



Comunidad de apoyo para estudiantes de Diseño Gráfico
Universitaria Minuto de Dios Centro Regional Zipaquirá

Estudiantes:

Edison Arley Hurtado Caicedo

Daniel Felipe Malagón Castañeda

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Cundinamarca

Sede Zipaquirá (Cundinamarca)

Programa Tecnología en Comunicación Gráfica

Mayo de 2023

Comunidad de apoyo para estudiantes de Diseño Gráfico

Edison Arley Hurtado Caicedo

Daniel Felipe Malagón Castañeda

Proyecto Creativo presentado como requisito para optar al título de:

Tecnólogo en Comunicación Gráfica

Asesor

Profesor: Omar Giedelmann Reyes

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Cundinamarca

Sede Zipaquirá (Cundinamarca)

Programa Tecnología en Comunicación Gráfica

Mayo de 2023

Agradecimientos

Este trabajo de grado ha sido posible gracias al apoyo y la colaboración de diversas personas e instituciones, a quienes quisiéramos expresar nuestros más sinceros agradecimientos:

En primer lugar, a nuestro tutor de tesis, el profesor Omar Giedelmann R, por su orientación y asesoramiento constante a lo largo de todo el proceso de investigación. Su experiencia, conocimientos y sugerencias fueron fundamentales para el desarrollo de este proyecto.

También quisiéramos agradecer a la Universidad Minuto de Dios, sede Zipaquirá por brindarnos la oportunidad de cursar nuestras carreras.

Asimismo, agradecemos a los estudiantes de la carrera de Comunicación Gráfica, los coordinadores, los profesores encuestados por su valiosa participación en este estudio. Sus aportes y testimonios fueron esenciales para la obtención de los resultados y conclusiones de este trabajo.

Por último, deseamos expresar nuestra gratitud a nuestras familias y amigos, por su constante apoyo, comprensión y motivación durante nuestro tiempo de estudios.

Contenido

Lista de tablas	5
Lista de figuras	5
Lista de anexos	6
Resumen	7
Abstract	8
Introducción	9
CAPÍTULO I: Proceso de formulación	10
1 Planteamiento del problema	10
1.1 Justificación	12
1.2 Objetivos	13
1.2.1 Objetivo general	13
1.2.2 Objetivos Específicos	13
1.3 Antecedentes	14
1.4 Marco teórico	15
1.4.1 Conceptos centrales	16
CAPÍTULO II: Planeación y metodología	19
2 Ruta metodológica	19
2.1 Matriz de análisis encuestas	19
2.1.1 Propósito de las preguntas	20
2.2 Matriz de análisis entrevistas	20
2.3 Resultados	21
2.3.1 Resultados de las encuestas	21
2.3.2 Resultados de las entrevistas	24
2.4 Hallazgos y análisis	25
2.4.1 Hallazgos desde el objetivo específico uno	25
2.4.2 Hallazgos desde el objetivo específico dos	25
2.4.3 Hallazgos desde el objetivo específico tres	26
Recomendaciones	27
Referencias	28

Lista de tablas

Tabla 1. Matriz de análisis entrevistas	20
---	----

Lista de figuras

Figura 1. Pregunta uno hallazgos	21
Figura 2. Pregunta dos hallazgos	21
Figura 3. Pregunta tres hallazgos	22
Figura 4. Pregunta cuatro hallazgos	22
Figura 5. Pregunta cinco hallazgos	23
Figura 6. Pregunta seis hallazgos	23
Figura 7. Pregunta siete hallazgos	24

Lista de anexos

Anexo 1 20

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeYBB6AMlxPrYJy6j7CwAR2TT5Rxb8lWaXwAhocZ8kFeisrNw/viewform?usp=sf_link

Anexo 2 20

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Lu6L87hFfitcRcH12jLvbL1RCxxWSqw/edit?usp=share_link&oid=100351193991477442901&rtpof=true&sd=true

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo evidenciar los diferentes problemas y necesidades que enfrentan los estudiantes de diseño gráfico en su día a día. Asimismo, se propone la creación de una comunidad de apoyo para aquellos estudiantes que buscan desarrollar nuevas ideas y desean compartir su trabajo a través de las redes sociales con el fin de potenciar sus habilidades y mejorar su proceso de formación.

En este sentido, se aborda la búsqueda de prácticas innovadoras con el fin de proponer nuevas ideas que favorezcan la formación de los estudiantes de la Universidad Minuto de Dios, generando un impacto y un cambio a nivel profesional. La creación de una comunidad de apoyo permitirá que los estudiantes compartan sus diseños y reciban retroalimentación constructiva para mejorar su trabajo y fomentar así su creatividad.

En resumen, esta investigación se enfoca en identificar las necesidades de los estudiantes de diseño en la carrera de Tecnología en Comunicación Gráfica de la Universidad UNIMINUTO, sede Zipaquirá y proponer soluciones para mejorar su formación y desarrollo profesional. La creación de una comunidad de apoyo para compartir diseños y recibir retroalimentación es una de las ideas propuestas para lograr este objetivo.

Palabras clave: Investigación, Estudiantes de diseño, Problemas y necesidades, Comunidad de apoyo, Redes sociales, Impacto, Retroalimentación constructiva, Creatividad, Desarrollo profesional.

Abstract

The objective of this research is to demonstrate the different problems and needs that graphic design students face in their day to day. Likewise, the creation of a support community is proposed for those students who are looking for new ideas and wish to share their work through social networks in order to enhance their skills and improve their training process.

In this sense, the search for innovative practices is addressed in order to propose new ideas that improve the training of students at the Minuto de Dios University, generating an impact and change at a professional level. Creating a supportive community will allow students to share their designs and receive constructive feedback to improve their work and thus encourage their creativity.

In summary, this research focuses on identifying the needs of design students in the Graphic Design Technology career at UNIMINUTO University, Zipaquirá campus and proposing solutions to improve their training and professional development. The creation of a supportive community to share designs and receive feedback is one of the ideas proposed to achieve this goal.

Keywords: Research, Design students, Problems and needs, Support community, Social networks, Impact, Constructive feedback, Creativity, Professional development.

Introducción

La presente investigación se enfoca en la creación de una comunidad de apoyo para estudiantes de Diseño Gráfico en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Centro Regional Zipaquirá. El objetivo es identificar las necesidades y problemas que enfrentan los estudiantes en su día a día y proponer soluciones para mejorar su formación y desarrollo profesional. La investigación aborda la búsqueda de prácticas innovadoras y propone la creación de una comunidad de apoyo a través de redes sociales, donde los estudiantes puedan compartir sus diseños y recibir retroalimentación constructiva para mejorar su trabajo y fomentar su creatividad. Este proyecto creativo es presentado como requisito para optar al título de Tecnólogo en Comunicación Gráfica y ha sido posible gracias al apoyo y colaboración de diversas personas e instituciones, entre ellas, la asesoría del tutor y la Universidad Minuto de Dios.

CAPÍTULO I : Proceso de formulación

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A partir del desarrollo y la actividad en la academia, el diseñador gráfico en formación de UNIMINUTO Zipaquirá, se ha encontrado ante la carencia de material didáctico en el programa actual. Esta limitación genera un obstáculo en el proceso de aprendizaje que incluye el desconocimiento de herramientas, en general digitales, que facilitarían el desarrollo de habilidades en esta área. Como resultado, el estudiante ha experimentado diferentes desafíos en su formación académica, se ha visto en la labor de buscar recursos adicionales por fuera del programa académico para cubrir vacíos educativos. Estas prácticas en el largo plazo se traducen en una menor calidad de trabajo. Además, de una pérdida de competitividad en el mercado laboral que evoluciona y se transforma a grandes pasos. Para brindar una solución este problema, se propone desarrollar una comunidad creativa por medio de las redes sociales, (*Facebook e Instagram*) dedicado exclusivamente a apoyar al estudiante de diseño gráfico de UNIMINUTO Zipaquirá, ofreciendo recursos de valor (contenido de valor, *lives* con expertos en el área proporcionando consejos y experiencias, de hecho las actividades aplicadas , fortalecerán sus técnicas y permitirán al estudiante permanecer actualizado con las últimas tecnologías en el campo del diseño gráfico.

¿Cómo podemos proporcionar herramientas útiles y contenido de valor para mejorar las habilidades del estudiante de diseño gráfico y una comunidad amigable con su proceso de información? La educación y formación continua son fundamentales para cualquier profesional del diseño gráfico. Por lo tanto, muchos de estos estudiantes enfrentan el desafío de mantenerse actualizados para mejorar continuamente sus habilidades en un campo laboral altamente cambiante.

Este es precisamente el problema que enfrenta el diseñador gráfico de UNIMINUTO Zipaquirá.

A pesar del deseo constante del estudiante de estar informado con las últimas tecnologías en el campo del diseño gráfico, la falta de recursos y materiales educativos actualizados crea una limitación en su capacidad para desarrollar sus habilidades y creatividad, lo que a su vez resulta en una disminución de la calidad de trabajo y al finalizar su formación, una clara pérdida de competitividad en el mercado laboral.

Para abordar la problemática actual, se propone desarrollar una comunidad creativa a través de redes sociales (*Instagram* y *Facebook*) dedicado exclusivamente a apoyar al diseñador gráfico de UNIMINUTO Zipaquirá. En dicha comunidad se hallarán recursos y contenidos actualizados de calidad, que le permita al alumnado mejorar sus competencias técnicas para impulsar al máximo su creatividad con las últimas tendencias estilísticas y tecnologías en el campo del diseño gráfico, acompañado de expertos, hablando del contexto profesional y expresando sus experiencias, tomando nota de casos de éxito les permitirá vivir una experiencia enriquecedora con miras a desarrollar un lenguaje claro en su futura profesión. Así mismo, podrá evidenciar sus falencias. Además, servirá como una comunidad amigable donde el estudiante de diseño gráfico podrá interactuar con otros profesionales para obtener retroalimentación en tiempo real y apoyo en su proceso de aprendizaje.

Para respaldar esta propuesta, existen varios referentes y proyectos de investigación relevantes en la región de Cundinamarca. Por ejemplo, la plataforma en línea "Aula Digital Cundinamarca" ofrece recursos educativos para estudiantes de todos los niveles educativos, mientras que el proyecto de investigación "La enseñanza del diseño gráfico en Colombia" puede proporcionar información útil sobre las necesidades y desafíos que enfrentan los estudiantes de diseño gráfico en el país. Asimismo, las plataformas en línea *Crehana*, *Domestika*, *Platzi*, *EduTin Academy*, ofrecen cursos en línea sobre diseño gráfico, marketing digital, fotografía, ilustración y otras disciplinas creativas que pueden ser útiles para el diseñador gráfico de UNIMINUTO Zipaquirá. Desde luego, todas las anteriores suponen gastos de acceso, pero nuestra comunidad contará con contenido exclusivo y totalmente gratuito para el apoyo de

su formación profesional como e-books, bancos de imágenes, contenido de valor, tutoriales de diseño gráfico y páginas web de apoyo.

1.1 Justificación

La creación de una comunidad digital en Facebook e Instagram enfocada en los diseñadores gráficos de UNIMINUTO en Zipaquirá es de gran importancia para el desarrollo de la región y la comunidad estudiantil, porque permite el intercambio de conocimientos, apoyo mutuo y colaboración en proyectos locales para la comunidad, fomentando así el crecimiento de la industria del diseño y la promoción de la creatividad e innovación en la región.

La importancia académica y social que ofrece la creación de una comunidad digital a los diseñadores gráficos responde a las dificultades que tiene el estudiante en sus bloqueos creativos. De hecho, proporcionar una comunidad social exclusivamente del gremio del diseño gráfico con el soporte de expertos, egresados y compañeros facilitará la colaboración de sus proyectos y su nivel de desempeño aumentará progresivamente especialmente durante su tiempo de formación.

Existen factores económicos, laborales y educativos que respaldan la necesidad de esta iniciativa. En primer lugar, la región de Cundinamarca es un importante centro económico en Colombia, con una tasa de crecimiento económico promedio del 3,5% en los últimos años. Dentro de esta región, Zipaquirá se destaca por ser una ciudad en constante desarrollo, con una economía diversa que incluye sectores como la agricultura, la industria textil y la producción de alimentos (Herrera,2021) Además, la industria del diseño gráfico es un sector en crecimiento en la región, que puede ofrecer oportunidades laborales y de emprendimiento a los estudiantes y graduados de UNIMINUTO. (Armando,2021)

La creación de redes de contactos y la colaboración entre estudiantes y profesionales en proyectos comunitarios también puede ser una oportunidad para adquirir experiencia y ampliar su portafolio de proyectos con miras a la obtención de una plaza laboral.

Por último, la educación en diseño gráfico se ha convertido en un campo cada vez más importante en la sociedad actual, ya que el diseño gráfico se utiliza en una amplia variedad de sectores y aplicaciones, desde la publicidad y el marketing pasando por la tecnología y el entretenimiento.

(Carson, 2020)

La creación de una comunidad digital para diseñadores gráficos de UNIMINUTO en Zipaquirá puede ser una gran oportunidad para fomentar la educación y el desarrollo de habilidades digitales y de diseño en múltiples escenarios de la región.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Crear un espacio de diálogo (digital) que genere comunidad en torno al aprendizaje y tendencias del diseño gráfico en UNIMINUTO Zipaquirá.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. identificar las deficiencias más relevantes que los estudiantes de diseño gráfico de UNIMINUTO Zipaquirá presentan durante su proceso formativo.

2. Identificar las competencias del estudiante de diseño gráfico que requiere para un mejor desempeño a nivel personal y profesional.

3. Aportar a la institución un espacio de diálogo en diseño gráfico que sea legado a futuras generaciones de estudiantes.

1.3 Antecedentes

En los últimos años, la industria del diseño gráfico ha experimentado un rápido crecimiento debido a la creciente demanda de profesionales en este campo. (coronado, 2018) Como resultado, muchas instituciones educativas han comenzado a ofrecer programas de diseño gráfico para satisfacer esta demanda. (Valdinos, 2018)

Sin embargo, en el caso particular de UNIMINUTO, los espacios que brinda la universidad no están adecuados en su totalidad con recursos tecnológicos aptos para el estudiante de diseño gráfico, lo que supone una disminución en la calidad de la educación. Esta falta de recursos tecnológicos se ve agravada por la falta de una comunidad de apoyo para estudiantes de diseño gráfico, donde puedan conectarse con otros estudiantes, egresados o profesionales para hacer preguntas y obtener respuestas de valor, además acceder a contenido actualizado y tutoriales para mejorar su aprendizaje.

Dado que el diseño gráfico es una disciplina práctica, la retroalimentación y el intercambio de ideas entre los estudiantes son fundamentales para su crecimiento profesional. Por lo tanto, una comunidad en línea de estudiantes puede brindar una plataforma para que los estudiantes compartan sus trabajos, reciban comentarios y retroalimentación de sus compañeros, de profesores internos y externos y de profesionales de diversas áreas del diseño tendientes a mejorar habilidades y competencias.

Además, existe una necesidad urgente por conocer la opinión de los estudiantes por ende se incluirán entrevistas por *Google form*, además, un contenido esencial para un diseñador gráfico, que incluya libros, páginas web, motores de búsqueda y otros recursos. Estas sin duda, serán herramientas valiosas para los estudiantes que buscan aprender más sobre la disciplina y ser competitivos.

Por último, se ha observado que muchos estudiantes tienen dudas sobre herramientas específicas de software de diseño gráfico especializado que pueden estar afectando su competitividad. Por lo tanto, la inclusión de una sección de "Reels" en la comunidad que presente resúmenes simples y útiles sobre herramientas y tecnologías de diseño actuales pueden ayudar a la comunidad en general a mejorar su comprensión y aplicar mejor estas herramientas en su trabajo académico y profesional.

1.4 Marco teórico

En el campo del diseño gráfico, como en cualquier otra profesión o carrera, existen numerosas problemáticas que pueden afectar el desarrollo de los estudiantes y profesionales en este ámbito. En particular, hay ciertas habilidades que los estudiantes de diseño gráfico necesitan desarrollar para poder destacar en su campo, y a menudo se enfrentan a la falta de recursos para potenciar su crecimiento profesional. Para profundizar en estos temas, es importante obtener perspectivas de diseñadores gráficos profesionales, sean gerentes en agencias de publicidad o jefes encargados en el área del diseño. Esto nos permitirá comprender lo que buscan los empleadores de un diseñador gráfico recién graduado y cómo se pueden seguir mejorando en el transcurso de los años para mantenerse vigente en un campo en constante evolución.

En la presente investigación, se explorarán los conceptos claves que se utilizarán a lo largo del estudio, así como los diferentes recursos que existen para apoyar al estudiante de diseño gráfico en su formación y en su futuro profesional. A continuación, se mostrarán los conceptos claves que se usarán a lo largo de la investigación y las diferentes bibliografías disponibles en la problemática del estudiante de diseño gráfico.

1.4.1 Conceptos centrales

Tal como se planteó al inicio de esta investigación, uno de los objetivos es ofrecer a los diseñadores gráficos alternativas para solventar las diversas problemáticas que suelen enfrentar al no contar con herramientas tecnológicas y contenidos adecuados para una formación académica completa. Con este fin, se explorarán distintas estrategias y herramientas que les permitan mejorar sus habilidades y competencias, y así potenciar su desarrollo profesional en este campo tan importante y dinámico. De tal forma, se han seleccionado algunos conceptos centrales los cuales se tendrán en cuenta para el resto de la investigación. El primero de ellos es el concepto de habilidad, al cual se define como un concepto pedagógico extraordinariamente complejo y amplio. Se refiere a la capacidad adquirida por el hombre de utilizar creativamente sus conocimientos y hábitos tanto durante el proceso de actividades teóricas como prácticas (Danilov, 2017).

En la actualidad, uno de los mayores desafíos a los que se enfrentan las empresas es lograr que las instrucciones de la dirección sean implementadas de manera efectiva. En este sentido, los mandos medios juegan un papel crucial en la gestión y liderazgo del equipo de trabajo, ya que estos son los encargados de asegurar que las acciones se lleven a cabo de acuerdo a lo planificado. Sin embargo, en muchas ocasiones estos mandos medios no cuentan con las competencias y habilidades necesarias para ejercer su liderazgo de manera eficiente, lo que se traduce en la falta de cumplimiento de los objetivos propuestos.

En consecuencia, en esta investigación se busca identificar las habilidades y requisitos para un diseñador al cual los estudiantes de diseño gráfico necesitan para potenciar y mejorar sus habilidades como estar vinculado a todas las tendencias en el diseño gráfico ya que se refiere a las direcciones actuales en las que se está moviendo el campo del diseño gráfico en términos de estilos, técnicas y enfoques. Las tendencias en el diseño gráfico pueden ser influenciadas por la tecnología, la cultura popular, la moda y

otros factores sociales y culturales. (*Creative Blog, 2023*), Las tendencias pueden cambiar rápidamente con el tiempo y es importante para los diseñadores gráficos estar al tanto de éstas para mantenerse actualizados y competitivos en el mercado. Además, las tendencias en el diseño gráfico pueden influir en la forma en que las marcas y las empresas se presentan a sí mismas, y pueden afectar la percepción y la respuesta de los consumidores. (*Creative Blog, 2023*)

También el manejo de herramientas y técnicas específicas ya que es una habilidad clave para los diseñadores gráficos. Las herramientas pueden incluir software de diseño gráfico como *Adobe Photoshop, Illustrator o InDesign*, así como herramientas de modelado en 3D o de animación. Las técnicas específicas pueden incluir habilidades de ilustración, tipografía, composición, color y diseño de la experiencia del usuario (*UX*).

Además La capacidad de pensar creativamente, comunicarse efectivamente y comprender las necesidades del cliente también son habilidades importantes para el éxito en el campo del diseño gráfico.

Por último, algo indispensable para un diseñador es la creación de su portafolio ya que es una colección de trabajos realizados que demuestra la habilidad, la creatividad y la experiencia del diseñador en su campo. El portafolio es esencial para los diseñadores gráficos en la búsqueda de empleo o en la obtención de nuevos clientes, ya que permite a los empleadores y clientes ver el trabajo anterior del diseñador y evaluar su capacidad para realizar proyectos específicos.

Dicho portafolio puede incluir una variedad de trabajos, como logotipos, diseños de sitios web, publicidad, *packaging*, infografías, ilustraciones y proyectos personales entre otros. Es importante que el portafolio muestre la diversidad de habilidades y estilos del diseñador, y que muestre su capacidad para trabajar en diferentes proyectos y contextos.

Además, es importante que el portafolio esté bien organizado y presentado de manera profesional. Esto puede incluir una introducción que describa el trabajo del diseñador y su enfoque, así como una

descripción detallada de cada proyecto incluido en el portafolio. De igual forma es importante que el portafolio se actualice regularmente para reflejar el trabajo más reciente del diseñador y mantenerlo competitivo.

En resumen, el portafolio de un diseñador gráfico es una herramienta esencial que demuestra su habilidad, creatividad y experiencia, y puede ayudarles a obtener nuevos clientes o empleo. Debe ser diverso, bien organizado y presentado de manera profesional.

CAPÍTULO II Planeación y metodología

2 Ruta metodológica

Esta es una investigación aplicada de enfoque cuantitativo mediante encuestas aplicadas a una población de treinta y cuatro estudiantes que representan el 58% de la población total de estudiantes inscritos en el periodo 2023-1 de UNIMINUTO Zipaquirá del programa Tecnología en Comunicación Gráfica. También se realizaron tres entrevistas de enfoque cualitativo mediante entrevistas en audio a funcionarios, con el fin de matizar la información obtenida. El desarrollo cronológico de la aplicación de instrumentos fue: el 03 de mayo del año en curso se aplicaron en total treinta y cuatro encuestas de respuesta cerrada (si, no) y el 04 de mayo tres (3) entrevistas a funcionarios representativos del programa. Como resultado de las encuestas se realizaron siete gráficas y para las entrevistas una matriz de análisis.

2.1 Matriz de análisis encuestas

Se realizaron 7 preguntas así:

1. ¿Usted se encuentra conforme con el nivel académico del programa de diseño gráfico?
2. ¿El nivel académico supera sus expectativas de calidad?
3. ¿Cree usted que la formación gráfica de UNIMINUTO ZIPAQUIRÁ lo preparará para el mundo laboral?
4. ¿Los conocimientos adquiridos le han permitido trabajar de forma independiente o bajo algún contrato en algún campo del diseño gráfico?
5. ¿Cree usted que el soporte tecnológico en UNIMINUTO ZIPAQUIRÁ ha sido adecuado?
6. ¿Cree usted que requiere de profundización en técnicas y tecnologías asociadas al diseño gráfico de UNIMINUTO ZIPAQUIRÁ?

7. ¿Cree usted qué a lo largo de su formación le hace falta una comunidad de apoyo con contenido en tendencias del diseño gráfico?

2.1.1 Propósito de las preguntas

- Las Preguntas 1, 2, 5 y 6 apuntan al objetivo específico número uno ya que buscan identificar las deficiencias más relevantes del estudiante de comunicación gráfica en el municipio de Zipaquirá.
- Las preguntas 3, 4 tienen relación con el objetivo específico número dos porque identifica las competencias del diseñador gráfico que pueden necesitar a nivel laboral.
- La pregunta 7 corresponde al objetivo específico tres ya que habla de la importancia de crear un espacio digital para los estudiantes de diseño gráfico de UNIMINUTO Zipaquirá y las futuras generaciones.

Ver anexo 1 Formato *Google forms* de encuestas

2.2 Matriz de análisis entrevistas

Esta matriz contiene seis (6) columnas, en la columna uno se ubica nombre del funcionario entrevistado, la número dos corresponde a pregunta abierta. Columna tres corresponde a la respuesta del funcionario. Columna cuatro se refiere a la relación de la respuesta con el objetivo específico uno. La columna cinco se refiere a la relación de la respuesta con el objetivo específico dos y la columna seis a la relación de la respuesta con el objetivo específico tres.

FUNCIONARIO	PREGUNTAS	RESPUESTAS	OBJETIVO ESPECÍFICO 1	OBJETIVO ESPECÍFICO 2	OBJETIVO ESPECÍFICO 3

Tabla 1. Matriz de análisis entrevistas

Ver anexo 2 de la matriz de análisis entrevistas.

2.3 Resultados

2.3.1 resultados de las encuestas

Se encontró en la pregunta uno, ¿Usted se encuentra conforme con el nivel académico del programa de diseño gráfico?, En el resultado se observa que la mayoría de los estudiantes están insatisfechos con el nivel académico del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica. Al ver las respuestas, se evidencia que el porcentaje de insatisfacción es muy alto.

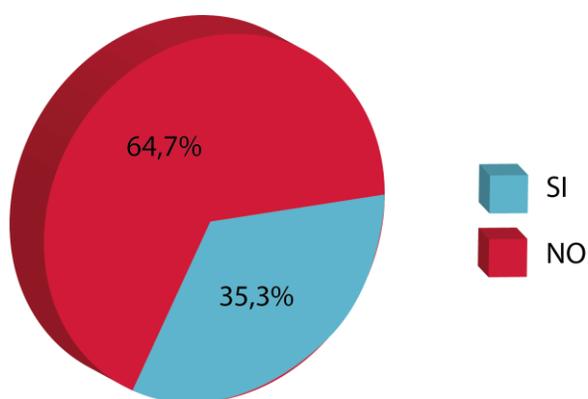


Figura 1

En la pregunta dos ¿El nivel académico supera sus expectativas de calidad?, Al observar el porcentaje de respuestas negativas en la encuesta de los estudiantes, se puede evidenciar claramente un descontento generalizado.

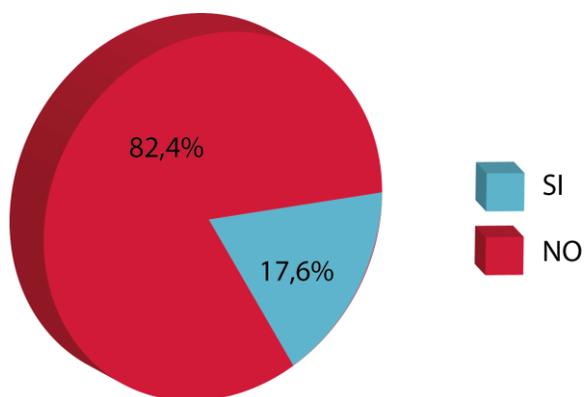


Figura 2

En la pregunta tres ¿Cree usted que la formación gráfica de UNIMINUTO Zipaquirá lo preparará para el mundo laboral? se evidencia un claro porcentaje de respuestas negativas.

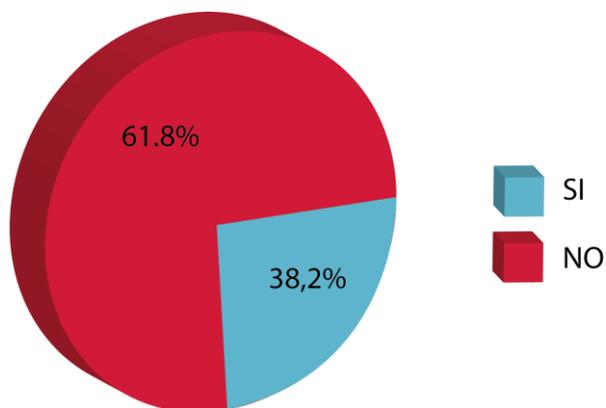


Figura 3

En la pregunta cuatro ¿Los conocimientos adquiridos le han permitido trabajar de forma independiente o bajo algún contrato en algún campo del diseño gráfico? Se observó que los estudiantes todavía no están conformes a pesar de que la situación es un poco más equilibrada, es posible que sientan que la formación no les está proporcionando las habilidades y conocimientos necesarios para ser independientes en su trabajo en el campo de la comunicación gráfica.

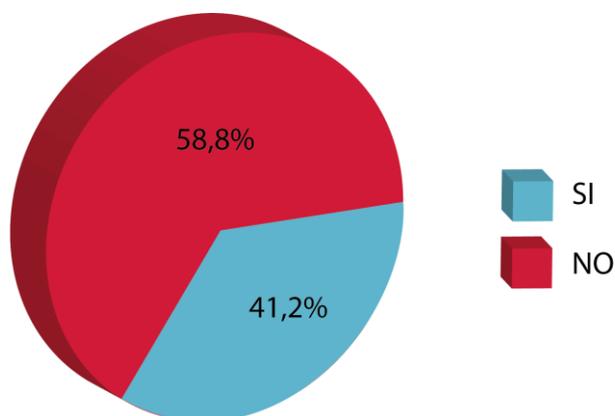


Figura 4

En la pregunta cinco ¿Cree usted que el soporte tecnológico en UNIMINUTO Zipaquirá le ha sido adecuado? Se encontró que la mayoría de los estudiantes expresaron su inconformidad con el programa de Tecnología Gráfica en UNIMINUTO Zipaquirá. En particular, se destacó que los espacios y herramientas tecnológicas utilizados en el proceso de formación están obsoletos y no cumplen con los requisitos de alto desempeño.

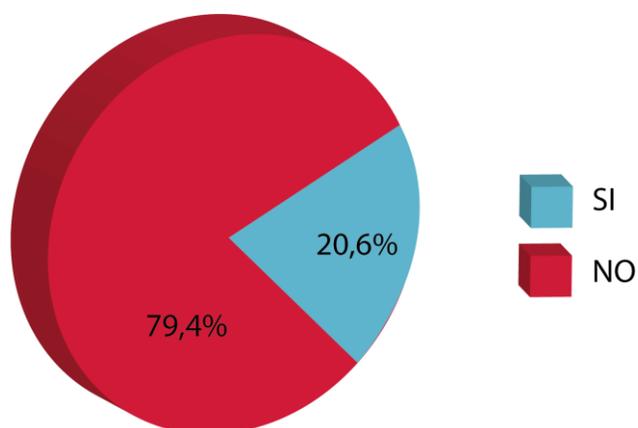


Figura 5

En esta pregunta seis ¿Cree usted que requiere de profundización técnicas y tecnologías asociadas al diseño gráfico de UNIMINUTO Zipaquirá ?, Al observar la gráfica los estudiantes claramente manifiestan que el programa necesita proporcionar mejores espacios de formación y capacitación en estas áreas.

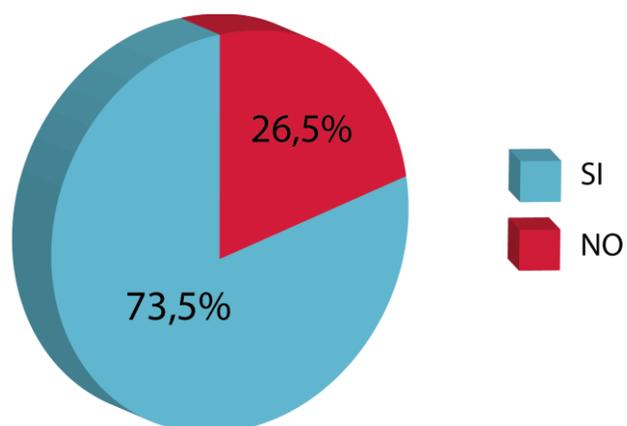


Figura 6

Por último, la pregunta siete ¿Cree usted qué a lo largo de su formación le hace falta una comunidad de apoyo con contenido en tendencias del diseño gráfico?, mayoritariamente los estudiantes de UNIMINUTO Zipaquirá creen que requieren Un espacio de diálogo de estudiantes, directivos, profesores y el contexto profesional.

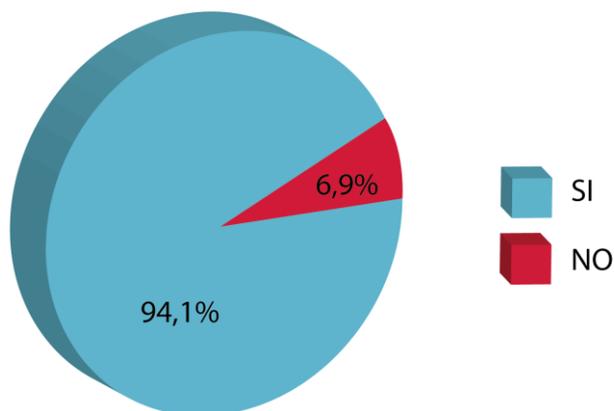


Figura 7

2.3.2 resultados de las entrevistas

- El coordinador del programa Ariolfo Velásquez, ha resaltado las fortalezas de los docentes dada su experiencia profesional y docente y la pertinencia del plan de estudios.
- La respuesta del profesor de tiempo completo Fabián Castellanos afirma que los estudiantes son la mayor riqueza del programa de diseño gráfico, por su interés en aprender día a día lo que ha permitido que avancen en su aprendizaje.
- La egresada Angelica Pulido afirma que el programa le proporcionó lo necesario para completar sus estudios y desarrollarse profesionalmente.

Es necesario aclarar que las respuestas de los tres entrevistados coinciden en afirmar que existen evidentes fortalezas académicas, docentes y tecnológicas.

2.4 Hallazgos y análisis

El mayor hallazgo se refiere a la gran diferencia de opiniones entre estudiantes y directivos. Hace reflexionar la opinión de la egresada que al parecer se está desempeñando con éxito en su labor fruto de su formación académica.

2.4.1 Hallazgos desde el objetivo específico uno

La constante evolución tecnológica ha llevado a que los diseñadores gráficos requieran espacios de trabajo especializados y bien equipados para desarrollar su creatividad y talento. En este sentido, los salones de UNIMINUTO ZIPAQUIRÁ deben ser actualizados a las demandas del mundo del diseño gráfico y es pertinente, implementar mejoras significativas para satisfacer las necesidades de los estudiantes.

Recientemente se mejoró la calidad de algunos equipos de cómputo (Sala Mac).

Aunque se requiere ampliar la inversión a otras salas, tales como estudio de fotografía, audio, impresión y edición.

Los directivos reconocen la importancia del currículum para el desarrollo de competencias en los estudiantes de diseño gráfico. Sin embargo, es necesario abordar las debilidades reportadas por los estudiantes en los aspectos técnicos, tecnológicos y logísticos.

2.4.2 Hallazgos desde el objetivo específico 2

Se halló que las opiniones de los funcionarios y de los estudiantes coinciden en afirmar que competencias tales como:

competencias como la creatividad, el dominio de herramientas de diseño, conocimientos técnicos, habilidades de comunicación visual, pensamiento crítico, gestión del tiempo, organización, adaptabilidad y capacidad de aprendizaje. Estas competencias les permitirán destacarse en el campo del diseño gráfico y tener éxito en su carrera profesional.

2.4.3 Hallazgos desde el objetivo específico 3

Hace falta establecer una comunidad de apoyo en la institución, la que actualmente no existe. La creación de este espacio de diálogo y colaboración sería de gran valor para la comunidad académica, ya que les brindaría un entorno en el cual puedan compartir conocimientos, experiencias y recibir apoyo mutuo. Además, esta comunidad podría convertirse en un legado para las futuras generaciones de estudiantes, permitiendo que se beneficien de este valioso recurso durante su tiempo en la institución.

Recomendaciones

- Se recomienda convocar un diálogo amplio y profundo con la población de estudiantes y funcionarios para alcanzar un consenso sobre las fortalezas y debilidades del programa.
- Se recomienda llevar a cabo una revisión tecnológica exhaustiva, amplia y suficiente en la universidad para mejorar la experiencia de aprendizaje.
- Se recomienda fomentar espacios de diálogo para asegurar que los estudiantes que inician en el programa, no desistan y además atraiga a profesionales de mayor calidad.
- Por último, preparar a los estudiantes para el mundo laboral, ya que el mundo laboral exige altos estándares de desempeño técnico y creativo.

Las anteriores recomendaciones se encaminan a mejorar la percepción que los estudiantes tienen actualmente del programa que cursan y al mejorar dichas condiciones seguramente tendrán un sentido mayor de pertenencia por su institución.

Referencias

- Valdinos.R. (2018). *Diseño para el cambio social: estrategias para el compromiso comunitario*. Routledge.
- Armando, G. (2021). El diseño como catalizador de la innovación en la sociedad. *Design Issues*, 27(3), 43-57.
- Wimpress, J. (2015). *Diseño comprometido con la comunidad: Una guía para diseñadores, educadores y profesionales*. University of Minnesota Press.
- Heller, S., & Vienne, V. (2018). *El libro de las ideas del diseño gráfico: Inspiración de 50 maestros*. Laurence King Publishing.
- Heller, S. (2014). *La educación de un diseñador gráfico*. Allworth Press.
- Fuentes, G. G. (2014). *El libro de referencia y especificaciones del diseño gráfico: Todo lo que los diseñadores gráficos necesitan saber todos los días*. Rockport Publishers.
- Heller, S. (2018). *Ratings y rankings del diseño gráfico: Bon mots sobre persuasión, entretenimiento, educación, cultura y práctica*. Allworth Press.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Diseño gráfico: Los nuevos fundamentos*. Princeton Architectural Press.
- Dorst, K. (2011). El núcleo del 'pensamiento de diseño' y su aplicación. *Design Studies*, 32(6), 521-532.
- Foro de diseñadores gráficos: ForoAlfa. (s.f.). ForoAlfa. Recuperado el 11 de mayo de 2023, de <https://foroalfa.org/>
- Asociación de Diseñadores Gráficos de Argentina: ADG Argentina. (s.f.). Asociación de Diseñadores Gráficos de Argentina. Recuperado el 11 de mayo de 2023, de <http://www.adg.org.ar/>
- Asociación de Diseñadores Gráficos de España: ADG-FAD. (s.f.). Asociación de Diseñadores Gráficos de España. Recuperado el 11 de mayo de 2023, de <https://www.adg-fad.org/>

Blog de diseño gráfico "Grafiscopio": Grafiscopio. (s.f.). Grafiscopio. Recuperado el 11 de mayo de 2023, de <https://www.grafiscopio.com/>

Blog de diseño gráfico "Domestika": Domestika. (s.f.). Blog de Diseño y Creatividad. Recuperado el 11 de mayo de 2023, de <https://www.domestika.org/es/blog/categoria/3-diseno-y-creatividad>

Danilov, N. (2017). El uso de tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza de la matemática. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 11(3), 265-277.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942017000300020

Creative Bloq. (s.f.). Graphic Design articles. Creative Bloq.
<https://www.creativebloq.com/tag/graphic-design>