

GUÍA RÁPIDA PARA EL DISEÑADOR GRÁFICO RECIÉN EGRESADO

OBSERVACIONES PARA EL MEJOR DESEMPEÑO EN EL MUNDO PROFESIONAL

POR
HERNÁN CORTÉS DÍAZ

ASESORA
DRA. MARÍA ITZEL SAINZ GONZÁLEZ
PROFESORA-INVESTIGADORA

PROYECTO PILOTO: EGRESADOS Y ALUMNOS
QUE TENGAN EXPERIENCIA PROFESIONAL.
ACUERDO 494-9/101 Y ACAD 001601

3/3

ÍNDICE

| | |
|--|----------|
| Presentación | 1 |
| Bio | 2 |
| Observaciones para el mejor desempeño en el mundo profesional | 3 |
| El diseño no es medible | 4 |
| Nunca había sido tan fácil diseñar como hoy | 4 |
| Mucha competencia | 5 |
| La maravillosa idea que se te ocurrió, ya se le ocurrió a alguien más | 5 |
| La solución es muy simple | 5 |
| Sé un profesional | 6 |
| Cumple tus promesas | 7 |
| Aprende a decir que no | 7 |
| Especialízate | 7 |
| Valores humanos | 7 |
| Soluciones | 7 |
| Sé feliz | 8 |
| Cobra lo justo por tu trabajo | 8 |
| Cuida tus finanzas | 8 |

PRESENTACIÓN

Este manual es resultado de un proyecto de servicio social en el que alumnos y egresados con experiencia profesional buscan compartir con actuales estudiantes, futuros graduados y graduadas de la UAM Azcapotzalco, parte de los conocimientos, actividades y aptitudes que han encontrado de utilidad en el mercado de trabajo y/o que han desarrollado a partir de las necesidades que han encarado ahí.

Los resultados y productos son diversos, pues parten del proceso particular que cada uno ha llevado, las dificultades con que se ha enfrentado y los espacios de oportunidad que ha descubierto y que, en perspectiva, considera relevantes.

Los objetivos del proyecto general abarcan tres ángulos:

1. Contribuir a la preservación y difusión de la cultura mediante actividades de este tipo.
2. Contribuir a la formación integral de los alumnos y egresados a través de actividades, cursos y talleres extracurriculares.
3. Que alumnos con experiencia profesional y egresados retribuyan a la UAM-A la formación que han recibido mediante la aportación única que pueden ofrecer a sus compañeros y al resto de la comunidad.

En este caso, este manual se centra en el tercero, a partir de la experiencia adquirida por el autor a lo largo de varios años, primero como diseñador gráfico novato y más tarde desde una posición de liderazgo. Gracias a ella, ha logrado percatarse de algunas exigencias comunes a las que no todos los recién egresados o egresadas han podido enfrentarse con éxito. Así, el documento resultante resume de manera puntual algunas dudas que podrán resolverse ágilmente y que ayudarán a que transiten más fácilmente por sus primeras experiencias laborales.

Esperamos les sea de utilidad.

Dra. Ma. Itzel Sainz González

Profesora-investigadora y asesora del proyecto
Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica
Departamento de Investigación y Conocimiento

BIO

Hernán Cortés Díaz.

He trabajado desde muy temprana edad, inicié en la UAM en octubre de 1994 y siempre tuve un empleo y estudié al mismo tiempo, a mitad de la carrera estuve en un negocio de rotulación e impresión digital, donde aprendí muchos aspectos de producción en esos medios. Posteriormente colaboré para el departamento de nuevos proyectos de Grupo Mágico, el cual era dueño de parques de diversiones como Divertido y Cici en Acapulco. Al finalizar la carrera, tuve el gusto de trabajar para Argo Publicidad y Diseño con quien en ese entonces era mi asesor de proyecto terminal, Emilio García. Dado que era un grupo que reunía un despacho de diseño y publicidad, un buró de servicios de pre-prensa y una imprenta, pude conocer todo el proceso de diseño hasta la impresión del producto final. Posteriormente trabajé para Cinemex, donde pude aportar a la consolidación de una empresa en pleno crecimiento y formación, hasta ser el grupo internacional que ahora es. Actualmente, soy gerente de publicidad para un grupo inmobiliario con varios centros comerciales, hoteles, clubes de golf, condominios, etc.

Aprovecho este espacio para agradecer a los profesores que compartieron sus conocimientos a lo largo de la carrera, a los más duros que sacaron lo mejor de mí, a los más pacientes, a los compañeros que me guiaron a lo largo de ese proceso tan difícil de aprendizaje, a quienes toleraron mi rebeldía y mis errores.

OBSERVACIONES PARA EL MEJOR DESEMPEÑO EN EL MUNDO PROFESIONAL 3/3

He estado buscando una metáfora que me ayude a hablarte sin sonar como maestro regañón, inspiradora, que te habrá los ojos, que entiendas y hagas tuya, que te diga que entiendo perfecto por la transición que estás pasando, que esté llena de la emoción de salir al mundo con la energía y deseos de cualquier joven, que oriente toda esa fuerza y ambición. Algo que me hubiera gustado escuchar a mí cuando recién egresé de la universidad. Pero, en ese entonces, sentía que lo sabía todo, que tenía todo el tiempo del mundo por delante y que ya habría oportunidad de preocuparse por estos temas de señores, por lo cual, cualquier cosa que me dijeran sería poca contra mi verdad. Y tal vez, tengas esa sensación en este momento. Mi objetivo es devolverle a la UAM y su gente, un poco de todo lo que me dio, a través de la experiencia que he adquirido. Pero, principalmente, quisiera darte esta sencilla herramienta, para hacerte la vida más fácil, para hacerte más competitivo y como aportación para que los diseñadores uameros vuelvan a ser la élite del diseño gráfico en México. Colaborar en que ocupes más tiempo en innovar, construir, aprender más y de ser posible, ayudar a quienes vienen detrás de ti. No me andaré con rodeos ni filosofía alguna, esto pretende ser una mapa que indique en donde está cada cosa y seas tú quién decide qué camino tomar. Solo te enseñaré un par de puertas, tú decides si las cruzas.

Me parece que la UAM es una de las mejores escuelas de diseño del país. Pocas universidades, o tal vez ninguna, cuentan con los talleres, instalaciones, departamentos de investigación y desarrollo con los que cuenta esta universidad en materia de diseño gráfico. Es curioso ver a egresados de las mejores instituciones privadas de México envidiar y admirar lo que la UAM ofrece. En una época, los diseñadores uameros gozaban de excelente reputación. Pero las cosas han cambiado y hay que considerar ciertas cosas:

EL DISEÑO NO ES MEDIBLE

Existen muchas actividades en la que el desempeño y los resultados son muy fáciles de medir. Puede ser el número de ventas, el número de contratos firmados, el incremento en ganancias, etc. Pero el diseño gráfico no se puede medir. Existen muchos métodos mercadológicos para obtener datos, pero los resultados no son exactos. Por ejemplo, se pueden hacer estudios de mercado sobre el porqué la gente prefiere cierto producto y también las variables pueden ser el empaque, la campaña de publicidad, el sabor, el precio, la costumbre, etc. Se deben tomar en cuenta factores sociales, culturales, que la gente suele mentir en las encuestas, etc. Y a pesar de ello, es difícil determinar el verdadero valor en números de la aportación del diseño en un resultado de ventas. El diseño, regularmente es evaluado por una persona de mayor experiencia en relación a quien lo realizó, o simplemente por el dueño de la marca y esto se hará con base en sus preferencias y gustos, los cuales pueden ser nulos en cuestión de comunicación y tal vez solo se basen en el instinto y en ocasiones por el estado de ánimo. La gran pregunta es: ¿Cuál es la diferencia entre un buen diseño, uno malo o uno regular?



NUNCA HABÍA SIDO TAN FÁCIL DISEÑAR COMO HOY

Cientos de sitios de internet con miles de *templates*, *apps*, *backgrounds*, texturas, tipografías, acceso a mucha información en línea, ejemplos, páginas de concursos. Existen un sinnúmero de recursos para que prácticamente cualquiera pueda realizar su propio producto de diseño. Pero no confundamos lo fácil de hacer con lo difícil de concebir. Muchos no saben la diferencia entre un diseño que funcioné y uno que no y esto difícilmente va a cambiar. Lo que sí es una realidad, es que dado este acceso a tantos recursos, la gente se ha vuelto más exigente en cuanto al producto que quiere.



shutterstock™

MUCHA COMPETENCIA

Hoy en día, la oferta de diseñadores es muchísimo mayor a la demanda, abundan los despachos de publicidad, medios y diseño, lo que ha provocado que los costos se abaraten.

LA MARAVILLOSA IDEA QUE SE TE OCURRIÓ, YA SE LE OCURRIÓ A ALGUIEN MÁS

Esta era de la comunicación y la información, ha hecho que las distancias se acorten, los lenguajes no importen y ha permitido que cualquiera que tenga una necesidad, la pueda satisfacer con cualquier persona en el mundo sin importar las distancias.

Sé que esto parece guión de película apocalíptica donde todo se derrumba a nuestro alrededor, pero existen formas que te pueden hacer sobresalir y por lo tanto obtener mayores beneficios.

Qué problema, ¿no?

LA SOLUCIÓN ES MUY SIMPLE

Representado matemáticamente, funcionaría de la siguiente manera:

- 1** Representa un producto de diseño, como un logotipo, una página web, un manual, etc.
- $\frac{1}{n}$ El número de personas con la habilidad para desarrollar dicho producto de diseño.
- $\frac{1}{n} \times p$ El factor que determina el valor de tu trabajo.

Suponiendo que estamos en un lugar donde hay 100 diseñadores.

¿Cuántos podrían hacer un logotipo? $\frac{1}{100} = 0.01$

¿Cuántos podrían hacer un logotipo y una página web? $\frac{1}{50} = 0.02$

¿Cuántos podrían hacer un logotipo, una página web y hablar otro idioma? $\frac{1}{20} = 0.05$

¿Cuántos podrían hacer un logotipo, una página web, hablar otro idioma, son buenos líderes y estrategas? $\frac{1}{2} = 0.5$

¿Cuántos podrían hacer un logotipo, una página web, hablar otro idioma, son buenos líderes, estrategas y saben convertir sus conocimientos en dinero? $\frac{1}{0} = \infty$

Entre más habilidades poseas, se reduce el número de personas capaces de hacer las mismas tareas que tú haces, por lo que el valor de tu trabajo se incrementa.

Si nadie cuenta con las habilidades que tú tienes, el valor de tu trabajo es infinito.

Vale la pena reiterar esto:

UN DISEÑADOR GRÁFICO

RESUELVE PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN

Debes desarrollar habilidades más allá de las que obtuviste en la universidad, habilidades con la que cuentan miles de egresados de la carrera de diseño cada año.

SÉ UN PROFESIONAL

Ser profesional es hacer que las cosas sucedan en el menor tiempo y con el menor costo. Aprópiate de cada proyecto, hazlo tuyo, que todo lo que salga bien sea una medalla más para ti. Y cuándo algo salga mal, tú seas el eje sobre el que se puede construir la solución. Piensa en James Bond, él no pregunta como se dispara un arma, no pregunta cuando es el próximo puente para irse de vacaciones. Ante la siguiente petición: "Si algo me pasa, 007, necesito que hagas algo. Encuentra a un hombre llamado Marco Sciarra. Mátalo. Y no faltes al funeral". El agente inglés, jamás va responder: "Pues le marqué pero no me contestó", "Lo fui a buscar pero no estaba". Este hombre, simplemente hará su trabajo, buscará a Marco Sciarra hasta el último rincón de la Tierra y cuando lo encuentre, nada lo va a detener. Tú también debes ser un profesional en todo momento. Debes ser una persona que entregue resultados, a toda costa. Así trabajes para una empresa, tengas tu propio negocio o te dediques al arte, debes convertirte en alguien en quien **SE PUEDA CONFIAR** y que haga el trabajo que se le encomiende.



CUMPLE TUS PROMESAS

La verdad nunca falla, calcula correctamente tus tiempos de entrega, prevé imprevistos y entrega tu trabajo en el tiempo acordado. En la escuela se podía negociar con los profesores el retrasar una entrega, eso no sucede nunca en la vida profesional. Cualquier retraso puede generarte costos, perder un cliente o un empleo.

APRENDE A DECIR QUE NO

Conócete a ti mismo, identifica tus capacidades y acepta solo el trabajo que puedas entregar de forma adecuada, si saturas tu agenda, la calidad de tus diseños disminuye y tu reputación irá en detrimento.

ESPECIALÍZATE

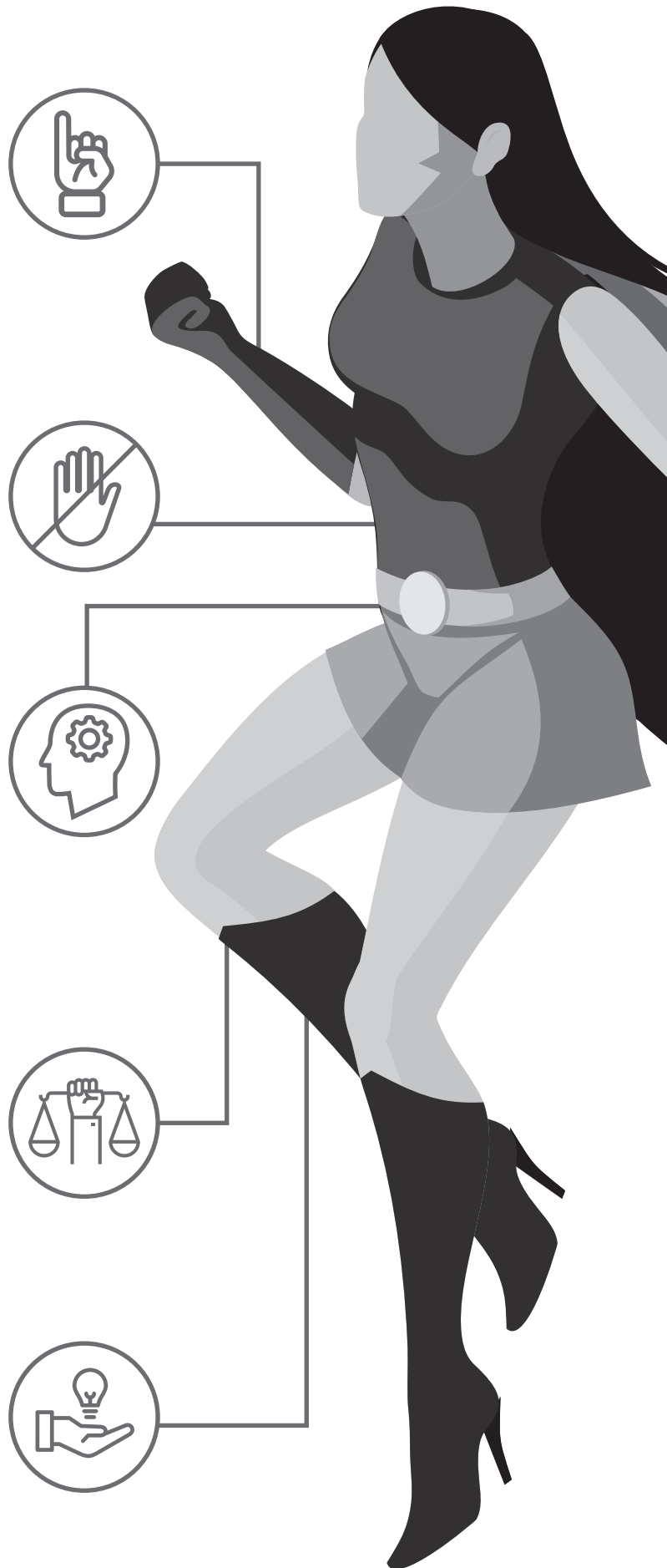
Como ya viste, entre mayor sea el número de conocimientos y habilidades que tengas, serán mayores los beneficios que podrías obtener, además, podrás ofrecer mejores opciones a tus clientes, seguidores o empresa. El alejarte de mercados saturados te permitirá obtener mayor valor de tus diseños.

VALORES HUMANOS

Hoy en día, no solo son importantes las capacidades académicas, diplomas o títulos que poseas, también lo son los valores y aptitudes humanas; la forma en que te relacionas con el resto de las personas, para enfrentar y sobreponerte a los problemas, tu seguridad, tu habilidad para trabajar en equipo, incluso con aquellas personas que no coincidan contigo.

SOLUCIONES

Siempre entrega soluciones, no pretextos. Cada situación, proyecto, propuesta, es una oportunidad para demostrar de lo que eres capaz. Si algo salió mal, metiste la pata o alguien más lo hizo, siempre busca el remedio a ese problema. Recuerda que eres James Bond.



SÉ FELIZ

Lo más importante es que todo esto te llene de satisfacción, busca aquellas actividades que te hagan feliz, que te emocionen, encuentra la parte hermosa de cada actividad en tu vida profesional (y personal). Cuando algo te hace sentirte en plenitud, obtendrás resultados sobresalientes. Pero a pesar de ello, siempre habrá problemas y circunstancias complicadas en donde te pares. No te desanimes, es parte de la vida, debes remediarlo, sobreponerte, aprender y seguir adelante.

COBRA LO JUSTO POR TU TRABAJO

Los abogados usan mucho la frase “Cualquier consulta, causa honorarios”. Todos los doctores cobran por cada paciente que atienden, sea quien sea, hasta por aplicar una inyección te cobrarán. En el mundo del diseño, dado que no es una actividad medible y no todos entienden el grado de conocimientos, sensibilidad, experiencia, riesgo monetario, inversión en equipo, desgaste, etc., necesarios para nuestra tan amada actividad, se da mucho el caso de apelar a tu amistad solicitando “Precio para cuates”, suponiendo que es tu obligación moral o una obra de misericordia indispensable para evitar las llamas del infierno al momento de tu muerte. Lo curioso es que nadie dice “Te voy a pagar más porque como cuates”. Muchos te pedirán diseños “Ahí, para cuando tengas tiempo” o “En algún rato libre que tengas”, como si tu trabajo PROFESIONAL en horas de descanso deba ser la muestra universal de fraternidad de los diseñadores hacia el resto de las personas. No con esto quiero decir que cobres millones cuando apenas empiezas, mantén un equilibrio y cobra lo justo, de lo contrario, estamos contribuyendo a abaratar nuestro trabajo y resulta perjudicial para todos. Pero recuerda:

**CUALQUIER CONSULTA
CAUSA HONORARIOS**

CUIDA TUS FINANZAS

Debes tenerle mucho respeto al dinero. Nunca miedo, amor o rechazo, pero sí mucho respeto. Como ya viste, hay mucha competencia laboral y es común que se den temporadas con grandes cantidades de trabajo y temporadas con muy poco. Debes ser muy ordenado

en tus finanzas, formar un ahorro, un patrimonio y pensar a largo plazo. El dinero no es la felicidad, pero si se va el dinero, se lleva la felicidad. El diseño te dará muchas satisfacciones y serán mayores si sabes manejar tus finanzas.



Casi 20 años después de terminar la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, tuve que regresar a las instalaciones de la UAM Azcapotzalco. Visita de la cuál, surgió este documento.

Quedé impactado cuando vi a tantos jóvenes estudiantes casi idénticos a los jóvenes que fuimos. Los estilos de vestir, las formas de actuar, las expresiones, el lenguaje corporal, los rostros. Me di cuenta que los años habían pasado sobre mí con bastantes ganas. Ya no era el mismo de aquel entonces. Lo que pensé fue en lo que me diría a mi mismo si me encontrara caminando por los pasillos con una mochila gigante en la espalda y apurado rumbo al trabajo. Pues todo lo que has leído aquí es lo que me diría.

Espero que algunos de todos estos consejos te sirvan en algún momento, te saquen de apuros y aporten a convertirte en un mejor diseñador. Quizás en algunos años puedas enriquecer o corregir este documento con tu propia experiencia, en favor de todos los diseñadores, que como tú, necesitan información que les ayude a competir con mayores armas.

Debo agradecerle especialmente a la Dra. María Itzel Sainz González, quien fuera mi profesora en mis años de estudiante y después, asesora de este proyecto. Gracias por su apoyo, comprensión, paciencia, motivación y conocimientos.

También debo agradecerle a Emilio García, quién fuera asesor en mi proyecto terminal y después mi jefe. Gracias por la oportunidad. De él y de la gente de ARGO, aprendí casi todo lo que sé sobre impresos. Me estremezco de pensar en tantas cosas que eché a perder, pero lo que aprendí me ayudó infinitamente.

Gracias también a los amigos de FUSIÓN, por la oportunidad que me dieron, la ayuda y todas las clases gratuitas de Freehand y Photoshop. Así es, Freehand.

Y mucha suerte a ustedes en esta nueva vida que les espera. Bienvenidos a este mundo.