



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“DISEÑO DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA
IMPORTANCIA DE LA LABOR DEL DISEÑADOR GRÁFICO”.**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

Autora:

Panchi Mayo, Evelyn Marcela

Tutor:

Tamayo Hinojosa, Lenin René. Ing.

Latacunga - Ecuador

Marzo, 2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Evelyn Marcela Panchi Mayo declaro ser autora del presente proyecto de investigación: **“DISEÑO DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA IMPORTANCIA DE LA LABOR DEL DISEÑADOR GRÁFICO”**, siendo el Ing. Lenin René Tamayo Hinojosa director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

.....
Evelyn Marcela Panchi Mayo
050338798 – 7



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
Latacunga - Ecuador

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“DISEÑO DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA IMPORTANCIA DE LA LABOR DEL DISEÑADOR GRÁFICO”, de Panchi Mayo Evelyn Marcela, de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, marzo, 2017

El Director

.....
Ing. Lenin René Tamayo Hinojosa
050307338-9



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
Latacunga - Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, la postulante: Panchi Mayo Evelyn Marcela con el título de Proyecto de Investigación: **“DISEÑO DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA IMPORTANCIA DE LA LABOR DEL DISEÑADOR GRÁFICO”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de sustentación de proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, marzo 2017

Para constancia firman:

Jiménez Tello Luis Raúl MSc.
180357976-0 LECTOR 1

Galarza Hipatia Silvana Mg.C
180402557-3 LECTOR 2

Vaca Bolívar MSc.
050086756-9 LECTOR 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
Latacunga - Ecuador

CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN

Por medio de la presente, se certifica el AVAL para la señorita **PANCHI MAYO EVELYN MARCELA** con C.I.: **0503387987**, estudiante de la Universidad Técnica de Cotopaxi, egresada de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, para que pueda elaborar su proyecto **"DISEÑO DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA IMPORTANCIA DEL DISEÑADOR GRÁFICO"**, el mismo que al momento de su culminación se pondrá a disposición de la carrera.

El presente aval autorizo para que sea utilizado de la forma más conveniente para los fines expuestos.

Latacunga, marzo, 2017.

Atentamente.

Arq. Enrique Lanas L. Mg. C.
DIRECTOR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



Ingeniería
Diseño Gráfico
Computerizado

AGRADECIMIENTO

A Dios quien ha sido mi fortaleza guiando mis pasos durante toda mi vida, siendo la fuente de inspiración y motivación para superarme día a día.

A mis padres Marcelo y Guadalupe que, con su amor y esfuerzo me enseñaron a cultivar el valor del trabajo, a mis hermanos Viviana, Dennys y Mishell quienes me enseñaron que la familia va estar apoyándote contra viento y marea, a ser humildes perseverar en el camino hasta llegar a la meta.

A Mauricio por estar junto a mi brindándome su amor y apoyo incondicional.

A mis amigos y familia quienes me ayudaron con la realización de este proyecto.

A cada uno de docentes de nuestra querida carrera, quienes con su paciencia, vocación y respeto han logrado transmitir sus valiosos conocimientos, brindándonos su amistad y confianza.

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a la base que sustenta mi vida como son mis padres: Marcelo y Guadalupe, a mis hermanos: Viviana, Dennys, Mishell por ser mi aliento de vida, a mis queridos sobrinos Israel y Gianela, quienes me han brindado una sonrisa cuando mi espíritu se ha debilitado, a mi cuñado Edwin por apoyarme, estar junto a mi motivándome para alcanzar la meta; y a una persona muy especial en mi vida Mauricio por brindarme su amor y comprensión.



TITULO: “DISEÑO DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA IMPORTANCIA DE LA LABOR DEL DISEÑADOR GRÁFICO”,

Autora: Panchi Mayo Evelyn Marcela

RESUMEN

Para el presente proyecto con el tema “Diseño de un producto audiovisual para dar a conocer la importancia de la labor del Diseñador Gráfico”, se desarrollará una investigación aplicada que permita recopilar información bibliográfica sobre la labor del Diseñador en la sociedad, a través de investigación bibliográfica se argumentará la fundamentación científica, a través un diagnóstico general en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi sobre el concepto que poseen acerca de la carrera para desarrollar una propuesta audiovisual.

La investigación es de origen cualitativa, utilizando técnicas, instrumentos y mediante el método de investigación analítico y sintético se descompondrá los objetivos, buscando causas y efectos, con el propósito de fortalecer el proyecto se determinará algunos aspectos sobre el desconocimiento en los estudiantes de los ciclos inferiores sobre la labor que ejerce el Diseñador Gráfico en la sociedad, dando la vialidad al presente estudio.

Para dar a conocer la importancia de la labor que ejerce el diseñador gráfico en la sociedad, se identificarán las fases del diseño en cada área, mostrando el proceso creativo que un diseñador realiza, exponiendo los beneficios que posee esta profesión como medio de comunicación visual, practicando la libertad de pensamiento, exponiendo las áreas laborales que genera esta carrera.

En conclusión, el uso de tecnologías modernas como herramientas para llegar a los jóvenes es el medio que facilitará la difusión de la labor que ejerce en la sociedad, el Diseñador Gráfico es un profesional emprendedor, que se encuentra capacitado en el ámbito teórico - práctico, comprometido con un sentido ético y humano, siendo una persona altamente competitiva en el campo laboral, dispuesto a resolver necesidades de comunicación visual en el medio en que se desarrolla.

Palabras clave: labor, diseño gráfico, diseñador gráfico, comunicación visual, producto audiovisual.



TITLE: "DESIGN OF AN AUDIOVISUAL PRODUCT TO KNOW THE IMPORTANCE OF THE GRAPHIC DESIGNER WORK "

Author: Panchi Mayo Evelyn Marcela

ABSTRACT

The present project with the topic "Design of an audiovisual product to make known the importance of the work of the Graphic Designer" will be developed through the applied research that allows collecting bibliographical information about the work of the Designer in the society. Through the bibliographical research, it will be argued the scientific basis. Through a general diagnosis carried out with students of the Graphic Design major at Technical University of Cotopaxi about the concept they have about the major, it will be developed an audiovisual proposal.

This is a qualitative research that uses techniques and instruments, throughout the analytic and synthetic methods, objectives will be broken down in order to find causes and effects. With the purpose of strengthening the project, it will be determined some aspects about the ignorance of students on the work that the graphic designer exerts in the society, giving the viability to the present study.

In order to advertise the importance of the graphic designer's work in the society, the design phases in each area will be identified, showing the creative process that a designer performs, exposing the benefits of this profession as a means of visual communication, practicing freedom of thought, and exposing the work areas generated by this career.

In conclusion, the use of modern technologies as tools to reach young people is the medium that will facilitate the diffusion of the work that the designer exerts in the society. The Graphic Designer is an enterprising professional, who is trained theoretically and practically, committed to an ethical and human sense. This professional is a highly competitive person in the labor field who is ready to solve visual communication needs in the working area.

Keywords: labor, graphic design, graphic designer, visual communication, audiovisual product.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por la señorita Egresada de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Facultad de Ciencias y Educación: **PANCHI MAYO EVELYN MARCELA**, cuyo título versa **“DISEÑO DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA IMPORTANCIA DE LA LABOR DEL DISEÑADOR GRÁFICO”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, marzo, 2017

Atentamente,

Mg. Fabiola Cando
C.I.: 0502884604
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS



ÍNDICE

PORTADA	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA.....	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xvi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvii
1 INFORMACIÓN GENERAL.....	1
Título del proyecto.....	1
Fecha de inicio:.....	1
Fecha de finalización:	1
Lugar de ejecución:.....	1
Unidad Académica que auspicia.....	1
Carrera que auspicia.....	1
Investigadora.....	1
Coordinadores del proyecto:	1
Líneas de investigación:.....	2
2 RESUMEN DEL PROYECTO	3



3	JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	4
4	BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	5
4.1	Beneficiarios directos	5
4.2	Beneficiarios indirectos	5
5	EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	5
6	OBJETIVOS	7
6.1	General.....	7
6.2	Específicos	7
7	ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.....	7
8	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	9
8.1	La comunicación y los nuevos medios de comunicación	9
8.2	Diseño Multimedia	9
8.3	Producción Audiovisual.....	11
8.4	Características de la Producción Audiovisual.....	12
8.5	Documental.....	13
8.6	Tipos de Documental	14
8.7	Guion Literario	14
8.8	Storyboard (Guion Gráfico).....	15
8.9	Guion Técnico.....	16
8.10	Elaboración del guion técnico.....	16
8.11	Narrativa Audiovisual.....	16
8.12	Motion Graphics	17
8.13	Fotografía digital.....	17
8.14	Diseño	18
8.15	Diseño Gráfico	18



8.16	Antecedentes del Diseño en el Ecuador.....	20
8.17	El diseño Gráfico en la sociedad.....	21
8.18	Diseñador gráfico.....	21
8.19	Desempeño laboral y habilidades	22
8.20	Diseñador editorial.....	22
9	PREGUNTAS CIENTÍFICAS.....	23
10	METODOLOGÍAS	23
10.1	Métodos de investigación	23
10.1.1	Método analítico y sintético	23
10.2	Tipos de investigación	24
10.2.1	Investigación bibliográfica	24
10.2.2	Investigación de campo	24
10.2.3	Investigación Cualitativa.....	24
10.3	Técnicas de la investigación	24
10.3.1	Observación.....	24
10.3.2	La encuesta	25
10.4	POBLACIÓN Y MUESTRA	25
11	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	26
11.1	Análisis de los resultados.....	26
11.2	Análisis General.....	38
12	PROPUESTA CREATIVA.....	38
12.1	Objetivo General.....	38
12.2	Objetivos Específicos	38
12.3	Metodología del Diseño:.....	39
12.4	Pasos para la preproducción	40



12.4.1	Video 1 - Idea	40
12.4.2	Video 1 - Guion Literario	40
12.4.3	Video 1 - Guion Técnico	42
12.4.4	Video 2 - Idea	46
12.4.5	Video 2 – Guion Literario	46
12.4.6	Video 2 – Guion Técnico	48
12.4.7	Video 3 - Idea	49
12.4.8	Video 3 – Guion Literario	49
12.4.9	Video 3 – Guion Técnico	51
12.5	Producción	52
12.5.1	Plan de Rodaje	52
12.6	Postproducción	54
12.6.1	Edición.....	54
13	PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO	55
13.1	Recursos económicos.....	55
13.2	Recursos tecnológicos.....	56
13.3	Recursos indirectos	57
13.4	Total, de costos de producción	57
14	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
14.1	Conclusiones.....	58
14.2	Recomendaciones	59
15	BIBLIOGRAFÍA	59
	Referencias Web:.....	62
16	ANEXOS	65



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
Latacunga - Ecuador



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Actividades y sistema de tareas.....	7
Tabla 2: Estudiantes de primero y segundo.....	25
Tabla 3: Diseño gráfico	27
Tabla 4: Profesión / Oficio	28
Tabla 5: Labor del diseñador.....	29
Tabla 6: Trabajos realizados.....	30
Tabla 7: Software utilizado	31
Tabla 8: Relación de servicios.....	32
Tabla 9: Grado de conocimiento	34
Tabla 10: Difusión de la carrera	35
Tabla 11: Medios de difusión	36
Tabla 12: Producto	37
Tabla 13: Guion Técnico I.....	42
Tabla 14: Guion Técnico II	48
Tabla 15: Guion Técnico III.....	51
Tabla 16: Plan de Rodaje Día 1	52
Tabla 17: Plan de Rodaje Día 2.....	53
Tabla 18: Materiales y Suministros.....	55
Tabla 19: Recursos tecnológicos	56
Tabla 20: Costos indirectos	57
Tabla 21: Total de costos.....	57



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Labor del Diseñador	27
Gráfico 2: Profesión / oficio	28
Gráfico 3: Labor del Diseñador en la sociedad	29
Gráfico 4: Trabajos Realizados	30
Gráfico 5: Software utilizado	31
Gráfico 6: Relaciones con servicios	33
Gráfico 7: Grado de conocimiento	34
Gráfico 8: Difusión de la carrera	35
Gráfico 9: Medios de difusión	36
Gráfico 10: Producto	37
Gráfico 11: Metodología del Diseño	39
Gráfico 12: elección de tomas	54
Gráfico 13: Edición Video.....	54
Gráfico 14: Visita a la agencia	68
Gráfico 15: Entrevistados	68
Gráfico 16: Geovanny Chamba	69
Gráfico 17: Alexandro León.....	69
Gráfico 18: Jimmy López.....	69
Gráfico 19: Annie Hall	70

1 INFORMACIÓN GENERAL

Título del proyecto

“DISEÑO DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LA IMPORTANCIA DE LA LABOR DEL DISEÑADOR GRÁFICO”.

Fecha de inicio:

Octubre de 2015

Fecha de finalización:

Marzo 2017

Lugar de ejecución:

Universidad Técnica de Cotopaxi - Carrera de Diseño Gráfico – Primero y Segundo ciclo

Unidad Académica que auspicia

Unidad Académica de Ciencias Humanas y Educación.

Carrera que auspicia:

Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Equipo de Trabajo:

Srta. Evelyn Marcela Panchi Mayo

Ing. Lenin René Tamayo Hinojosa (Tutor)

Investigadora:

Evelyn Marcela Panchi Mayo

Coordinadores del proyecto:

Srta. Evelyn Marcela Panchi Mayo

Ing. Lenin René Tamayo Hinojosa (Tutor)

Líneas de investigación:

- UTC

LÍNEA 6**Tecnologías de la información y comunicación (TIC's) y diseño gráfico**

Los proyectos de investigación que se enmarquen en esta línea, tendrán como objetivos desarrollar tecnologías y herramientas informáticas de apoyo a la incorporación de planes y programas de desarrollo, utilizar las Tics para la optimización y sistematización de procesos y diseñar tanto software como sistemas informáticos y métodos de inteligencia artificial. En el campo del diseño gráfico se buscará optimizar el proceso de elaboración, presentación y propuesta gráfica y desarrollar proyectos innovadores de diseño gráfico aplicados a distintas áreas del conocimiento.

Sublínea:

- DISEÑO GRÁFICO

Diseño gráfico aplicado a proyectos públicos y sociales sin fines de lucro

2 RESUMEN DEL PROYECTO

Para el presente proyecto con el tema “Diseño de un producto audiovisual para dar a conocer la importancia de la labor del Diseñador Gráfico”, se desarrollará una investigación aplicada que permita recopilar información bibliográfica sobre la labor del Diseñador en la sociedad, a través de investigación bibliográfica se argumentará la fundamentación científica, a través un diagnóstico general en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica de Cotopaxi sobre el concepto que poseen acerca de la carrera para desarrollar una propuesta audiovisual.

La investigación es de origen cualitativa, utilizando técnicas, instrumentos y mediante el método de investigación analítico y sintético se descompondrá los objetivos, buscando causas y efectos, con el propósito de fortalecer el proyecto se determinará algunos aspectos sobre el desconocimiento en los estudiantes de los ciclos inferiores sobre la labor que ejerce el Diseñador Gráfico en la sociedad, dando la vialidad al presente estudio.

Para dar a conocer la importancia de la labor que ejerce el diseñador gráfico en la sociedad, se identificarán las fases del diseño en cada área, mostrando el proceso creativo que un diseñador realiza, exponiendo los beneficios que posee esta profesión como medio de comunicación visual, practicando la libertad de pensamiento, exponiendo las áreas laborales que genera esta carrera.

En conclusión, el uso de tecnologías modernas como herramientas para llegar a los jóvenes es el medio que facilitará la difusión de la labor que ejerce en la sociedad, el Diseñador Gráfico es un profesional emprendedor, que se encuentra capacitado en el ámbito teórico - práctico, comprometido con un sentido ético y humano, siendo una persona altamente competitiva en el campo laboral, dispuesto a resolver necesidades de comunicación visual en el medio en que se desarrolla.

Palabras clave: labor, diseño gráfico, diseñador gráfico, comunicación visual, producto audiovisual.

3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El Diseñador Gráfico es un profesional que se desarrolla en la sociedad cumpliendo funciones de comunicación visual para el desarrollo de la sociedad. La importancia de conocer la labor del diseñador radica en los elementos de comunicación mensaje, emisor, y el medio de difusión.

En un mundo consumista y altamente competitivo, a la vanguardia de la tecnología; el diseñador se encuentra en la capacidad de realizar trabajos alrededor del mundo, es por ello que el mensaje tiene que ser claro, sencillo y organizado. Con la influencia de las nuevas tecnologías el diseño ha cambiado los códigos visuales dando apertura al sonido, movimiento, tiempo e interactividad permitiendo un acercamiento entre diseñadores y receptores, cambiando los soportes aparecen los productos audiovisuales.

Los antepasados se expresaban mediante, gestos, escrituras y gráficos plasmados en piedra, surgiendo posteriormente la industrialización y con ello la imprenta como un medio de comunicación masiva, la radio, televisión, llegando a la era del internet, creando una progreso significativo en la forma de comunicarse, siendo el diseño en la sociedad un ente importante entre el ser humano y el mundo, cada vez se necesita de un vínculo que permita comunicarse con el entorno a través de la gráfica o de los elementos audiovisuales, interactivos, multimedia, entre otros lo que permitirá comunicar de una forma efectiva el mensaje en las necesidades cotidianas siendo el diseño la plataforma ideal para aportar un valor intangible y diferenciador.

El profesional en diseño o afines es un actor social que trabaja en equipo o de manera individual para poder cubrir las necesidades y problemas de la sociedad bajo un determinado contexto de aplicación, estableciendo una red de interrelaciones habituales y necesarias entre individuos u objetos, es preciso conocer al individuo, entender su comportamiento y la manera en que se relaciona con su entorno físico – emocional, espacio objetual, etc.

Este proyecto busca crear material audiovisual que promueva el valor y la importancia de la labor del diseñador gráfico en la sociedad, exponiendo el trabajo de profesionales de diversas áreas dirigido a los estudiantes de primero y segundo ciclo de la carrera de diseño gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

4 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

4.1 Beneficiarios directos

- 66 estudiantes de primer ciclo, constituido por 23 hombres y 43 mujeres de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, según la Secretaría General de la universidad.
- 88 estudiantes de segundo ciclo, correspondiente a 33 hombres y 55 mujeres de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, según la Secretaría General de la universidad.
- Dando como resultado un total de 154 alumnos beneficiarios directos de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, según la Secretaría General de la universidad.

4.2 Beneficiarios indirectos

- La carrera de Diseño Gráfico Computarizado y la Universidad Técnica de Cotopaxi.

5 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La tasa de deserción es un factor que realmente preocupa al Ecuador, así en el diario el comercio expresa; cerca de un 40% de los bachilleres no sabe qué estudiar luego de obtener su título de secundaria (...), esta situación hace que los jóvenes se inclinen por carreras universitarias que desconocen, según Ana Barrera. (Estrella, 2016)

El desconocimiento crea problemas en los estudiantes generando inconvenientes de integración universitaria, una vez que salen del colegio no definen lo que desean estudiar, en la mayoría de alumnos son influenciados en su elección, tratan de acoplarse, pero la exigencia académica de cada profesión es fuerte, es por ello que el abandono se realiza en los primeros años de la carrera.

El limitado conocimiento de la labor que ejerce el Diseñador Gráfico como comunicador visual en los estudiantes de primero y segundo ciclo de la carrera, es considerado como uno de los factores que aporta a las cifras de deserción en los estudiantes, según la secretaría general de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas en el ciclo académico comprendido entre

octubre 2015 – febrero 2016 la tasa deserción corresponde a 15,39% y período abril-agosto 2016 es de 18,41% estas cifras evidencian una posible solución a la problemática que permitiría reducir la tasa de deserción.

El uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como herramientas de difusión en la actualidad han permitido llegar a grupos de personas que antes eran difíciles de alcanzar, las redes sociales, por ejemplo, son medios de comunicación masivos que permiten viralización inmediata del contenido si se logra generar un producto audiovisual bajo el adecuado criterio técnico, didáctico y emocional podría abarcar estos espacios de comunicación.

Pero también el avance tecnológico ha cambiado la forma de adquirir conocimiento, en la actualidad es normal ver que las personas tienen acceso a los medios tecnológicos de calidad, optando por abrir negocios emprendedores logrando una competencia desleal en cuanto a la oferta de servicios y productos se refiere, el Diseñador Gráfico no está fuera de esta realidad. En la era del internet con un clic se abre las puertas al conocimiento, sin lugar a duda hay información de calidad, de fácil acceso a las personas, sin embargo, la academia al ser un espacio de interacción mutua permite fortalecer las destrezas, conocimiento teórico – científico y práctico bajo parámetros, exigencias de calidad que no promueve el aprendizaje empírico.

Esta creciente de profesionales ha causado una competencia desleal por cuanto no se respeta los roles del nivel técnico y el nivel que solo la academia ofrece, generando malestar en la sociedad por no cumplir los requerimientos que estos exigen, denigrando la profesión, esto ha sido causa de la baja remuneración y el desconocimiento del trabajo arduo que hace el diseñador gráfico frente a cualquier otra profesión.

El diseño en la sociedad en parte se ha visto afectada, al encontrar una serie de material gráfico gratuito, sin considerar que el diseño requiere de una investigación, observación, y análisis contextual para generar propuestas de valor en la colectividad que es reflejada en objetos que lo relacionan, por ello, el diseño es la utilización de la creatividad para comunicar.

Este análisis de las causas y efectos que han generado, permiten sustentar la existencia del siguiente problema:

¿Cómo el limitado material audiovisual causa desconocimiento en la población estudiantil sobre la importancia de la labor del diseñador gráfico?

6 OBJETIVOS

6.1 General

- Diseñar un producto audiovisual para dar a conocer la importancia de la labor del diseñador gráfico mediante una investigación aplicada.

6.2 Específicos

- Recopilar información acerca de la producción audiovisual y la importancia de la labor del Diseñador Gráfico a través de instrumentos de investigación para argumentar la fundamentación científica.
- Diagnosticar el concepto que tienen los estudiantes de la carrera acerca de la importancia de la labor del diseñador mediante una encuesta.
- Desarrollar una propuesta audiovisual que dé a conocer la importancia de la labor del Diseñador Gráfico.

7 ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 1: Actividades y sistema de tareas

Objetivos Específicos	Actividad (Tareas)	Resultado de la Actividad	Descripción de la metodología por actividad
Recopilar información acerca de la producción audiovisual y la importancia de la labor del Diseñador	Investigación en libros, internet y documentos científicos sobre la	Obtención de información que determine la producción audiovisual y la	Búsqueda bibliográfica en bibliotecas y revistas científicas como:

Gráfico a través de instrumentos de investigación para argumentar la fundamentación científica.	producción y labor del diseño gráfico. Entrevistas a diseñadores en una agencia publicitaria para conocer la labor del Diseñador Gráfico.	importancia de la labor del Diseñador.	Redalyc, Elsevier y Doaj.
Diagnosticar el concepto que tienen los estudiantes de la carrera acerca de la importancia de la labor del diseñador mediante una encuesta.	Desarrollo, aplicación, análisis e interpretación de resultados de acuerdo al instrumento desarrollado.	Análisis estadístico e Identificación del problema.	Aplicación de instrumentos de investigación.
Desarrollar una propuesta audiovisual que dé a conocer la importancia de la labor del Diseñador Gráfico.	Preproducción Realización de la idea, guion literario y técnico Producción Planificación de Rodaje Postproducción Edición del material grabado	Estructura del material audiovisual. Grabación en el escenario de los entrevistados. Material audiovisual.	Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach.

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

8 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

El diseño construye formas de representación a lo largo de la historia y muestra su evolución e identidad según los individuos, las geografías, las influencias estéticas u otras manifestaciones vinculadas a unas u otras identidades. En ocasiones se identifican con el entorno, mientras otras muestran su diferenciación a través de las formas, materiales, colores

8.1 La comunicación y los nuevos medios de comunicación

La cultura, está protagonizada por la aparición de un nuevo orden alfabético, la imagen. Más del 80% de la información que llega lo hace a través de la percepción visual y es generada a partir de un tratamiento gráfico.

A lo largo de la historia el hombre ha ideado modos e instrumentos para comunicar sus experiencias y reproducir la realidad, sirviéndose de todos los medios a su alcance, pero ha sido el uso de la imagen el de mejores resultados. Cada época se ha caracterizado por el predominio de una determinada forma de expresión ligada a los cambios tecnológicos y a los nuevos medios de comunicación. En la actualidad, la imagen audiovisual ha sobrepasado las limitaciones del lenguaje verbal, convirtiéndose en la forma específica de comunicar, variando en función del desarrollo social y sus necesidades. (Vélez, 2009, p.5)

Este es el motivo por el que se ha establecido el diálogo usuario–ordenador a través de formas gráfico, y medio de comunicación, simplificando el intercambio de información permitiendo el encuentro entre ambos. Por ello, un buen Diseño de Interfaz analizado desde perspectivas ergonómicas tendrá en cuenta las capacidades psicológicas y semiológicas del ser humano; facilitará el diálogo y la interacción hombre–ordenador.

8.2 Diseño Multimedia

El diseño multimedia es una manera de expresión mediante un material audio o visual, permitiendo transmitir un mensaje de forma interactiva mediante diferentes soportes de comunicación así lo menciona el autor:

El diseño multimedia combina los distintos soportes de la comunicación el texto, el sonido, la imagen, la fotografía, la animación gráfica y el video de una forma interactiva, creando un vínculo participativo con el usuario. Integra entonces, de manera compatible y estratégica, conceptos básicos de la comunicación, como la interactividad, junto a aspectos del diseño de la imagen en sus diversos soportes. Propone un criterio innovador para desarrollar contenidos apoyados en un dinamismo visual que capte la atención del usuario, y utiliza en su proceso de creación medios de expresión digitales con el fin de comunicar. (Navarro 2007, p.91)

El auge de la tecnología y el internet el diseño multimedia como medio innovador que integra y prepara determinadas técnicas comunicacionales creando contenidos audiovisuales de manera dinámica logrando una captación al 100% e interacción entre mensaje y usuario. En la actualidad el internet permite llegar a miles de personas alrededor del mundo.

El diseño multimedia es una herramienta efectiva para transmitir un mensaje ayudándose principalmente del diseño gráfico que es la disciplina que se encarga de ordenar la información de manera estética y legible para que capte la atención transmitiendo el significado del mensaje y que este sea recordado por los espectadores, de tal manera es sumamente efectiva para transmitir una idea en poco tiempo. (Adguer 2011, p. 2)

Adguer considera al diseño multimedia como uno de los campos de acción en los cuales el diseño gráfico fusiona su ingenio, creatividad, herramientas, conocimientos para lograr transmitir un mensaje con imagen, sonido, entre otros efectos, posee características esenciales para sus distintos ámbitos de aplicación como parte de la multimedia siendo una forma muy adecuada de captar la atención de los usuarios creando guías interactivas, donde se practique la retroalimentación. La clave de un diseño multimedia está en definir lo que se requiere transmitir, el mensaje claro, el tiempo en que se desea reproducir y quienes son los receptores, es decir, a qué público está dirigido el mensaje.

8.3 Producción Audiovisual

Producción audiovisual es la producción de contenidos para medios de comunicación audiovisuales; especialmente el cine y la televisión; independientemente del soporte utilizado (film, vídeo, vídeo digital) y del género.

La producción audiovisual es aquella producción de contenidos para medios de comunicación audiovisual; especialmente el cine y la televisión, independientemente del soporte utilizado (film, video, video digital) y del género (ficción, documental, publicidad entre otros) En relación con la creación audiovisual, el mismo que es el resultado de la combinación de varias necesidades: industriales, comerciales de entretenimiento, culturales o artísticos. (Telo, 2005, p. 69)

Otra de las concepciones sobre la producción audiovisual hace énfasis en el resultado de la combinación de varias necesidades: industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas.

El diseño audiovisual es un elemento gráfico que puede desplazarse solo o acompañado de otro elemento, pueden formar parte de un proyecto web, puede ser un complemento de un video de fondo al ritmo de una música o sencillamente forma parte de un efecto especial de una película. Son múltiples las facetas, tipologías y elementos que se emplean para dar a entender una continuidad en la imagen siempre teniendo un fin por objetivo que es comunicar. (Bauza, 2014, p. 6)

La producción audiovisual está ligada con el trabajo de difusión de anunciar en los medios de comunicación en este caso visuales como son la televisión, cine e internet, en apoyo al mundo comercial, industria o de entretenimiento para con los clientes. Para una producción audiovisual se requiere de un trabajo en equipo, organizado, lo principal es considerar un director quien va a estar encargado de la dirección en general, esta persona tiene la responsabilidad de escoger personas en cámaras, script, luces, actores y actrices entre otros elementos que se necesitare según fuera el caso.

La producción audiovisual está integrada por tres etapas como son:

- a) **Pre-Producción.** - En esta etapa se generará la idea, comprende el lapso hasta antes que inicie la grabación, es decir, incluye el guion, plan de trabajo, el reparto, storyboard, guion técnico y ciertos problemas que se generen hasta antes de empezar el rodaje.
- b) **Producción (Rodaje).** - En esta etapa se empieza a grabar guiándose en el guion técnico que se lo realizó en la pre-producción, aquí se incorpora el equipo de cámaras, técnicos, maquillistas, dirección artística, entre otros,
- c) **Post Producción (edición).** - Esta etapa es la final, aquí se reúne todo el material, selección de tomas para construir la producción que será presentada.

La postproducción engloba todas las tareas efectuadas con la señal de vídeo con posterioridad a su grabación, o sea, después, de la producción. Son procesos generalmente encaminados a mejorar y hacer más atractivo el producto final, y se integran desde la edición y la mezcla de las imágenes, a la superposición de diferentes elementos en una misma secuencia, esto es, la composición, pasando por la elaboración de complicados efectos que pueden suponer la creación e inclusión de rótulos, gráficos y animaciones en tres dimensiones.

8.4 Características de la Producción Audiovisual

Existen varias categorías de producción audiovisual, los factores que determinan el género es el contenido, tiempo de duración, medio e inversión del proyecto audiovisual. Entre ellos se encuentra: cortometraje, largometraje, documentales, series de ficción y retransmisiones en directo.

Cortometrajes

Para considerar una producción como corto es su duración. Así, según la Ley del Cine, considera un cortometraje aquella producción cinematográfica cuya duración es inferior a 60 minutos, excepto las de formato de 70 m.m.

Los cortos relatan historias, con éxito, en poco tiempo; incluso, inferiores a 1 minuto.

Largometrajes

El largometraje es aquella producción que dura más de 60 minutos. Conocido popularmente como película, para clasificar un largometraje se puede utilizar diferentes aspectos como el estilo, el tipo de audiencia o el formato utilizado.

Documentales

Es un género cinematográfico basado en el uso de imágenes, con la intención de construir una historia. Un documental no tiene límites, puede tratar cualquier tema que el director crea conveniente.

Series de ficción

Es un tipo de producción audiovisual formada por episodios que mantienen un mismo argumento o misma temática.

Retransmisiones en directo: el streaming

A este tipo de producción se le llama streaming en directo, se requiere una cámara y conexión a internet. Este método se utiliza para la retransmisión en directo de acontecimientos deportivos, rueda de prensa, cursos o cualquier cita que así lo requiera.

8.5 Documental

El documental es basado en el uso de imágenes reales, construyen una historia así lo menciona el autor Moles (1999), “El documental es una representación de la realidad, que se puede entender por representación “La producción del significado a través del lenguaje”, en este caso el lenguaje que usa en un medio audiovisual en el que se representa una en el que representa una realidad. “(P. 18), mientras que el autor Baena (1985) menciona “La investigación documental es una técnica que consiste en la selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos, de bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación e información”, (p. 72).

El documental recolecta información verídica mediante entrevistas sobre un tema específico, que será transmitido por medios audiovisuales para el aprendizaje de los usuarios que observen dicho producto.

8.6 Tipos de Documental

El documental es la expresión de un aspecto de la realidad, mostrada en forma audiovisual, así se puede encontrar varios géneros como lo menciona el autor Buchanal (2003), “Según su objetivo y el material documentado, los documentales pueden clasificarse en: Documental Científico, Natural, Periodístico, Cronista, Social, Explorador, Ficcional “(P.6) , así se puede decir que la clasificación depende a la función:

Científico: antropológica, atención a hechos contemporáneos, medicina, investigación, etc.

Natural: vida animal, vegetal, biológica, ecología, etc.

Cronista, periodístico o Social: laboral, relaciones, injusticias, etc.

Ficción o entretenimiento: Crear un objeto de carácter artístico sin las limitaciones que los géneros y convenciones narrativas o comerciales le puedan imponer.

8.7 Guion Literario

En el guion literario deben incluirse todos los contenidos que van a aparecer en el programa, aunque expuestos literariamente.

La primera etapa en la concepción de un film o programa audiovisual es la realización de un guion literario que es la narración ordenada de la historia que se desarrollará. Incluye acción, diálogos y detalles ambientales, sin indicaciones técnicas. Se plantea en una forma escrita, pero en un lenguaje visual cinematográfico y no literario. (Federico fernández Diez, 1998, pág. 246)

El guion literario contiene la información central, como una guía para los actores y actrices, basándose y partiendo del guion gráfico y el técnico. El guion literario forma parte fundamental del desarrollo del film, si está bien escrito pues todo el procedimiento fluirá de manera correcta, para escribir un guion literario se debe imaginar el caso de una persona ciega, si esta persona llega a captar la esencia del film o programa.

8.8 Storyboard (Guion Gráfico)

Es un conjunto de imágenes mostradas en secuencia, permite visualizar una animación o producción antes de comenzar a producir, es planteada con ideas principales del guion literario, dejando claro los detalles de cada escena, así lo menciona el autor:

El Storyboard o guion gráfico es una convención de diseño utilizada en televisión, cine, dibujos animados e incluso publicidad. Es la parte del proceso de preproducción en la que los artistas dibujan representaciones estilo caricaturas de cómo lucirá el anuncio (una serie de paneles que representan las tomas planificadas que finalmente se filmarán). En la publicidad, los guiones gráficos no siempre son un paso necesario, pero pueden ser útiles cuando finalmente llegas a la etapa de producción de la filmación. (Tom, 2013, p. 12)

Un guion gráfico es un conjunto de imágenes para organizar de manera previa a las estructuras y continuidad de una historia ya sea para una producción audiovisual, animación imagen en movimiento, el autor considera que los guiones pueden ser opcionales para ser empleado por el diseñador.

El guion completo es el anteproyecto de todas las actividades de diseño futuras, la creación de los gráficos y los medios que componen cada pantalla. Para realizar una aplicación multimedia se debe pensar constantemente en una concepción global, es decir, no se puede perder de vista en cada detalle de la aplicación el diseño maestro que rige la estrategia de formación. El guion de una aplicación multimedia, por definición, sólo puede elaborarse después del diseño educativo general.” (Bou, 2000, p. 256)

El guion gráfico o comúnmente conocido como storyboard es necesario dentro de una producción y unificado al guion técnico, facilitando la producción por segundo, a manera de secuencia de imágenes que permitirá tener una idea clara de lo que se podrá ver en la producción.

8.9 Guion Técnico

En este punto se debe tener en cuenta la duración del programa, que nunca debe superar los veinte minutos, y la intercalación de recursos que atraigan la atención de los telespectadores cuando la atención empiece a desviarse.

Un buen guion es la base de partida del proyecto del proceso de producción. Debe ser la base sólida, adecuado al público al que se dirige, con la duración requerida para el espacio al que se destina, expresado en la forma que mandan los estándares de presentación y que aporte todos los datos precisos para su interpretación, su producción y realización. (Fernández Diez Federico & Martínez Abadía José, 1998, p.253)

Para que una producción sea un éxito depende del guion, este serán los cimientos sobre los que se construirá la producción audiovisual, tomando en cuenta al público que va dirigido.

8.10 Elaboración del guion técnico

El guion técnico es la traducción en imágenes y sonido del guion literario.

Consiste en desglosar en dos columnas lo que se va a ver y el sonido (locución, fondo musical y efectos sonoros. El programa se subdivide en secuencias y las secuencias en planos. Además, se incluirán conexión de los distintos planos mediante cortes, fundidos en negro, encadenados o filmación. Cuanto más preparada y elaborada menos las complicaciones. (Hinojosa, 2005, p.8)

Se considera una serie de condicionamientos tanto espaciales como temporales. El primero será el del montaje ya que, se va a editar posteriormente, no se tendrá que realizar la grabación cronológicamente, sino optimizando los desplazamientos siguiendo un orden lógico.

8.11 Narrativa Audiovisual

Es un lenguaje que utiliza los recursos para acercar la realidad al cine, permitiendo al espectador desarrollar su imaginación así lo menciona el autor:

La posibilidad de mezclar lo audiovisual con estructuras hipertextuales para obtener una narrativa interactiva, el cine ha consolidado sus posibilidades narrativas originales; la televisión, el vídeo y el multimedia han absorbido estos conocimientos y hacen uso de ellos para crear nuevas oportunidades y metodologías en la construcción de los discursos audiovisuales y de los discursos en hipertexto. Todos los medios de comunicación, bajo el manto de la edición, acabase encontrando en las estructuras de la dramatización, pues el trabajo de articulación produce el discurso con sus tiempos y sus espacios. (Freitas, 2010, p. 25)

Mientras el autor Sánchez (2012), menciona: “La narrativa audiovisual es aquella acción que se propone hacer o desarrollar un relato tomando recursos y procedimientos para crear una historia, esto se puede visualizar en algunos comerciales.” (p. 17). Es una técnica para crear historias para ser visualizadas de uso comercial e informativo. Trata la narrativa de cualquiera de los medios (radial, televisivo o cine) acorde a la necesidad del proyecto que se exponga de manera interactiva, permitiendo que las imágenes tengan sonidos y efectos propios como construcción de nuevas metodologías.

8.12 Motion Graphics

Motion graphics son gráficos en movimiento, en realidad es una animación digital creada en dos dimensiones y que da la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografía, tipografía, gama cromática y diseños al igual que una animación gráfica multimedia en movimiento. Por lo general para la realización de motion graphic utiliza el software After effects que es un mundo que se encuentra con innovadoras herramientas de composición y animación, las cuales pueden crear comunicaciones de gran impacto al combinar imágenes en movimiento y fijas, gráficos y texto en espacio de 2D o 3D.

8.13 Fotografía digital

André Bazin, pionero de las perspectivas posestructuralistas en el análisis de la significación de la fotografía, en “Ontología de la imagen fotográfica”, expresa:

“La objetividad de la fotografía le confiere un poder de credibilidad ausente en toda obra pictórica. Cual quiera que sea las objeciones de nuestro espíritu crítico, estar obligados a creer en la existencia del objeto representado, es decir,

vuelto presente en el tiempo y en el espacio. La fotografía tiene el beneficio de una transferencia de realidad de la cosa sobre su reproducción”. (Lydia, 2007, p.11)

En la fotografía, el mensaje denotado, al ser absolutamente analógico, es decir privado de un código, es además continuo, y no tiene objeto intentar hallar las unidades significantes del primer mensaje; por el contrario, el mensaje connotado comprende efectivamente un plano de la expresión y un plano del contenido.

8.14 Diseño

El Diseño está inmerso en cada situación de la vida, de una manera directa con el individuo es así que según Frascara (2012). Menciona “El diseño es una actividad humana volitiva, una actividad abstracta que implica programar, proyectar, coordinar una larga lista de factores materiales y humanos, traducir lo invisible en visible”. (p. 42)

El diseño una actividad abstracta e involuntaria del ser humano ayuda a proyectar las ideas, pensamientos hacia el exterior emitiendo una comunicación.

8.15 Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico una herramienta útil en el mundo actual facilitando la publicidad de productos, sin embargo, el diseño gráfico es:

La acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas por los medios industriales y las cuales están destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. En él se reconoce la tarea del diseñador gráfico es la de proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden y en cualquier sector de la sociedad. (Frascara, 1996, pág. 8)

Según el concepto de Frascara menciona a una idea, plan y una ejecución, tres aspectos fundamentales dentro del diseño que permiten crear, claramente, este autor verifica que un diseño no nace de la nada pues previamente se requiere de una planificación, investigación, estructura definida, es un proceso para generar soluciones a los problemas que la sociedad

requiera. El profesional en Diseño es una persona creativa y por ende resolverá los inconvenientes de la mejor manera posible.

El autor Wong (1993) menciona: “El Diseño Gráfico es una disciplina proyectual en el área de la comunicación visual. Posibilita la expresión mediante imágenes que persiguen un alto nivel estético, adecuado a las restricciones que imponen medios y usos”. (pág. 36) Este autor indica que es una disciplina, es decir, el diseñador requiere métodos para lograr cubrir necesidades de comunicación por medio de imágenes con alto nivel estético que denota la diferencia entre un trabajo de diseño gráfico y una imagen común.

El Diseñador gráfico trabaja en la interpretación, ordenamiento y la presentación visual del mensaje, como especialista en comunicación visual, su trabajo se interrelaciona con todo el ciclo comunicacional que se orienta a la acción de crear contenido, considerando aspectos como: el problema, objetivos, concepción visualización y producción.

El diseñador organiza la investigación, juicio y ejecución por medio de la información o de expertos acorde con el requerimiento de los trabajos.

Es necesario mencionar los elementos que constituyen al Diseño Gráfico, mismo que se relacionan funcionalmente entre sí como son:

- Elementos conceptuales: Punto, línea, plano, volumen
- Elementos visuales: Forma, medida, color, textura
- Elementos de relación: dirección, posición, espacio, gravedad
- Elementos prácticos: representación, significado, función

En este marco de lo que respecta el Diseño Gráfico es necesario resaltar que este como ya se ha establecido en los contextos anteriores se encuentra vinculado al enfoque de la comunicación y redacción.

Dentro de lo manifestado se concluye que el trabajo de un diseño requiere de la integración de un equipo de y trabajo relacionado al proyecto a desarrollar.

8.16 Antecedentes del Diseño en el Ecuador

El origen del Diseño Gráfico en el Ecuador, se considera su comienzo en la sociedad mundial para luego de ello considerar su inclusión en el país.

Los orígenes del diseño se dan cuando en el hombre surge la inquietud por transformar la naturaleza con el objetivo de hacerla útil y funcional para su vida. Es así que el diseño es parte de la historia del hombre, puesto que forma parte integral de su vida cotidiana, por ejemplo, en la arquitectura (diseño de espacios), en los objetos (diseño industrial) y en la comunicación visual (diseño gráfico). Esto se puede ver en el desarrollo social y cultural por el que ha pasado la historia de la humanidad, donde el diseño ha sido protagonista. Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890. (COSTA, 2003)

El diseño con el hombre tiene una relación desde los orígenes así costa lo menciona mientras que los autores mencionan:

El Diseño Gráfico en Ecuador, que tiene antecedentes en los ideogramas, gráficos y símbolos de culturas aborígenes y en el posterior desarrollo de la imprenta, parte de 1980, época en que el diseño se desarrolla como disciplina profesional, que despunta como una actividad reconocida, aparece como una actividad aislada en la década de los 60, pero es a partir del boom petrolero, que comienza su desarrollo y su presencia cada vez más importante en las actividades comunicacionales. En la década de los ochenta como respuesta a la pujante actividad comercial del país, aparecen las primeras escuelas e institutos dedicados a formar diseñadores, en 1989 se crea la primera Asociación de Diseñadores Gráficos. Por estas fechas se registran unas pocas publicaciones sobre diseño, pero no existe ninguna que se refiera a la historia del diseño como tal. (Calisto María & Calderón Gisela, 2014.)

Costa expone al diseño de diferentes maneras siendo que está vinculado desde los inicios de la humanidad y en cada ámbito, explicando al boom del petróleo y las exportaciones que abrieron al mercado internacional es como se realizó en cierta manera al profesional en Diseño Gráfico en el Ecuador pues las necesidades de comunicar de una forma adecuada con otros países y el desarrollo de la tecnología ha fortalecido la parte creativa de los diseñadores, de esta manera tienen herramientas para competir con los altos estándares del mercado internacional.

8.17 El diseño Gráfico en la sociedad

Según Moreno de las Casas el diseño tiene un rol importante dentro de una sociedad ya que será el espejo que refleje la cultura de cada sociedad, pues entre diseñadores va a ser diferente la contextualización la razón está en el entorno que los rodea y las culturas a los que ellos representan, el diseñador debe representar su cultura y defender los rasgos que presentan, de esta manera lograron ser reconocidos los antepasados, ellos expresaron la feminidad de una mujer en vasija, y así hay una infinidad de ejemplos.

El diseño gráfico traspasa fronteras del tiempo, es decir como la percha o en la pared de un local, continúa comunicando, posee un significado y está dirigido a un público dejando una huella en la historia para que futuras generaciones lo recuerden.

8.18 Diseñador gráfico

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados.

Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce con el nombre de diseño en comunicación visual, debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no sólo los impresos. (Generated, 2016, p.4)

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor.

8.19 Desempeño laboral y habilidades

Hoy en día, gran parte del trabajo de los diseñadores gráficos es asistido por herramientas digitales. El diseño gráfico se ha transformado enormemente por causa de los ordenadores.

Los ordenadores se han transformado en herramientas imprescindibles y, con la aparición del hipertexto y la web, sus funciones se han extendido como medio de comunicación. Además, la tecnología también se ha hecho notar con el auge del teletrabajo y en especial del crowdsourcing o tercerización masiva, ha comenzado a intervenir en las modalidades de trabajo. Este cambio ha incrementado la necesidad de reflexionar sobre tiempo, movimiento e interactividad. (Generated, 2016, p.18)

La práctica profesional de diseño no ha tenido cambios esenciales. Mientras que las formas de producción han cambiado y los canales de comunicación se han extendido, los conceptos fundamentales que permiten entender la comunicación humana continúan siendo los mismos.

8.20 Diseñador editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico y del diseño de la información que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos.

Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Se busca lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación. El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento -mediados del siglo XV- con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural. En la Antigüedad y en el Medioevo las grandes

limitaciones tecnológicas para reproducir textos hacían que las publicaciones llegaran a pocas personas, con la invención de la imprenta, la reproducción de textos en serie aumentó enormemente, permitiendo difundir la cultura escrita entre un público mucho más amplio. (Rosas, 2012, p. 5)

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido.

9 PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ¿Cuáles son las características de un producto audiovisual que pueda dar a conocer la importancia de la labor del diseñador gráfico en la comunidad estudiantil?
- ¿Cómo el desconocimiento de la labor que ejerce el Diseñador Gráfico incide en la deserción de los estudiantes?
- De qué manera un material audiovisual ayuda a conocer la importancia de la labor del diseñador gráfico en los estudiantes.

10 METODOLOGÍAS

El método de investigación, desempeña un rol fundamental dentro del desarrollo del proyecto ya que acoplarse de una manera correcta, estos métodos se complementarán entre sí, obteniendo una relación en la información considerada, parte esencial en el proceso de exploración para alcanzar la meta propuesta.

10.1 Métodos de investigación

10.1.1 Método analítico y sintético

Mediante el método analítico y sintético, se comenzará a partir de la descomposición de los objetivos, buscando causas y efectos que conlleva al desconocimiento de los estudiantes de

los primeros y segundos ciclos de la Universidad Técnica de Cotopaxi, de esta forma el producto audiovisual buscará dar a conocer la labor que ejerce el Diseñador Gráfico.

10.2 Tipos de investigación

10.2.1 Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica será citada en el desarrollo del proyecto con el objetivo de documentar, analizar e identificar la información pertinente al objeto de estudio, con el propósito de fortalecer la investigación y los ítems tratados; siempre que se base en documentos científicos que contengan información sobre la importancia laboral del diseñador gráfico, facilitando la justificación del presente proyecto.

10.2.2 Investigación de campo

La investigación de campo basada en la recolección de datos mediante la encuesta permitirá obtener información verídica y real de los conocimientos de los estudiantes de los primeros ciclos, segundo de la labor que ejerce el diseñador gráfico facilitando el aporte en la producción audiovisual.

10.2.3 Investigación Cualitativa

Este proyecto tiene investigación cualitativa, mediante la técnica de la observación se realiza registros narrativos sobre la conceptualización del Diseñador Gráfico y las encuestas facilitará un diagnóstico sobre el problema a tratar. La investigación cualitativa trata de identificar la realidad sobre el desconocimiento de la labor del Diseñador Gráfico, su sistema de relaciones y su estructura dinámica en los estudiantes.

10.3 Técnicas de la investigación

10.3.1 Observación

La técnica de observación complementará la explicación sobre las circunstancias que los estudiantes de primero y segundo ciclo enfrentan a diario, causas, efectos de la deserción estudiantil para fortalecer el producto audiovisual.

10.3.2 La encuesta

La encuesta confirma la información sobre la conceptualización del diseño que tienen los ciclos de primero y segundo, mediante el análisis estadístico de las gráficas representadas.

10.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Para realizar el cálculo de tamaño de muestra se ha considerado a los estudiantes del primero y segundo ciclos de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la carrera de Diseño Gráfico.

Tabla 2: Estudiantes de primero y segundo

Total estudiantes campus San Felipe período octubre 2016 marzo 2017 de los ciclos primero y segundo de la carrera de diseño gráfico	PRIMERO	SEGUNDO	TOTAL
	66	88	154

Fuente: Coordinación de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Fórmula de Muestra

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q}{(e)^2}$$

Nivel de confianza 90% $Z=1,64$

$e=0,05$

$p=proporción$

$P+q=1$ $q=1-p$

$q= 1-0,05 = 0,5$

$q=0,05$

$$e=0,05 \quad n = \frac{(1,64)^2 \cdot (0,5)^3 \cdot (0,5)^3}{(0,05)^2}$$

$$N=154 \quad n = \frac{(1,64)^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{(0,05)^2}$$

$O=0,5$

$$z= 1,64 \quad n = \frac{1,64^2}{0,05^2}$$

$$Z=1,640 \quad n = 98$$

Con este cálculo se determina el tamaño de muestra que es de 98 personas que pertenecen a los ciclos de primero y segundo de la carrera de Diseño Gráfico.

11 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

11.1 Análisis de los resultados

Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros y segundos ciclos de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Objetivo: Conocer el criterio de la conceptualización que tienen del Diseñador Gráfico para la implementación de material audiovisual que visualice la labor que ejerce el Diseñador en la sociedad.

1. ¿Qué es para usted Diseño Gráfico?

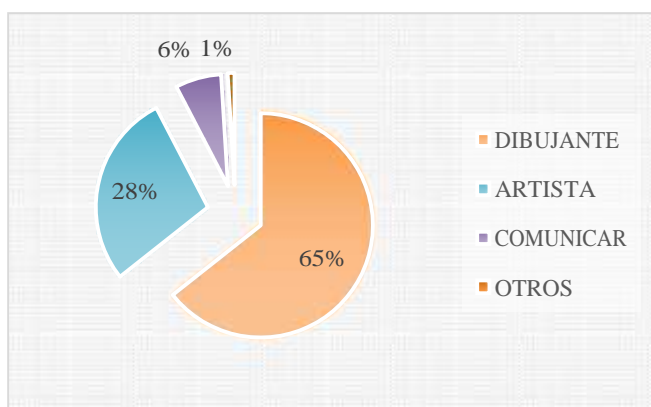
Tabla 3: Diseño gráfico

Nº	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Dibujos	64	65 %
2	Artista	27	28 %
3	Comunicar	6	6 %
4	Otros	1	1%
Total		98	100%

Fuente: Estudiantes de los primeros y segundos de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 1: Labor del Diseñador



Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 65% que correspondiente a 64 estudiantes de primero y segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico, señalan al diseñador como un dibujante, mientras el 28% considera que es un artista sin olvidar que el 6% restante apunta a que es un comunicador. Se observa que los estudiantes piensan que en el transcurso de su formación universitaria pasarán realizando dibujos a manera de artista, cuan erróneo se describe el perfil del diseñador gráfico, puesto que un artista expresa lo que siente, por otro lado, un diseñador persuade al usuario es decir no expresa lo que siente; al contrario, desarrolla lo que los usuarios desean ver.

2. ¿El Diseño Gráfico es una...?

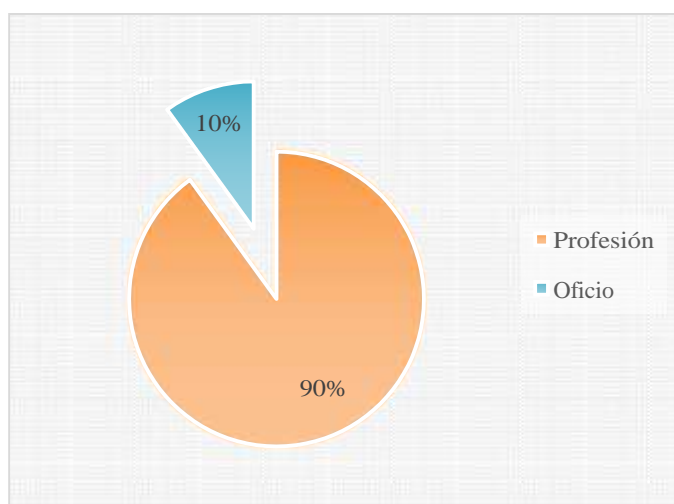
Tabla 4: Profesión / Oficio

Nº	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Profesión	88	90 %
2	Oficio	10	10 %
Total		98	100%

Fuente: Estudiantes de los primeros y segundos de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 2: Profesión / oficio



Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 90% que correspondiente a 88 estudiantes consideran que es una profesión, sin embargo, un 10% señalan al diseño gráfico como un oficio. Esto quiere decir que, se puede aprender de forma empírica, porcentaje que influye de manera negativa en la imagen del diseñador como profesional.

3. ¿Conoce la labor que ejerce el diseñador gráfico en la sociedad?

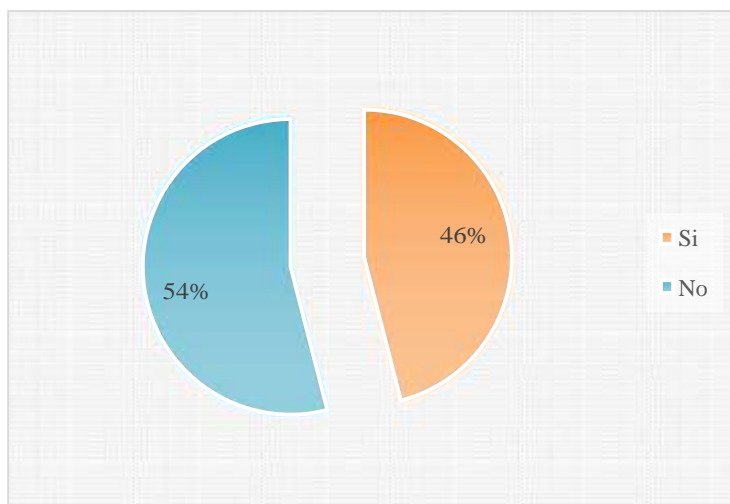
Tabla 5: Labor del diseñador

Nº	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	45	46 %
2	No	53	54 %
Total		98	100%

Fuente: Estudiantes de los primeros y segundos de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 3: Labor del Diseñador en la sociedad



Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 46% de estudiantes encuestados de primero y segundo de la carrera de diseño gráfico menciona saber el trabajo que ejerce un diseñador gráfico en la sociedad, mientras que el 54% desconoce sobre el desempeño laboral. Por ello, es necesario producir un video audiovisual para difundir el papel del diseñador como profesional.

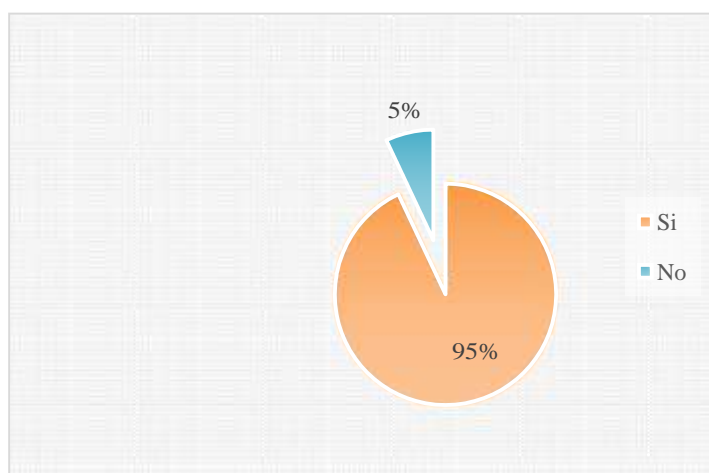
4. ¿Usted ha realizado diseños de: afiches, tarjetas u algún otro documento?

Tabla 6: Trabajos realizados

Nº	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	5	5 %
2	No	93	95%
Total		98	100%

Fuente: Estudiantes de los primeros y segundos de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 4: Trabajos Realizados

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 95% que correspondiente a 93 estudiantes de primero y segundo ciclo de la carrera de diseño gráfico, señalan que han realizado algún tipo de trabajo en relación al trabajo del diseñador gráfico, sin embargo, un 5% no ha realizado ningún tipo de trabajo. Por ello, han optado en prepararse en la materia con el propósito de no continuar realizando trabajos de manera empírica; por ende, la sociedad desconoce de profesionales en la rama.

5. ¿Para sus trabajos anteriormente realizados que tipo de software a utilizado?

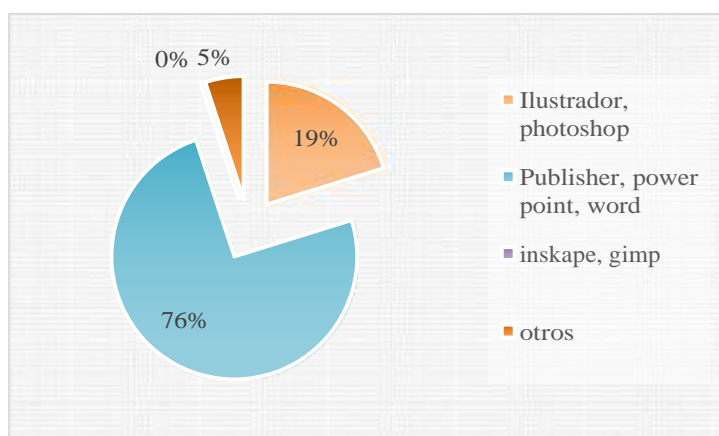
Tabla 7: Software utilizado

Nº	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Ilustrador, Photoshop	19	19 %
2	Inskape, gimp	0	0 %
3	Publisher, power point, Word	74	76 %
4	Otros	5	5 %
Total		98	100%

Fuente: Estudiantes de los primeros y segundos de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 5: Software utilizado



Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 19% de estudiantes de primero y segundo ciclo señalan que el diseñador utiliza el programa Ilustrador y photoshop, el 76% Publisher, power point, Word y tan solo el 5% señala el uso de otro software. Por ello, se determina que no utilizan software especializado de diseño, por el contrario usan software común que les facilite el proceso.

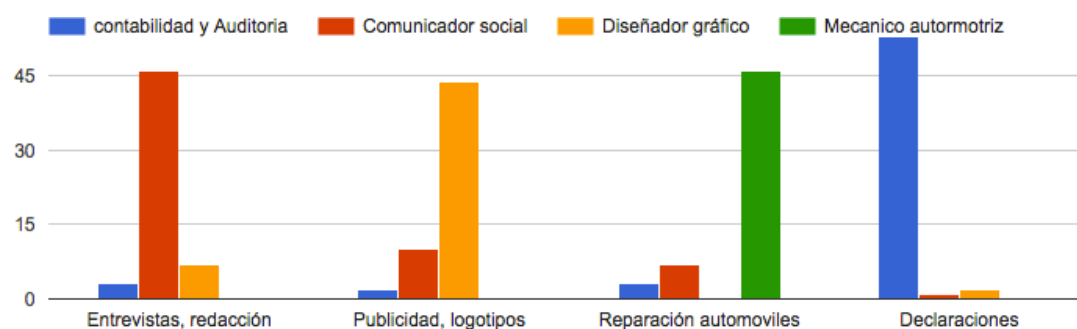
6. ¿Relacione los servicios con las profesiones?

Tabla 8: Relación de servicios

Nº	Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
1	Contabilidad y Auditoría, declaraciones	50	50%
2	Comunicador social, redacción entrevistas	45	45%
3	Diseñador Gráfico, publicidad	40	40%
4	Mecánico automotriz, reparación de automóviles	46	46%
5	Contabilidad y Auditoría, entrevistas, redacción	5	5%
6	Contabilidad y Auditoría, reparación de automóviles	5	5%
7	Comunicador social, publicidad	5	5%
8	Comunicador social, reparación automóviles	10	10%
9	Comunicador social, declaraciones	5	5%
10	Contabilidad y Auditoría, publicidad y logos	5	5%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 6: Relaciones con servicios

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 44% ubica al diseñador gráfico con los servicios que presta de publicidad sin embargo tomar en cuenta que también existe el 13% que lo relacionan con servicios relacionados a entrevistas y redacción. Entre tantas profesiones que existe el panorama aún se encuentra claro de los servicios que cada profesión ofrece, mientras que en los servicios que ofrece el diseñador tiende a confundirlo entre un comunicador social, es evidente que se necesita una rápida socialización del campo ocupacional del profesional.

7. ¿Conocía que en la Universidad Técnica de Cotopaxi existe la carrera de Diseño Gráfico?

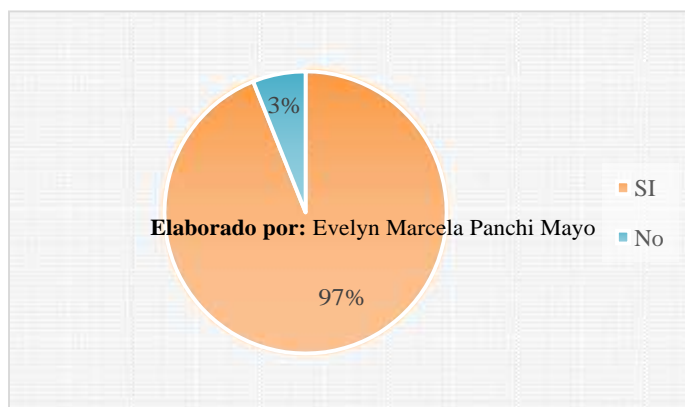
Tabla 9: Grado de conocimiento

Nº	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	95	97 %
2	No	3	3 %
Total		98	100%

Fuente: Estudiantes de los primeros y segundos de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 7: Grado de conocimiento



Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 97% que correspondiente a 95 alumnos de la Universidad Técnica de Cotopaxi conoce que existe esta carrera en esta institución de educación superior; sin embargo, un 3% desconoce de su existencia. Considerando que la carrera cuenta con software apropiado de diseño, talleres, laboratorios y docentes capacitados garantizando un aprendizaje de calidad.

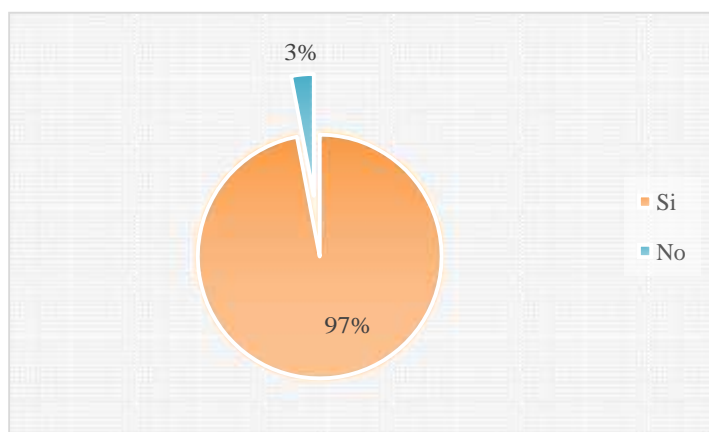
8. ¿Desea que se difunda la carrera de Diseño Gráfico?

Tabla 10: Difusión de la carrera

Nº	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	95	97 %
2	No	3	3%
Total		98	100%

Fuente: Estudiantes de los primeros y segundos de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 8: Difusión de la carrera

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 97% de estudiantes encuestados de la carrera de diseño gráfico señalan que es una buena opción de difusión de la carrera mediante un producto audiovisual; mientras un 3% consideran que no es un buen medio. Por ello es factible diseñar un producto audiovisual para dar a conocer la importancia de la labor del diseñador gráfico en la sociedad.

9. ¿El producto para revalorizar al diseñador gráfico desearía que sea?

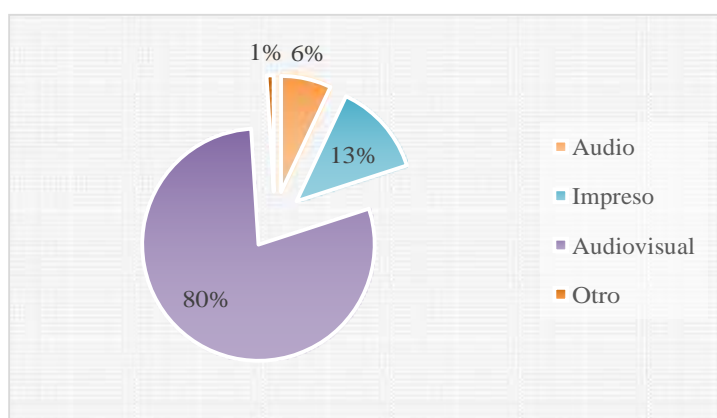
Tabla 11: Medios de difusión

Nº	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Audio	6	6,12%
2	Impreso	13	13,26%
3	Audiovisual	78	79,59%
4	Otro	1	1%
Total		98	100%

Fuente: Estudiantes de los primeros y segundos de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 9: Medios de difusión



Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 80% de estudiantes que cursan primero y segundo ciclo de la carrera de diseño gráfico, señalan que desean ver un producto audiovisual que revalorice la importancia del diseñador en la sociedad; sin embargo, un 13% apunta al medio impreso como una buena alternativa sin olvidar que el 6% restante de los encuestados consideran el audio y tan solo un 1% desean que se difunda en otro. Por ello, se considera al medio audiovisual como la alternativa de difusión.

10. ¿Qué es lo que desea ver en el producto?

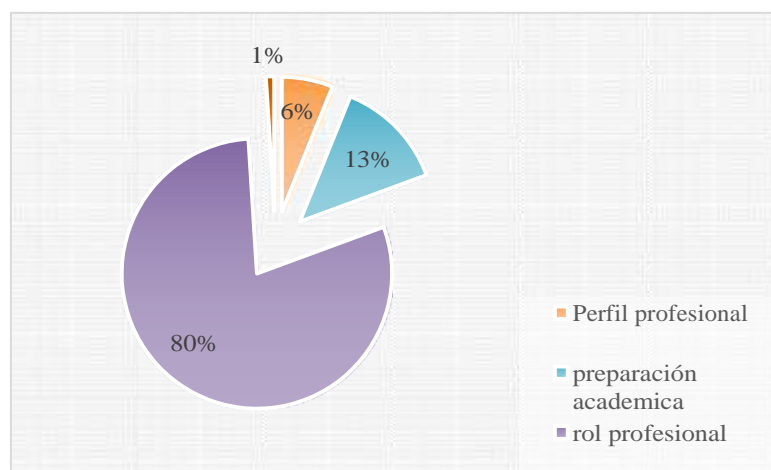
Tabla 12: Producto

Nº	INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Perfil profesional	6	6,12%
2	Preparación académica	13	13,26%
3	Rol profesional	78	79,59%
4	Otro	1	1%
	total	98	100%

Fuente: Estudiantes de los primeros y segundos de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 10: Producto



Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestados el 80% de los estudiantes de la carrera de diseño gráfico de primero y segundo ciclo desean ver el rol como profesional mientras que el 13% desean observar la preparación académica; mientras, el 6% el perfil profesional y un 1% desean ver otra situación que realiza el diseñador. Por ende, se considera difundir en el producto audiovisual el rol del diseñador gráfico como profesional.

11.2 Análisis General

- Según las encuestas los estudiantes de los primeros y segundos ciclos tienen una idea errónea acerca de la labor del Diseñador Gráfico; tienden a confundirlo con un artista, desconociendo la importancia que ejerce en el campo ocupacional y la sociedad. Los jóvenes proponen que la difusión se la realice utilizando un medio audiovisual en el que puedan observar el rol profesional y su desempeño en una agencia publicitaria.
- Las encuestas fueron dirigidas a estudiantes que cursan los primeros y segundos ciclos de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado, por ende, consideran que las herramientas que facilitan el diseño es el paquete de office, esta idea está equivocada ya que este tipo de software tiene plantillas prediseñadas limitando la creatividad del Diseñador Gráfico.
- Existe una limitada difusión sobre la carrera de diseño gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, por ello, los estudiantes afirman que es necesario ampliar el conocimiento de la profesión utilizando medios de difusión actual que el joven pueda tener fácil acceso, es considerado utilizar un medio audiovisual.

12 PROPUESTA CREATIVA

Para la realización de este proyecto, lo principal es la idea. La propuesta consta de tres fases que reflejen la labor del diseñador gráfico abarcando los temas de origen del Diseño Gráfico en el Ecuador, el proceso creativo del ilustrador y el trabajo en una agencia.

12.1 Objetivo General:

- Diseñar material audiovisual para dar a conocer la importancia de la labor del diseñador gráfico mediante el proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach.

12.2 Objetivos Específicos:

- Definir el proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach.
- Determinar la construcción del guion literario, técnico, plan de rodaje.

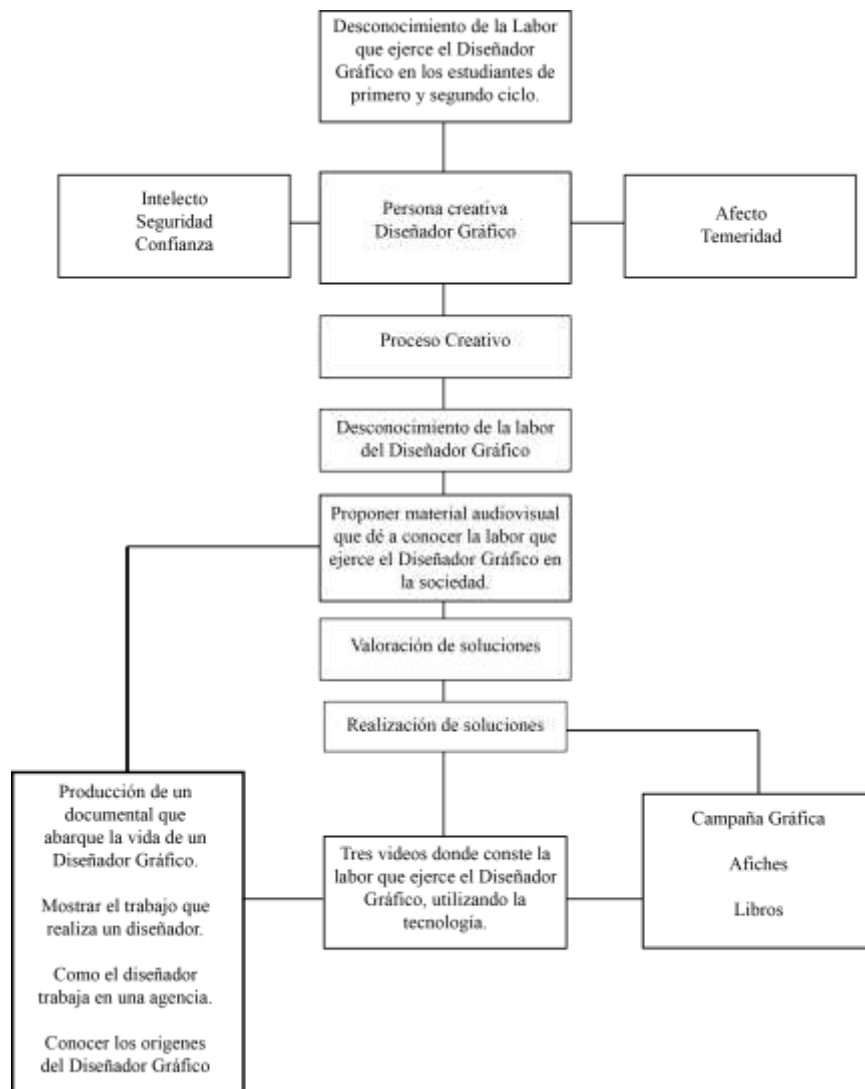
- Efectuar la grabación del material audiovisual mediante las técnicas grabación como planos, ubicación de cámaras.
- Editar el material audiovisual mediante la utilización de los diferentes softwares.

123 Metodología del Diseño:

El proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach define el problema que se expresa verbal y visualmente valorando, clasificando los factores que intervienen en la posible solución.

La elaboración de ideas implica definir diversas posibilidades para resolver un problema es necesario se dibujen bocetos o se construyan modelos de prueba de las soluciones pensadas.

Gráfico 11: Metodología del Diseño



Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

12.4 Pasos para la preproducción

12.4.1 Video 1 - Idea

Describir los antecedentes del Diseño Gráfico mediante un Draw my life.

12.4.2 Video 1 - Guion Literario

El origen del Diseño Gráfico en el Ecuador, se considera su comienzo en la sociedad mundial para luego de ello considerar su inclusión en el país.

Los orígenes del diseño se dan cuando en el hombre surge la inquietud por transformar la naturaleza con el objetivo de hacerla útil y funcional para su vida. Es así que el diseño es parte de la historia del hombre, puesto que forma parte integral de su vida cotidiana, por ejemplo, en la arquitectura diseño de espacios, en los objetos diseño industrial y en la comunicación visual diseño gráfico. Esto se puede ver en el desarrollo social y cultural por el que ha pasado la historia de la humanidad, donde el diseño ha sido protagonista. Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria.



El Diseño Gráfico en Ecuador, que tiene antecedentes en los ideogramas, gráficos y símbolos de culturas aborígenes y en el posterior desarrollo de la imprenta, parte de 1980, época en que el diseño se desarrolla como disciplina profesional, que despunta como una actividad reconocida, aparece como una actividad aislada en la década de los 60, pero es a partir del boom petrolero, que comienza su desarrollo y su presencia cada vez más importante en las actividades comunicacionales. En la década de los ochenta como respuesta a la pujante actividad comercial del país, aparecen las primeras escuelas e institutos dedicados a formar diseñadores, en 1989 se crea la primera Asociación de Diseñadores Gráficos. Por estas fechas se registran unas pocas publicaciones sobre diseño, pero no existe ninguna que se refiera a la historia del diseño como tal.




El diseño de diferentes maneras siendo que está vinculado desde los inicios de la humanidad y en cada ámbito, explicando al boom del petróleo y las exportaciones que



abrieron al mercado internacional es como se realizó en cierta manera al profesional en Diseño Gráfico en el Ecuador pues las necesidades de comunicar de una forma adecuada con otros países y el desarrollo de la tecnología a fortalecido la parte creativa de los diseñadores, de esta manera tienen herramientas para competir con los altos estándares del mercado internacional.


12.4.3 Video 1 - Guion Técnico

Tabla 13: Guion Técnico I

Escena	Plano	Ángulo de Cámara	Acción	Personaje	Diálogo	Sonido	Tiempo
	General	Picado	Persona talando un árbol para hacer un lápiz	Persona	Los orígenes del diseño se dan cuando en el hombre surge la inquietud por transformar la naturaleza con el objetivo de hacerla útil y funcional para su vida	Voz en off Música ambiente	8s
	General	Picado	Diseño de espacios Diseño de productos Diseño Gráfico	Persona	Es así que el diseño es parte de la historia del hombre, puesto que forma parte integral de su vida cotidiana, por ejemplo, en la arquitectura diseño de espacios, en los objetos diseño industrial y en la comunicación visual diseño gráfico.	Voz en off Música ambiente	6s.

	General	Picado	Pinturas Rupestres	Hombre caverna	<p>Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. C.</p>	<p>Voz en off</p> <p>Música ambiente</p>	7s
	General	Picado	Evolución del trabajo	Hombre caverna y actual	<p>Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria.</p>	<p>Voz en off</p> <p>Música ambiente</p>	6s.
	General	Picado	El diseño en el Ecuador ideogramas.	Mapa	<p>El Diseño Gráfico en Ecuador, que tiene antecedentes en los ideogramas, gráficos y símbolos de culturas aborígenes</p>	<p>Voz en off</p> <p>Música ambiente</p>	8s.

	General	Picado	La imprenta en el Ecuador	Mapa	En el posterior desarrollo de la imprenta, parte de 1980, época en que el diseño se desarrolla como disciplina profesional, que despunta como una actividad reconocida.	Voz en off Música ambiente	5s.
	General	Picado	El boom Petrolero	Petróleo	a partir del boom petrolero, que comienza su desarrollo y su presencia cada vez más importante en las actividades comunicacionales	Voz en off Música ambiente	7s.
	General	Picado	Nacimiento de escuelas, organizaciones y publicaciones sobre Diseño	Organizaciones	En la década de los ochenta como respuesta a la pujante actividad comercial del país, aparecen las primeras escuelas e institutos dedicados a formar diseñadores, en 1989 se crea la primera Asociación de Diseñadores Gráficos.	Voz en off Música ambiente	6s.

					Por estas fechas se registran unas pocas publicaciones sobre diseño, pero no existe ninguna que se refiera a la historia del diseño como tal.		
	General	Picado	Antiguamente el Diseño y actualmente	Artista Diseñador	las necesidades de comunicar de una forma adecuada con otros países y el desarrollo de la tecnología a fortalecido la parte creativa de los diseñadores, de esta manera tienen herramientas para competir con los altos estándares del mercado internacional	Voz en off Música ambiente	5s.

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

12.4.4 Video 2 - Idea

Mostrar el inicio del Diseño Gráfico y el proceso creativo que tiene un ilustrador.

12.4.5 Video 2 – Guion Literario

¿Qué es la Ilustración?

Ilustración por un lado es la acción de plasmar, ejemplificar o hacer atractivo lo expuesto.

Presentación del portafolio del entrevistado Geovanny Chamba, que trabaja en la agencia publicitaria Annie Hall, tiene un curriculum amplio ha trabajado en empresas nacionales como internacionales, participando en varios proyectos.

¿Qué es el diseño para Gachy?

El diseño es una base fundamental para saber cómo hacer las cosas con criterio.

Proceso creativo de la Ilustración

Lo primero es la idea, porque si tú no tienes claro de la idea no puedes ponerte hacer un arte ya porque lo tienes y lo quieres hacer que es lo que tu imagen, tu ilustración diga, las expresiones si estas creando un personaje o un paisaje, que es lo que tu arte tu obra diga, si haces un paisaje quieres que la gente sienta la paz, sienta el bullicioso de la ciudad, si es un personaje quieres que ese personaje sea confiable o un villano, todas esas cosas tienes que saber y tenerlas muy claro. Luego de que tienes la idea muy clara de lo que quieres hacer tienes que saber cómo y para qué lo vas hacer en este punto siempre es bueno buscar referencias. Buscar referencias no significa coger una imagen y copiarla, buscar referencias significa tomar poses, paleta de color, porque la gente quiere salir y dibujar lo primero que venga a la mente y eso no es así, muchas veces puedes simplificar una pose, estilizar, aumentar distorsionar y crear muchos tipos de técnicas que ayuden a tu diseño, al final hacer un acabado que sea bueno pero siempre conociendo tus limitaciones si puedes hacerlo en 3d o en 2d hazlo lo importante es saber tus fortalezas para crear un producto de calidad.

Muchos creen que saben dibujar cuando ya realizan dibujos de anime yo también pensaba eso hasta que me enfrente al mundo laboral, algunos clientes te dicen si que hagas una naranja, que es cool y que su nombre es Pedro y te dan el detalle de la personalidad y ahí tú no puedes dibujar una forma humanoide tienes que buscar la forma de la naranja su textura, si te dicen que son una uvas una alienígena que vende lecha y tienes que saber cómo enfrentar a cada uno de los problemas que te pide tus clientes.

Reel de Trabajos de Geovanny Chamba conocido en el mundo laboral como Gachy.

12.4.6 Video 2 – Guion Técnico

Tabla 14: Guion Técnico II

Escena	Plano	Ángulo de Cámara	Acción	Personaje	Diálogo	Sonido	Tiempo
1	General	Frontal	Ilustración	Dibujo	¿Qué es el diseño?	Voz en off	6s.
2			Imágenes de portafolio de gachy			Musica ambiental	8s
3	General	Frontal	Persona hablando	Geovanny Chamba	Presentación	Voz en off	36s.
4	General	Picado	Animación de Gachy		Trabajo de Gachy	Voz en off	10s.
5	General	Frontal	Gachy Hablando	Geovanny Chamba	¿Qué es el diseño para Gachy?	Voz en off	6s.
6	General	Frontal	Animación de bocetos	Geovanny chamba	Explicar la idea	Voz en off	38s.
7	General	Frontal	Varias imágenes que muestran el proceso creativo como son los gestos de personajes, etc.	Geovanny chamba	Procesos creativos	Voz en off	58s.
8	General	Frontal	Ilustración de un personaje		Vectorización de un personaje de papa Jhon's	Voz en off	39s.
9	General	Frontal			Reel de Trabajos importantes de Gachy	Musica ambiental	30s.

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

12.4.7 Video 3 - Idea

Exponer el trabajo en equipo que realizan los diseñadores gráficos para la sociedad.

12.4.8 Video 3 – Guion Literario

Varias Tomas de la Agencia Publicitaria.

Entrevistado 2 Jimmy López

Presentación del portafolio de Jimmy López

Jimmy López es ilustrador y director de arte en Annie Hall Producciones, las áreas de él son el manejo de áreas de comunicación interna de ciertas empresas como son Banco del Pichincha, koala y Direct TV.

Entrevistado 3 Alejandro León

Presentación de Alejandro León director creativo de Annie Hall Producciones S.A.

Reel de trabajos de Alejandro León

Alejandro León menciona que el Diseño Gráfico es una forma de arte que se involucra de la manera en negocio que trabaja que es la publicidad.

Jimmy López le gusta transmitir las ideas, el diseño es una herramienta útil que le permite transmitir puede mostrar las ideas, planificación y es su manera de vivir.

Desde pequeño le gusto ilustrar, en paint el realizaba afiches y pequeños trabajos, antes del internet el buscaba referencias en revistas., revisar referencias.

Alejandro León menciona que es importante respetar los procesos, que cada persona tenga clara su función dentro de cada campaña, es necesario buscar referencias casos de éxito para ilustrar lo que el cliente quiere a lo que nosotros vamos a finalmente terminar haciendo, nunca quedarse con la primera idea, la primera idea nunca es la mejor puede ser buena y de ahí salir muchas cosas pero siempre es rebuscar en la casa de cada uno

rebuscar la mejor idea y trabajar en conjunto con tu equipo creativo de cómo potenciar esa idea dependiendo de la especialidad de cada persona.

Dentro de mi área lo que hago es bajar el guion la idea y en el trabajo conjunto con el director de arte él lo convierte a imágenes.

Jimmy López incentiva al aprendizaje, nunca dejen de aprender, no se estancuen en lo que es netamente el Diseño Gráfico, busquen nuevas formas de aprender sobre software o diseño porque eso ayuda a crear muchas oportunidades de trabajo se cotizan netamente con un buen portafolio, que obliga a seguir mejorando.

Alexandro León es importante que los diseñadores sigan creyendo que son arte lo que hacen, sigan trabajando en función de un artista exprimiendo sus recursos y las cosas que sepan hacer siempre deben estar nutriéndose de conocimientos, ideas, otros diseños que sepan muy bien a quien admirar a quien seguir su trabajo para saber reflejar lo que ustedes hacen.

12.4.9 Video 3 – Guion Técnico

Tabla 15: Guion Técnico III

Escena	Plano	Ángulo de Cámara	Acción	Personaje	Diálogo	Sonido	Tiempo
1	Detalle	Frontal	Tomas de la agencia publicitaria			Música Ambiental	20s.
2	General	Frontal	Imágenes de portafolio de Jimmy López			Música ambiental	15s
3	General	Frontal	Persona hablando	Jimmy López	Presentación	Voz en off	36s.
4	General	Frontal	Persona hablando	Jimmy López	Lugares donde trabajo	Voz en off	5s.
5	General	Frontal	Persona hablando	Alexandro León	Presentación	Voz en off	10s.
6	General	Frontal	Reel de trabajo			Música ambiental	15s.
5	General	Frontal	Persona hablando	Jimmy López	¿Qué es el diseño para Jimmy?	Voz en off	6s.
6	General	Frontal	Persona hablando	Alexandro León	El diseñador	Voz en off	38s.
7	General	Frontal	Varias imágenes que demuestran los trabajos	Alexandro León	Procesos creativos	Voz en off	58s.
8	General	Frontal	Trabajos	Jimmy López	Importancia del Portafolio	Voz en off	39s.
9	General	Frontal	Reel de Alexandro	Alexandro León	Importancia del trabajo en	Musica ambiental	40s.

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

125 Producción

12.5.1 Plan de Rodaje

Tabla 16: Plan de Rodaje Día 1

Tiempo	Escena	Luz	int/ext	Localización	Personajes	Detalle	Observaciones
1h	1	Día	Int	Escritorio	Persona	Plano General	Colocación de cámaras
5m.	2	Día	Int	Escritorio	Persona	Plano General	Revisión de luz
5m.	3	Día	Int	Escritorio	Hombre caverna	Plano General	Revisión de luz
2m.	4	Día	Int	Escritorio	Hombre caverna y actual	Plano General	Revisión de luz
8m.	5	Día	Int	Escritorio	Mapa	Plano General	Revisión de luz
3m.	6	Día	Int	Escritorio	Mapa	Plano General	Revisión de luz
4m.	7	Día	Int	Escritorio	Petróleo	Plano General	Revisión de luz
2m.	8	Día	Int	Escritorio	Organizaciones	Plano General	Revisión de luz
6m.	9	Día	Int	Escritorio	Artista - Diseñador	Plano General	Revisión de luz
2m.	10	Día	Int	Escritorio	Persona	Plano General	Revisión de luz

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Tabla 17: Plan de Rodaje Día 2

Tiempo	Escena	Luz	int/ext	Localización	Personajes	Detalle	Observaciones
9:00 a 10:00	1	Día	Int	Agencia Publicitaria	Diseñadores Gráficos	Plano General	Colocación de cámaras y sonido
10:00 a 11:00	2	Día	Int	Agencia Publicitaria	Conversación sociabilización del tema del proyecto y preguntas,	Plano General	
11:00 a 12:30	3	Día	Int	Agencia Publicitaria	Entrevista a Geovanny Chamba	Plano General	
12:30 a 13:00	4	Día	Int	Agencia Publicitaria	Entrevista Alexandro León	Plano General	
14:00 a 15:00	5	Día	Int	Agencia Publicitaria	Entrevista Jimmy López	Plano General	
15:00 a 16:30	6	Día	Int	Agencia Publicitaria	Tomas de diferentes partes de la agencia,	Plano General	Revisión de luz

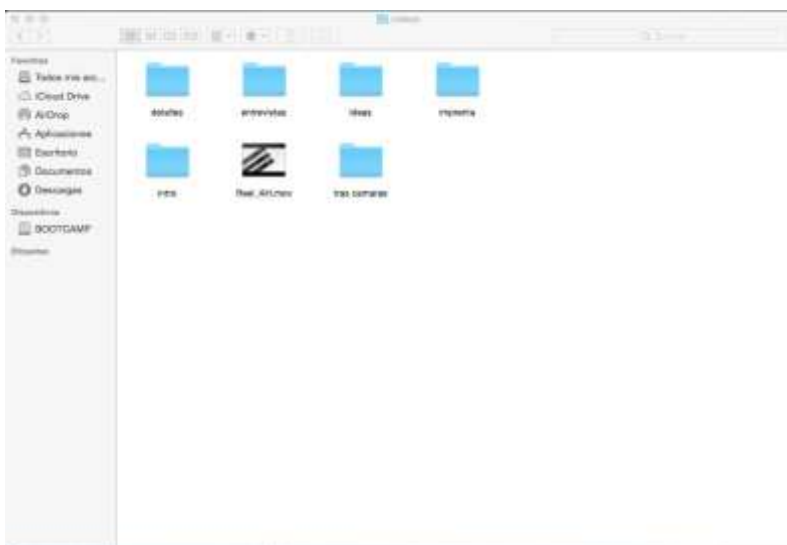
Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

12.6 Postproducción

12.6.1 Edición

La edición de video es un proceso donde la creatividad del diseñador demanda mucha importancia utilizando los recursos como: fotografías, gráficos, audio, grabaciones. El objetivo es presentar un material audiovisual atractivo al usuario.

Gráfico 12: elección de tomas



Descripción: Elección de Tomas para el video

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

Gráfico 13: Edición Video



Descripción: Armar el Video

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo ruido, amplificación de voz.

13 PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

131 Recursos económicos

Tabla 18: Materiales y Suministros

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Resmas de papel INEN A4	2	3,50	7,00
Esféros	3	0,50	1,50
Lápices	1	0,75	0,75
Copias	500	0,015	7,50
Anillados	4	1,75	7,00
TOTAL		22,75	

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

132 Recursos tecnológicos

Tabla 19: Recursos tecnológicos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
Horas de Internet	200	0,55	110,00
Horas de pre-producción	24	10,00	240,00
Horas-Tiempo de grabación	36	15,00	540,00
Horas- Edición	30	20,00	600,00
Computadora	1	1.750,00	1.750,00
Disco Duro	1	150,00	150,00
Cámaras canon EOS-M	1	950,00	950,00
Cámaras canon T3	1	600,00	600,00
Varios artículos para estudio de grabación (micrófono, trípode, luces, flash, difusores, rebotadores)		800,00	800,00
TOTAL		5.740,00	

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

133 Recursos indirectos

Tabla 20: Costos indirectos

Descripción	Cantidad	V. Unitario (\$)	V. Total (\$)
Alimentación	100	2,25	225,00
Transporte	60	3,00	180,00
Comunicación	50	2,00	100,00
Total			505,00

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

134 Total, de costos de producción

Tabla 21: Total de costos

TOTAL DE COSTOS	
DESCRIPCIÓN	VALOR
Recursos económicos	22,75
Recursos tecnológicos	5.740,00
Recursos indirectos	505,00
10% Imprevistos	626,78
TOTAL	6.530,53

Elaborado por: Evelyn Marcela Panchi Mayo

14 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

14.1 Conclusiones

- El presente proyecto de investigación ha recopilado información sobre la labor del diseñador gráfico en el campo profesional, esto permitirá al usuario informarse sobre el origen del diseño, la importancia de los procesos creativos y el trabajo que desarrolla en una agencia publicitaria, disminuyendo el desconocimiento del profesional en Diseño Gráfico, con el propósito de vincular el intercambio de experiencias laborales sumando al desarrollo y fortalecimiento de la profesión.
- El índice de desconocimiento de la importancia de la labor del Diseñador Gráfico como profesional repercute en el abandono de la profesión, rechazando todo tipo de conocimiento recibido y por adquirir en las aulas mientras cursen los ciclos, optando por buscar nuevas carreras o sumándose a las elevadas listas de índice de deserción que reposan en la secretaría académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Mediante el desarrollo de la tecnología la comunicación a innovado los códigos de información, modificando los soportes, es así que, existen maneras atractivas de llegar a los usuarios es por ello que se ha propuesto material audiovisual para dar a conocer la labor que ejerce en la sociedad, el Diseñador Gráfico se encuentra capacitado en el ámbito teórico - práctico, con identidad y compromiso apoyado en los conocimientos científicos adquiridos en su formación, anteponiendo el profesionalismo y calidad para todos los servicios de producción gráfica.

142 Recomendaciones

- La búsqueda de información con fuente confiable se debe desarrollar mediante buscadores académicos, estadísticos reconocidos a nivel mundial, la Universidad Técnica de Cotopaxi presenta una biblioteca virtual con fuentes de información de investigaciones desarrolladas, así como libros virtuales con registro que validan la investigación.
- En la aplicación de la metodología se debe analizar que técnicas e instrumentos facilitan el diagnóstico del proyecto y son aplicables a los estudiantes para obtener resultados óptimos que fortalezcan la investigación.
- El proyecto da apertura al desarrollo de nuevas investigaciones, que impliquen redes sociales o plataformas en la web, donde periódicamente se enlacen videos sobre la labor del diseñador, y las nuevas tecnologías que utilicen, software, entre otros.

15 BIBLIOGRAFÍA

Aguilar Morón, D. A. (1994). Multimedia en educación. *Comunicar* (3), 81-87.

BAENA J (1985). Publicidad y Documentales: el nuevo reto de la comunicación. España: Ediciones Infinito.

Belloch Ortí, C. (2011). Aplicaciones multimedia interactivaS: Clasificación. *Unidad de Tecnología Educativa* , 1-7.

Camus, J. C. (5 de noviembre de 2009). Manual para escribir en sitios web. *Tienes 5 segundos* , 1-120.

Carrión, O., González, F., Romero, F., Sobejano, J., Blanco, J., Sánchez, C., et al. (n.d.). *Cómo Internet y el protagonismo de los viajeros han revolucionado el sector turístico*. From Minube: www.lanubederaulesverde.

Díaz Tigse, K. (2015). Accesibilidad turística en el recinto la envidia y su incidencia en el desarrollo turístico sostenible de las siete cascadas del zapanal en el cantón la maná, provincia de CotopaxI. *Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación: Carrera de turismo y hotelería* , 1-168.

Frascara, J. (1996). *El Diseño de Comunicación* (quinta ed.). Buenos Aires: Infinito.

- Federico fernández Diez, J. M. (1998). *Manual Básico de Lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: PAIDOS.
- Molina de Paredes, O. R. (enero de 2007). Diseño del multimedia sistema de costos predeterminados. *Actualidad Contable Faces*, 10(4), 95-103. Recuperado el 2 de noviembre de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=25701409>
- Aguilar Morón, D. A. (octubre de 1994). Multimedia en educación. *Comunicar*(3), 81-87. Recuperado el 1 de noviembre de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800311>
- Gómez Cruz, E. (diciembre de 2012). La fotografía digital como una estética sociotécnica: el caso de la Iphoneografía. *Aisthesis*(52), 393-406. Recuperado el 1 de noviembre de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=163227577020>
- Gómez Cruz, E. (diciembre de 2012). La fotografía digital como una estética sociotécnica: el caso de la Iphoneografía. *Aisthesis*(52), 393-406. Recuperado el 15 de noviembre de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=163227577020>
- Belloch Ortí, C. (2011). Aplicaciones multimedia interactivaS: Clasificación. *Unidad de Tecnología Educativa*, 1-7. Recuperado el 15 de noviembre de 2016, de <http://www.uv.es/bellochcpdfpwtic3.pdf>
- García Sánchez, E., Vite Chávez, O., Navarrate Sánchez, M., García Sánchez, M., & Torres Cosío, V. (julio-diciembre de 2016). Metodología para el desarrollo de software multimedia educativo MEDESME CPU-e. *Revista de Investigación Educativa*(23), 216-226. Recuperado el 5 de diciembre de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283146484011>
- Rodríguez Garay, G. (2012). El lenguaje y expresión multimedia: usos, aplicaciones y tendencias desde una perspectiva comunicativa en la frontera norte de México. *Universidad de Sevilla: Facultad de comunicación*, 1-260. Recuperado el 15 de diciembre de 2016, de http://fondosdigitales.us.es/mediathesis1871P_T.D.PROV11-capitulo2.pdf
- Sánchez Guerrero, D. (2010). Guía turística en formato impreso para dinamizar la corriente turística que visita el cantón cevallos período mayo – junio del 2009.

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, 1-155. Recuperado el 20 de diciembre de 2016, de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2508/1/t_ma_eco_819.pdf

Díaz Tigse, K. (2015). Accesibilidad turística en el recinto la envidia y su incidencia en el desarrollo turístico sostenible de las siete cascadas del zapanal en el cantón la maná, provincia de Cotopaxi. *Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación: Carrera de turismo y hotelería*, 1-168. Recuperado el 20 de diciembre de 2016, de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12861/1/FCHE-THP-217.pdf>

Villareal, N. (Enero de 2013). La Maná turística. *Atractivos y servicios turísticos*, 3, 1-48. Recuperado el 22 de diciembre de 2016, de https://issuu.com/papingo.com/docs/guia_turistica_de_la_mana_2013

Lúquez, P., López, L., Blanchard, R., & Sánchez, M. (mayo-agosto de 2006). La fotografía: una experiencia para el aprendizaje de la geografía turística y la promoción del turismo en el Zulia. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 7(16), 189-205. Recuperado el 20 de diciembre de 2016, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170118726010>

Camus, J. C. (5 de noviembre de 2009). Manual para escribir en sitios web. *Tienes 5 segundos*, 1-120. Recuperado el 15 de enero de 2017, de www.tienes5segundos.cl.

Carrión, O., González, F., Romero, F., Sobejano, J., Blanco, J., Sánchez, C., . . . Jiménez, R. (s.f.). *Cómo Internet y el protagonismo de los viajeros han revolucionado el sector turístico*. Obtenido de Minube: www.lanubederaulesverde.

Hinojosa, M. (2005). Las productoras audiovisuales: instrumentos de análisis. *Comunicar*, 1-25. Recuperado el 15 de enero de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825111>

Vélez, M. (2009). El diseño gráfico. *Graphic design*, 1-88. Recuperado el 15 de enero de 2017, de <http://aipo.es/libro/pdf/11DisGra.pdf>

Generated, T. (2016). Diseño Gráfico. 1-36. Obtenido de <http://code.pediapress.com/> para mayor información.

Rosas, S. (2012). Diseño editorial. *Diseño editorial*, 1 - 84. Recuperado el 15 de enero de 2017, de <https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>

Lydia, E. (mayo-agosto de 2007). Fotografía en revistas, artificio contemporáneo. *Opción*, 9-21. Recuperado el 15 de enero de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31005302>

Referencias Web:

Acosta, C. (10 de Noviembre de 2016). La deserción bordea el 40%. *EL Telégrafo*. Recuperado el 17 de marzo de 2017, de <http://www.eltelegrafo.com.ec/>:
<http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/4/la-desercion-universitaria-bordea-el-40>

Acosta, C. (11 de Noviembre de 2016). La deserción tiene cuatro causas. *El telégrafo*.

Estrella, J. (14 de Mayo de 2016). El 26% de los universitarios se retiró en los primeros años. *El Comercio*.

Curriculum Vitae Estudiante

Datos Personales

Evelyn Marcela Panchi Mayo

C.I.: 0503387987

Edad: 25 años

Dirección: Marqués de Maenza 37-115 y Avenida Teodoro Roosevelt Latacunga

Teléfono: (03) 2810984

Correo electrónico: evelyn.panchi7@utc.edu.ec

Estudios Realizados

Instrucción Primaria: Unidad Educativa “La Inmaculada”

Instrucción Secundaria: Instituto Superior “Victoria Vásquez Cuví”

Título: Físico Matemático.

Instrucción Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi

Suficiencia Inglés: Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE-L

Universidad Técnica de Cotopaxi

Curriculum Vitae Tutor

Datos Personales

Nombres y Apellidos: Lenin René Tamayo Hinojosa

Edad: 30 años

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Dirección: Tumbaco Calle Carchi e Interoceánica.

Teléfono: 0998668024

E-mail: lenin17ec@hotmail.com

Dirección Web: www.animationfactory.jimdo.com

Estudios Realizados

Nivel Primario: Escuela “Isidro Ayora”

Nivel Secundario: Instituto Tecnológico Superior “Vicente León”

Suficiencia Inglés: Instituto Tecnológico Superior Aeronáutico (ITSA)

Nivel Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi, Ingeniero en Diseño Gráfico

ESPOL: Maestría en Postproducción Digital Audiovisual (cursando)

ANEXOS

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LOS PRIMEROS Y SEGUNDOS CICLOS DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Objetivo: Conocer el criterio de la conceptualización que tienen del Diseñador Gráfico para la implementación de material audiovisual que visualice la labor que ejerce el Diseñador en la sociedad.

Instructivo: Al llenar el cuestionario se pide contestar las preguntas con la mayor seriedad del caso, puesto que de sus respuestas depende el desarrollo de la investigación. Marque con una X la opción que usted ha elegido como la más adecuada.

Género:

Masculino () Femenino ()

1. ¿Qué es para usted Diseño Gráfico?

- () Dibujos
- () Artista
- () Comunicar
- () Otros.....

2. ¿El Diseño Gráfico es una...?

- () Profesión
- () Oficio

3. ¿Conoce la labor que ejerce el diseñador gráfico en la sociedad?

- () Si
- () NO

4. ¿Usted ha realizado diseños de: afiches, tarjetas u algún otro documento?

- () Si
- () NO

5. ¿Para sus trabajos anteriormente realizados que tipo de software a utilizado?

- Ilustrador, photoshop
- Inskape, gimp
- Publisher, power point, word
- Otros

6. ¿Relacione los servicios con las profesiones?

- | | |
|---|---------------------------|
| <input type="checkbox"/> Contabilidad y Auditoría | a. Entrevista, redacción |
| <input type="checkbox"/> Comunicador Social | b. Reparación automóviles |
| <input type="checkbox"/> Diseñador Gráfico | c. Declaraciones |
| <input type="checkbox"/> Mecánico Automotriz | Publicidad, logos |

7. ¿Conocía que en la Universidad Técnica de Cotopaxi existe la carrera de Diseño Gráfico?

- Si
- NO

8. ¿Desea que se difunda la carrera de Diseño Gráfico?

- Si
- NO

9. ¿El producto para revalorizar al diseñador gráfico desearía que sea?

- Audio
- Impreso
- Audiovisual
- Otro

10. ¿Qué es lo que desea ver en el producto?

- Perfil profesional
- Preparación académica
- Rol profesional
- Otro

Gráfico 14: Visita a la agencia



Descripción: Visita a la Agencia Annie Hal

Gráfico 15: Entrevistados



Descripción: Alexandro y Geovanny en la agencia

Gráfico 16: Geovanny Chamba



Descripción: Geovanny Chamba contando sus experiencias

Gráfico 17: Alexandro León



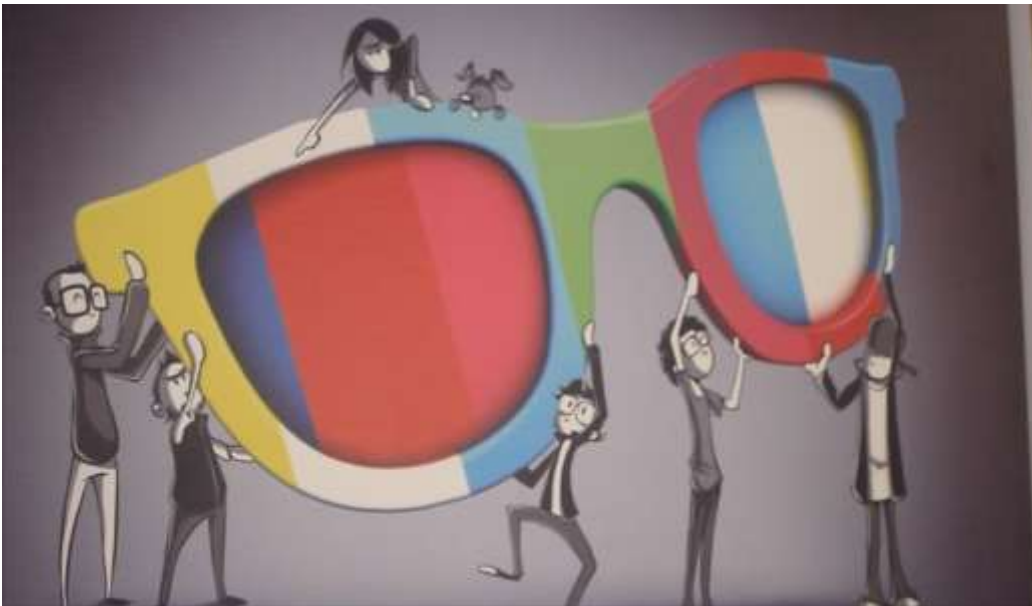
Descripción: Alexandro León explicando sobre la agencia

Gráfico 18: Jimmy López



Descripción: Jimmy López hablando sobre su experiencia laboral

Gráfico 19: Annie Hall



Descripción: Logo de Annie Hall