y la C Parroquia 7 de Octubre	PUBLICA	5
MIES DISTRITO EL EMPALME	Area Técnica en elaboración de marcas, logo tipo proyecto productivos	Lcda. Ingrid Ortiz	Vía Quevedo y Avenida Quito El Empalme	PUBLICA	5
Impacto Publicitario	Diseño Publicitario	Henry Moran Benavides.	Calle Eloy Vélez Av. Guayaquil y Manabí	PRIVADA	2
Primacy.	Diseño Publicitario	Dr. Jillian Coloma Lara	Avenida Velasco Ibarra entre Seminario y Bolívar. Cantón Ventanas	PRIVADA	1
STALSOFT S.A	Proveedor de Servicios de Internet	Lcdo. Cristian Angulo.	Calle Bolívar entre José Laborde y Camilo Arévalo. Cantón Valencia	PRIVADA	1
Sánchez Arte Digital y Publicidad	Diseño Publicitario	Lcdo. Pablo Sanchez Suarez	Avenida Velasco Ibarra y Héctor Cabrera Cantón Ventanas	PRIVADA	1
Duplar.	Diseño Publicitario	Sr. Marcelo Pérez.	Av. 19 de Mayo y Jaime Roldós Cantón La Mana	PRIVADA	2
Agencia Publicitaria Julio	Diseño Publicitario	Sr Julio Carriel Buste	Calle Decima Primera Entre 7 De Octubre y June Guzmán	PRIVADA	1
Imprenta PubliGráfica	Diseño Publicitario	Abogado. Tito Garcia Ruiz	Calle Bolívar y Décima primera esquina	PRIVADA	2
Confecciones Cristhian José.	Diseño Publicitario	Sra Aracely Gamboa López.	Calle Felipe Alvarez y Rosa Mosquera atrás de Tía. Cantón Buena Fe.	PRIVADA	1
Que Impresión.	Diseño Publicitario	Ing. Fernando Zambrano Peralta	Parroquia Venus del Río Quevedo diagonal al Parque Héroes del Cenepa.	PRIVADA	1

FREDY VERA PUBLICIDAD.	Diseño Publicitario	Vera Coello Freddy	Av. Raúl Triviño, S/N junto Piladora Germania. Cantón Mocache	PRIVADA	1
Lonazacorp Web Solutions	Diseño Publicitario	Ing. Abraham López Holguín	Calle Bolívar S/N Intersección séptima y octava	PRIVADA	2
Imprenta Castillo	Diseño Publicitario	Ing. Ramón Castillo García	El Empalme Calle Vicente Rocafuerte y Quito	PRIVADA	1
Compañía Emisora de Comunicación Social Cupemsin CIA LTDA.	Comunicación Social	Lcdo. José Sabando Llor	Cantón El Empalme Avenida Guayaquil Calle Aguin esquina	PRIVADA	1
Empresa Luguicedo Productora Audio visual	Productora Independiente	Ing. Luis Cevallos Domínguez	Calle Segunda y la C Parroquia 7 de Octubre	PRIVADA	2
Grupo Creator.	Diseño Publicitario	Sr Erazo Orozco José	Calle 7 de octubre y Decima Quinta	PRIVADA	2
La Paz Campo Santo y Funeraria	Servicios de Publicidad	Sra. Angélica Rosado Cedeño.	Km 5 vía Santo Domingo, Cantón Buena Fe	PRIVADA	1
Sánchez Publicidad	Diseño Publicitario	Sr. Stalin Otoniel Sánchez	Avenida Amazonas y Manabí	PRIVADA	2

FUENTE: REGISTRO COORDINACIÓN DE SERVICIOS A LA COMUNIDAD Y PPP-DGM 2016.

3.8. Recursos humanos y materiales.

Talento Humano

El presente proyecto de investigación está elaborado por:

Manuel Mesías Paredes Caicedo. (Autor).

Dirigido por

Lcda. Inés Bajaña Mendieta MSc. Directora de Proyecto de Investigación.

Materiales

- **Hardware**

Computadora de escritorio:

- Memoria RAM 4 Gb
- Disco Duro de 1Tb
- Procesador Intel Core 2Duo

- **Impresora Multifuncional.**

- Canon MP280

- **Flash Memory.**
 - HP 8 Gb.

- **Software.**
 - Adobe Photoshop CC.
 - Adobe Illustrator CC.
 - Microsoft Office 2013 (Word, Excel, Power Point).
 - PASW Statistics Versión 18.0

- **Suministros**
 - Cuaderno académico 100 hojas.
 - 3 Resmas de Papel A4.
 - Bolígrafos.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE LA GUÍA GRÁFICA DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES

4.1. Diseño de la marca para la Guía Gráfica.

Para lograr identidad a la Guía Gráfica se elaboraron tres propuestas diseñadas en Adobe Illustrator para seleccionar el isologotipo que represente el significado de la misma.

Ilustración 1. Propuestas Isologo.



Ilustración 2. Isologo seleccionado para la Guía.



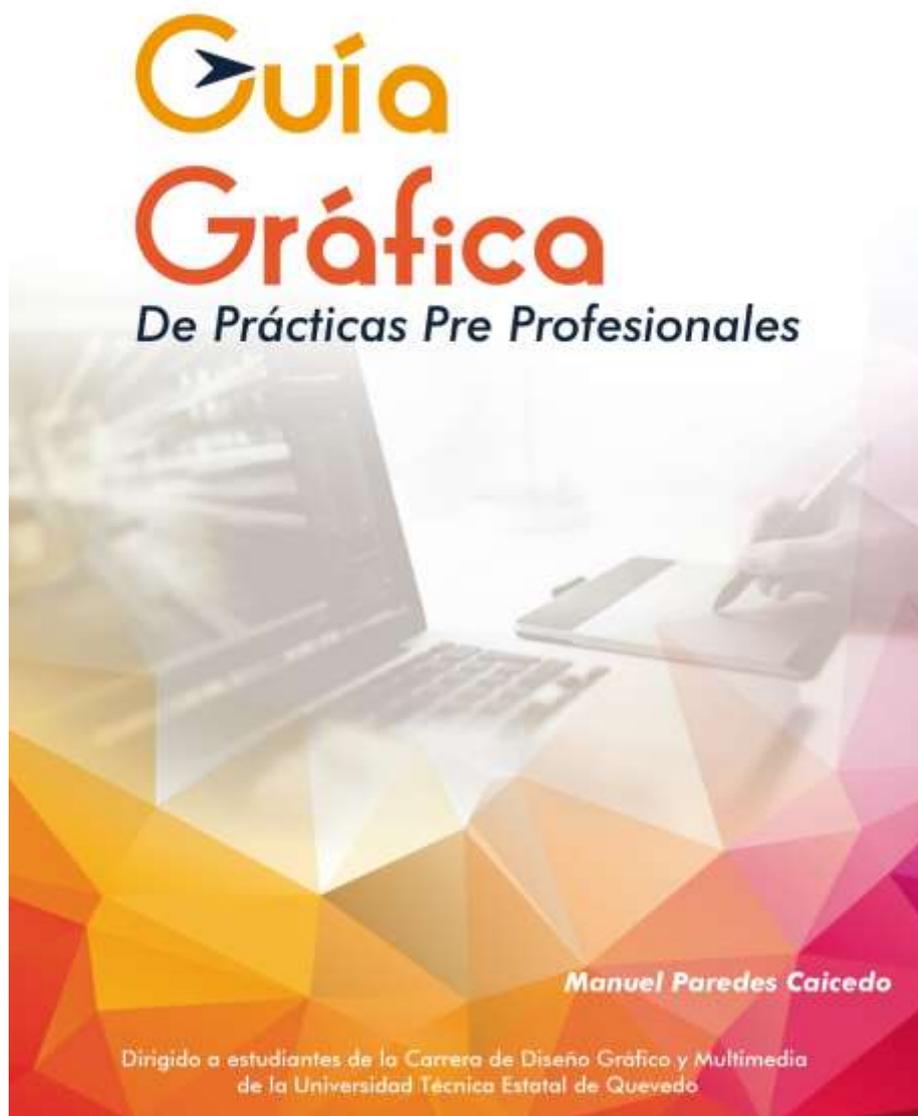
El isologotipo muestra una combinación de colores que representan la juventud, innovación y modernidad. Como característica importante del mismo se puede mencionar que es fácil de reconocer y recordar.

Está compuesto en la terminación de la letra G con el icono de una flecha a la cual se hace mención a la orientación que se brinda al estudiante en sus Prácticas Pre Profesionales con los contenidos propuestos en la Guía Gráfica.

4.2. Diseño de la portada de la Guía Gráfica.

Diseñada en Adobe Photoshop e Illustrator, la efectiva combinación de estas dos herramientas de Diseño Gráfico brindó grandes resultados en la creación de la portada principal de la Guía Gráfica y las portadas de cada capítulo.

Ilustración 3. Diseño de la portada de la Guía Gráfica.



4.2.1. Portadas de los capítulos de la Guía Gráfica.

Cada una de las portadas de los capítulos posee el mismo estilo que la portada principal de la Guía Gráfica, sin alterar el lenguaje visual que se estableció desde el inicio.

Ilustración 4. Diseño de la portada del capítulo 1.

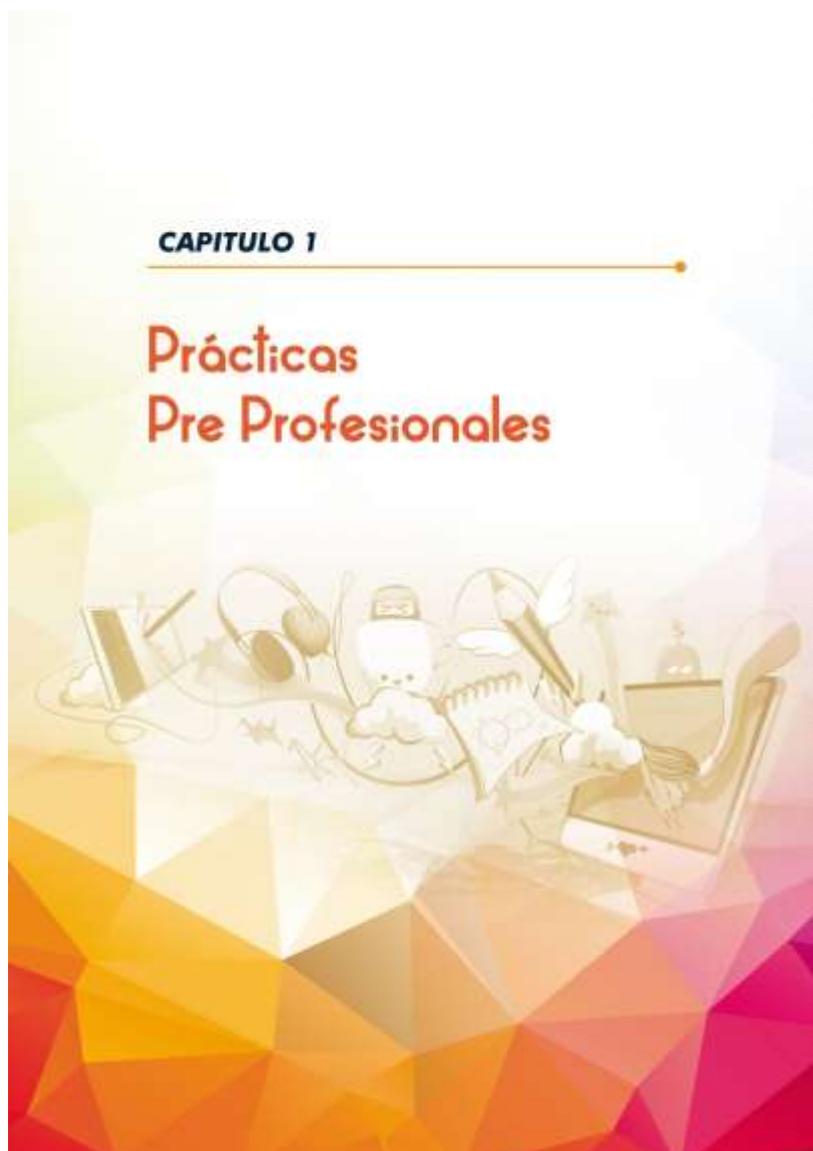


Ilustración 5. Diseño de la portada del capítulo 2.



Ilustración 6. Diseño de la portada del capítulo 3.

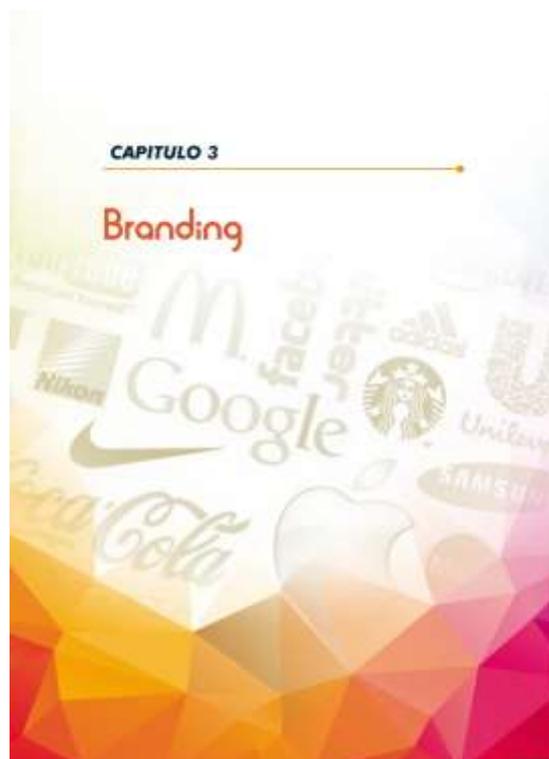


Ilustración 7. Diseño de la portada del capítulo 4.



Ilustración 8. Diseño de la portada del capítulo 5.



Ilustración 9. Diseño de la portada del capítulo 6.

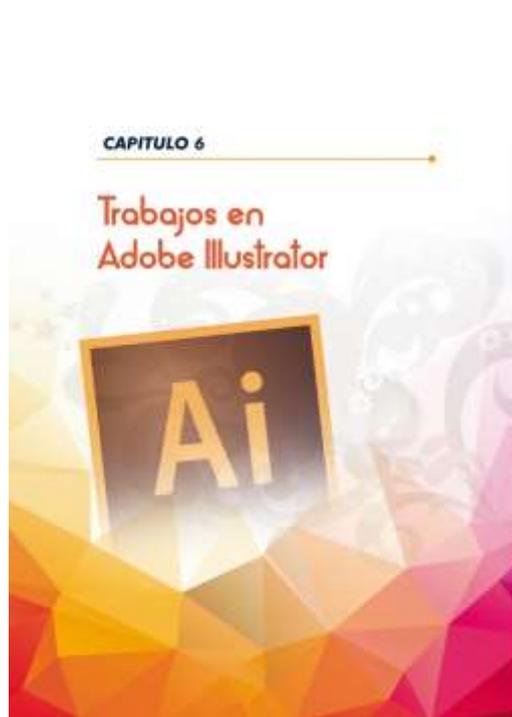
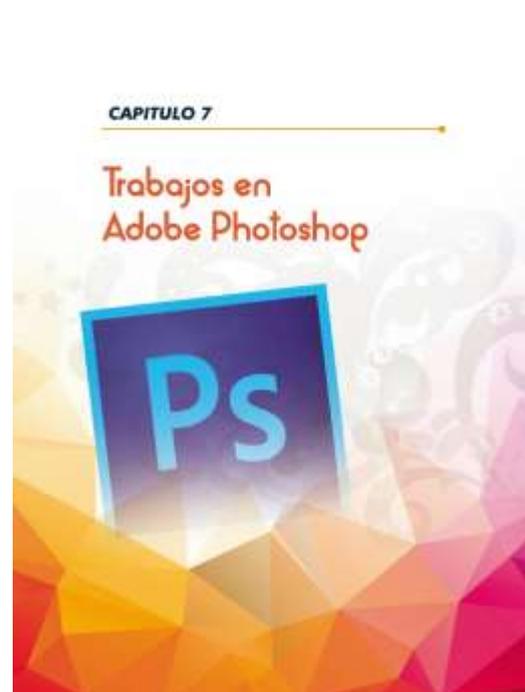


Ilustración 10. Diseño de la portada del capítulo 7.



4.3. Contenidos de la Guía Gráfica.

Ilustración 11. Contenidos de la Guía Gráfica.

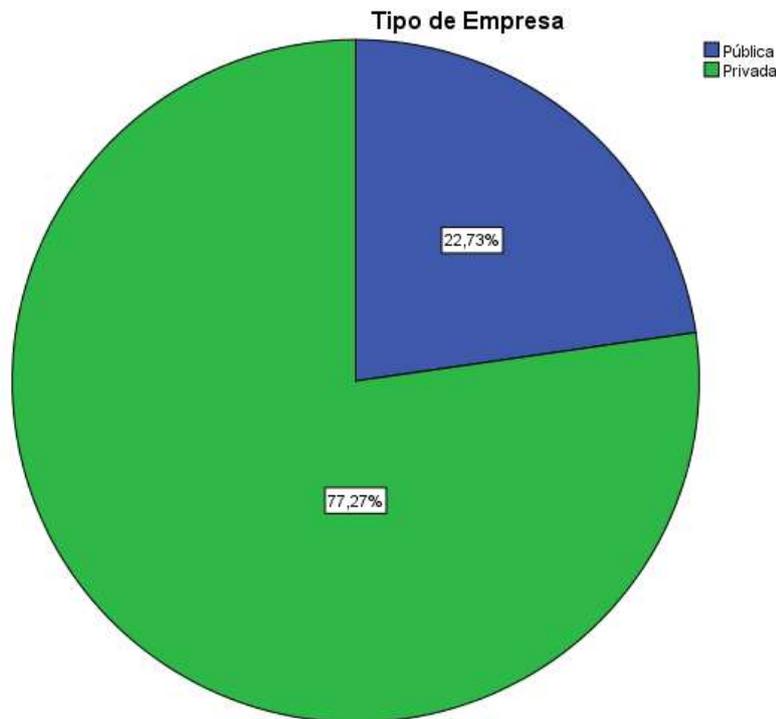
Contenido	
Introducción	5
Capítulo 1 - Prácticas Pre Profesionales	6
Definición de las PPP.....	8
Fines de las PPP.....	8
Entornos de las PPP.....	9
Tipos de PPP.....	9
Procedimiento para realizar las PPP.....	10
El informe final.....	26
Capítulo 2 - El Buen Diseño	52
Consejos para un buen anuncio.....	53
Capítulo 3 - Branding	65
Identidad corporativa.....	66
La marca.....	67
Logotipo.....	68
Isotipo.....	68
Imagotipo.....	69
Isologo.....	69
Imagen corporativa.....	70
Capítulo 4 - El Color	71
Significado del color.....	72
Capítulo 5 - La Tipografía	92
Personalidad tipográfica.....	93
Psicología de las tipografías.....	96
Consejos de tipografía para diseñadores.....	106
Capítulo 6 - Trabajos en Adobe Illustrator	110
Logotipos.....	111
Texto a curvas.....	114
Capítulo 7 - Trabajos en Adobe Photoshop	122
Documento para gigantografía.....	123
Consideraciones en los diseños.....	125
Herramientas usadas con mayor frecuencia.....	127
Bibliografía	128

CAPÍTULO V
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Resultados.

Ilustración 12. Registro de empresas u organizaciones donde aplican PPP en la Carrera.

Porcentaje de Empresas u Organizaciones donde aplican PPP en la Carrera.



FUENTE: REGISTRO COORDINACIÓN DE SERVICIOS A LA COMUNIDAD Y PPP-DGM 2016.
ELABORADO POR: EL AUTOR

Interpretación:

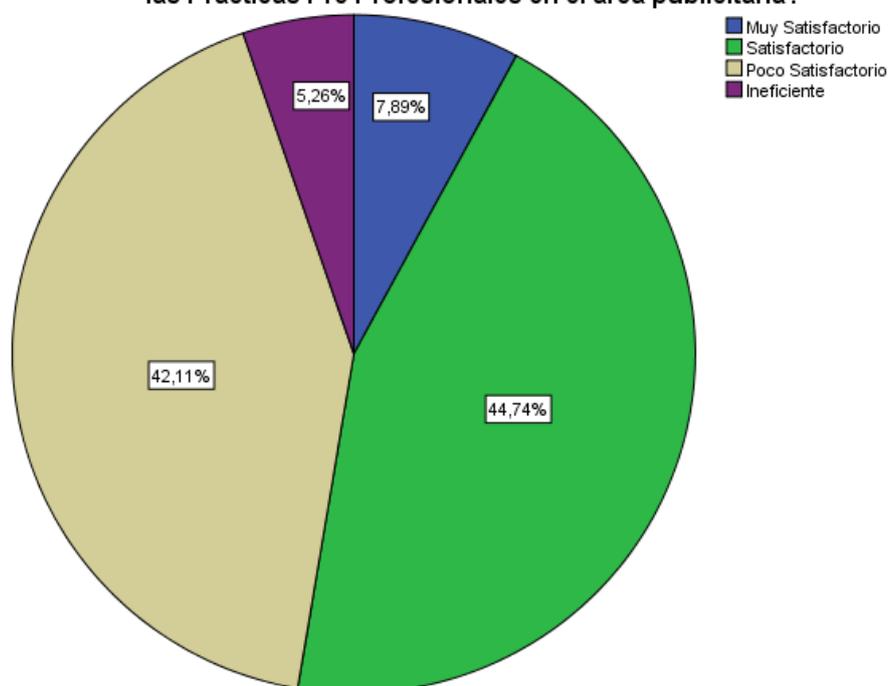
Son 22 las empresas que se encuentran registradas en la base de datos de la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia, como lo demuestra la Ilustración 12 donde el 77,27% de las empresas ecuatorianas donde los estudiantes de la Carrera antes mencionada realizan sus Prácticas Pre Profesionales son Privadas dedicadas a brindar servicios publicitarios, mientras que el 22,73% está constituido por las Públicas.

RESULTADOS OBTENIDOS DE LAS ENCUESTAS

En este proceso de investigación se formularon 10 preguntas para el cumplimiento de las encuestas con los estudiantes elegidos en la muestra que han desarrollado sus Prácticas Pre Profesionales en el área publicitaria, en donde las 8 primeras preguntas se establecieron para el análisis de los resultados y las últimas 2 preguntas fueron propuestas para obtener mayor información en cuanto a las opiniones del proceso práctico que han efectuado.

Ilustración 13. Pregunta N° 1 de encuesta.

¿Cómo califica la preparación Teórica y Práctica en la Carrera considerando el manejo de programas y fundamentos de Diseño Gráfico para desempeñarse en las Prácticas Pre Profesionales en el área publicitaria?



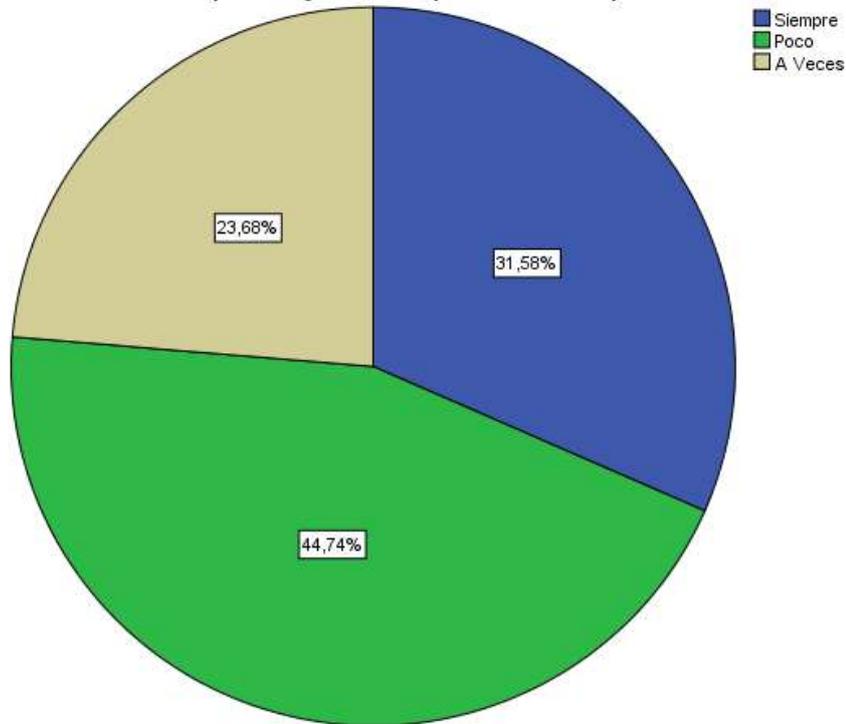
FUENTE: INVESTIGACIÓN
ELABORADO POR: EL AUTOR

Interpretación:

Durante el proceso formativo de los estudiantes se han obtenido resultados muy parejos en cuanto a la preparación académica como demuestra la Ilustración 13 calificándola de satisfactoria con un 44,74%, con una mínima diferencia de un 42,11% otro grupo de estudiantes manifiestan poca satisfactoria, y una mínima parte representada con el 7,89 % como muy satisfactoria y por último se encuentra ineficiente con un 5,26%.

Ilustración 14. Pregunta N°2 de encuesta.

Quando elabora una pieza gráfica. ¿considera el uso de elementos o gráficos vectoriales que se ajusten al tipo de diseño que usted desea elaborar?



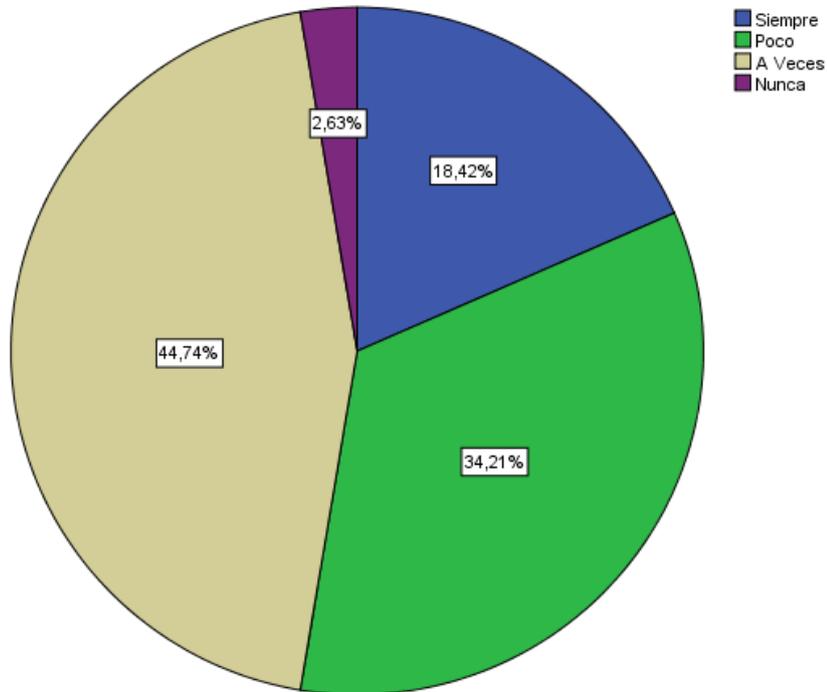
FUENTE: INVESTIGACIÓN
ELABORADO POR: EL AUTOR

Interpretación:

La escasez de horas prácticas en laboratorio en el manejo del programa Adobe Illustrator, acompañado de una fundamentación teórica en el uso de vectores, son factores que influyen en el proceder del estudiante para la aplicación de gráficos vectoriales, como demuestra la Ilustración 14, los estudiantes manifiestan poca consideración en estos elementos para elaborar una pieza gráfica teniendo un porcentaje de 44,74%.

Ilustración 15. Pregunta N°3 de encuesta.

La elección correcta de una tipografía es fundamental para el éxito de un diseño.
¿Presenta dificultad en la elección de una tipografía que se ajuste al diseño que usted desea elaborar?



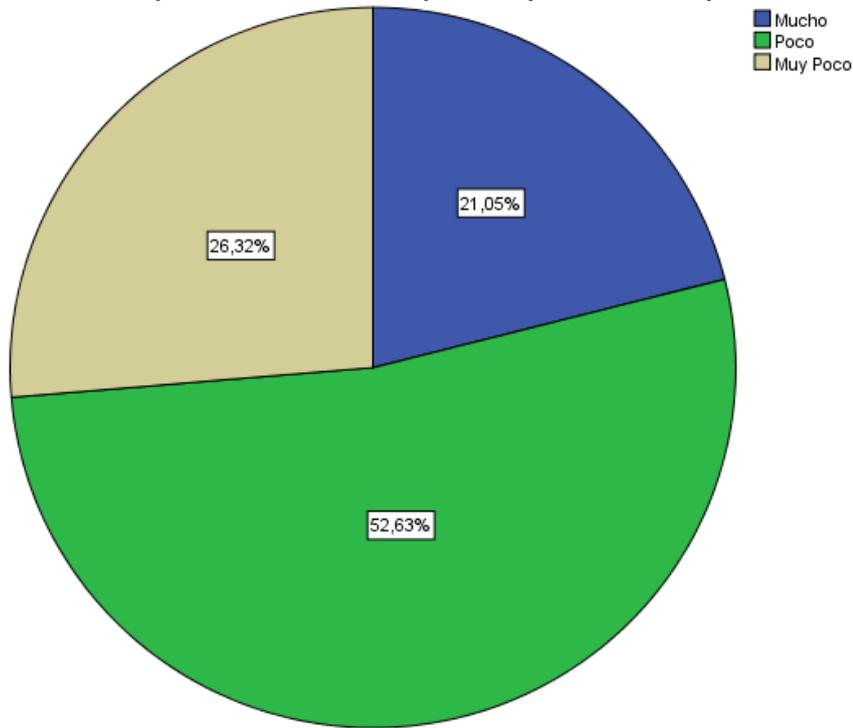
FUENTE: INVESTIGACIÓN
ELABORADO POR: EL AUTOR

Interpretación:

La elección de una buena tipografía que acompañe el diseño que se desea realizar es un aspecto que genera mayor duda en un diseñador gráfico, principalmente el desconocer los lineamientos o guías en cuanto al manejo de las distintas fuentes para aplicar en su trabajo, o la falta de consideración por parte de los docentes en abordar este tema en clases, permiten que este problema se vaya generando con frecuencia en los estudiantes de la Carrera y que influya en su desarrollo práctico. La Ilustración 15 demuestra que gran cantidad de estudiantes presentan indecisiones respecto a la elección de la tipografía idónea para acompañar su trabajo con un 44,74%.

Ilustración 16. Pregunta N°4 de encuesta.

Para la elección de los colores que emplearía en su trabajo ¿conoce el mensaje que brinda cada color para el tipo de diseño que realice?



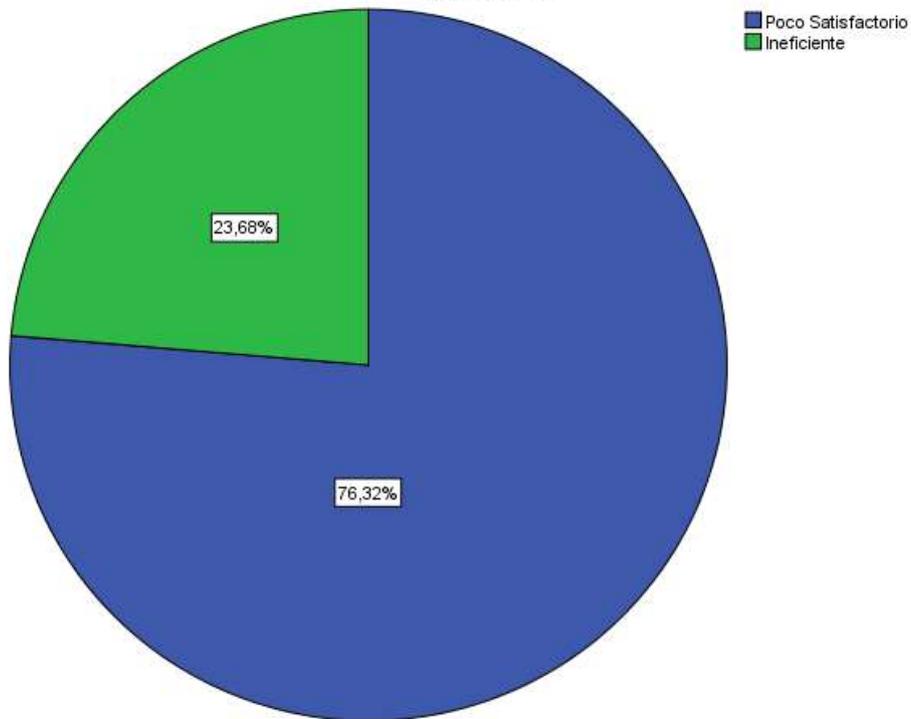
FUENTE: INVESTIGACIÓN
ELABORADO POR: EL AUTOR

Interpretación:

La falta de temáticas abordadas por los docentes en clases respecto a la psicología del color en conjunto con prácticas en laboratorio, genera desconocimiento en los estudiantes de un aspecto muy importante donde el diseñador debe estar muy capacitado para saber el color que debe usar en su diseño para ayudar a transmitir el mensaje visual. La mayoría de estudiantes representados en un 52,63%, indican que tienen poco conocimiento en cuanto a lo que cada color transmite.

Ilustración 17. Pregunta N°5 de encuesta.

¿Cómo califica la preparación brindada en la Carrera en el programa Adobe Illustrator?



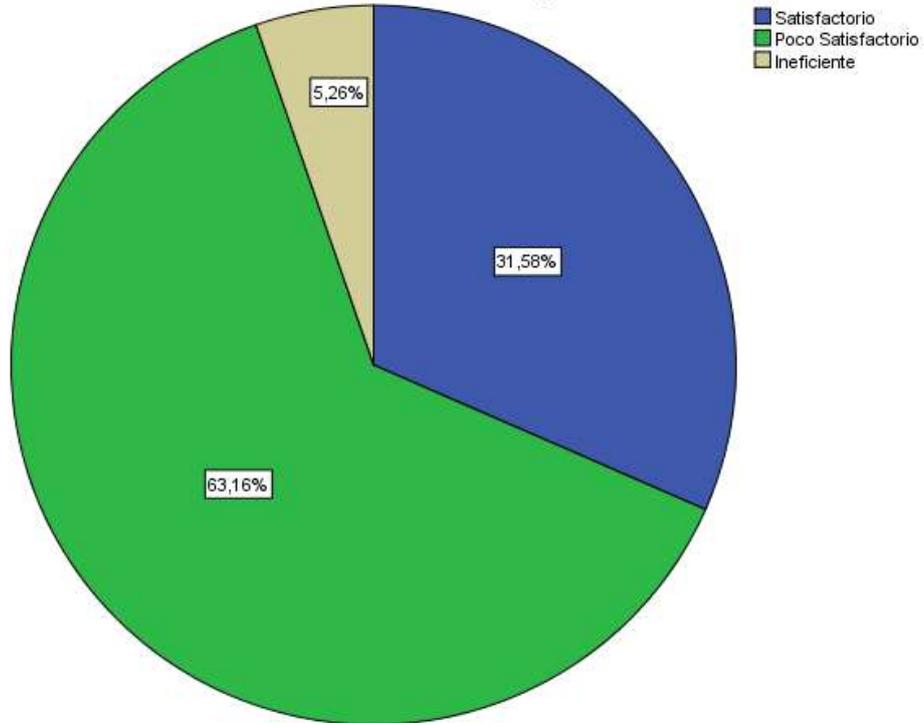
FUENTE: INVESTIGACIÓN
ELABORADO POR: EL AUTOR

Interpretación:

La escasez de horas prácticas de laboratorio no ha cumplido con las expectativas esperadas por los estudiantes en la Carrera ante la falta de preparación en el programa Adobe Illustrator, como lo demuestra la Ilustración 17 donde la mayor parte de los encuestados indicaron como poca satisfactoria con un 76,32%. Por lo tanto se puede relacionar estas cifras con otros resultados que se demuestran en la Ilustración 14 que especifica la poca aplicación de gráficos vectoriales.

Ilustración 18. Pregunta N°6 de encuesta.

¿Cómo califica la preparación brindada en la Carrera en el programa Adobe Photoshop?



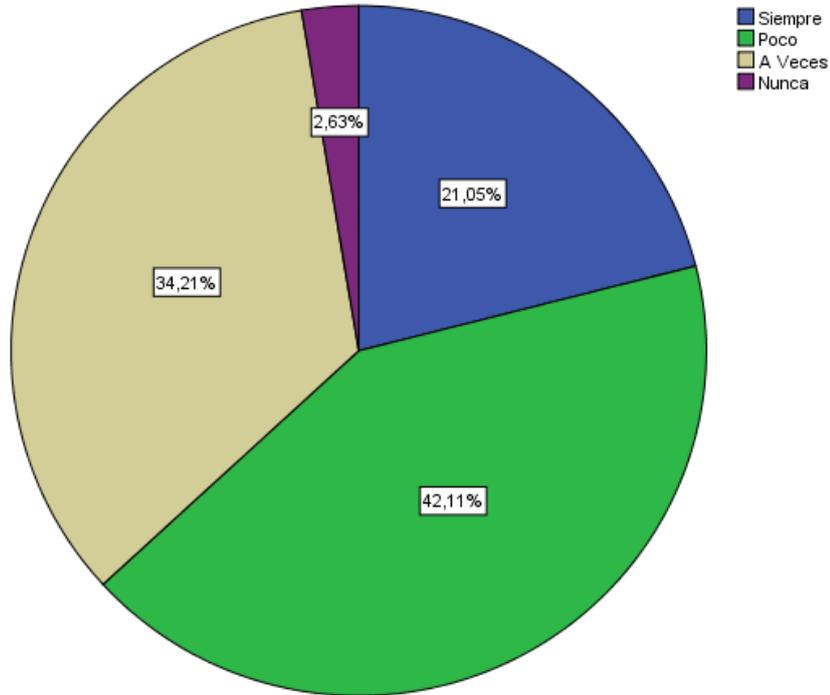
FUENTE: INVESTIGACIÓN
ELABORADO POR: EL AUTOR

Interpretación:

Se determinó que la escasez de horas prácticas de laboratorio en este software fue un factor determinante de este problema, las expectativas esperadas por los estudiantes de la Carrera no han logrado cumplirse en gran nivel señalando de poca satisfactoria la preparación en el programa Adobe Photoshop reflejando un 63,16% como demuestra la Ilustración 18.

Ilustración 19. Pregunta N°7 de encuesta.

¿Refuerza los conocimientos que ha adquirido durante su formación académica con investigaciones en libros, guías o manuales de Diseño Gráfico con temáticas afines a su campo de estudio?



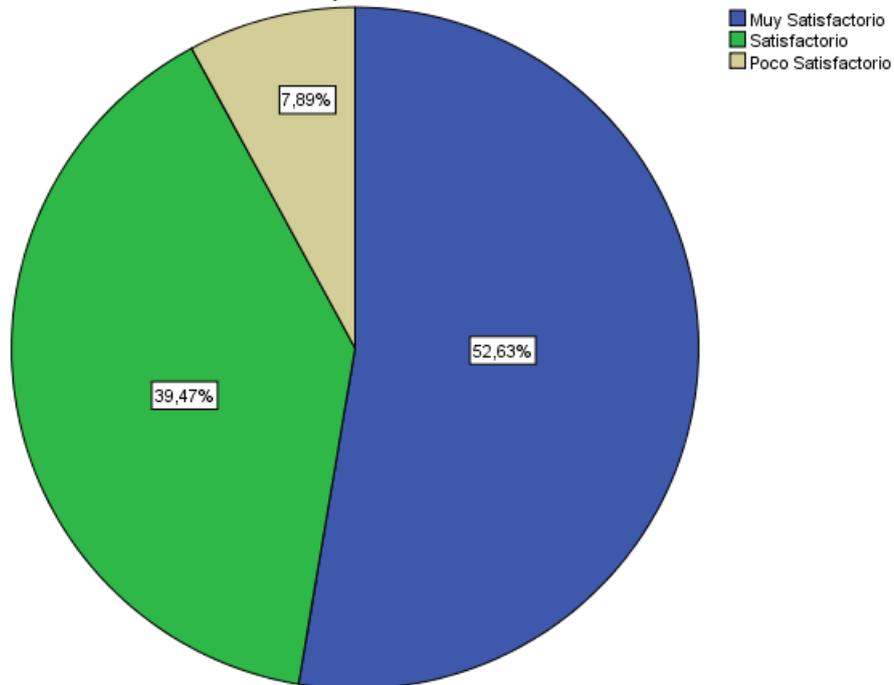
FUENTE: INVESTIGACIÓN
ELABORADO POR: EL AUTOR

Interpretación:

La falta de consideración por parte de los estudiantes en prepararse constantemente en su área profesional es otro problema que genera en los mismos la forma de proceder en las Prácticas Pre Profesionales y por qué no decir cuando elaboran determinada pieza visual, la Ilustración 19 demuestra que la mayor parte de los encuestados representados en un 42,11% indicaron poco desinterés de autoformación en temas afines a su campo de estudio.

Ilustración 20. Pregunta N°8 de encuesta.

¿Cómo califica la experiencia adquirida en el desarrollo de sus Prácticas Pre Profesionales que son importantes para el proceso formativo práctico del futuro profesional en su área?



FUENTE: INVESTIGACIÓN
ELABORADO POR: EL AUTOR

Interpretación:

El desarrollar las Prácticas Pre Profesionales es un requisito obligatorio previo a la obtención del título y mediante el cual el estudiante conoce gran parte de su contexto profesional, permite aprovechar los conocimientos adquiridos en la formación académica universitaria y a la vez mejorar sus aptitudes como futuro profesional del área de Diseño Gráfico, por lo tanto se refleja en la Ilustración 20 que la mayor parte de los estudiantes indicaron como muy satisfactoria, reflejando una cifra de 52,63%.

CRITERIOS DE LOS ESTUDIANTES RESPECTO AL PROCESO

Respecto a las 2 últimas preguntas planteadas en la encuesta los estudiantes rindieron su versión respecto al desarrollo de las Prácticas Pre Profesionales. A continuación varias opiniones.

¿Cuál ha sido la contribución de las Prácticas Pre Profesionales para fortalecer las competencias que requiere su perfil profesional?

“Obtener mayor experiencia en el campo laboral”.

“Contribuyó al fortalecimiento de los conocimientos dentro de las empresas”.

“Mejorar en el uso de las herramientas y programas de Diseño Gráfico”.

“Permitió adquirir habilidades y mejorar en la forma de diseñar”.

“Las prácticas son muy importantes porque permiten conocer el campo laboral y ganar experiencia, además se pone en práctica los conocimientos adquiridos y nos motiva a aprender más”.

“Experimentar el trabajo a presión”.

“Mejorar el manejo de los programas de Diseño Gráfico”.

“Conocer la relación entre empresa y el cliente, los diferentes materiales que se usan en lo que a publicidad impresa se refiere”.

“Cumplieron con aspectos básicos para el desarrollo de mi campo profesional. Las mismas brindaron la experiencia práctica necesaria para complementar el proceso de la formación académica, cumpliendo de esta manera su principal objetivo.”

“Aprender a trabajar en equipo, desarrollar ideas, trabajar bajo presión, incrementar conocimientos en materia de Diseño Gráfico”.

¿Qué recomendaciones haría a la Universidad Técnica Estatal de Quevedo para que el desempeño en las actividades de las Prácticas Pre Profesionales sea eficiente?

“Visitar con más regularidad las empresas donde los estudiantes realizan las prácticas”.

“Evaluar las empresas donde los estudiantes realizan las prácticas”.

“Analizar la malla curricular de la Carrera para que se enfoquen en asignaturas que contribuyan en el desarrollo de las prácticas”.

“Tener mayores horas de prácticas en programas de Diseño Gráfico”.

“Ofrecer horas de talleres prácticos en los que se proporcionen conocimientos propios de diseño gráfico como combinación correcta de colores, clasificación de logotipos, características de un buen diseño, la tipografía, entre otras. Reformar la malla curricular con materias afines al ámbito de diseño gráfico publicitario. Efectuar proyectos propios de diseño gráfico para que puedan ser presentados como propuestas en empresas”.

“Mayor rapidez en la entrega de la documentación”.

“Asesoría para el trámite de Prácticas Pre Profesionales, realizar prácticas en los programas de diseño con ayuda de docentes del área de Diseño Gráfico”.

“Contratar a docentes especializados en Diseño Gráfico”.

“Que las materias sean reforzadas con prácticas y permitan una orientación en el ámbito profesional de nuestra carrera”.

COMPETENCIAS PARA EL DISEÑADOR GRÁFICO Y MULTIMEDIA EN EL DESEMPEÑO DE LAS PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LOS EMPLEADORES DEL ÁREA PUBLICITARIA.

Esta información está establecida de acuerdo a la entrevista del Anexo 8.3. realizada a cada representante de las empresas del área publicitaria.

Tabla 4. Competencias para el Diseñador Gráfico y Multimedia desde el punto de vista de los empleadores en el área publicitaria.

Nº	COMPETENCIA
1	Ser creativo
2	Debe investigar
3	Conocimientos en estética del diseño
4	Escribir correctamente
5	Conocimientos en creación de piezas publicitarias
6	Saber trabajar en equipo
7	Conocimientos en teoría del color (Elección adecuada del color en el diseño)
8	Conocimientos en uso de los vectores (Rotulación, Vinil en cortes)
9	Conocimientos de identidad corporativa
10	Dominar las técnicas y el software (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)

FUENTE: INVESTIGACIÓN

ELABORADO POR: EL AUTOR

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENTREVISTA A EMPLEADORES DE LAS INSTITUCIONES RESPECTO AL PROCESO.

Efectuando un análisis de sus declaraciones respecto al desempeño que han realizado los estudiantes para cumplir con las Prácticas Pre Profesionales coinciden en que la preparación es mucho más teórica que práctica para poder desempeñar las actividades que se requieren en el área de la publicidad, justificando la necesidad de mayor manejo de los programas que son empleados en el medio, uso de gráficos vectoriales, etc.

Es importante para los empleadores que el estudiante esté en constante conocimiento de las nuevas tendencias del área publicitaria y aspectos de marketing para elaborar una pieza gráfica, además el punto más significativo que ellos resaltaron es la creatividad que deben poner de manifiesto en los trabajos que realicen y que sean participativos del proceso, es decir que no solamente escuche sino que sugiera las indicaciones pertinentes respecto a su conocimiento profesional en el área gráfica.

En cuanto a los programas que son empleados con mayor frecuencia en las empresas de publicidad son Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, se puede determinar que el uso del programa Corel Draw es menos utilizado en las empresas. Además consideran las Prácticas Pre Profesionales como una gran ayuda para que el estudiante conozca el medio laboral en que se puede desempeñar y asimismo se benefician tanto entidades públicas como privadas ya que el estudiante puede aportar con su conocimiento y desempeño en el área.

Como recomendaciones a la Universidad Técnica Estatal de Quevedo manifestaron que se debería invertir mucho más en la tecnología donde cada estudiante pueda tener una herramienta en la que pueda practicar y perfeccionar sus aptitudes que le permitan llegar en mayor y mejor nivel de preparación para desempeñarse en el área publicitaria. Asimismo al estudiante que no deje de prepararse, busque medios para que esa formación académica se siga complementando y contribuya a un crecimiento profesional.

5.2. Discusión.

A continuación discutimos los principales resultados que han reflejado la investigación y los antecedentes que se determinaron para el proyecto, según el artículo publicado por Fonseca [28], la incorporación de las prácticas pre-profesionales en las etapas avanzadas de aprendizaje de los alumnos de diseño, ha constituido un factor relevante en la sustentabilidad académica [...] estas prácticas fortalecen y potencian las políticas de inserción laboral de los alumnos, la cantidad matrícula del ingreso, la formación en el grado con prácticas aplicadas y con escenarios reales [...]. Además explica, que permiten al alumno experimentar todas las variables que intervienen en el ejercicio profesional, la complejidad del cliente, los tiempos de entrega de mercado, los aspectos técnicos-tecnológicos relacionados con el proyecto, etc.

Como se aprecia en la Ilustración N° 20, la mayoría de los estudiantes encuestados manifestaron en un 52,63% como muy satisfactoria el proceso de las Prácticas Pre Profesionales mediante el cual conoce gran parte de su contexto profesional y que le permite demostrar los conocimientos que ha adquirido y al mismo tiempo mejorar sus aptitudes respecto a sus competencias.

Este análisis es compartido por Villao [29] quien manifiesta que ahora en la actualidad tenemos varias forma de aprender a desarrollarnos ya que también la tecnología va avanzado cada vez más esto no facilita más para aprender esto le facilita al estudiante salir de cualquier duda cuando no hayan entendido la materia. Por eso en las Prácticas Pre Profesionales pasamos como practicante en empresa ya que con esto adquirimos conocimiento nuevo y aprendemos de ellos para el ámbito laboral, para poder desarrollarnos. Para analizar, criticar, y proyectar la formación profesional genera actitudes y habilidades al estudiante.

Se complementa con la propuesta realizada por Villao [29] en su tesis de grado respecto a la incidencia de las Prácticas Pre Profesionales en el futuro laboral de los estudiantes de 4to año de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, quien indica una “Guía Interactiva con una base de datos de empresas afines al Diseño Gráfico que facilitarán el desarrollo de las Prácticas Pre Profesionales.”, su proyecto se fundamenta en la facilidad que se brinda al estudiante en encontrar las empresas donde pueda realizar las Prácticas Pre Profesionales, descargar la documentación respectiva para iniciar el proceso. Sin embargo mediante la Guía Gráfica de Prácticas Pre Profesionales no solamente el

estudiante podrá conocer la documentación respectiva para el proceso y proceder con el mismo, sino que a través de la misma tenga la orientación necesaria para desempeñarse en el área laboral incluyendo una serie de contenidos afines a su campo de estudio pero adaptando recursos gráficos que permitan que el aprendizaje sea más didáctico considerando la Carrera que está más enfocada a la comunicación visual.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones.

Una vez que se ha cumplido con el desarrollo de la propuesta del proyecto y acorde a los resultados proporcionados en la investigación se concluye lo siguiente:

Los resultados de la encuesta reflejados en las Ilustraciones 14, 15 y 16 respectivamente permitieron determinar necesidades en los estudiantes para poder cumplir eficientemente las Prácticas Pre Profesionales en cuanto a temáticas relacionadas a la aplicación del color, la elección correcta de la tipografía en sus diseños, el uso de gráficos vectoriales.

La Carrera Diseño Gráfico y Multimedia no tiene establecido un documento guía en el desarrollo de los trámites de Prácticas Pre Profesionales, la gran cantidad de documentación que debe ser presentada y organizada para iniciar y culminar el proceso genera confusión en los estudiantes.

El estudiante de Diseño Gráfico y Multimedia presenta desconocimiento en ciertas temáticas respecto al área profesional y considerando las competencias requeridas por los representantes de las empresas asignadas de acuerdo a la Tabla 4 de los resultados de la entrevista se establecieron los contenidos en la Guía Gráfica que debe tener en consideración para un eficiente desempeño en las Prácticas Pre Profesionales que permitan orientarse de mejor manera al desarrollar una pieza gráfica.

Siendo Diseño Gráfico y Multimedia una Carrera orientada a la comunicación visual se establecieron recursos gráficos (ilustraciones y gráficos vectoriales) que permitan a los estudiantes un mejor reconocimiento de las acciones a cumplir en las Prácticas Pre Profesionales y reforzar los conocimientos de contenidos afines a su campo de estudio, de tal manera que la información se presente más didáctica.

6.2. Recomendaciones.

Una vez que se han analizado los resultados proporcionados en la investigación se recomienda lo siguiente:

Enfatizar el estudio de los contenidos afines al campo del diseñador gráfico propuestos en la Guía Gráfica y fomentar la práctica en los programas de Diseño Gráfico desarrollando proyectos comunicacionales para disminuir las necesidades de los estudiantes para cumplir eficientemente con las Prácticas Pre Profesionales.

Establecer la Guía Gráfica como un documento de orientación para los trámites de Prácticas Pre Profesionales de los estudiantes en la Carrera Diseño Gráfico y Multimedia.

Realizar cursos de capacitación a los estudiantes de Diseño Gráfico y Multimedia antes de iniciar el proceso, considerando las temáticas pertinentes al área profesional presentadas en la Guía Gráfica reforzando las competencias requeridas en el ámbito publicitario de las Prácticas Pre Profesionales.

Utilizar la Guía Gráfica como un recurso valioso para el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Diseño Gráfico y Multimedia integrando la información que ofrece para fortalecer el conocimiento adquirido durante su formación académica y brindar la orientación para su desempeño en las Prácticas Pre Profesionales.

CAPÍTULO VII
BIBLIOGRAFÍA

7.1. Bibliografía.

- [1] «www.uteq.edu.ec,» [En línea]. Available: <http://uteq.edu.ec/infopgina.php>. [Último acceso: 02 01 2017].
- [2] «www.uteq.edu.ec,» [En línea]. Available: <http://uteq.edu.ec/infopgina.php?recordID=2>. [Último acceso: 02 01 2017].
- [3] G. Guerrero Ulloa, Plan de estudios en el modelo por competencias de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico y Multimedia de la UTEQ, 2011.
- [4] A. N. Constituyente, Constitución de la República del Ecuador, Alfaro, 2008.
- [5] A. Nacional, Ley Orgánica de Educación Superior, Quito, 2010.
- [6] U. T. E. d. Quevedo, REGLAMENTO DE SERVICIOS A LA COMUNIDAD Y PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES DE LA UTEQ, Quevedo, 2015.
- [7] R. M. Aguilar Feijoo, «La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPL,» *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 7, nº 1 & 2, pp. 179-192, 2004.
- [8] R. Ulloa Azpeitia, La guía de estudio, función y construcción. En: Antología del taller. El material didáctico impreso. Su elaboración y producción., México: Dirección de Educación a Distancia. Universidad Autónoma del Estado de México, 2000.
- [9] F. Carrera, «<http://blog.faustocarrera.com>,» 26 Noviembre 2012. [En línea]. Available: <http://blog.faustocarrera.com/post/36592719497/dise%C3%B1o-industrial-y-dise%C3%B1o-grafico-segunda-parte>. [Último acceso: 28 Enero 2017].
- [10] J. Benavides, Guía para la Elaboración de Unidades Didácticas, Heredia: Universidad Nacional de Costa Rica, 2009.
- [11] P. B. Meggs y A. W. Purvis, Historia del diseño gráfico, 4ta. ed., 2009.

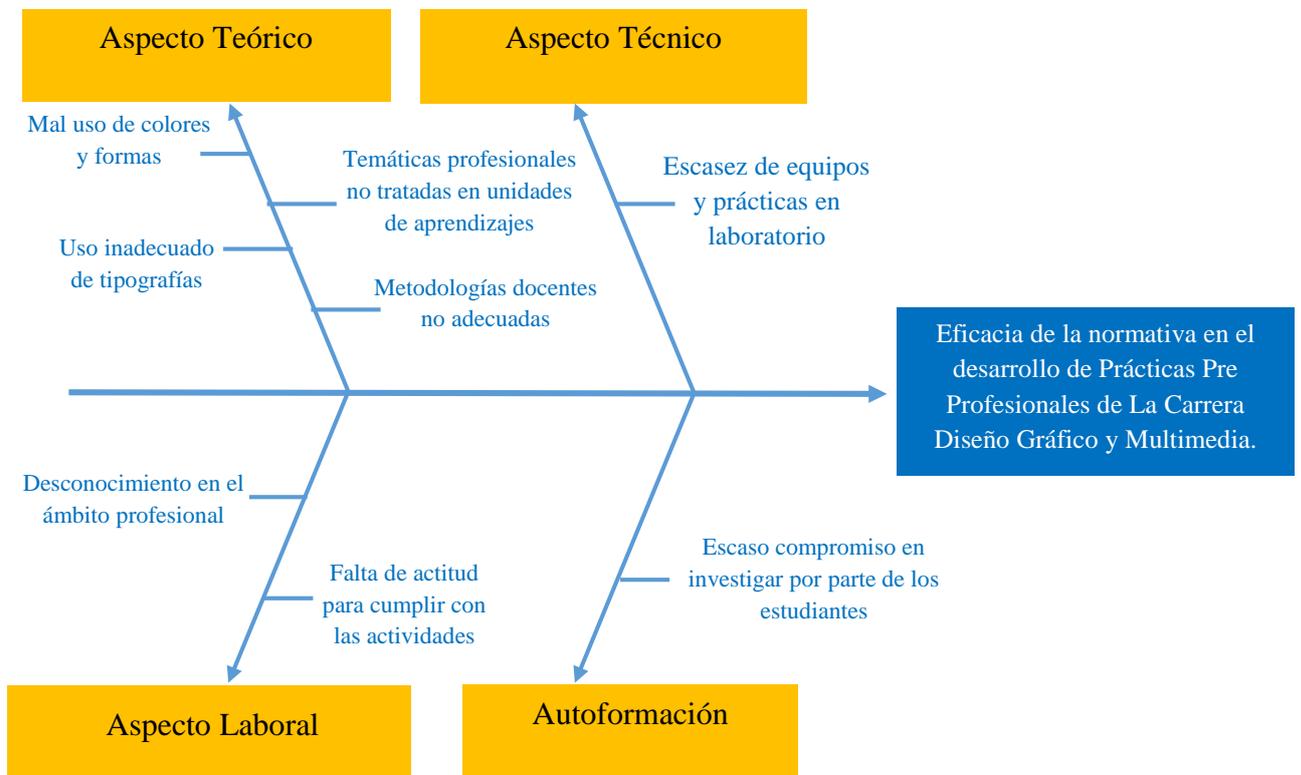
- [12 T. Dalley, Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales, E. AKAL, Ed.,
] 1992.
- [13 A. Tapia Mendoza, «<http://www.uacj.mx>,» Enero 2014. [En línea]. Available:
] <http://www.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf>. [Último acceso: 02 Febrero 2017].
- [14 J. Frascara, Diseño Gráfico y Comunicación, Buenos Aires: Infinito, 1996.
]
- [15 P. Ramírez Moguel, «<http://www.graphia.com.mx>,» [En línea]. Available:
] http://www.graphia.com.mx/pdf/que_es_diseno.pdf. [Último acceso: 02 Febrero 2017].
- [16 J. H. Carlo Mena, Creatividad aplicada al diseño, Universidad de Londres, 2006.
]
- [17 J. F. Muñoz Cabrera, «Campana de identidad dirigida al programa “Aztecas
] Football”,» 14 Enero 2005. [En línea]. Available:
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/munoz_c_jf/. [Último acceso: 04
Febrero 2017].
- [18 J. Barreto, Interviewee, *Realidad del diseño colombiano*. [Entrevista]. 18 Junio 2009.
]
- [19 M. Santesmases, Marketing. Concepto y Estrategias, Cuarta ed., Madrid: Pirámide,
] 1999.
- [20 Á. Esteban Talaya, Principios de Marketing, Madrid: ESIC, 2008.
]
- [21 A. García Durán, «<http://www.albertodeduran.es>,» [En línea]. Available:
] <http://www.albertodeduran.es/wp-content/uploads/2014/08/1x05-Fundamentos-de-la-publicidad.pdf>. [Último acceso: 12 Febrero 2017].
- [22 F. G. Arias, El Proyecto de Investigación - Introducción a la Metodología Científica,
] 5ta. ed., Caracas: Episteme, 2006.

- [23 R. C. Cervera, Métodos y Técnicas de Investigación en Relaciones Internacionales-
] Curso de Doctorado, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2012.
- [24 H. M. Rodríguez, Metodología de la Investigación, Univ. J. Autónoma de Tabasco,
] 2005.
- [25 R. Ruíz, Historia y Evolución del Pensamiento Científico, México, 2006.
]
- [26 M. Losantos Viñolas , «<http://www.pregunte.es/>,» Abril 2011. [En línea]. Available:
] http://www.pregunte.es/manuales/M_dul01_Fuentes_Informaci_n_ML_PR_GM.pdf.
[Último acceso: 05 01 2017].
- [27 D. d. C. d. I. Educación, México: Santillana, 1983.
]
- [28 R. Fonseca, «<http://www.palermo.edu/>,» [En línea]. Available:
] [http://www.palermo.edu/dyc/congreso-
latino/Comisiones%20y%20Ateneos/Ensayos%20PDFs%20Congreso%202010/Fonse
ca%20Roberto.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/congreso-latino/Comisiones%20y%20Ateneos/Ensayos%20PDFs%20Congreso%202010/Fonseca%20Roberto.pdf). [Último acceso: 06 Febrero 2017].
- [29 J. G. Villao Ramírez , «<http://repositorio.ug.edu.ec/>,» 2015. [En línea]. Available:
] [http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/8227/1/Tesis%20Completa%20Jorge%20
Villao.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/8227/1/Tesis%20Completa%20Jorge%20Villao.pdf). [Último acceso: 06 Febrero 2017].
- [30 M. García, Las Claves de la Publicidad, Madrid: Esic, 2000.
]

CAPÍTULO VIII

ANEXOS

8.1. Diagrama de Ishikawa.



FUENTE: INVESTIGACIÓN
ELABORADO POR: EL AUTOR

8.2. Formato de encuesta realizada a los estudiantes que han realizado las Prácticas Pre Profesionales.



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA DE INFORMÁTICA



ENCUESTA

La presente encuesta tiene la finalidad de recopilar la información pertinente a las Prácticas Pre Profesionales desarrolladas por los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

1. **¿Cómo califica la preparación Teórica y Práctica en la Carrera considerando el manejo de programas y fundamentos de Diseño Gráfico para desempeñarse en las Prácticas Pre Profesionales en el área publicitaria?**

Muy Satisfactorio Satisfactorio Poco Satisfactorio Ineficiente

2. **Cuando elabora una pieza gráfica. ¿considera el uso de elementos o gráficos vectoriales que se ajusten al tipo de diseño que usted desea elaborar?**

Siempre Poco A veces Nunca

3. **La elección correcta de una tipografía es fundamental para el éxito de un diseño. ¿Presenta dificultad en la elección de una tipografía que se ajuste al diseño que usted desea elaborar?**

Siempre Poco A veces Nunca

4. **Para la elección de los colores que emplearía en su trabajo ¿conoce el mensaje que brinda cada color para el tipo de diseño que realice?**

Mucho Poco Muy Poco Nada

5. **¿Cómo califica la preparación brindada en la Carrera en el programa Adobe Illustrator?**

Muy Satisfactorio Satisfactorio Poco Satisfactorio Ineficiente

6. **¿Cómo la preparación brindada en la Carrera en el programa Adobe Photoshop?**

Muy Satisfactorio Satisfactorio Poco Satisfactorio Ineficiente



7. **¿Refuerza los conocimientos que ha adquirido durante su formación académica con investigaciones en libros, guías o manuales de Diseño Gráfico con temáticas afines a su campo de estudio?**

Siempre Poco A veces Nunca

8. **¿Cómo califica la experiencia adquirida en el desarrollo de sus Prácticas Pre Profesionales que son importantes para el proceso formativo práctico del futuro profesional en su área?**

Muy Satisfactorio Satisfactorio Poco Satisfactorio Ineficiente

9. **¿Cuál ha sido la contribución de las Prácticas Pre Profesionales para fortalecer las competencias que requiere su perfil profesional?**

10. **¿Qué recomendaciones haría a la Universidad Técnica Estatal de Quevedo para que el desempeño en las actividades de las Prácticas Pre Profesionales sea eficiente?**

8.3. Formato de entrevista realizada a los representantes de las empresas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA DE INFORMÁTICA



ENTREVISTA

La presente entrevista tiene la finalidad de recopilar la información concerniente a las Prácticas Pre Profesionales desarrolladas por los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo a través de opiniones por parte de los representantes de las empresas de publicidad donde han efectuado esta actividad.

1. ¿Qué problemas ha identificado usted en los estudiantes de Diseño Gráfico y Multimedia de la UTEQ durante el proceso práctico?
2. ¿Qué necesidades usted ha determinado en el estudiante de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la UTEQ durante el desarrollo de las Prácticas Pre Profesionales que le permitan fortalecer en esta área? Tomando en consideración las competencias laborales (conocimientos, habilidades, aptitudes, etc.) que actualmente exige el mercado.
3. ¿Cuáles son los programas que tienen mayor demanda en el campo del diseño gráfico cuanto al manejo para desempeñarse en esta área laboral?
4. Específicamente, ¿Cuáles son las competencias dominantes que un estudiante de Diseño Gráfico y Multimedia debe poseer para un eficiente desempeño en el ámbito publicitario en las Prácticas Pre Profesionales?
5. ¿Cuáles son las competencias emergentes que el estudiante de Diseño Gráfico y Multimedia debe considerar para el desarrollo de las Prácticas Pre Profesionales en el campo publicitario? Es decir las actividades que van tomando fuerza en el mercado laboral.
6. ¿Cuál es el perfil global que usted requiere de un Diseñador Gráfico para desarrollar las actividades en su empresa en el campo publicitario?



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA DE INFORMÁTICA



7. ¿Cuál es su apreciación respecto al desarrollo de las Prácticas Pre Profesionales que la UTEQ tiene establecidas como proceso formativo práctico, que permite que los futuros profesionales se vinculen en el contexto laboral del campo de su estudio?
8. ¿Qué recomendaciones brindaría a los futuros profesionales en materia de Diseño Gráfico y Multimedia que contribuyan a un crecimiento y desenvolvimiento eficiente dentro de su campo laboral?
9. ¿Qué recomendaciones brindaría a la UTEQ con respecto a la formación académica que tienen los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia para desarrollar las Prácticas Pre Profesionales?
10. ¿Cuál ha sido su nivel de satisfacción con los estudiantes de Diseño Gráfico y Multimedia de la UTEQ que han desarrollado las Prácticas Pre Profesionales en la empresa?

8.4. Fotografías.

8.4.1. Encuesta realizada a estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del 5to Año paralelo "B".



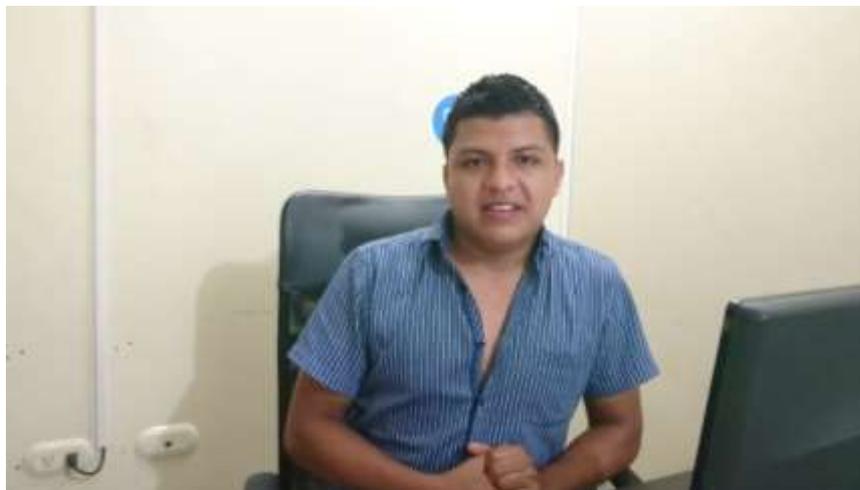
8.4.2. Encuesta realizada a estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del 5to Año paralelo “A”.



8.4.3. Entrevistas realizadas a varios de los representantes de las empresas que los estudiantes han realizado las PPP.



ABG. TITO GARCÍA
GERENTE IMPRENTA PUBLIGRAFICA
QUEVEDO



ING. ABRAHAM LOPEZ
LONAZACORP WEB SOLUTIONS
QUEVEDO



SR. JULIO CARRIEL
AGENCIA PUBLICITARIA JULIO
QUEVEDO



ING. FERNANDO ZAMBRANO
QUE IMPRESION
QUEVEDO



SRA. MÓNICA ROSERO
DUPLART
LA MANÁ



SR. STALIN OTONIEL
SANCHEZ PUBLICIDAD
LA MANÁ