

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES



TRABAJO DE GRADO:

**PROPUESTA DE PROYECTO DE PASANTÍAS DE
INSERCIÓN LABORAL PARA ESTUDIANTES DE
DISEÑO GRÁFICO DE LA ESCUELA DE ARTES 2011**

PRESENTADO POR:

BR. TATIANA MARIA CEREGHINO MARTINEZ CM05122

BR. ALEJANDRA BEATRIZ PÉREZ GIRON PG05016

BR. MAURO SEBASTIAN SALGADO CACERES SC05019

PARA OPTAR AL GRADO DE:

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO

DOCENTE DIRECTOR:

LICENCIADA XENIA PÉREZ OLIVA

Ciudad Universitaria, Lunes 31 de Octubre 2011.

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR

Ingeniero Mario Roberto Nieto Lovo

VICE-RECTORA ACADEMICA

Maestra Ana María Glower de Alvarado

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO

En proceso de elección

SECRETARIA GENERAL

Doctora Ana Leticia Zavaleta de Amaya

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Licenciado José Raymundo Calderón Morán

VICE-DECANA

Licenciada Norma Cecilia Blandón de Castro

SECRETARIO

Maestro Julio Cesar Grande Rivera

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

JEFE ESCUELA DE ARTES

Licenciado Ricardo Alfredo Sorto Álvarez

COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADO

Licenciado Álvaro Cuestas Cruz

DOCENTE DIRECTORA

Licenciada Xenia María Pérez Oliva

DEDICATORIA.

Les dedicamos este trabajo a nuestras familias, porque creyeron en nosotros y nos apoyaron en los momentos más difíciles de nuestra carrera, dando ejemplos de superación y entrega. A nuestros maestros que nos brindaron sus conocimientos y en especial a nuestra asesora que nos entrego su invaluable tiempo y dedicación. A nuestros compañeros y amigos, que hicieron el camino más placentero y llevadero. Por ellos ahora vemos alcanzada nuestra meta.

A los estudiantes que vienen detrás de nosotros, que este trabajo les sea de utilidad y fuente de conocimiento.

AGRADECIMIENTOS.

A la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador por brindar toda la ayuda necesaria durante la investigación y la selección de estudiantes aptos para las pasantías realizadas.

A la asesora del trabajo de grado, la Lic. Xenia Pérez, por toda su guía y ayuda en la realización de todo el proceso de investigación, selección, ejecución y finalización del trabajo escrito y la Guía del Pasante dirigida especialmente al estudiante de la Escuela de Artes.

A las empresas en las cuales los estudiantes de la Escuela de Artes realizaron sus pasantías: Think Ideas Factory, Papa Johns, El Diario de Hoy y APEX BBDO, por su colaboración y valioso aporte a las carreras y educación de los estudiantes participantes.

A los estudiantes que se prestaron para la inducción dentro de las empresas colaboradoras en la propuesta del Programa de Pasantías, por su colaboración, empeño, tiempo, esfuerzo y responsabilidad a la hora de participar y llevar a cabo las prácticas laborales.

A todas las personas involucradas en la investigación, entrevistados de las distintas instituciones tales como la Escuela Mónica Herrera, Think Ideas Factory, las entidades internas de la Universidad de El Salvador y docentes.

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

INTRODUCCIÓN	8
RESUMEN DE PROYECTO	10
CAP. 1: ANTECEDENTES Y EXPECTATIVAS PARA LA FORMACIÓN DEL PROYECTO	14
1.1 MODELO DE REFERENCIA	16
1.1.1 ROL DE LA ESCUELA	19
1.1.2 ROL DE LA EMPRESA	20
1.1.3 ROL DEL ESTUDIANTE	21
1.2 ESTUDIO DE LAS CONDICIONES DE LA EMPRESA	25
1.3. PERFIL DEL ESTUDIANTE PARTICIPANTE.	25
1.4. REQUISITOS PARA INGRESAR AL PROGRAMA DE PASANTÍA	26
1.4.1 ACADÉMICOS	26
1.4.2 EMPRESA	26
1.5 INFORMACIÓN ADICIONAL IMPORTANTE	27
1.6 CONCLUSION	29
CAP. 2: CREACION Y APLICACIÓN DEL PROYECTO DE PASANTIA	30
2.1 PROYECTO: REGLAMENTO DEL PROGRAMA DE PASANTIA DE LA ESCUELA DE ARTES	33
2.1.1 INTRODUCCIÓN	33
2.1.2 APARTADO UNIVERSITARIO	33
2.1.3 APARTADO EMPRESARIAL	39
2.1.3 APARTADO ESTUDIANTIL	46
2.1.5 RECOMENDACIONES	53
2.1.6 DOCUMENTACION	55
2.2 INFORME DE PASANTIAS	56
2.2.1 INTRODUCCIÓN	56
2.2.2 ASPECTO DE LA EMPRESA	56
2.2.3 INSERCIÓN DEL ESTUDIANTE	61

2.2.4 ADAPTACION AL LUGAR DE TRABAJO Y DISTRIBUCION DE TAREAS	62
2.2.5 PRESENTACION PERSONAL	63
2.2.6 NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y ETICA DE LA EMPRESA	64
2.2.7 ASIGNACION DE TRABAJO	65
2.2.8 ASISTENCIA O SUPERVISION	66
2.2.9 CUALIDADES Y VALORES	67
2.2.10 COMUNICACIÓN	69
2.2.11 CONFIDENCIALIDAD	70
2.2.12 INCONVENIENTES LABORALES Y HORARIOS DE TRABAJO	71
2.2.13 RELACIONES INTERPERSONALES	72
2.2.14 HABILIDADES PARA RESOLVER PROBLEMAS	73
2.2.15 CONCLUSION	74
CAP. 3: GUIA PRÁCTICA DEL PASNTE DE DISEÑO GRÁGICO	
DE LA ESCUELA DE ARTES	75
3.1 PROGRAMA DE PASANTÍA DE LA ESCUELA DE ARTES	78
3.1.1 PRIMERA FASE: INDUCCION	79
3.1.1.1 INDUCCION	79
3.1.1.2 OBJETIVOS DE LA GUÍA	80
3.1.1.3 DEBERES DEL PASANTE	80
3.1.1.4 REQUISITOS PARA INGRESAR AL PROGRAMA DE PASANTÍA	81
3.1.1.5 ENTREVISTA EN LA EMPRESA	82
3.2 SEGUNDA FASE: EJECUCION	83
3.2.1 EJECUCIÓN	83
3.2.2 FASE DE EJECUCION (DURACIÓN)	84
3.2.3 ASPECTOS GENERALES Y RECOMENDACIONES DENTRO DE LA EMPRESA	84
3.2.3. INTRODUCCION	84
3.2.3.2 AMBIENTE LABORAL	85
3.2.3.3 PRESENTACION PERSONAL	87
3.2.3.4 ACTITUD, VALORES Y CONDUCTA	88
3.2.3.5 RELACION CON COMPAÑEROS DE TRABAJO	90
3.2.3.6 TUTOR	91

3.2.3.7 ASIGNACION DE TRABAJO	93
3.2.3.8 ASISTENCIA	94
3.2.3.9 COMUNICACIÓN	95
3.2.3.10 CONFIDENCIALIDAD	96
3.2.3.11 INCONVENIENTES LABORALES	97
3.2.3.12 COMO RESOLVER PROBLEMAS	98
3.3 CONCLUSION	99
CONCLUSION	100
RECOMENDACIONES	101
GLOSARIO	103
BIBLIOGRAFIA	105
ANEXOS	106
INSTRUMENTOS	122

INTRODUCCION.

En nuestro país es una realidad diaria la dificultad que existe para conseguir un trabajo estable. Miles de estudiantes finalizan sus estudios sin tener ninguna clase de experiencia desenvolviéndose en el mundo real y muchas veces solo cuentan con servicios de horas sociales que en algunos casos son desarrolladas en ámbitos que ni siquiera están relacionados con el área de interés del estudiante.

Existe una sobresaturación de profesionales que día a día van saliendo de las distintas instituciones educacionales y simplemente se unen a las filas sin fin de desempleados de nuestro país. Para los estudiantes de Diseño Gráfico esta realidad no es desconocida, pues es uno de los ámbitos laborales más difíciles de abordar, y en su mayoría exigen como requisito el poseer experiencia trabajando en el área de al menos 1 año. Debe de entenderse que el caso de los estudiantes de la Licenciatura de Artes Plásticas con opción en Diseño Gráfico es aun de mayor dificultad, pues los horarios de estudios no permiten en su mayoría que los alumnos posean un trabajo paralelo a su carrera sin sacrificar su desempeño.

Por lo tanto se vuelve necesario crear un Programa de Pasantías en el que los estudiantes puedan encontrar un apoyo que les permita incursionar en el mundo laboral antes de finalizar su carrera o durante su periodo de trabajo de grado.

El propósito que se tiene al proponer dicho programa, es el de brindar ayuda a jóvenes pronto a finalizar sus estudios superiores en diseño gráfico de manera que ganen la experiencia y la seguridad en sí mismos necesarias para enfrentar un trabajo real y remunerado. Se busca igualmente el dar reconocimiento y prestigio a la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador de manera que cree nexos con empresas que les permitan en un futuro posicionar a estudiantes en puestos reales de trabajo.

Se espera beneficiar con dicho programa a los estudiantes, a la Escuela de Artes, a la Universidad de El Salvador e incluso a las empresas que se presten para apoyar dicho esfuerzo.

Tomando como modelo el método operativo, la formulación y desarrollo de dicha propuesta se basó en la investigación de antecedentes de programas de pasantías en nuestro país, más concretamente en el área San Salvador y Santa Tecla pues se acudió a las Instituciones especializadas en carreras de Diseño situadas en dichos Municipios. Se realizó un sondeo para entender la necesidad existente entre los estudiantes y al mismo tiempo se buscaron empresas interesadas en apoyar un programa de esta índole. Para la comprobación de la efectividad de dicho proyecto se buscaron sujetos de estudio, que en dicho caso fueron estudiantes activos de la Escuela de Artes que se encontraban cursando su quinto año o en realización del proceso de grado.

Como todo proyecto, se presentan algunas limitantes tales como la disponibilidad de los estudiantes debido a sus horarios de estudios así como la falta de los recursos ideales en las empresas estudiadas. Pero a pesar de todas las dificultades que se pueden presentar se ha comprobado que el programa es de interés para todos los involucrados y que todos pueden ser beneficiados con su implementación.

Lo que se pretende aportar con la presente propuesta, es la implementación oficial y permanente de un Programa de Pasantías que tenga como principal objetivo la formación práctica de los estudiantes inscritos en dicho programa; el reconocimiento y proyección de la Escuela de Artes y por lo tanto de la Universidad de El Salvador como institución promotora y formativa de profesionales aptos y capacitados para trabajos relacionados con el área; la creación de lazos con empresas que funcionen en relación a las comunicaciones, publicidad y todas las áreas relacionadas directa o indirectamente al diseño gráfico y un número de acuerdos Escuela- Empresa que beneficien el sostenimiento del programa.

Por lo tanto en este documento se presenta la recopilación de información necesaria para comprobar la validez del proyecto y demostrar de dicha manera la necesidad real y latente que existe como Escuela de proyectarse y de formar a los estudiantes no solo académicamente, si no de facilitar de igual manera su formación profesional práctica de manera que pueda en un futuro conseguir más fácilmente un trabajo fijo en el que se desempeñe con seguridad y confianza.

RESUMEN DEL ANTEPROYECTO.

El proyecto a realizar se basa en la creación de un Programa de Pasantías o prácticas laborales que será presentado a una empresa real en espera de su aprobación e implementación dentro de sus instalaciones, que permitan al estudiante de diseño gráfico de la escuela de artes tener una oportunidad de realizarse dentro de un trabajo real.

Se propone la realización de una muestra piloto del funcionamiento de la pasantía que a su vez sirva de ayuda para la recopilación de datos de los conocimientos necesarios que el estudiante necesita manejar para poder desenvolverse óptimamente en las prácticas laborales.

Para probar la efectividad del proyecto se pretende insertar a 3 estudiantes de la Escuela de Artes en una empresa real por un periodo de tiempo que oscile entre las 3 semanas a 1 mes, de manera que las personalidades distintas de los 3 participantes permitan una generalización de la información para posteriormente crear una guía que exponga en sí consejos y opiniones acerca de cómo comportarse con profesionalismo y como facilitar la transición durante el tiempo que realice la práctica profesional en la empresa.

Es necesario también dentro del proyecto exponer todos los resultados obtenidos durante las prácticas que se pretende, sean realizadas por estudiantes reales para comprobar su efectividad y obtener al final de esta una retroalimentación que permita perfeccionar el modelo del programa propuesto.

El objetivo principal del proyecto es abrir puertas para los estudiantes y generar prestigio y reconocimiento a la Universidad de El Salvador de manera que se facilite para futuros profesionales su transición al mundo del empleo y se pueda contar con el respeto que se merece el ser un profesional graduado de dicha Universidad.

OBJETO DE ESTUDIO

Para descubrir el objeto de estudio de este trabajo, deberán plantearse las siguientes preguntas: *¿Es necesaria la creación de un proyecto de pasantías en una empresa dedicada al diseño para los estudiantes de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador? ¿Es esta una alternativa viable para la inserción laboral de los estudiantes? ¿Sería útil la creación de una guía de desempeño laboral para el estudiante participante en el proyecto de pasantías? ¿Será esta guía de utilidad o beneficiara al estudiante que la utilice? Y ¿Generará este proyecto la apertura de la empresa para la contratación del estudiante de diseño de la escuela de artes?*

PROBLEMA

La situación laboral actual de nuestro país está lejos de ser la ideal. Hay muchos factores que complican el conseguir un trabajo, entre ellos la gran competitividad, saturación de profesionales y la crisis económica, entre otras. Pero para hacer peor la situación, la mayoría de los jóvenes que se enfrentan por primera vez al mundo del empleo necesitan de la experiencia.

Como si no fuera ya de por sí difícil incorporarse a una vida laboral, muchos se encuentran con la complicación de no contar con una experiencia que los respalde. Es por eso que se vuelven cada vez más necesarias las prácticas profesionales mientras todavía se cursa una carrera pronta a finalizar, especialmente para los estudiantes que se desenvuelven en el área del diseño gráfico, pues deben demostrar su capacidad no solamente con sus conocimientos, sino también con su habilidad y capacidad de desempeñarse de manera práctica.

Es necesario crear oportunidades que faciliten la incorporación de nuevos profesionales al mundo del trabajo, pues el mayor de los problemas al que muchos se enfrentan es a la necesidad de tomar cualquier empleo a pesar de que este no se

desarrolle en el área de estudio que se eligió.

Hasta el día de hoy, se han creado algunos espacios de ayuda a estudiantes y recién egresados, pero es de suma importancia el hacer énfasis en que no son suficientes, y es por eso que se necesita crear más proyectos de inserción laboral.

En este sentido, la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador no es la excepción, y se ve en necesidad de contar con programas que brinden ayuda y apoyo a los estudiantes mientras todavía se encuentran cursando sus últimas asignaturas y se ven ya prontos a incorporarse al mundo profesional. Crear un proyecto de pasantías se volvería de gran ayuda para la entidad, ya que no solamente se verían beneficiados los estudiantes por la práctica de su área de estudios, si no que esto también la Escuela de Artes ganaría reconocimiento y prestigio en la opción de Diseño gráfico ante las empresas que se manejan en este campo.

Al ser respaldados los estudiantes por su institución, y obtener la ventaja de incorporarse en una empresa real, no solo estarían ganando la experiencia de saber lo que es trabajar, si no que enriquecerían su portafolio con trabajos de verdadera validez ante un futuro empleador, lo cual le facilitaría la transición en un mundo tan competitivo como el del Diseñador Gráfico.

METODOLOGIA

Para la realización del trabajo de grado se propone utilizar la metodología Operativa, ya que sus componentes son los más funcionales en relación a las etapas de la investigación: Plan de trabajo, diagnóstico del problema, plan de intervención por estrategias, desarrollo de plan de evaluación, informe de acuerdo a estrategias, objetivos y metas globales, manual de ejecución del proyecto e informe final. Cada

etapa se apoya en técnicas de investigación auxiliares que validan y refuerzan el contenido del trabajo como sigue:

Etapa/fase	Herramientas	Componentes
Investigativa.	- Recopilación de textos. (Búsqueda bibliográfica) - Entrevistas con empresas.	-Plan de trabajo de investigación. -Diagnóstico del problema.
Generación del proyecto de pasantías, guía y evaluación.	- Proyecto de pasantías. - Guía para el estudiante. - Reportes semanales.	- Plan de intervención por estrategias. - Desarrollo de plan de evaluación. - Manual de ejecución del proyecto
Recopilación de datos y sistematización de resultados	Entrevistas al estudiante y al empleador.	- Informe de acuerdo a estrategias, objetivos y metas globales.
Resultado final.	Presentación de un ensayo y exposición.	Informe final.

Tanto como el referente teórico y la síntesis del estudio se encuentran expresadas en el capítulo 1 del trabajo por lo que se invita a continuar con la lectura de este trabajo.

CAPITULO 1

Esquema de contenido capítulo 1

1 ANTECEDENTES Y EXPECTATIVAS PARA LA FORMACIÓN DEL PROYECTO

1.1 MODELO DE REFERENCIA

1.1.1 ROL DE LA ESCUELA

1.1.2 ROL DE LA EMPRESA

1.1.3 ROL DEL ESTUDIANTE

1.2 ESTUDIO DE LAS CONDICIONES DE LA EMPRESA

1.3: PERFIL DEL ESTUDIANTE PARTICIPANTE.

1.4. REQUISITOS PARA INGRESAR AL PROGRAMA DE PASANTÍA:

1.4.1 ACADÉMICOS:

1.4.1 EMPRESA:

1.5 INFORMACIÓN ADICIONAL IMPORTANTE.

1.6 CONCLUSION

1. ANTECEDENTES Y EXPECTATIVAS PARA LA FORMACIÓN DEL PROYECTO

Información obtenida sobre la situación de la Escuela de Artes en función a las pasantías para sus estudiantes, en definición a la información obtenida sobre dicho tema.

1.1 MODELO DE REFERENCIA

Pasantía es la práctica laboral realizada por un estudiante en donde emplea los conocimientos y facultades adquiridas en su periodo de estudio. Dicha práctica se lleva a cabo con la intención de obtener experiencia en el campo laboral de interés. El estudiante que la realiza dispone de la ayuda de un tutor o guía en la Institución de estudio o en la empresa en la que se desenvuelve, con la finalidad de llevarlo a través del proceso y solventar sus dudas y ansiedades¹.

Los antecedentes históricos de las pasantillas no constan de fechas exactas ni a ciencia cierta se puede asegurar desde cuando se empezaron a realizar. Se cree que su nacimiento se debe a las prácticas que los estudiantes de medicina y de leyes realizan durante su carrera, pero también se encuentran datos que señalan que en el rubro del turismo se realizaban con anterioridad también². Todo esto data aproximadamente de la década de los 60, pero no se puede asegurar nada en cuanto a este tema.

¹ Sitio web definición.de en el link: <http://definicion.de/pasantia/> copyright 2008-2011 - DEFINICIÓN.DE

² Autor: Roberto Luscarini: Responsable de Comunicación Institucional del Grupo Educativo Perito Moreno. Fecha de consulta: 4 de Abril de 2011.
http://www.portaldeamerica.com/index.php?option=com_k2&view=item&id=1915:pasant%C3%ADas-un-tema-que-sigue-siendo-pol%C3%A9mico&Itemid=77

En la antigüedad se implementaban métodos parecidos a las ahora llamadas pasantías. En la cultura griega los filósofos, artistas, etc., tomaban bajo su tutela discípulos a los cuales instruían en los oficios de su profesión. *El termino Griego 'maghthv' (matee –te-s) se refiere generalmente a cualquier 'estudiante', 'alumno', 'aprendiz', o 'partidario', lo opuesto de un 'maestro' ³.*

De una manera u otra la relación maestro-aprendiz siempre ha existido, ya sea desde un enfoque patriarcal-matriarcal o desde una visión más profesional. Desde mucho tiempo atrás el proceso de traspaso de conocimientos de un individuo experimentado a otro recién iniciado ha existido para darle un seguimiento a la cadena de la vida, y se ha observado siempre el recogimiento de un aprendiz para prepararlo a desenvolverse con mayor propiedad en un área.

En la actualidad la visión del discípulo se transformó a lo llamado pasantía, en donde la relación se vuelve más la de un empleado-empleador, pero sin contar con los privilegios de una posición permanente. El método de las pasantías tiene muchas deficiencias y se ha tomado por muchos como una manera de las empresas de conseguir mano de obra gratuita o extremadamente barata. No debemos olvidar sin embargo que sean cuales sean las intenciones de la empresa, la práctica laboral es sin duda de gran ayuda para el estudiante, pues le permite entrar con más confianza a un mundo tan competitivo como lo es el mundo profesional.

En el diseño gráfico no se sabe precisamente cuando se implemento el sistema de pasantías, pero se realizaba ya desde los modelos antiguos de agencia en los que más que un diseñador, se contaba con dibujantes y visualizadores, pero ya desde entonces se prestaba la posibilidad de contar con practicas previas, en las cuales se podía aprender de los más experimentados el rol que se debía desempeñar.

³ Autor: Greg Herrick Entendiendo el significado del término discípulo. Fecha de Consulta 23 de Marzo de 2011. <http://bible.org/article/entendiendo-el-significado-del-termino-disc%C3%ADpulo>

En El Salvador los procedimientos y trámites de las pasantías carecen de estructura y son en su mayoría más beneficiosos para los empresarios que para el estudiante en sí. Es por eso que se pretende sistematizar de una mejor manera los términos manejados en un proyecto Institución-Empresa, de modo que se sepa manejar con un mejor enfoque el beneficio del pasante.

Un ejemplo de programas de pasantías que muestra buenos resultados son las Practicas Profesionales Supervisadas de la Escuela de comunicaciones Mónica Herrera. Estas se basan en pasantías para estudiantes activos de la escuela en empresas seleccionadas especialmente para tener un desarrollo óptimo de los futuros profesionales.

Sus procesos son estratégicamente planificados, y buscan alianzas con empresas que se desarrollen en ámbitos afines a los conocimientos de sus estudiantes. Uno de los requisitos que ellos exigen en una empresa a la hora de posicionar una pasantía, es que esta cuente con un departamento de comunicaciones, de manera que el estudiante cuente con una guía o tutor que le de seguimiento durante su estancia en la empresa.

Las empresas tomadas en cuenta para estas colaboraciones profesionales son, estrictamente empresas dedicadas a las comunicaciones o la publicidad (cuyos nombres no serán mencionados por motivos de confidencialidad).

La escuela no se limita solamente a posicionar a los estudiantes, si no a dejar en claro el rol de cada uno de los involucrados en el programa de manera que esto agilice y optimice la experiencia para todos los que participan de ella.

1.1.1 ROL DE LA ESCUELA

El rol que se pretende que desempeñe la escuela de Artes es el de mantener un encargado de cuidar la relación Universidad-Empresa debido a que estas son de suma importancia.

El Sr. Mario Méndez, encargado de la Secretaria de Asuntos Estudiantiles de la Escuela Mónica Herrera opina que *“Debe de haber seguimiento para no perder contacto”*⁴, en otras palabras, sin empresas no hay pasantías. Es debido a esto que la función más importante a la hora de crear las pasantías es la de cuidar sus alianzas estratégicas.

Como institución que respalda a sus estudiantes, una escuela no solo se debe de limitar al trámite y papeleo sino también a preparar a sus estudiantes para el mundo laboral. Debe enseñarles a crear currículos, a seguir reglas de presentación, de conducta, a como desenvolverse en el ámbito laboral, pueden realizar talleres prácticos para que sus estudiantes que harán la pasantía, sepan o tengan una idea muy clara de sus roles a ejercer durante sus pasantías, tal como lo hace la Escuela Mónica Herrera, institución que se ha tomado como ejemplo.

Para comprender o tener una idea de la magnitud de su dedicación a este programa, a la Escuela Mónica Herrera le concierne mucho su imagen institucional, *“Cuanto más estudiantes estén en el mercado mejor la imagen de la institución”*⁵. Es por ende que la escuela se encarga de preparar a sus estudiantes para que a la hora de trabajar destaquen no solo ellos sino también el nombre de la institución.

⁴ Entrevista al Lic. Mario Mendez, Encargado de la Secretaria de Asuntos Estudiantiles de la Escuela Mónica Herrera.

⁵ Entrevista al Lic. Mario Mendez, Encargado de la Secretaria de Asuntos Estudiantiles de la Escuela Mónica Herrera.

Se pretende que la Escuela de Artes tome una postura similar a la hora de crearse un programa de pasantías, de manera que no solo vele por crear buenos profesionales, si no también por destacar como institución.

1.1.2 ROL DE LA EMPRESA

La empresa aliada a un programa de pasantías en el área de Diseño Gráfico en una Escuela o institución educativa debe de llenar varios requisitos tal como los menciona Mario Méndez de la Escuela Mónica Herrera *“...referentes a nivel nacional e internacional en el área del mercadeo, las comunicaciones, la publicidad y el diseño; empresas que marcan la tendencia en cuanto a innovación y creatividad en nuestro país. Son empresas que le apuesta mucho a la formación de los futuros profesionales y a la búsqueda de nuevos talentos en el área de las comunicaciones...”*⁶

Además de lo anterior, debe de encargarse de asignarle un tutor al estudiante, ser flexible en cuanto a sus horarios, respetar los derechos del pasante y proporcionarle el equipo para que el pasante pueda realizar sus funciones. *“El alumno deberá contar con las condiciones necesarias para la realización de su práctica laboral supervisada como capacitación mínima y equipo necesario.”*⁷.

Pero también la empresa obtiene beneficio y puede exigir que el alumno cumpla con los horarios establecidos, la calidad del trabajo realizado, la vestimenta, la

⁶ Entrevista al Lic. Mario Mendez, Encargado de la Secretaria de Asuntos Estudiantiles de la Escuela Mónica Herrera.

⁷ Entrevista al Lic. Mario Mendez, Encargado de la Secretaria de Asuntos Estudiantiles de la Escuela Mónica Herrera.

responsabilidad del alumno entre otras cosas. Así como también puede o no elegir recompensar monetariamente al pasante en viáticos o bonificaciones.

Todos los procedimientos y características mencionados pueden servir de gran ayuda y ser tomados en cuenta por la Escuela de Artes para ser implementados en dicha institución, pues son situaciones que dicho organismo puede cumplir sin que exista mayor problema.

Al final, si la empresa queda satisfecha por el desempeño del estudiante podrá entregar una carta de recomendación, además de tener que entregar obligatoriamente una constancia del desempeño del estudiante.

1.1.3 ROL DEL ESTUDIANTE

En estos momentos el proyecto de Prácticas Laborales Supervisadas tiene como requisito que el estudiante sea voluntario para participar en las prácticas, pero la Escuela Mónica Herrera tiene en mente, para sacar mejores profesionales, convertir las pasantías en un requisito de graduación.

El estudiante debe querer superarse, a su vez debe pasar por los talleres de capacitación dados por la escuela, debe cursar tercer o cuarto año de la carrera, estudiando el segundo ciclo de dicho año académico. Deben ser responsables, tener un alto nivel académico, creatividad y motivación para aprender.

Si el estudiante cumple con su rol de “buen estudiante” y logra aplicar y concretar su oportunidad de realizar la pasantía, este ocupara en la empresa el rol de cumplir con lo exigido por dicha institución (roles que varían según el área y la empresa por lo que no hay definición en ello).

Todo esto seria un valioso aporte para la implementación de un programa de este tipo en la Escuela de Artes, a manera de que, en un futuro todo estudiante pronto a graduarse cuente con el respaldo de haber realizado una practica que le beneficie en el campo laboral.

Algunos temas que pueden ser tomados en cuenta por la Escuela de Artes en cuanto al Programa de Practicas Laborales de la Escuela Mónica Herrera son:

-Exigencia de un encargado en la institución que vele por mantener con vida el proyecto y sus relaciones. Así como también buscar nuevas relaciones para el bien de sus estudiantes pero más aun para vender la imagen de la institución.

-La capacitación de sus estudiantes y preparación de estos debido a que un estudiante bien preparado es una buena imagen de la institución.

-La firma de un contrato de confidencialidad por parte del estudiante para no divulgar secretos de la empresa aliada (Lo que ayudaría mas a que las empresas aceptasen a los pasantes y evitarles el temor de espías empresariales)

-Acuerdo de flexibilidad tanto de la universidad como de la empresa para el bienestar del estudiante.

-Entrega de certificado de pasantía y/o carta de recomendación.

Si bien este es un proyecto que ejemplifica las ventajas de las pasantías para la Escuela de Artes y sus estudiantes, el éxito de este dependerá gran parte de la necesidad de la Escuela de Artes de destacar en el mundo exterior. Una mentalidad que deberá de implementarse lo más rápido posible si es que desea ser una institución competitiva y moderna.

En la Escuela de Comunicación Mónica Herrera además de las Practicas Laborales se maneja también un proyecto que complementa el de las pasantías. Cuentan con un programa de Bolsa de empleos, en el que las empresas les comunican el tipo de

profesionales que requieren y ellos se encargan de seleccionar a los posibles postulantes basados en el perfil de alumno requerido por la empresa.

El proceso se basa en tener algo así como una base de datos, que los empleadores llenan con los requerimientos necesarios para la posición que están ofertando. Una vez llenado el perfil que muestra el tipo de profesional que buscan, la Escuela se encarga de evaluar y escoger a las personas que más se acercan a las exigencias que las empresas tienen, sirviendo de mediadores para brindar un proceso de selección verdaderamente satisfactorio y evitando el proceso cansado de entrevistar mucha gente que no presenta los requisitos, ahorrando así tiempo y asegurando un lazo entre Empresa-Escuela.

El formulario con el que cuentan para que sea llenado por la empresa es bastante completo e incluye desde tiempo de duración, jornada, sueldo, requisitos, descripción del puesto, etc.

Como escuela cuentan con un buen apoyo en ese sentido, pues además que preparar al estudiante mientras estudia con pasantías, se encargan de que el estudiante ya preparado obtenga un empleo, lo cual le facilita el proceso de transición.

El sistema que posee la Escuela Mónica Herrera para ayudar a sus estudiantes sería un tema de mucha utilidad y beneficio a tratar. Aunque en el caso del Proyecto de Pasantías para la Escuela de Artes el objetivo es completar la preparación del estudiante más que encontrarle empleo. Si en dado caso el estudiante consigue un puesto de trabajo en la empresa que realiza su pasantía, en hora buena.

La idea del proyecto es preparar a la empresa y al estudiante para establecer una relación laboral beneficiosa para ambos, de manera que se sepan aprovechar tanto el talento y destreza del estudiante, como la experiencia y respaldo de la empresa. Por lo tanto una guía de la Pasantía beneficiaria al estudiante para no sentirse en terreno desconocido, si no por el contrario, contar con un antecedente que le

permita estar preparado o al menos conocedor de las posibles complicaciones que podría presentar el puesto que desempeñe.

Al tenerse pensada la pasantía para realizarse en el rubro de la publicidad, entran en juego muchas dudas y preguntas como la falta de organización que este mundo supone. Según Daniel Ferro: *"Al provenir de empresas vinculadas a la tecnología, sentía extraño el hecho de que parecía que en las agencias no había un norte claro, ni se sabía a ciencia cierta que se esperaba de la gente en forma más específica. Se daba por sentado que estaba bien las corridas de último momento para entregar alguna pieza y que no había necesidad de ordenar la gestión comercial, el éxito simplemente sucedía"*⁸. Es por lo tanto que se necesita un ordenamiento de las obligaciones y responsabilidades de los pasantes para no sentirse perdidos ni que caigan en la desorganización, para que, al final, puedan tener como una experiencia beneficiosa para su futuro desempeño en una plaza fija.

Se espera que el programa de pasantías pueda beneficiar no solo a unos cuantos, si no que abra una brecha para que la Universidad de El Salvador se vaya haciendo de alianzas fuertes y a la larga se formen lazos permanentes de colaboración, para asegurar a profesionales del diseño, una ayuda en su camino al mundo real.

Con el proyecto de pasantías para la Escuela de Artes no solo se pretende que el estudiante gane experiencia para un curriculum, si no que sepa poner en práctica todo lo aprendido para que sirva como estandarte de la educación recibida en la Universidad de El Salvador.

⁸ Daniel Ferro **El Management de la nueva agencia / El modelo de la Nueva Agencia. Libro Colaborativo**. Versión 0.1 –Enero 2009.

1.2 ESTUDIO DE LAS CONDICIONES DE LA EMPRESA

El egresado o estudiante de Diseño gráfico posee la capacidad de desenvolverse en distintos sectores de empleo. Entre ellos se encuentra la ilustración didáctica o editorial, el diseño publicitario, el sector de imprentas, el diseño editorial, etc.

Para el proyecto se cuenta con el apoyo de una empresa cuyo *expertise* es el diseño publicitario. **Think Ideas Factory**, es en este caso el colaborador para el desarrollo de prácticas profesionales. Entre sus servicios y áreas de trabajo están: el diseño y estrategia de campañas publicitarias impresas, la sistematización y visualización de eventos tales como *Fashion Shows*, conferencias, eventos especiales, stands y activaciones de marca; además, diseño de materiales P.O.P. y BTL, y otros servicios básicos e diseño.

La ventaja de la empresa escogida es que pertenece a un grupo de varias empresas que se desarrollan en distintas áreas, entre ellas se encuentran: Asesores, *Sparta*, *7/24 Print*, *Think Ideas Factory*; entre todas conforman el Grupo Asesores. Por lo tanto el pasante al trabajar en una de las empresas aprende muchas otras cosas relacionadas con los servicios de las demás, como el modelado 3d para construcción de Stands y eventos, la impresión digital y los requerimientos de artes finales para impresión Offset, además otro beneficio es que al ser entre empresas sus propios proveedores el diseñador sabe si su visualización es en realidad sustentable o no, lo cual le enseña no solo creatividad si no funcionalidad de diseño.

1.3 PERFIL DEL ESTUDIANTE PARTICIPANTE

El perfil del estudiante a participar en la pasantía debe indicar que está próximo a terminar los requisitos para egresar de la carrera, así se asegura que tiene los

conocimientos mínimos exigidos para poder desarrollarse en la misma y ser capaz de solventar las necesidades de la empresa.

1.4 REQUISITOS PARA INGRESAR AL PROGRAMA DE PASANTÍA

1.4.1 ACADÉMICOS

El estudiante debe presentar los requisitos mínimos, listados a continuación:

- Tener aprobado el octavo ciclo de la carrera.
- Contar con un CUM total igual o mayor a 7.0.
- Haber presentado y aprobado el proceso de selección.
- Ser recomendado por un docente.

1.4.2 EMPRESA

Los requisitos exigidos por las empresas varían, pero según el área en que se desempeñara el estudiante se tienen los siguientes:

- Currículo Vitae.
- Portafolio digital.
- Dominio intermedio o superior de paquetes digitales de Diseño Gráfico.
- Manejo básico de Sketch Up (no obligatorio)
- Buenas relaciones personales, trabajo bajo presión, en equipo, etc.

El estudiante que opte a participar en el proyecto debe cumplir obligatoriamente con los requisitos establecidos y asumir el rol que le será asignado, además de estar consciente de sus responsabilidades que aunque no sean directas, es su deber el de

auxiliar a los diseñadores titulares en todo aquello que le sea requerido y que este dentro de sus capacidades.

1.5 INFORMACIÓN ADICIONAL IMPORTANTE.

Como antecedente de pasantías en la Universidad de El Salvador, se encontró un único lugar que poseía información sobre el tema de las pasantías, era la Secretaría de Becas de la universidad. Sabiendo que era muy probable obtener una forma de estructura o modelo a seguir para la realización del proyecto de pasantías en la Escuela de Artes, se acordó una visita no planeada en la agenda y cronograma de este proyecto.

Por lo que los resultados obtenidos muestran que la Universidad de El Salvador no posee conocimiento alguno sobre el tema de pasantías. O mejor dicho no posee un programa de pasantías por su propia cuenta.

El rol de la Universidad en el tema de las pasantías consistiría en que: el estudiante de la universidad es quien se encarga de buscar una institución ajena a la relación Universidad-Empresa (debido a que la universidad no cuenta con ninguna relación de esta índole enfocada a las pasantías) que ofrezca la oportunidad de realizar una pasantía en relación a la carrera de dicho estudiante.

Es el estudiante quien debe de encajar en el perfil de la institución que ofrece la pasantía, la universidad no se relaciona en nada en este proceso. Es el futuro pasante quien se encarga de recolectar toda la información necesaria y obligatoria para poder aplicar a la pasantía.

No recibe guía, ni consejo de algún miembro universitario para saber que hacer que buscar y como lograr éxito en su pasantía. También no posee ningún tipo de guía para su primer trabajo que lo ayude a desenvolverse ni a saber que esperar de una pasantía.

Por ende la institución de becas solo desempeña el rol de chequear la información que le proporciona el estudiante sobre la pasantía, la información de la ayuda (si es en dado caso monetaria) que solicita el estudiante y si este mismo es alguien que encaja en el perfil de persona de la universidad para ser considerada apoyada por la universidad.

En resumen, la universidad solo se encarga de aportar el soporte necesario para que el estudiante, quien el por sus propios medios se encargo de buscar su propia pasantía, pueda realizar su pasantía con el respaldo de la universidad. Si el estudiante no encajo en las características necesarias de la Secretaría de becas, el incluso si tiene la oportunidad, puede realizar aun por sus propios medios, la pasantía.

Es debido a esto que se refuerza más el motivo por el que debe de realizarse este proyecto. Porque se debe de crear un documento reglamentando lo básico para crear un protocolo de pasantías, porque se debe de crear un sistema de evaluación que ayude a los más destacados a tener mejores oportunidades de sobre salir así como también el porqué es necesario y primordial una guía para que el pasante no se enfrente por si solo el nuevo mundo del trabajador. Con lo que podrá aumentar sus probabilidades en conseguir un puesto de trabajo en la empresa colaborada.

No solo el beneficio seria para el estudiante sino también para la universidad puesto a que con ello tendría ya relaciones Universidad-Empresa que la podrían ayudar al destacamento de sus estudiantes y así aprender de ello para poder

incrementar más sus relaciones y con el tiempo desarrollar este proyecto en todas las áreas de la universidad.

Por lo que el beneficio llegaría a ser incontable si este proyecto llegara a manos, más a delante de haber sido totalmente desarrollado por la Escuela de Artes, de la Secretaría de Becas de la Universidad de El Salvador.

1.6 CONCLUSION

La crisis económica, la compleja búsqueda trabajo, los altos requisitos para la obtención de un puesto laboral. La falta de interés de la Universidad de El Salvador en ubicar a sus estudiantes más destacados en puestos de pasantías, a su vez el poco o casi nulo interés de la Universidad en crear alianzas Universidad-Empresa; conllevan a que la propuesta de este proyecto venga a ser justo lo que necesitan los estudiantes de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes para complementar sus estudios. No solo ayudara a la Escuela a hacerse un nombre en el exterior de la Universidad, no solo ayudara al estudiante a aprender las herramientas necesarias para destacarse en el ámbito laboral y complementar su educación sino también crea un beneficio para la empresa privada en descubrir un nuevo talento que les vaya a ser útil. En conclusión este proyecto es un “Win-Win” (Todos ganan).

Es importante que se tome nota del proceso que emplea la Escuela Mónica Herrera para crear un proyecto similar y aplicarlo a la Universidad Nacional.

CAPITULO 2

Esquema de contenido capítulo 2

2. CREACION Y APLICACIÓN DEL PROYECTO DE PASANTIA

2.1 PROYECTO: REGLAMENTO DEL PROGRAMA DE PASANTIA DE LA ESCUELA DE ARTES

2.1.1 INTRODUCCIÓN

2.1.2 APARTADO UNIVERSITARIO

2.1.2.1 ROL DE LA ESCUELA DE ARTES

2.1.2.2 RELACION ESCUELA DE ARTES-EMPRESA

2.1.2.3 RELACION ESCUELA DE ARTES-ALUMNO

2.1.2.4 PROCESO A SEGUIR POR PARTE DE LA ESCUELA DE ARTES

2.1.3 APARTADO EMPRESARIAL

2.1.3.1 ROL DE LA EMPRESA

2.1.3.2 RELACION EMPRESA-ESCUELA DE ARTES

2.1.3.3 RELACION EMPRESA-ALUMNO

2.1.3.4 PROCESO A SEGUIR POR PARTE DE LA EMPRESA

2.1.3 APARTADO ESTUDIANTIL

2.1.4.1 ROL DEL ESTUDIANTE

2.1.4.2 RELACION ALUMNO-ESCUELA DE ARTES

2.1.4.3 RELACION ALUMNO-EMPRESA

2.1.4.4 PROCESO A SEGUIR POR PARTE DEL ESTUDIANTE

2.1.4.5 CASO ESPECIAL

2.1.5 RECOMENDACIONES

2.1.5.1 GENERALES

2.1.5.2 ESCUELA DE ARTES

2.1.5.3 EMPRESA

2.1.5.4 ESTUDIANTE

2.1.6 DOCUMENTACION

2.2 INFORME DE PASANTIAS

2.2.1 INTRODUCCIÓN

2.2.2 ASPECTO DE LA EMPRESA

2.2.1.1 OBJETIVOS

2.2.2.2 DESARROLLO

2.2.3 INSERCIÓN DEL ESTUDIANTE

2.2.5 ADAPTACIÓN AL LUGAR DE TRABAJO Y DISTRIBUCIÓN DE TAREAS

2.2.5 PRESENTACIÓN PERSONAL

2.2.6 NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y ÉTICA DE LA EMPRESA

2.2.7 ASIGNACIÓN DE TRABAJO

2.2.8 ASISTENCIA O SUPERVISIÓN

2.2.9 CUALIDADES Y VALORES

2.2.10 COMUNICACIÓN

2.2.11 CONFIDENCIALIDAD

2.2.12 INCONVENIENTES LABORALES Y HORARIOS DE TRABAJO

2.2.13 RELACIONES INTERPERSONALES

2.2.14 HABILIDADES PARA RESOLVER PROBLEMAS

2.2.15 CONCLUSIÓN

2. CREACION Y APLICACIÓN DEL PROYECTO DE PASANTIA

Documento que presenta los procesos a seguir por el futuro pasante en base a los resultados de la aplicación de la pasantía.

2.1 PROYECTO: REGLAMENTO DEL PROGRAMA DE PASANTIA DE LA ESCUELA DE ARTES

2.1.1 INTRODUCCIÓN

Este proyecto estipula las reglas básicas y procedimientos a seguir por la **Escuela de Artes** de la Universidad de El Salvador, la **Empresa** en alianza y el **Alumno** elegido para realizar dicha pasantía. De no seguir el acuerdo estipulado en este proyecto, no solo fracasaría el beneficio que el estudiante de diseño podría recibir sino también dejaría en mal la imagen tanto de la Empresa como la de la Escuela de Artes. En cada apartado se especifica el rol que deberá cumplir cada uno de los participantes de este proyecto.

2.1.2 APARTADO UNIVERSITARIO

2.1.1.1 ROL DE LA ESCUELA DE ARTES

El papel que debe de jugar la Escuela de Artes consiste en inculcar a sus alumnos los temas sobre diseño grafico que sean prioritarios en la actualidad. Con el propósito

de que cuando estos realicen su pasantía, no se verán impedidos en sus habilidades y conocimientos.

Como Escuela de Artes, esta debe de asegurarse que sus alumnos estén al día con su documentación ya que esta será de suma importancia para realizar el proceso de pasantías.

La Escuela debe de estar consciente de que alumnos son los más óptimos para realizar la pasantía pero no debe limitarse solo a eso; también debe de ayudar a que los demás estudiantes lleguen a dicho nivel para poder aplicar a este programa. Es decir que debe realizar talleres instructivos para que sus estudiantes sepan como mínimo elaborar un currículo, saber manejar la presión laboral y que esperar de ella, normas de presentación y conducta personal entre otras.

2.1.2.2 RELACION ESCUELA DE ARTES-EMPRESA

La Escuela de Artes debe de mantener una estrecha relación con la empresa aliada por la pasantía. Esto es de suma importancia debido a que si se descuida dicha relación, será la responsabilidad de la Escuela de Artes, dejar sin preparación a sus estudiantes, incompleta e inmediatamente ella, la Escuela de Artes, deberá de buscar por sus medios como restablecer la relación o buscar una nueva. **La Escuela de Artes deberá de proporcionar una copia de este documento a la Empresa Aliada para que esta ultima esté al tanto del procedimiento y de sus responsabilidades en esta relación para que esta pueda desenvolverse lo más rápido y cómodo posible.**

La comunicación entre la empresa y la Escuela de Artes debe de ser constante, estar atentos de las necesidades de la empresa, las quejas que tenga sobre algún pasante

u otro tema en común; para ir mejorando esa comunión y mantener el programa con vida.

Para esto, la Escuela de Artes deberá tener un representante quien estará a cargo de asegurarse que el programa, las relaciones y las normas se cumplan a su cabalidad. Este encargado no solo deberá mantener con vida la relación ya existente con una empresa sino también buscar nuevas empresas para ampliar las oportunidades y exportar así la imagen de la Escuela de Artes al mundo exterior. También se encargará de los horarios óptimos para su estudiante y la empresa; tratando de llegar a un acuerdo con la empresa y el estudiante.

La Escuela de Artes no deberá de conformarse con una sola relación Empresa-Universidad, está en el deber ético de ella el seguir incrementando sus aliados estratégicos para el bienestar de sus estudiantes por ello **deberá crear un portafolio que represente la Escuela de Artes, una presentación idónea sobre lo que consiste el programa;** para que la Escuela de Artes se vuelva un ente competitivo en el mundo exterior y tenga una buena imagen institucional, deberá actualizarse periódicamente de las tendencias artísticas y de las necesidades de sus empresas relacionadas.

2.1.2.3 RELACION ESCUELA DE ARTES-ALUMNO

La Escuela de Artes es quien deberá estar encargada de que sus estudiantes estén en las mejores condiciones, como fue mencionado en el apartado **1.1**. Es por ello que no se redundara en explicar el rol de enseñanza más si el rol de selección del estudiante.

La Escuela de Artes deberá elegir diez estudiantes, los más destacados de su área, para iniciar el proceso de selección. Para ello los diez alumnos serán sometidos a

una evaluación por sus catedráticos de diseño empleando el método de evaluación dado por este programa (ver **ANEXO EVALUACION DE SELECCIÓN**) para cortar el número de candidatos a cinco basándose en las 5 mejores notas.

La Escuela de Artes deberá de proporcionar una copia de este documento a los cinco candidatos, los papeles pertinentes para aplicar y asegurarse que los alumnos estén a tiempo en su entrega. Para saber que documentación debe de presentar el candidato a la pasantía referirse al **ANEXO DOCUMENTACION**.

La Escuela de Artes, como ente evaluador de sus estudiantes deberá idealizar un trato con los candidatos para los permisos de ausentarse a clases, salidas tempranas y llegadas tardes, fechas de exámenes y entrega de trabajos así como también la firma de un contrato de confidencialidad. Esto para que permita al estudiante realizar la pasantía sin ninguna interferencia, respete a la empresa y acate las normativas. La Escuela de Artes deberá estar a cargo de facilitarle al candidato la realización de la pasantía y no obstaculizarla. De ser preciso, se deberá redactar una carta de permiso que contenga el trato estipulado entre la Escuela de Artes y el pasante en el tema de las ausencia etc. (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**).

2.1.2.4 PROCESO A SEGUIR POR PARTE DE LA ESCUELA DE ARTES

El proceso a seguir para la oferta de candidatos para la pasantía a la empresa es el siguiente:

1. Selección o aceptación de aplicación de hasta **10** estudiantes destacados que cumplan con los requisitos (referirse a **ANEXO REQUISITOS DEL ESTUDIANTE PARA APLICAR A LA PASANTIA**).

2. Evaluación de los diez estudiantes por sus catedráticos empleando el sistema de evaluación facilitado en este documento (ver **ANEXO EVALUACION DE SELECCIÓN**) con el propósito de quedarse con 5 estudiantes idóneos. Esta parte sugiere que la evaluación deba de ser de suma transparencia y ética por parte de sus catedráticos y con la debida justificación.
3. Entrega de la documentación necesaria para que los cinco candidatos puedan realizar el trámite de forma legal. La entrega a tiempo de la documentación pedida a los alumnos a la Escuela de Artes queda en total responsabilidad de los candidatos.
4. Una vez recibida la documentación pedida a los candidatos, es la Escuela de Artes quien deberá de presentarla a la empresa aliada y darle el seguimiento para saber quién de los candidatos será el elegido a elaborar la pasantía. (El número de candidatos elegidos esta a decisión de la empresa).
5. La Escuela de Artes deberá de acordar con la empresa una entrevista entre la empresa y los pasantes para que la empresa pueda tomar la decisión final. Para esto la Escuela de Artes deberá de facilitarle la libertad de horario a los candidatos para que puedan asistir a dicha entrevista sin que afecte sus notas académicas.
6. Una vez seleccionado el o los candidatos por la empresa, la Escuela de Artes deberá proporcionarle al alumno la documentación siguiente, para que esta sea completada por el estudiante, Contrato de Pasantía, Contrato de Confidencialidad y Contrato de Responsabilidad facilitados en este documento.(ver **ANEXO DOCUMENTACION**)
7. La Escuela de Artes deberá de asistir a la reunión con la Empresa (cuando esta cite a la Escuela de Artes) para elaborar un convenio sobre los

horarios de pasantía con la empresa estipulados en el Contrato de Pasantía para que sea de mayor aprovechamiento del alumno y no lo perjudique académicamente. **El promedio de horas para desarrollar prácticas no excederá de quince horas semanales.** Así como también acordar quien será el tutor de dicho pasante quien se encargará de guiarlo, instruirlo y proporcionarle una breve capacitación y preparación para que el estudiante pueda ser de mayor provecho en la pasantía. También se hará firma del Contrato de Confidencialidad el cual el original permanecerá en la Empresa y una copia deberá ser entregada a la Escuela de Artes. Por otro lado el Contrato de Pasantía original se quedara con la Escuela de Artes quien deberá darle una copia a la Empresa.

8. Con el horario definido entre la empresa y la Escuela de Artes, esta última deberá de elaborar un convenio con el alumno para otorgarle los permisos pertinentes para sus ausencias, entregas de trabajos, exámenes y entradas o salidas de clases, firmada y aprobada por el director de la Escuela de Artes. (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**).
9. Una vez ya iniciada la pasantía la Escuela de Artes está a cargo de vigilar que el alumno no disminuya sus notas académicas, que sea una buena representación de la Escuela de Artes en la empresa aliada y que este cumpliendo con lo pedido por la empresa. Si una de estas tres no se cumple podrá ser perjudicial para el programa.
10. Al momento de terminada la pasantía, la Escuela de Artes debe acordar una reunión con la empresa, proporcionarle la hoja de evaluación (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**). Esto con el propósito para saber la opinión y evaluación de esta hacia el estudiante que realizó la pasantía. Para que la próxima vez se mejoren las candidaturas, se tomen en cuenta las peticiones de la empresa y se siga manteniendo el beneficio mutuo así

como su relación. También deberá proporcionarle el formato de la hoja de Constancia a la empresa para que esta las complete (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**).

11. La Escuela de Artes deberá llenar la Carta de Entendimiento correctamente y presentarla al decano para ser sellada. (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**).

La Empresa que posea al pasante tiene el total derecho de dar fin a la pasantía del alumno si este no cumple con su contrato y/o pone en peligro la imagen institucional de dicha empresa. La Escuela de Artes está obligada a indagar y reprender al estudiante. Deberá recibir una carta explicando el motivo por la finalización y como se menciona en el apartado 1.1 ROL DE LA ESCUELA DE ARTES, esta deberá de hacer todo lo posible en su poder para sanar la relación Universidad-Empresa y garantizarle a la Empresa que dicho problema será solucionado.

2.1.3 APARTADO EMPRESARIAL

2.1.3.1 ROL DE LA EMPRESA

El papel que debe de jugar la Empresa implicada en el programa consiste en enseñar al pasante, mediante un tutor, el desempeño práctico actual del diseño grafico en la vida laboral en la actualidad. Con el propósito de que cuando estos elaboren su pasantía, terminen su capacitación y adquieran habilidades y

conocimientos que los ayuden a desenvolverse en el ámbito laboral así complementando sus estudios académicos con prácticas supervisadas.

También debe de respetar lo mayormente posible el reglamento interno de la Escuela de Artes para que este proyecto no viole ninguna normativa y pueda elaborarse de una forma correcta, respetuosa y ética. Si bien la Empresa posee un rol vital, debe de mentalizarse que ese rol es a beneficio de la educación y aprendizaje del estudiante. **La Empresa no debe de perjudicar por ningún motivo al Estudiante.**

Como Empresa, esta debe de asegurarse que su pasante tenga todo lo necesario para elaborar las tareas que se le encomienden así como también darle una breve capacitación sobre su rol a desempeñar y garantizarle un tutor quien se encargara de velar por su aprendizaje y guiarlo a transitar por su pasantía de la forma más productiva posible. La Empresa debe de estar consciente de que el pasante es un estudiante por lo que no debe de interrumpir tampoco en sus estudios académicos y debe de convertirse en una ayuda en lugar de un obstáculo.

Esto le dará la oportunidad a la empresa de descubrir nuevos talentos que los ayude salen en la vanguardia del diseño grafico, permitiéndoles especializar al pasante en base a sus necesidades evitándose así la exigente tarea de entrevistar candidatos para el puesto de trabajo. Es decir que cuanto mayor ayuda proporcione la empresa al estudiante, mejores chances tiene de preparar y conseguir un buen diseñador personalizado.

2.1.3.2 RELACION EMPRESA-ESCUELA DE ARTES

Si bien la Escuela de Artes se encargará de actualizar a la Empresa con los nuevos candidatos y habilidades de diseño, es esta también quien deberá de proporcionarle

a la Escuela de Artes un informe sobre sus necesidades. De esta manera resultara provechoso para ambas instituciones y mejorara la comuni3n entre ambas creando una relaci3n Win-Win. Es de gran ayuda estrat3gica el mejorar la relaci3n y cercan3a con la Escuela de Artes debido a que se volver3a una fuente ilimitada de grandes dise1adores ideales para las necesitadas que como Empresa tenga. Sin mencionar el beneficio de poder probar a los candidatos para un puesto de trabajo antes de llegar a ser contratados.

La comunicaci3n entre la Empresa y la Escuela de Artes debe de ser constante, estar atentos de las necesidades de ambos, proporcionarle las quejas que tenga sobre alg3n pasante u otro tema en com3n; para que la Escuela de Artes instruya mejor a sus estudiantes y de esta forma obtenga pasantes de mayor calidad mejorando aun m3s el beneficio.

Para esto, la Empresa deber3 tener un representante quien estar3 a cargo de asegurarse que el programa, las relaciones y las normas se cumplan a su cabalidad. Este encargado no solo deber3 mantener actualizada la relaci3n ya existente con la Escuela de Artes sino tambi3n buscar nueva 3reas o departamentos en la cual ampliar las oportunidades de adquirir nuevos talentos. A su vez se encargará de acordar los horarios 3ptimos para su pasante tratando de llegar al beneficio del estudiante.

La Empresa deber3 permitir a la Escuela de Artes tiempos de entrevistas para conocer a sus candidatos a pasant3as, garantizarle a la instituci3n acad3mica que no habr3 abuso de sus estudiantes y que velaran por sus derechos as3 como tambi3n su gu3a durante la pasant3a; convirti3ndose as3 en una instituci3n con 3tica de aprendizaje lo que acreditar3a a la empresa como una instituci3n Innovadora y Progresista.

2.1.3.3 RELACION EMPRESA-ALUMNO

La Empresa es quien deberá estar encargada de que sus pasantes estén en las mejores condiciones para realizar las tareas que se les encomiende. En este caso deberán contar con un ambiente laboral idóneo, con el material y equipo necesario; deberá, como empresa, proporcionarles un tutor que les guíe durante su estadía como a su vez una breve y básica capacitación de las funciones que desempeñaran durante su pasantía. La Empresa deberá tomar en cuenta que un pasante preparado es mucho mas optimo y ofrecerá mayores beneficios para ella, es por ello que la Empresa debe poner un esfuerzo en ello por el bienestar del estudiante y la Empresa creando una relación Win-Win.

Durante la pasantía la Empresa no está obligada a remunerar al pasante, sin embargo dependiendo de la instituciones y sus normativas, está bien puede ofrecerles viáticos o incentivos según crea conveniente. Ya en el caso de que la empresa desee establecerle un salario al pasante se hará un acuerdo directamente con el estudiante y no con la Escuela de Artes.

La Empresa al terminar el estudiante la pasantía, deberá de proporcionar una evaluación de dicho estudiante sobre su desempeño en la empresa, sus faltas así como también sus logros. Y proporcionársela a la Escuela de Artes para que esta haga los ajustes necesarios en la próxima generación de pasantes. Para la evaluación de la pasantía referirse a **ANEXO DOCUMENTACION**.

No solo la Empresa deberá de evaluar al estudiante, sino también esta forzada por ética laboral el entregarle al estudiante una carta de constancia sobre la pasantía realizada al estudiante (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**) y si el caso lo ameritase,

una carta de recomendación para beneficiar al estudiante en su búsqueda de trabajo.

2.1.3.4 PROCESO A SEGUIR POR PARTE DE LA EMPRESA

El proceso a seguir para la selección de candidatos para la pasantía a la empresa es el siguiente:

1. La Escuela de Artes le proporcionará los currículos de 5 estudiantes quienes ya pasaron las pruebas de selección y a quienes la Escuela de Artes considera como idóneos para las necesidades de la Empresa (ver **1.4 PROCESO A SEGUIR POR PARTE DE LA ESCUELA DE ARTES**). Es la Empresa como ente empleador quien se encargará de elegir fecha y hora de entrevistas para sus 5 candidatos. La Escuela de Artes les concederá el permiso necesario para salir de aulas en dado caso la entrevista sea duran alguna de ellas.
2. Las entrevistas realizadas competarán solamente a la Empresa y sus candidatos a la pasantía dejando fuera la participación de la Escuela de Artes. Lo que se entreviste dependerá de la Empresa por lo que este punto se limita a lo que la Empresa busca obtener durante la entrevista.
3. La Empresa se encargará de proporcionar la información a la Escuela de Artes sobre el o los candidatos seleccionados y así entrar a la documentación oficial de este programa.
4. La Empresa recibirá por parte del estudiante la siguiente documentación: Un Contrato de Pasantía (ver **ANEXO DOCUMENTACION**), un Contrato de Confidencialidad el cual obliga al estudiante discreción laboral, y un

Contrato de Responsabilidad el cual obliga a la Empresa a respetar los derechos del estudiante. Los cuales deberán ser llenados y firmados antes de realizar la pasantía. Cabe mencionar que es responsabilidad del alumno pasante completar la información básica necesaria de estos documentos el resto cuenta por parte de la Empresa para terminarla.

5. Para completar la documentación recibida, la empresa tendrá cuanto máximo cinco días laborales. Luego citara una reunión con el estudiante y su asesor de pasantía para terminar de completar la información necesaria y firmas requeridas. Así como también definir los horarios en que el estudiante desarrollara su pasantía teniendo en cuenta que es un estudiante y la Empresa esforzara en perjudicar lo más mínimo posible al estudiante si en dado caso no hubiera otra forma. **El promedio de horas para desarrollar prácticas no excederá de quince horas semanales.** También se definirá al tutor encargado del pasante.
6. La Empresa se quedará con el Contrato de Confidencialidad y le proporcionará una copia a la Escuela de Artes. Mientras que la Empresa recibirá una copia del Contrato de Pasantía y la Escuela de Artes se quedara con el original.
7. La Empresa está en su total derecho de pedirle vestimenta específica al estudiante así como también recalcarle el comportamiento individual como grupal que se espera que cumpla. También puede acordar si esta lo desea, una remuneración ya sea en un salario, viáticos o incentivos **Si la Empresa observa que el pasante pone en riesgo la imagen institucional o no cumple con su contrato de confidencialidad, esta puede terminar su pasantía. Para ello deberá de entregar una carta a la Escuela de Artes justificando el motivo por el cual dio término a dicha pasantía y las recomendaciones necesarias para mantener el vínculo**

con la Escuela de Artes aun con fuerza y no terminar con el proyecto de pasantías.

8. Una vez ya iniciada la pasantía la Empresa deberá de darle una capacitación breve sobre sus funciones a desempeñar, proporcionarle el material y equipamiento necesario y decente para que el pasante pueda trabajar así como velar que reciba guía y enseñanzas de su respectivo tutor.
9. Al momento de terminada la pasantía, la Empresa deberá exigir la hoja de evaluación para evaluar el desempeño del estudiante durante su pasantía y sugerencias para los próximos pasantes, así como también deberá exigir el formato de la Hoja de Constancia de pasantía. Ambos documentos deberán ser llenados y completados para ser entregados a la Escuela de Artes.
10. **En caso ameritase**, la empresa puede proporcionarle al estudiante una carta de recomendación para ayudarle a la búsqueda de empleo.
11. La Empresa está en el deber de comunicarle a la Escuela de Artes sobre sus necesidades para que esta última se encargue de suplirlas (Ver **2.2 RELACION EMPRESA-ESCUELA DE ARTES**) y así optimizar la futura generación de pasantes.

El cumplimiento de esta normativa es necesario para obtener el mayor beneficio tanto para la Empresa como para el Estudiante y la Escuela de Artes. La Empresa está en su derecho de exigir este documento y es obligación de la Escuela de Artes entregárselo.

2.1.4 APARTADO ESTUDIANTIL

2.1.4.1 ROL DEL ESTUDIANTE

El Alumno es quien posee el mayor beneficio en este proyecto al igual que la mayor responsabilidad. Si bien toda la normativa y el proyecto se realiza para completar sus estudios y habilidades sobre el diseño grafico; es el Alumno quien representa la imagen institucional de la Escuela de Artes y es quien contribuirá también con la imagen institucional de la Empresa en la que realice su pasantía. **EL ESTUDIANTE DEBE DE CUMPLIR A CABALIDAD LO ESTIPULADO AQUÍ Y EN LOS CONTRATOS.**

El papel que debe de jugar el Estudiante implicado en el programa consiste en representar el potencial artístico de la Escuela de Artes en el ámbito laboral de la Empresa aliada. El Alumno el cual se denominara como pasante, está sujeto a dar y aplicar todos sus conocimientos del área de diseño grafico adquiridos durante su carrera para actualizarlos, mejorarlos, aplicarlos y reforzar sus deficiencias.

Estando en un ambiente de suma exigencia profesional, el pasante no solo representa a la institución de donde proviene sino también se vuelve parte de la empresa en la que trabaje. El pasante debe de respetar los contratos estipulados a continuación, las normativas que le exija la empresa a su vez como no deberá de restarle importancia sus estudios académicos.

Como individuo que recibe la ayuda y colaboración tanto de su institución académica como una institución empresarial, la confidencialidad, auto conducta y responsabilidad son valores que debe el pasante mantener. Esto con el propósito de poder aprovechar al máximo los privilegios que la Escuela de Artes le ha otorgado (debido a que el proceso de elección dependerá de sus catedráticos) y las

enseñanzas adicionales para sobresalir en el mundo laboral otorgado por la Empresa.

Como Pasante, este debe de asegurarse cumplir con los requisitos básicos para su aprobación (referirse a **ANEXO REQUISITOS DEL ESTUDIANTE PARA APLICAR A LA PASANTIA**). Ya estando en la pasantía deberá cumplir con lo que se le pida en la empresa, quien se encargara de proporcionarle lo necesario para desenvolverse. Para el éxito del pasante, podría hacer uso de la GUIA DE INDUCCIÓN DEL PASANTE DE LA ESCUELA DE ARTES, la cual fue elaborada en comunión con este proyecto.

El pasante estará en la pasantía para aprender lo mas que pueda, siendo responsable con los horarios de trabajo, sus tareas académicas y asistencias en clase. De el también dependen el futuro de sus demás compañeros universitarios puesto a que la relación Universidad-Empresa se basa enormemente en la actitud del pasante. **El Alumno de la Escuela de Artes no debe dejar en mal por ningún motivo a su institución académica. No debe tampoco romper la confidencialidad estipulada en el contrato con la empresa.**

Si como pasante, se desempeña de buena manera, el beneficio que tendría para su futuro laboral seria interminable.

2.1.4.2 RELACION ALUMNO-ESCUELA DE ARTES

Si bien la Escuela de Artes se encargará de actualizar al Alumno con las nuevas técnicas de diseño y exigencias que la empresa aliada le ha encomendado, es esta en el saber que hacer para mejorar y llegar al nivel que los catedráticos de la Escuela de Artes le piden para ser tomado en cuenta. Deberá también mantener un comportamiento ético hacia la institución académica puesto a que es ella quien decide enviar al alumno que los representara institucionalmente.

Un buen alumno no solo se basa en sus notas y en sus habilidades, sino también en su conducta, respeto a las autoridades así como también a las instalaciones en las que se encuentre. Por un lado la búsqueda de un estudiante idóneo es muy difícil pero es para ello que el alumno está en su derecho de recibir los talleres pertinentes para adquirir las habilidades faltantes. Ahora bien el estudiante está obligado a cursar los talleres si desea estar de lleno en el proyecto ya que su falta de responsabilidad será una pérdida de tiempo para la Escuela de Artes quien podría ficharlo de negativo y negar su futura participación en dicho programa. Esto lamentablemente sería una pérdida para el Estudiante.

Entre más empeño muestre el estudiante por aprender, más factible es que pueda participar en el proyecto para salir adelante y que su colaboración beneficie a la Escuela de Artes en exportar su imagen institucional.

Cuando la Escuela de Artes acuerde las fechas y horas de las entrevistas con la empresa aliada, el Estudiante deberá hacer tiempo y asistir a ellas. Si de casualidad una entrevista queda en horarios de aulas, esa no será excusa para el estudiante debido a que en este proyecto se le indica a la Escuela de Artes a facilitarle el permiso para que este pueda asistir. Su falta o mala puntualidad a dicha entrevista será responsabilidad única del Estudiante la cual pondría en riesgo su estadía en este proyecto. El Alumno debe tener en cuenta que va en representación institucional de la Escuela de Artes.

2.1.4.3 RELACION ALUMNO-EMPRESA

La Empresa es quien deberá estar encargada de que sus pasantes estén en las mejores condiciones para realizar las tareas que se les encomiende como lo es

estipulado en este proyecto pero es el Estudiante quien deberá de cuidar el equipo que se le otorgue, respetar al tutor que se le asigne. Cada empresa posee reglas y normativas internas a las cuales el Estudiante no se les deberá hacer ajenas. Este programa le otorga al pasante no solo la posibilidad de conocer como desenvolverse en el futuro sino también de luchar para un puesto de trabajo en la Empresa, si esta lo deseara contratar. Es por ello que el alumno debe de socializarse con sus compañeros, debe de dar lo mejor de sí en las tareas que se le encomienden así como ser responsable y dedicado.

Para que el beneficio sea mutuo, la empresa se encargará de facilitarle al Estudiante el equipo y una capacitación mientras que el Estudiante deberá cumplir con sus tareas al máximo y destacar en su área para que también mejore y represente dignamente la imagen institucional de la Escuela de Artes.

Durante la pasantía la Empresa no está obligada a remunerar al Estudiante, sin embargo dependiendo de la instituciones y sus normativas, está bien puede ofrecerles viáticos o incentivos según crea conveniente. Ya en el caso de que la empresa desee establecerle un salario al Estudiante, se hará un acuerdo directamente con él.

Al terminar la pasantía, la Empresa hará una evaluación del desempeño del Estudiante, es por ello que este debe desenvolverse de la manera más optima posible para beneficio personal y grupal (Para la evaluación de la pasantía referirse a **ANEXO DOCUMENTACION**). El beneficio personal que podría recibir consiste en una oferta de trabajo si la empresa lo deseara, una carta de recomendación si a la empresa le pareció muy bueno su desempeño y una carta de constancia que la

empresa deberá dar obligatoriamente (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**). Mientras que el beneficio grupal consistiría en la apertura del camino para sus demás compañeros quienes también desearan ser privilegiados en poder realizar la pasantía, enaltecer la imagen institucional de la Empresa y de la Escuela de Artes y por ultimo mejorar el crecimiento de las relaciones entre las instituciones y el crecimiento de este proyecto.

La empresa exigirá al alumno ciertas condiciones las cuales no se estipulan en este documento debido a que cada empresa posee sus propias normativas. Es en estos caso donde el Estudiante deberá de acatar los reglamentos internos que se le proporcionen para mantener en armonía su relación con la empresa y evitar afectar la relación Universidad-Empresa que la Escuela de Artes ha logrado adquirir con ella.

2.1.4.4 PROCESO A SEGUIR POR PARTE DEL ESTUDIANTE

El proceso a seguir por parte del Estudiante para entrar al proyecto de pasantía:

1. Chequear que posea los requisitos para poder aplicar a la pasantía e inscribirse voluntariamente. (referirse a **ANEXO REQUISITOS DEL ESTUDIANTE PARA APLICAR A LA PASANTIA**).
2. Si el Estudiante aprueba la primera fase de selección y se vuelve uno de los **5** finalistas, este deberá de entregar la documentación que se le pida para que se le pueda enviar a la empresa y esta elegir a quien entrevistar. **La entrega a tiempo de la documentación es responsabilidad del Estudiante.**

3. Una vez acordada la entrevista con la empresa el Estudiante candidato deberá de asistir. Lo que suceda en la entrevista libera de responsabilidad alguna a la Escuela de Artes. **El Candidato tiene el derecho de contar con los permisos para asistir a la entrevista si en dado caso la hora acordada fuera en tiempo de aulas.** El Estudiante deberá asistir a la entrevista bajo sus propios medios.
4. Una vez seleccionado el o los candidatos por la empresa, la Escuela de Artes deberá proporcionarle al alumno la documentación siguiente: Contrato de Pasantía, Contrato de Confidencialidad y Contrato de Responsabilidad facilitados en este documento.(ver **ANEXO DOCUMENTACION**). Es el Alumno quien deberá de completar la información necesaria asesorado por la Escuela de Artes.
5. El Estudiante en conjunto de la Escuela de Artes deberán de asistir a la reunión con la Empresa (cuando esta los cite) para elaborar un convenio sobre los horarios de pasantía con la empresa estipulados en el Contrato de Pasantía para que sea de mayor aprovechamiento del alumno y no lo perjudique académicamente. Así como también acordar quien será el tutor del pasante, quien se encargará de guiarlo, instruirlo y proporcionarle una breve capacitación y preparación para que el estudiante pueda ser de mayor provecho en la pasantía. También se hará firma del Contrato de Confidencialidad el cual el original permanecerá en la Empresa y una copia deberá ser entregada a la Escuela de Artes. Por otro lado el Contrato de Pasantía original se quedará con la Escuela de Artes quien deberá darle una copia a la Empresa.
6. Con el horario definido, el Estudiante y la Escuela de Artes deberán de elaborar un convenio para otorgarle, al Estudiante, los permisos pertinentes para sus ausencias, entregas de trabajos, exámenes y

entradas o salidas de clases, firmada y aprobada por el director de la Escuela de Artes. (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**).

7. Una vez ya iniciada la pasantía es el Estudiante quien se encuentra bajo sus propios medios. Es él quien deberá vigilar y mantener sus notas académicas y sobre salir en la pasantía. La Escuela de Artes podrá darle aviso al Estudiante si hay algún riesgo de disminución académica para que este tome acción debido a que el programa no consiste en perjudicar al estudiante.
8. El estudiante debe mantener su buen rendimiento académico, ser una buena representación institucional para la Escuela de Artes y cumplir con lo que se le pida en su pasantía incluyendo la confidencialidad.
9. **Si la Empresa desea establecer una forma de pago al pasante, ese acuerdo será entre el Estudiante y la Empresa.**
10. Al momento de terminada la pasantía, la Escuela de Artes debe acordar una reunión con la empresa, proporcionarle la hoja de evaluación (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**). Esto con el propósito para saber la opinión y evaluación de esta hacia el estudiante que realizó la pasantía. Para que la próxima vez se mejoren las candidaturas, se tomen en cuenta las peticiones de la empresa y se siga manteniendo el beneficio mutuo así como su relación. También deberá proporcionarle el formato de la hoja de Constancia a la empresa para que esta las complete y entregue al Estudiante. (Ver **ANEXO DOCUMENTACION**).

Se debe estar al tanto que la Empresa en la que se realiza la pasantía tiene el total derecho de dar fin a la pasantía del alumno si este no cumple con su contrato y/o pone en peligro la imagen institucional de dicha empresa. La Escuela de Artes está

obligada a indagar y el Estudiante será reprendido según lo crea la Escuela de Artes. Esperando que la relación Universidad-Empresa no sea demasiado dañada por la conducta anti ética del Estudiante la cual podría poner en riesgo el proyecto.

2.1.4.5 CASO ESPECIAL

En caso no hubiese disposición de algún estudiante de quinto año o en proceso de grado disponible para realizar la pasantía, la Escuela de Artes dispone del derecho de elegir a estudiantes de cuarto año de la carrera que destaquen académicamente y cumplan con la mayoría de los requisitos pedidos.

2.1.5 RECOMENDACIONES

En base a la idea de que este proyecto se desenvuelva de la mejor forma posible se darán unas recomendaciones a tomar en cuenta. Si bien este es la semilla de una gran puerta de oportunidades para el crecimiento académico, todos los participantes en el deben de colaborar a la mejorarlo para que crezca y aumente los beneficios que todos sus integrantes podría recibir.

2.1.5.1 GENERALES

- El Proyecto deberá de actualizarse al encontrar defectos o debilidades.

- Buscar mejores formas que faciliten todo el proceso.
- Darle seguimiento y ampliar las oportunidades que pueda ofrecerse.

2.1.5.2 ESCUELA DE ARTES

- Actualizar periódicamente sus contenidos académicos.
- Elaborar talleres de preparación para sus estudiantes.
- Crear un área que coordine el proyecto de pasantías.
- Mantener una búsqueda constante de empresas idóneas.

2.1.5.3 EMPRESA

- Respetar los derechos del Estudiante
 - Ser flexible con los horarios, ya sea trabajar medio tiempo o ciertos momentos de trabajos no presenciales teniendo en cuenta que el Diseño Grafico da la facilidad del trabajo en casa.
 - Una capacitación ayuda a que el Estudiante se sienta más en ambiente y evita que surjan problemas a futuro.
 - Recordar y tener siempre en mente que es un Estudiante el que llega a realizar la pasantía por lo tanto hay que estar pendiente de evitar errores graves que perjudiquen el proyecto.
 - Si se va a remunerar al Estudiante, tratar de hacerlo lo más apegado a las leyes de la Constitución.

2.1.5.4 ESTUDIANTE

- Discreción y confidencialidad ante todo para mantener una buena relación con la Empresa.

- Asistir a los talleres que haga la Escuela de Artes para una mejor preparación.

- Responsabilidad y cumplimiento de las reglas expuestas en este documento así como las de la Empresa que no hayan sido mencionadas en este documento.

- Hacer todo lo posible para mantener el rendimiento académico y forzar un retiro de la pasantía.

- Tener en mente todo el tiempo que es un representante de la Escuela de Artes y que sus acciones pueden perjudicar la imagen institucional así como también sacarla a relucir. Por ello debe de existir una buena preparación

2.1.6 DOCUMENTACION

Por motivos de estructuración y organización la documentación de apoyo se encontrara en el apartado de Anexos.

En este apartado se encontrará la documentación necesaria a emplear para cumplir con las normativas estipuladas en este documento así como también las guías para la elaboración de los contratos mencionados anteriormente.

Si bien la tendencia del tiempo es actualizar los procesos, este documento otorga la facilidad de actualizarse a las nuevas exigencias del mundo laboral.

2.2 INFORME DE PASANTIAS

2.2.1 INTRODUCCION

Para la realización de la investigación se utilizó un método de inmersión de uno de los integrantes en una empresa real con la intención de recopilar información de primera mano y de una fuente fidedigna. Se realizó una pasantía que tuvo una duración de dos meses, con la intención de conocer acerca de las aptitudes y conocimientos básicos que debe poseer un diseñador en su primer trabajo. Además se entrevistó a varios estudiantes que se encuentran realizando o realizaron en el pasado alguna pasantía en el campo del diseño gráfico para así poder generalizar los resultados y enriquecer la investigación. Esta información se generalizara para elaborar una guía de consejos y tips que ayudará en un futuro a otros estudiantes a comportarse de manera profesional durante su práctica laboral. De mismo modo se entrevistó a personas que han vivido una experiencia similar a esta, lo que enriquece el estudio para crear un margen de información de mayor amplitud, además de volver comprobables cada uno de los aspectos tratados.

2.2.2 ASPECTOS DE LA EMPRESA

El periodo experimental se llevo a cabo en el área de Diseño Gráfico en **Think Ideas Factory**, empresa ubicada en la Avenida Víctor Manuel Lara Mejía block 6, Col Campestre Etapa I N. 19, San Salvador. Dicha empresa se especializa en crear estrategias de campañas publicitarias, impresas y de BTL; visualizaciones de eventos en 3D entre ellos *Fashion Shows*, stands y activaciones de marca.

Think Ideas Factory pertenece a un grupo de varias empresas que se desarrollan en distintas áreas, entre ellas se encuentran: Asesores, *Sparta*, *7/24 Print*, *Think Ideas Factory* que entre todas conforman el Grupo Asesores.

2.2.2.1 OBJETIVOS

- Experimentar de primera mano las ventajas y dificultades de una primera experiencia laboral.
- Recopilar datos que resulten en la elaboración de una guía de consejos que apoye a un nuevo pasante en su práctica laboral, además de brindarle las herramientas para su desarrollo como tal.

2.2.2.2 DESARROLLO

La duración de la pasantía fue de dos meses, Marzo-Abril 2011. Con horario laboral flexible, asistiendo 3 días semanales completos si no existía ninguna complicación y con la facilidad de reponer horas o días de trabajo perdidos.

Hubo muchas complicaciones ya que *Think* no contaba con el equipo necesario para un diseñador extra, pero debido a la necesidad de comenzar con el proyecto se optó por que el participante llevará su propio equipo informático, mientras se hacían las gestiones necesarias. Esto incurrió en gastos extra por la necesidad de transportarse en vehículo particular. Pero al finalizar los dos meses aun no se había recibido respuesta de recursos humanos sobre el tema.

El pasante experimental se familiarizó con el ambiente de trabajo por medio de la observación e interacción con los demás integrantes de la empresa. Esta parte puede a veces ser la más difícil, una persona nueva no puede siempre llevarse bien

inmediatamente con las diferentes personalidades de los demás integrantes de la empresa. En este caso no hubo ese problema.

Contó con la guía de dos diseñadores titulares que ya laboraban en el lugar, quienes resolvían dudas técnicas y asignaban tareas, las cuales al inicio no eran de gran presión o en las que no era necesario entregar resultados en el momento; esto con el fin de familiarizarse con el ritmo de trabajo gradualmente. La carga laboral también se incrementaba de acuerdo a la exigencia externa que hubiere, ya que la presión varía constantemente, pues no todos los días se realizaba el mismo número de órdenes o proyectos.

Se aprovecharon momentos libres para solventar dudas con las diseñadoras *seniors* quienes también compartían conocimientos, no solo en el área digital sino también a la hora de manejar la impresora del lugar o preparar y cortar las muestras impresas. Además de la interacción personal y laboral con los demás trabajadores el pasante pudo ser testigo y experimentar en alguna ocasión la presión y el estrés típicos de un día agitado de trabajo.

En el lugar se hacían reuniones esporádicas y brain storm con las ejecutivas y creativas para discutir ideas a utilizar en diferentes campañas para clientes potenciales o que ya habían contratado los servicios de la empresa.

Las pasantías en dicha empresa se vieron interrumpidas por el cambio de la dirección de la empresa a nivel gerencial, por lo que el proyecto en dicho lugar debió detenerse al término de la primera pasantía.

Otro caso a estudiar en cuanto a pasantías es el de **Papa John's** restaurante internacional con sede en El Salvador. La empresa se contactó con la encargada del área de diseño Gráfico de la Escuela de Artes y le planteó la posibilidad de crear espacios de prácticas profesionales que beneficiarían a ambas partes.

Se hizo un proceso de selección el cual se basaba en enviar currículum y portafolio y ponerse en contacto con el encargado del área de dicha empresa. Se realizó una serie de entrevistas para llegar a un número final de seleccionados.

Se llegó a escoger a 6 estudiantes para que realizaran sus prácticas realizando piezas publicitarias para promocionar el restaurante tales como vallas, mupis, y publicidad en social media.

El proyecto se basa en prácticas laborales que se adecuan a los horarios de los estudiantes, siempre y cuando estos cumplan 12 horas semanales reglamentarias, con la oportunidad de compensar días en casos de emergencia o trámites personales.

Se entrevistó a algunos de los pasantes en dicha empresa para conocer sus opiniones y experiencias al interior de su pasantía. Algunas de las observaciones que estos hicieron fueron la flexibilidad de horarios y la facilidad de dirección con la que cuentan.

La empresa no cuenta con el equipo necesario ni mucho menos ideal para este tipo de prácticas, por lo que algunos de los estudiantes se ven en la necesidad de transportarse con sus propias computadoras portátiles hasta el lugar de trabajo. Dado que la pasantía no es remunerada, algunos comentan que en caso de aquellos que deben llevar su equipo se les facilitan viáticos de transporte para solventar el gasto de gasolina.

Trabajan bajo órdenes directas del encargado y cuentan con la ventaja de ser los únicos ocupantes del área de diseño, por lo que el proceso de adaptación les ha resultado más sencillo.

Comentan que la carga de trabajo les es distribuida por el encargado quien da a cada quien sus tareas o pregunta en ocasiones quien es mejor para ciertas tareas de manera que pueda repartírselas. En caso de la ausencia de dicho encargado los

pasantes se entienden con la asistente del encargado o se contactan con el telefónicamente.

Otra de las desventajas es que no cuentan con la guía de un diseñador senior por lo que muchas dudas a nivel de diseño les quedan sin resolver, aunque cuentan con la ventaja de conocerse entre ellos y tener la confianza de preguntarse cosas que algunos desconocen.

Otro caso a tomar en cuenta es el grupo que realizo su pasantía en ***El Diario de Hoy***, fue un grupo de 5 estudiantes en su 5to año de estudio en la Escuela de Artes. Dicha experiencia fue bastante diferente a las antes mencionadas por la formalidad y naturaleza de la institución, además del que los proyectos realizados eran diferentes y se necesitaba resolverlos en menor tiempo.

Una gran diferencia en este grupo fue que no hubo un proceso de selección como en Papa John's, la encargada del área de diseño de la Escuela de Artes, la Lic. Xenia Pérez, fue quien se encargo de seleccionar a los alumnos que considerara adecuados para presentarse en la pasantía de dicha institución.

Si tuvieron acceso al equipo necesario para desarrollarse profesionalmente y también recibieron viáticos de transporte aunque esta fue una decisión que se tomo al final de la pasantía.

Este grupo realizo su pasantía de manera rotativa, cada semana eran asignados a un área diferente en la cual ya existía un jefe quien se encargaba de guiarles y enseñarle todo lo necesario, como funciona las maquinas, procesos protocolarios, técnicas, tiempos de entrega etc.

Entre algunas de las actividades realizadas por los pasantes en dichas empresas están:

- Corte y limpieza digital de fotos. (Perfilado)

- Adaptaciones de posters a diferentes tamaños.
- Propuestas de diseño para diferentes proyectos.
- Propuesta de aplicaciones de Logo para Imagen Corporativa.
- Propuesta y preparación de artes finales para “Visual Merchandising”.
- Propuesta de stands 3D.
- Adaptación y creación de artes para medios sociales como Facebook y correo directo.

Como puede observarse las actividades realizadas por los pasantes no presentan mayor nivel de complejidad y cualquier estudiante aplicado realmente a sus estudios puede aplicar para ser candidato a una pasantía como estas.

Se dividió la información en las siguientes categorías para facilitar el estudio y entendimiento de las experiencias que se viven a la hora de sumergirse en una pasantía. Algunas de estas se presentan a continuación:

2.2.3 INSERCIÓN DEL ESTUDIANTE

Insertar un pasante en una empresa es lanzar a una persona inexperta en el campo laboral a un mundo para ellos desconocido. La primera impresión es muy importante en un trabajo, una empresa o con cualquier persona en general. Por lo tanto, es de gran importancia que el pasante no solo se maneje de manera presentable en su vestimenta y educación, si no, que muestre una actitud positiva y extrovertida. En el mundo del trabajo y en especial del diseño gráfico, suelen presentarse muchas personas introvertidas y solitarias, lo que no beneficia su desarrollo dentro de la empresa ya que gran parte de la experiencia se gana por medio de las relaciones personales que se crean.

El interno en *Think*, presentó actitud positiva todo el tiempo, aunque como es normal los nervios siempre traicionan. Es un estado natural del ser humano el mostrarse ansioso y hasta cierto punto preocupado de cómo será su desempeño.

En cuanto a los pasantes de *Papa John's* se adaptaron más fácilmente pues eran los únicos en el área y por la ventaja de ser seis personas que se conocen entre sí gracias a sus años de estudio en la misma institución.

El grupo de El Diario de Hoy trabajó separado del resto de pasantes y tuvo que adaptarse a los demás diseñadores que ya laboraban en el área, pero comentan que se comportaron de manera jovial y amablemente, abiertos a compartir con todos los compañeros.

2.2.4 ADAPTACION AL LUGAR DE TRABAJO Y DISTRIBUCION DE TAREAS

El adaptarse a un nuevo ambiente en todo sentido, puede resultar en muchos casos lo más difícil. El comunicarse con personas más experimentadas, cuyos temperamentos no se conocen, hace que muchas veces se caiga en el error de no pedir ayuda o preguntar la opinión de los demás. Muchas veces hay cierto temor a no saber cuál es la mejor manera de adaptarse, si será pidiendo ayuda e instrucción, o pareciendo saber resolver lo que se presenta por ellos mismos. Todo ser humano atraviesa esa duda en su primer empleo, la duda entre querer parecer preparado, pero tampoco queriendo parecer distante y antisocial.

Lo ideal en todo caso, es aprovechar la experiencia al máximo y aclarar todas las dudas que existan, ya sea que obtengamos una va a ser asignado a tareas para las que tal vez no tenga el conocimiento necesario y puede no sentirse apto para realizarlas; es aquí cuando no solo debe preguntar, sino investigar. Es importante mostrar una conducta apropiada en todo momento.

En Think, el pasante recibía sus tareas de las diseñadoras seniors, quienes decidían que podían asignarle que estuviera dentro de sus posibilidades.

En Papa John's, como ya se mencionó, se distribuían las tareas de acuerdo a la capacidad de cada uno, el encargado observaba y preguntaba quien conocía ciertas áreas y también les permitía decidir quién haría ciertas actividades.

Ya que en la pasantía de El Diario de Hoy, cada uno trabajada en un área distinta cada semana, las tareas le eran comunicadas por el jefe de dicha área, también teniendo en cuenta las habilidades de cada uno. Si bien trabajaban de manera rotativa, uno de los pasantes fue asignado casi permanentemente al departamento de ilustración ya que se le observó gran capacidad en el tema.

La idea de una pasantía es en última instancia, el absorber todo lo que sea posible, empaparse del entorno y el conocimiento de las personas que laboran en la empresa a manera de ganar seguridad para el primer empleo real.

2.2.5 PRESENTACION PERSONAL

La higiene personal y la manera de vestirse es algo importante a la hora de dar una primera impresión, pero también lo es en el día a día de la vida laboral. Muchas veces se cae en el error de pensar que un diseñador por ser un ente "creativo" no debe por tanto seguir ciertos códigos de comportamiento, eso es completamente falso.

En algunos lugares no se cuenta con un código de vestimenta estricto y muchas veces no se cuenta con un código en lo absoluto, lo cual no significa que debe darse alguien por aludido con esta falta de normas y simplemente vestir con lo primero que se pone en el camino. Siempre en la vida laboral es importante, no vestirse para impresionar, ni tampoco ser extravagantes o sumamente formales, pero un

practicante debe de ser aseado y asegurarse de dar una buena impresión con su apariencia.

Si bien no se trata de aparentar algo que no se es, tampoco se trata de rebajar a la empresa, pues como empleados o pasantes de una compañía se es reflejo de esta y se debe mostrar siempre una buena cara pues no se sabe quién observa y que características se toman en cuenta a la hora de proceder con una contratación.

En definitiva, no es en sí lo que usa, si no el aseo, el orden y la higiene con la que cada quien se maneje lo que habla bien de cada persona. En El Diario de Hoy si recibieron especificaciones en su vestimenta, al ser pasantes no estaban obligados a asistir formalmente como el resto de trabajadores, se les pidió un nivel mínimo de formalidad y no pasar algún límite como el utilizar pantalones rotos o tatuajes visibles.

2.2.6 NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y ETICA DE LA EMPRESA

En algunos lugares se cae en la equivocación de pensar que no existen normas de comportamiento pues se da mucha libertad, pero dentro de todo sistema se manejan ciertas reglas.

Toda empresa como tal cuenta con una misión y visión, por lo tanto su conocimiento es fundamental. Muchas veces está implícito dentro del código moral de cada persona el no hacer algunas cosas como gritar en el trabajo, levantarse demasiado del lugar, ser puntual a la hora de entrar, respetar a los superiores, tratar con dignidad a las personas del aseo y vigilancia, etc.

En empresas como *Think* se cuenta con estas normas que ya están implícitas pues no es como que alguien suministre un manual de normas de comportamiento, pero al sumergirse en un ambiente laboral es fácil saber reconocer dicha forma de

conducirse. En la mencionada empresa no se debe gritar escandalosamente, desperdiciar el tiempo de trabajo platicando cosas no relacionadas al trabajo, respetar los horarios, ser puntual en la entrada y en la entrega de trabajos, hacerse responsable por los errores en algún proyecto, infundir el compañerismo, trabajar en equipo, mantener el área de trabajo en orden y aseada, quedarse de ser necesario en horas posteriores a las de salida para finalizar o dar seguimiento a un proyecto, respetar la jerarquía de la empresa, etc.

2.2.7 ASIGNACION DE TRABAJO

Tanto en Think, como en Papa John's y El diario de Hoy, los pasantes contaban con un superior que distribuye la carga de trabajo entre todos los diseñadores.

En el caso particular de Think dado que los diseñadores titulares ya contaban con cuentas bajo su dirección, el pasante se encargaba de prestar apoyo en ciertas tareas para las cuales los diseñadores no eran suficientes. Además de dichas actividades, el pasante recibía también direcciones de las ejecutivas para proyectos nuevos, ya fuera crear propuestas para algún cliente o continuar un trabajo anterior.

La ventaja del pasante de Think es que podía apoyarse y solventar sus dudas en cuanto a diseño, ventaja con la que no contaban los pasantes en Papa Johns, pues eran los únicos en el área y solo contaban con la dirección del encargado de marketing y publicidad de la empresa. Pero tenían la ventaja de contar unos con otros, compartían dudas y conocimientos entre el grupo pues aunque estaban todos en el mismo nivel de estudios. En un grupo siempre hay quienes saben más sobre un área específica. Este grupo también tenía la posibilidad de trabajar con más de un diseñador en un mismo proyecto al mismo tiempo o de decidir entre ellos quien era más apto para cierta tarea.

En ambos casos la carga laboral era bastante justa y no se dieron casos de explotación de los pasantes, pues se les asignó solamente aquello que eran capaces de manejar. En algún momento todo pasante atraviesa por alguna situación que lo hace dudar o necesitar la ayuda de alguien más para solventar un problema, lo cual es parte enriquecedora de la experiencia, pues la idea de este tipo de prácticas, es aprender lo máximo posible de todas las personas que laboran en las empresas.

Como estudiantes es importante que los pasantes se mantengan abiertos y dispuestos a aprender, pues es un proceso más para alimentar su preparación como futuros profesionales.

2.2.8 ASISTENCIA O SUPERVISION

Como se menciona anteriormente todos los pasantes contaban con un superior que solventaba sus dudas y preguntas al mismo tiempo que brindaba instrucciones y daba observaciones sobre el trabajo asignado.

En Think, el pasante contaba con un superior que estaba al mando de la empresa y brindaba atención a los clientes, siendo de tal manera el filtro directo entre cliente y diseñador. En algunas ocasiones era directamente la responsable de la empresa quien asignaba las tareas al pasante, pero en la mayoría de los casos eran los otros diseñadores quienes pedían asistencia del pasante para agilizar el proceso creativo de otros trabajos.

Como pasantes deben realizar actividades tediosas, pero inclusive para las asignaciones más insignificantes, se debe de mostrar siempre una buena disposición a la hora de realizar su trabajo. No se debe olvidar que al entrar a ser parte de una empresa es el nuevo trabajador el que debe acoplarse a las personalidades de las personas con quien interactúa, especialmente a la hora de recibir instrucciones u órdenes.

En cuanto a los pasantes de Papa John's, el proceso no era muy distinto, los seis estudiantes recibían direcciones de parte del encargado de Marketing y Publicidad de la empresa y las tareas eran repartidas equitativamente. Aunque se mencionó que el grupo se dividía las tareas de acuerdo a capacidad, lo ideal es que todos realizaran el mismo tipo de trabajo, ya sea perfilando, diagramando, diseñando, etc. buscando que todos tuvieran la misma carga. Ninguno se especializaba en algo particular, todos cumplieron con las mismas funciones y recibieron un trato equitativo. Opción que no existió en *Think*, ya que siendo el único pasante debía realizar cualquier tipo de actividad que se le pidiera tratando de resolver por sí mismo, pero claro pidiendo ayuda cuando fuera necesario y las diseñadoras tuvieran el tiempo de hacerlo.

Como ya se menciona, en el grupo de El Diario de Hoy, cada pasante estaba bajo la directa supervisión del jefe de área quien resolvía dudas y le asignaba proyectos que eran guiados meticulosamente.

2.2.9 CUALIDADES Y VALORES

Como cualidades y valores se entienden aquellas características morales que son importantes para una empresa en sus empleados. Como pasantes deben pasar un proceso de entrevistas, pues por el hecho de prestar un servicio gratuito, no significa que los estándares de la empresa sean más bajos que con un empleado remunerado.

Para una empresa es importante que el pasante cumpla con los siguientes requisitos:

-Puntualidad: En todo empleo es importante para el empleador saber que sus empleados cumplen con su hora de entrada, así como con los tiempos de entrega. La puntualidad es de los rasgos más importantes con los que un pasante debe

contar, pues para llegar a tener la oportunidad de conseguir una plaza permanente debe demostrar su responsabilidad a la hora de cumplir con los tiempos estipulados para todo. Debe de llegar a tiempo a la hora de entrada, sin importar lo temprano que esta sea. Debe de cumplir con su hora de almuerzo, sin salir antes de su puesto de trabajo ni entrar tarde a su retorno. Debe de respetar su hora de salida y no abusar retirándose antes. En todos los casos los empleadores tienen la flexibilidad de otorgar excepciones con previo aviso, en caso de tener que presentarse tarde o retirarse temprano, así como para faltar al trabajo.

-Respeto: También importante a la hora de desempeñarse como empleado, pues se debe respetar la jerarquía por la que se rige la empresa. No solo a las figuras de autoridad, si no a los otros diseñadores y todas las personas que laboren en dicho lugar, desde el gerente hasta el ordenanza.

-Responsabilidad: Los pasantes deben de ser responsable con las tareas que se les asignan, así como en avisar en caso de faltar a trabajar o necesitar de algún tipo de permiso. Deben aprender bien cuáles son sus responsabilidades dentro de la empresa y desempeñarlas de la mejor manera posible.

-Apertura: Deben de tener una buena disposición ante los demás, no ser cerrados ni retraídos. Saber aceptar las críticas que reciban así como acatar órdenes y direcciones. Si bien se aprecia que sean creativos y propositivos, también es necesario que sepan seguir lineamientos ya estipulados por las marcas o los clientes. Deben estar preparados para atender algún tipo de emergencia, como en el caso de tener que trabajar directamente con el cliente. En casos como ese, deben de ser capaces de escuchar y obedecer los que el cliente solicite, siendo pacientes y respetándolos sean cuales sean sus requerimientos.

Como dato, el pasante de Think tuvo muchas dificultades para presentarse puntualmente cada día, ya que la empresa se encontraba bastante lejos de su lugar de residencia. Los pasantes de Papa John's mencionaron que el proceso de selección para la pasantía estuvo muy influenciado por la puntualidad de los que aplicaron la hora de presentarse a la entrevista con el Jefe de la institución. En El Diario de Hoy, no existía un horario específico así que tenían la libertad de presentarse de acuerdo a sus horarios de clase.

2.2.10 COMUNICACIÓN

Para que el ambiente laboral sea agradable, es importante la comunicación. Los pasantes estudiados en este informe, se desarrollaron bien a la hora de introducirse sus prácticas. La comunicación ha jugado un papel importante en sus experiencias y las ha vuelto aun más valiosas. Es de lo más importante el saber expresarse a los demás y el saber escuchar consejos y direcciones.

El pasante de *Think* tuvo una buena comunicación con los demás miembros del equipo de trabajo y externó sus dudas cada vez que estas se presentaban. En algunas ocasiones no se le pudo brindar la asistencia necesaria por la exigencia del trabajo que los demás realizaban, pero se trato en todo momento de solventar sus inquietudes y de traspasarle el mayor conocimiento posible.

Los pasantes de *Papa John's* al igual, recibieron guía del encargado quien siempre mantuvo una comunicación abierta con ellos dándoles toda la ayuda e información que necesitaran. Mencionaron que tenían acceso tanto a su oficina a la cual podían presentarse a externar dudas cuando las tuvieran, como a su teléfono celular y siempre se mostro muy abierto, comprensivo y amigable a ayudar. Igualmente contaban con la ventaja de que los 6 pasantes eran los únicos que formaban parte

del equipo de diseño, por lo que la comunicación entre ellos fue muy buena, ayudándose entre sí en caso de dudas o preguntas y volviendo el ambiente de trabajo más agradable.

En El Diario de Hoy, los pasantes gozaron de muy buena comunicación con sus jefes, se mostraron muy profesionales y accesibles a la hora de instruirles y compartir información.

2.2.11 CONFIDENCIALIDAD

En toda empresa es importante saber respetar los límites que estas presentan, entre estos esta la confidencialidad que se basa en no revelar información acerca de los negocios, trabajos o clientes que estas manejan.

Como diseñadores la confidencialidad se refiere también a no esparcir los materiales trabajados en una empresa ni tampoco utilizarlos en un futuro, al igual que no debe de exponer información o detalles sobre las campañas que se trabajan antes de que estas se concreten y salgan a luz pública.

Normalmente todo diseñador al conseguir una plaza en una empresa debe firmar un contrato de confidencialidad en donde se le explican los motivos y condiciones que debe de respetar. En algunos pasos los pasantes firman documentos como estos, pero muchas otras veces simplemente se les habla sobre esto sin dejar nada firmado, pero poniéndolos al tanto de las cosas que deben respetar.

El pasante de Think no firmo ningún documento pero como un contrato hablado se le explico que su confidencialidad era requerida. El grupo de Papa John's si firmo cierto documento el día que se acordó que empezarían su pasantía en la empresa.

Adicionalmente, a los pasantes de El Diario de Hoy se les informo que los equipos informáticos que les pusieron a disposición eran su responsabilidad, que debían cuidarlos y en caso de dañarlos, deberían pagar reparaciones.

2.2.12 INCONVENIENTES LABORALES Y HORARIOS DE TRABAJO

En la mayoría de los casos de los pasantes, estos presentan muchas dificultades e inconvenientes. Por el mismo hecho de ser prácticas no remuneradas, los pasantes pueden verse envueltos en muchas situaciones no favorables para ellos, como los gastos de transporte y comida u otros con los que no contaban desde un principio.

Tanto el pasante de Think, como los pasantes de Papa John's se encontraron con una situación desfavorable dentro de las empresas correspondientes, fue la falta de equipo apropiado para su desempeño profesional. Ambas empresas no contaban con los equipos informáticos extras necesarios para los pasantes, por lo que estos debían transportarse hasta dichos lugares con sus respectivas Laptops de uso personal, lo cual incurría en gastos extras de transporte o de gasolina además de poner en peligro sus pertenencias.

Además por ser estudiantes muchas veces se presentan situaciones en las que es necesario faltar al trabajo para cumplir con compromisos académicos, personales o de salud, por lo que en algunos casos se les pide reponer las horas en otros días.

El grupo de Papa John's menciona que se ha hablado la posibilidad de recibir viáticos que cubran los gastos de transporte pero hasta el momento no se ha hecho efectivo.

Los pasantes de El Diario de Hoy tenían equipo informático y tecnológico que casi siempre era mas que apto para realizar sus actividades, todo dependía del área, ya que no en todas se necesita una computadora muy avanzada, también fueron los únicos que si recibieron viáticos, pero casi al final de la experiencia aun así, esto hizo su experiencia más fácil y pudieron reponer gastos.

Las actividades de este tipo para muchas personas pueden parecer inútiles y sin sentido, pero todos los pasantes estuvieron de acuerdo que la experiencia, aunque quita mucho tiempo y dinero, es invaluable ya que se ganan muchos conocimientos que no se obtienen en la Universidad y hay situaciones que es mejor atravesar en una pasantía y no es un trabajo fijo donde tendrían mucha más responsabilidad.

2.2.13 RELACIONES INTERPERSONALES

La interacción con los demás es quizá el aspecto más importante a la hora de insertarse en un ambiente laboral. Un pasante debe de ser capaz de relacionarse con quienes lo rodean, saber comunicarse y mantener un trato respetuoso con sus superiores e iguales, siendo en todo momento cortés y presentando una buena actitud tanto profesional como personal.

Como se menciona con anterioridad la experiencia de las prácticas laborales se ve enriquecida principalmente por las personas que el pasante conoce al interior de una empresa y todo lo que es capaz de aprender de ellas. Para que esta experiencia sea aprovechada al máximo el pasante no debe de mostrar una mala actitud e intentar no ser retraído e introvertido, si no al contrario, tratar de dejar su timidez a un lado y aprovechar dicha pasantía tanto como sea posible.

En dichos aspectos el pasante de Think se desarrolló de una buena manera a pesar de ser de personalidad un tanto tímida, intento en todo momento mantenerse abierto a los demás no solo al aceptar criticas, sino acercándose para absorber conocimientos de los demás y de los procesos de la oficina.

Los pasantes de Papa John's contaron con la ventaja de ser los únicos diseñadores en el lugar por lo que el relacionarse no fue problema pues todos se conocían

gracias a los años de estudio juntos. En cuanto a la relación con sus supervisores, fue en todo momento buena y se dejaron guiar lo mayormente posible por el encargado del área de publicidad atendiendo sus indicaciones y acercándose a este cada vez que tenían una duda.

El grupo de El Diario de Hoy, trabajó separado, asignado cada uno a un área distinta pero los demás trabajadores se mostraron amables y de manera profesional con ellos, permitiéndoles adaptarse fácilmente.

2.2.14 HABILIDADES PARA RESOLVER PROBLEMAS

En todo trabajo o práctica profesional es importante tener la capacidad de resolver problemas. Una de las características que más se valoran en un posible empleado es que tenga la madurez, rapidez y efectividad de saber darle solución a una situación inesperada del campo laboral.

En el campo del diseño se pueden presentar muchas situaciones en las que es necesario el ingenio e inteligencia del diseñador para resolver un problema creativo. En algunos casos los clientes no proporcionan la información o materiales completos necesarios para la realización de un trabajo, es ahí en donde entra la capacidad del diseñador para ingeniar una manera de dar resolución a estos pequeños obstáculos.

El pasante de Think se vio envuelto en un par de situaciones en las que tuvo que utilizar su capacidad de resolución para dar término a algunos trabajos, como en la creación de logos o de afiches, en los que tuvo que adaptar los artes con los elementos a su disposición.

Los pasantes de Papa John's al igual tuvieron que arreglárselas para seguir los lineamientos de la línea gráfica de la empresa y trabajando con los elementos que tenían a su disposición, los cuales no eran muchos.

Siendo aun estudiantes sin previa experiencia laboral y teniendo en cuenta que tecnología siempre está en desarrollo y la falta de un diseñador experimentado, estos recurrieron en varias ocasiones a tutoriales en internet para resolver dudas en el área técnica.

Los pasantes de El Diario de Hoy no tuvieron muchas dificultades, solo se preocupaban por cumplir con reglamentos y entregar puntualmente lo asignado.

2.2.15 CONCLUSION

Las pasantías son un área casi olvidada en la Universidad de El Salvador. No existen proyectos bien establecidos que faciliten la inserción en el campo laboral de los estudiantes que están próximos a graduarse y que al mismo tiempo ayuden a reducir la tasa de desempleo en el país.

Es necesaria la interacción de la Universidad entre la empresa y los estudiantes. Debe actuar como un ente regulador que da organiza y a conocer las normativas a seguir dentro de un proyecto de pasantías.

El proyecto de pasantías es completamente realizable y resulta de mucha ayuda para los futuros profesionales del diseño gráfico, pues los conocimientos adquiridos con los años de estudio solo son una base, pero no se comparan a la riqueza que brinda la experiencia laboral para la vida útil de un estudiante. Es importante reconocer las ventajas y desventajas que este tipo de proyectos presentan para así poder crear un mejor registro y una guía que dé en realidad herramientas para saber manejarse en un entorno profesional.

CAPITULO 3

Esquema de contenido capítulo 3

3 GUIA PRÁCTICA DEL PASANTE DE DISEÑO GRÁFICO DE LA ESCUELA DE ARTES

3.1 PROGRAMA DE PASANTÍA DE LA ESCUELA DE ARTES

3.1.1 PRIMERA FASE: INDUCCION

3.1.1.1 INDUCCION

3.1.1.2 OBJETIVOS DE LA GUÍA.

3.1.1.3 DEBERES DEL PASANTE.

3.1.1.4 REQUISITOS PARA INGRESAR AL PROGRAMA DE PASANTÍA.

3.1.1.4.1 ACADÉMICOS.

3.1.1.4.2 EMPRESA.

3.1.1.5 ENTREVISTA EN LA EMPRESA.

3.1.1.5.1 FACTORES CONDUCTUALES A CONSIDERAR A LA HORA DE LA ENTREVISTA

3.2 SEGUNDA FASE: EJECUCION

3.2.1 EJECUCIÓN

3.2.2 FASE DE EJECUCION (DURACIÓN).

3.2.3 ASPECTOS GENERALES Y RECOMENDACIONES DENTRO DE LA EMPRESA

3.2.3.1 INTRODUCCION

3.2.3.2 AMBIENTE LABORAL

3.2.3.3 PRESENTACION PERSONAL

3.2.3.4 ACTITUD, VALORES Y CONDUCTA

3.2.3.5 RELACION CON COMPAÑEROS DE TRABAJO

3.2.3.6 TUTOR

3.2.3.7 ASIGNACION DE TRABAJO

3.2.3.8 ASISTENCIA

3.2.3.9 COMUNICACIÓN

3.2.3.10 CONFIDENCIALIDAD

3.2.3.11 INCONVENIENTES LABORALES

3.2.3.12 COMO RESOLVER PROBLEMAS

3.3 CONCLUSION

3. GUIA PRÁCTICA DEL PASANTE DE DISEÑO GRÁFICO DE LA ESCUELA DE ARTES

Guía, elaborada en base a todo lo anterior, que ayudara al estudiante elaborar su pasantía sin dificultad alguna al menos en lo básico.

3.1 PROGRAMA DE PASANTÍA DE LA ESCUELA DE ARTES

La Pasantía se concibe como el conjunto de actividades previamente planificadas que los estudiantes de diseño gráfico de la Escuela de Artes tendrán la oportunidad de realizar como parte de su formación en la Carrera que cursan, con el propósito de vincularlos de manera directa y activa al sistema productivo del país, estimulando en ellos una actitud crítica – constructiva que les permita afrontar y resolver problemas relacionados con su futuro campo laboral.

Se ha elaborado esta guía con la intención de que los estudiantes de la institución que se interesen por el programa de pasantías cuenten con la orientación necesaria que les permita desempeñarse de la mejor manera al realizar la misma.

La presente se encuentra constituida por tres fases fundamentales las cuales son: Inducción, Ejecución y Comunicación de Resultados.

La *FASE DE INDUCCION*, contiene los deberes y recomendaciones del pasante, así como los requisitos para entrar al programa, recomendaciones a la hora de la entrevista con la empresa, modelo curricular, entre otros.

En la *FASE DE EJECUCION*, se presentan los detalles sobre el programa tales como objetivos, duración, asignación de tutores y los procedimientos a seguir durante la pasantía.

En la *FASE COMUNICACIÓN DE RESULTADOS*, se explican los lineamientos a seguir a la hora de elaborar el informe final de la pasantía.

3.1.1 PRIMERA FASE: INDUCCION

3.1.1.1 INDUCCION

La inducción es el proceso inicial por medio del cual el nuevo empleado o pasante en este caso, recibirá la información básica necesaria antes de integrarse al lugar de trabajo. La inducción favorece tanto al empleador, como al colaborador seleccionado ya que a través del mismo, el estudiante es orientado sobre temas a considerar antes de iniciar una pasantía, facilitando y agilizando el proceso.⁹

La inducción incluye comúnmente: deberes del pasante, requisitos para ingresar al programa de pasantía, recomendaciones a la hora de presentarse a la entrevista, entre otros.

⁹ <http://www.sht.com.ar/archivo/temas/inducccion.htm>

3.1.1.2 OBJETIVOS DE LA GUÍA.

- Contribuir a la formación del futuro profesional proporcionándole la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos académicamente en el ámbito laboral.
- Instruir al estudiante en la aplicación de sus habilidades de manera rápida, responsable, y eficaz en un entorno laboral real.
- Crear la oportunidad al estudiante de sobresalir, aprender a trabajar en equipo y tomar iniciativa en el trabajo.
- Proporcionar al estudiante la preparación necesaria previa a la pasantía para que su proceso de adaptación sea más satisfactorio y eficaz.
- Lograr que el estudiante aprecie la experiencia y perciba la empresa como un ambiente propicio para aprender del mundo laboral a la vez que entienda la pasantía como una oportunidad que satisface necesidades académicas y de la empresa.

3.1.1.3 DEBERES DEL PASANTE.

- Cumplir con los requisitos establecidos en el programa de pasantía.
- Adquirir la guía del pasante para facilitar su inserción en la empresa.
- Cumplir con el horario de permanencia establecido por la empresa.

- Respetar y acatar las normas que rigen en la empresa.
- Realizar en su totalidad el programa de pasantía estipulado por la coordinación de pasantía y la empresa.
- Mantener la confidencialidad empresarial.

3.1.1.4 REQUISITOS PARA INGRESAR AL PROGRAMA DE PASANTÍA.

La pasantía se realizará en una empresa aliada que se maneje en el ámbito de interés de la carrera del estudiante y su duración dependerá de las exigencias y disposición de la empresa escogida.

3.1.1.4.1 ACADÉMICOS.

- Ser estudiante activo de la escuela de artes, encontrarse cursando el quinto año como de la carrera mínimo o estar realizando el proceso de grado.
- Solicitar el documento: Proyecto de Pasantías para conocer el proceso a seguir.
- Estar solvente administrativamente.
- Cumplir con los requisitos de la fase de inducción.
- Presentar los papeles requeridos por el “Proyecto de Pasantías” para entrar en la pasantía.

3.1.1.4.2 EMPRESA.

Los requisitos y habilidades que exigen las empresas pueden variar según sea su área de especialidad, así como los conocimientos y destrezas que busquen en los

pasantes. La Escuela de Artes al estar en constante comunicación con la empresa, sabrá como capacitar a sus estudiantes según las necesidades de esta. Algunos de los requisitos que la empresa podría solicitar son los siguientes:

- Currículo vitae.
- Portafolio Multimedia o PDF.
- CUM o Promedio académico.
- Manejo de paquetes de computación.
- Trabajar bajo presión, en equipo, manejo de relaciones interpersonales, etc.

3.1.1.5 ENTREVISTA EN LA EMPRESA.

Previo a la entrevista la Escuela de Artes deberá contactar a la empresa para sondear la posibilidad de realizar la pasantía. Una vez hecho esto y obtenido una respuesta positiva, el estudiante tendrá que presentarse al ser entrevistado por el encargado del área en la empresa en la que se desempeñara y deberá de llevar consigo su Curriculum Vitae y su portafolio. (Para conocer más sobre el proceso a seguir, leer el documento de Proyecto de Pasantías).

3.1.1.5.1 FACTORES CONDUCTUALES A CONSIDERAR A LA HORA DE LA ENTREVISTA

- Conocimiento del área de la empresa.
- Puntualidad.
- Presentación personal.
- Normas de cortesía.

- Manera de comunicarse (tono de voz, vocabulario, entre otros.)
- Lenguaje corporal.
- Metas que quiere alcanzar en la empresa.
- Seguridad y soltura a la hora de formular preguntas con respecto a los horarios y obligaciones dentro de la empresa.

3.2 SEGUNDA FASE: EJECUCION

3.2.1 EJECUCIÓN

Al haber establecido los parámetros de la pasantía y dar inicio a la misma, se pondrá en marcha el proyecto tal y como se ha planeado, siguiendo las especificaciones de horarios y deberes asignados que fueron acordados en el momento de selección del estudiante seleccionado. Se hará uso de la “Guía del Pasante”, siguiendo los consejos y recomendaciones que incluye y tomando nota de si la ayuda que proporciona es de utilidad o no.

Dicha guía ha sido realizada con información recopilada gracias a la ayuda de un gran número de pasantes que se desempeñaron en diferentes empresas del área de diseño gráfico. Desde una oficina grande con muchos recursos informáticos, hasta una pequeña y nueva en la que hubo muchos inconvenientes que fueron resueltos conforme avanzaba el proyecto. Cada pasante tuvo una experiencia muy particular y el conocimiento que obtuvieron ha sido de gran ayuda para solventar cualquier duda en todo tipo de ambiente laboral al que un nuevo trabajador pueda enfrentarse

3.2.2 FASE DE EJECUCION (DURACIÓN)

La duración de la pasantía puede variar según la disponibilidad de la empresa donde se realice, pero se pretende que dure lo justo para que el pasante adquiera las herramientas necesarias para destacar en el mundo laboral. Para tener una mejor idea del proceso de los horarios, consultar el documento de “Proyecto de pasantías”.

La empresa deberá de asegurar flexibilidad en sus horarios para el estudiante, siendo de preferencia una jornada de medio tiempo o un mínimo de 12 horas repartidas durante la semana. La pasantía deberá de realizarse de manera ininterrumpida, es decir que el tiempo a cumplir será corrido sin semanas de por medio, esto es lo ideal.

3.2.3 ASPECTOS GENERALES Y RECOMENDACIONES DENTRO DE LA EMPRESA

A la hora de que el estudiante realice su ingreso oficial a la empresa como pasante, hay algunas recomendaciones que se han compilado en el presente documento que han sido tomadas de experiencias reales investigadas durante la formulación del proyecto de pasantías. Dichas recomendaciones se presentan para que el proceso y desenvolvimiento del pasante asegure una mejor experiencia dentro de la empresa en donde realice sus prácticas. A continuación se presentan algunas que se consideran de mayor importancia:

3.2.3.1 INTRODUCCION

La integración al mundo laboral por parte de los estudiantes de diseño gráfico supone un reto diferente, puesto que ante la falta de experiencia muchas veces

éste desconoce los aspectos a tomar en cuenta para desempeñarse profesionalmente dentro de un ambiente de trabajo real. Tomando esto en cuenta, se hace necesaria la experiencia de una pasantía en la que él pueda familiarizarse con éste ambiente, completamente diferente a lo que ha vivido en sus años de estudiante dentro de la Escuela de Artes.

Para facilitar y mejorar su experiencia se ha creado la siguiente “Guía práctica del pasante”, en la que se describen aspectos de la vida laboral, se presentan consejos y recomendaciones para que el estudiante desarrolle su pasantía lo más exitosamente posible y tanto la empresa como el pasante resulten beneficiados con el proyecto.

3.2.3.2 AMBIENTE LABORAL

El ambiente de trabajo en el área de diseño está cargado de estrés, casi siempre se necesita que un trabajo se termine en el momento en que fue ordenado, olvidando que a veces el diseñador necesita encontrar inspiración o investigar, algo para lo que no hay tiempo en este negocio. Hay que saber resolver lo más rápido posible siendo esto diferente a lo que se vive en la universidad, donde se tienen días o semanas para encontrar el diseño que nos guste y muchas veces lo hacemos en el último momento olvidando detalles técnicos como medidas, errores ortográficos, etc. Estos son errores que no pueden existir en una empresa de este tipo, pues en un diseño o campaña se invierte mucho dinero que terminará desperdiciado y la propia empresa e incluso el diseñador deberán hacerse responsables.

“El diseñador siempre va un día adelantado, ya que todos sus pedidos de diseño son para ayer!”

Este es un trabajo en el que todo necesita ser resuelto inmediatamente, no hay tiempo para dudar. Es por esto que es recomendable estar siempre anotando ideas en un cuaderno que puedan ser útiles en un momento de apuro. Hay que ejercitar la mente y la creatividad, ya que son unas de las herramientas más importantes para el diseñador.

Otro aspecto importante es que en la universidad, cada alumno tiene la libertad de realizar sus diseños buscando agradarse a sí mismo. Es más fácil plasmar una idea propia, mientras que en el trabajo muchos clientes son exigentes y no saben explicar exactamente lo que quieren o pueden exigir especificaciones que no son adecuadas visual, estética o conceptualmente para el diseño que se está realizando.

Hay que saber expresar este problema, pero como dicen: “el cliente siempre tiene la razón”, y aunque duela o esté en contra de los gustos o principios personales y exista la seguridad de que lo que se está exigiendo no funciona, hay que realizar las ideas que el cliente exige pues es su diseño, es su campaña y si no está abierto a las ideas del diseñador, se termina haciendo lo que él pide y la campaña no funciona, el diseñador siempre tendrá la culpa. Es algo con lo que hay que lidiar cada día, para lo que hay que estar preparado y no hay que protestar. A veces se tiene la suerte de contar con total libertad creativa, pero esto sucede con tiempo y paciencia.

“Nunca se deben dejar olvidadas las ideas que surjan en momentos inesperados”

No hay que asustarse, todo esto puede parecer abrumador pero al inicio el pasante no tendrá que cargar con mucho estrés; siendo nuevo y sin tener experiencia, no

tendrá muchas responsabilidades más bien será testigo de la locura que viven los demás en la empresa. Esto tampoco significa que está exento de todo esto, sus responsabilidades aumentaran gradualmente y muy pronto se verá envuelto en el mismo ambiente que los demás trabajadores de la empresa.

3.2.3.3 PRESENTACION PERSONAL

Normalmente se cae en el error de pensar que un diseñador gráfico se viste desordenadamente, sobre todo al salir de la Universidad. Los estudiantes de la escuela de Artes muchas veces tienen un vestuario que los caracteriza, sobre todo en los primeros años de estudio: pantalones rotos, manchados de pintura, o simplemente vestimentas que resultan desordenadas y que no son aptas para presentarse a trabajar en una empresa seria.

“Si bien nos enseñan a vender conceptos, al igual que el diseño, debemos vendernos nosotros mismos”

Las empresas dedicadas a la publicidad y diseño no siempre cuentan con código de vestimenta por lo que dicha actitud o pensamiento se ha vuelto muy común. Todo trabajador forma parte de la imagen o el reflejo de una compañía y a veces el diseñador debe hablar directamente con el cliente.

Por eso es importante tener en cuenta:

- Mantener una presentación personal impecable, limpia y ordenada.

- En los primeros días, se debe observar el nivel de formalidad en la vestimenta de los diseñadores que ya laboran en el lugar.
- No hay que exagerar ni buscar llamar la atención. No ser demasiado formal o extravagante.
- Tampoco hay que aparentar, se puede vestir presentable y mantener la personalidad.
- Evitar a toda costa utilizar: gorras, sandalias informales, pantalones rotos, tatuajes visibles, blusas demasiado escotadas, faldas cortas...

“Tu forma de vestir habla de ti como persona”

3.2.3.4 ACTITUD, VALORES Y CONDUCTA

A la hora de iniciar un trabajo, cualquiera que este sea, la actitud es la pieza más importante. Como pasante se debe de presentar una buena actitud, siempre escuchando los consejos y las críticas de los demás, pues son estas personas las que cuentan con la experiencia necesaria para conducirnos a través de un trabajo. Se deben de mantener los sentidos despiertos para tratar de absorber la mayor cantidad de información posible y hacer que la experiencia tenga un valor aún mayor.

Recuerda:

-Puntualidad: Es importante para el empleador saber que sus empleados cumplen con su hora de entrada, así como con los tiempos de entrega. La puntualidad es de los rasgos más importantes con los que un pasante debe contar, pues para llegar a

tener la oportunidad de conseguir una plaza permanente debe demostrar su responsabilidad a la hora de cumplir con los tiempos estipulados para todo. Debe de llegar a tiempo a la hora de entrada, sin importar lo temprano que esta sea. Debe de cumplir con su hora de almuerzo, sin salir antes de su puesto de trabajo ni entrar tarde a su retorno. Debe de respetar su hora de salida y no abusar retirándose antes. En todos los casos los empleadores tienen la flexibilidad de otorgar excepciones con previo aviso, en caso de tener que presentarse tarde o retirarse temprano, así como para faltar al trabajo.

“Los horarios de receso desaparecen en el trabajo si no se aprovecha el tiempo”

-Respeto: También importante a la hora de desempeñarse como empleado, pues se debe de respetar la jerarquía por la que se rige la empresa. Además los pasantes deben de respetar no solo a las figuras de autoridad, si no a los otros diseñadores y todas las personas que laboren en dicho lugar, desde el gerente hasta el ordenanza.

-Responsabilidad: Los pasantes deben ser capaces de cumplir con las tareas y proyectos asignados. Al mismo tiempo deben mantener una comunicación estrecha con la empresa, asegurándose de notificar o justificar sus ausencias siguiendo los protocolos administrativos requeridos.

-Apertura: Deben de tener una buena disposición ante los demás, no ser cerrados ni retraídos. Saber aceptar las críticas que reciban así como acatar órdenes y direcciones. Si bien se aprecia que sean creativos y propositivos, también es necesario que sepan seguir lineamientos ya estipulados por las marcas o los clientes. Deben estar preparados para atender algún tipo de emergencia, como en el caso de tener que trabajar directamente con el cliente. En casos como ese, deben ser capaces de escuchar y obedecer los que el cliente solicite, siendo pacientes y respetándolos sean cuales sean sus requerimientos.

3.2.3.5 RELACION CON COMPAÑEROS DE TRABAJO.

Una pasantía trata de introducir a una persona nueva y sin experiencia en un ambiente lleno de personas de diferentes personalidades y conocimientos que están familiarizadas entre sí y poseen una dinámica de trabajo que les satisface a todos, el nuevo integrante puede integrarse sin romper esta dinámica, al acoplarse lo mejor posible a los demás. Ya no existe aquella facilidad que existía en la universidad de buscar a los amigos para un trabajo en equipo porque se hallan estilos o tendencias similares. En el trabajo pueden existir personas con las que normalmente resultaría difícil entablar una relación amistosa, pero es importante ser maduros, respetuosos, tolerantes y aceptar a cada uno, tratando de crear un ambiente tranquilo y pacífico, lo más que se pueda teniendo en cuenta los niveles de estrés que siempre existen en esta área.

El pasante debe tener en cuenta que son los compañeros de trabajo los que enriquecerán su práctica laboral, de ellos se aprenderá y se tomará experiencia por eso la relación debe ser siempre de cordialidad y respeto. Cada uno es fuente de conocimiento en diferentes áreas, desde el personal de limpieza y seguridad, hasta los demás diseñadores, jefes, etc.

Por ende, tú debes:

- Mostrar siempre una actitud positiva.
- Aceptar críticas.
- Estar abierto a compartir y discutir ideas.
- Acercarse a los demás para absorber sus conocimientos.
- Mostrar interés en los diferentes procesos y protocolos que se llevan a cabo.

- Dejar la timidez a un lado.
- Siempre existen personas con personalidades y opiniones diferentes, se debe dejar el orgullo a un lado, el cum o ser el mejor de la clase no aplica en lo laboral.
- Tener siempre una actitud de respeto hacia todas las personas que le rodeen. No importa si se trata del jefe, de otros diseñadores o pasantes, o personal de limpieza y seguridad. Recuerda que no solo representas a la Escuela de Artes, sino tu imagen como persona ética y a la altura del ambiente laboral.

“Las buenas relaciones sociales contribuyen a mejorar el ambiente de trabajo”

3.2.3.6 TUTOR.

Es probable que no en todas las pasantías el estudiante tendrá la facilidad de contar con un tutor, muchas veces solo se cuenta con el superior de la empresa que no siempre es especialista en el diseño gráfico y no le interesa saber sobre la teoría del color, proporcionalidad o tipografías; solo querrá saber si el diseño pedido es realizable sí o no. Puede que sea un publicista y por ello tener conocimientos en el área estratégica y tenga un método a seguir, tal vez no sea el mejor pero habrá que acoplarse a él. Sea como sea, la oportunidad de que haya alguien que guie en cómo se labora ahí está latente.

A demás, en el “Proyecto de Pasantías” (El cual se aconseja adquirirlo y leerlo) está indicado que la empresa debe de al menos facilitar una capacitación básica para que el nuevo trabajador conozca el ambiente y esquema de trabajo.

En caso de haberlo, el tutor es que quien asignará las tareas al pasante, le dará las especificaciones necesarias para realizarlas, el tiempo en que debe ser entregado el proyecto y chequeará el progreso. También resolverá dudas cuando sea necesario. Y se asegurará que el pasante aprenda lo necesario para subsistir en el ámbito laboral.

Ten en mente estos consejos:

- Un tutor no es un maestro. Se debe evitar hacer preguntas hasta haber agotado toda posibilidad de resolverlas por sí mismo. Se supone que eres un estudiante calificado y que en teoría estas capacitado para resolver problemas por tu cuenta.
- No hay que tener miedo de preguntar y expresar dudas, pero hacerlas en un buen momento y no excederse, hay que respetar el tiempo del tutor, pues lo más probable es que esté totalmente estresado y lleno de trabajo, su tiempo es muy valioso y nos lo está prestando.
- Poner atención y hacer anotaciones. Hay datos importantes como las características en las que debe de ir un arte final para impresión o vía web, entre otras, que se te pueden olvidar fácilmente. Si anotas lo difícil, te evitaras preguntar lo mismo a cada rato.

“El tutor no es un maestro, pero vas a ponerle tanta o más atención que a uno de verdad”

- Dentro de lo posible, aprovechar al máximo su experiencia y conocimientos.
- No es solo el tutor quien puede enseñar, siempre se puede recurrir a los demás diseñadores del lugar y trabajadores, su conocimiento también es invaluable.

- El tutor, el jefe o incluso el cliente puede querer observar mientras se trabaja, esto puede poner nervioso y llenar de inseguridad al pasante. Hay que relajarse y no dejar que los nervios traicionen.

“Adiós al pánico escénico”

3.2.3.7 ASIGNACION DE TRABAJO.

De haberlo, casi siempre es el tutor quien asigna el trabajo. Si no existe, son los demás diseñadores son los que asignan tareas propias con las que necesiten ayuda y las cuales consideren que son realizables por el pasante.

Como pasante, debes:

- Aceptar toda tarea asignada, si hay duda de la capacidad propia para la misma se debe informar al tutor para que lo tome en cuenta. Pero no por ello se dejará de hacerla. Hay que tomar el reto ya que la idea es aprender con cada experiencia.

“Cada día es una oportunidad para aprender algo nuevo”

- Se puede recibir trabajo que resulta tedioso sobre todo al inicio. El pasante casi siempre empieza realizando esas actividades pues su rol es el de complementar y facilitar a los demás diseñadores. Así que incluso en estas tareas hay que mostrar una actitud positiva.

“Todo nuevo trabajador debe estar dispuesto ayudar en todo lo que se le pida, así se ganará su lugar en la empresa, con respeto y dedicación”

- Siempre existirán tareas extra que el pasante deberá cumplir con buena actitud, pueden ser cosas que no tengan que ver con diseño específicamente.

3.2.3.8 ASISTENCIA.

La asistencia y puntualidad es sinónimo de responsabilidad y respeto en todo ambiente laboral, además de una obligación. Ya no existe la libertad que se tiene en la universidad de faltar por una pequeña enfermedad o malestar. En este caso, se debe ir al médico, pasar un chequeo y obtener una incapacidad para presentarla en recursos humanos de la empresa.

Para ello te damos los siguientes tips:

- Hay que establecer en horario de trabajo antes de empezar la pasantía, estos casi siempre son flexibles ya que un pasante casi siempre está estudiando al mismo tiempo. (Repetimos: lee el documento: “Proyecto de Pasantía”)
- Ser puntual, respetar los horarios establecidos o las fechas para entregar proyectos. Aquí no existe el base 8.

“El cliente siempre exige un 10 y hay que lograrlo en 10 minutos”

- El que nosotros respetemos el horario no quiere decir que la empresa o los clientes vayan a hacerlo, a veces entran ordenes casi a la hora de salida y hay que realizarlas en el momento, no importa cuánto tiempo extra se necesite.

“Ser diseñador requiere de tiempo extra, van a necesitar que te quedes después de la hora de salida y tendrás que hacerlo con buena actitud”

- Respetar también los horarios de almuerzo, aunque estos pueden ser inexistentes debido a la carga laboral del día, a veces hay que comer en el escritorio para aprovechar el tiempo.

3.2.3.9 COMUNICACIÓN.

Este es quizás el punto más importante, la buena comunicación con los demás miembros del equipo de trabajo permite un buen desempeño laboral. Nadie trabaja bien si se aísla en una empresa llena de gente.

Ya que eres un diseñador, la comunicación no debe de ser un problema. Si plasmas conceptos en imágenes, puede expresar tus ideas a tus compañeros para mejorar el concepto.

Sería bueno que leyeras lo siguiente:

- De nada sirve que hagas una propuesta si no sabrás expresarle su concepto al cliente.

- Es bueno ordenar las ideas antes de comunicarlas, te ahorrarás mucha redundancia.

“Un diseñador es un comunicador de ideas...”

- Una buena comunicación conlleva a lazos de amistad, los cuales siempre facilitan y mejoran el clima laboral.
- La buena interacción con las demás personas de una empresa facilita la adquisición de todo el conocimiento que puedan proporcionar, ya sea técnica, profesional o personalmente.

3.2.3.10 CONFIDENCIALIDAD.

Ojo, este apartado es de suma importancia.

- Toda empresa tiene un contrato de confidencialidad con sus clientes. El mercado de la publicidad es muy competitivo y los diseñadores no deben revelar información sobre los clientes, las marcas y las campañas publicitarias de las mismas. El pasante no está excluido de esto, casi en todas las empresas exigirán firmar dicho contrato, revisar siempre el documento **“Proyecto Pasantías”**
- Se debe firmar dicho documento, es un requisito para todo diseñador, pasante o no. Obviamente hay que cumplirlo; no solo es un documento legal, apoya la posibilidad de obtener una plaza fija en el futuro o de recibir buenas recomendaciones.
- No comentar detalles de campañas con familia o amigos, no importa el nivel de confianza que exista. El espionaje industrial puede llevar a la quiebra a una empresa, es por ello que se debe tener sumo cuidado. Y muchas de las empresas están reacias en aceptar nuevas personas en su ambiente laboral, por ello se debe cuidar las relaciones que tenga la Escuela de Artes con la empresa ya que no son

fáciles de conseguir. Además, de esta manera se permite que otros estudiantes puedan hacer su pasantía.

“Nada habla mejor de una persona que una buena reputación y buenas recomendaciones laborales”

3.2.3.11 INCONVENIENTES LABORALES.

- En todo trabajo hay inconvenientes que limitan el buen desarrollo profesional. Las pasantías casi siempre carecen de remuneración económica, esto implica muchos problemas a la hora de transportarse y alimentarse.
- Hay que ajustar los horarios de estudios y los laborales. Esto es algo que se debe definir al inicio de la pasantía.
- A veces las empresas pueden no contar con el equipo informático necesario para el pasante. La empresa debería ser capaz de entregar viáticos para transporte.
- No siempre lo harán, mucho menos por iniciativa propia así que el pasante debe expresar la necesidad de manera respetuosa y oficial. Hay protocolos que se deben seguir y se debe pedir información al respecto al encargado o jefe de la empresa.
- Siempre existen problemas personales o de salud que impiden presentarse a trabajar o llegar a tiempo en más de una ocasión. Hay que tratar de evitarlos en todo momento pues la puntualidad y responsabilidad son muy importantes.
- Cuando hay imprevistos en el último momento que impiden presentarse al trabajar puntualmente, se debe avisar por teléfono. Cualquier cosa puede pasar, sobre todo cuando se transporta en auto, los desperfectos mecánicos parecen siempre presentarse cuando menos se esperan.

“Hay que estar preparados para todos los problemas que puedan aparecer, pero sobre todo hay que prevenirlos”

3.2.3.12 COMO RESOLVER PROBLEMAS.

La capacidad para resolver problemas es algo que se valora mucho en una empresa, sobre todo en este ambiente en que se necesitan soluciones rápidas, que sean funcionales y que resulten en campañas exitosas.

- Hay que ser rápido y eficaz.

- A veces no se tiene la información o las herramientas requeridas así que el ingenio y la creatividad es muy importante.

- Practicar fuera del trabajo; diseñar no solo trata de creatividad, se pueden tener las ideas más geniales pero si se olvidan las herramientas y como usarlas, no se logrará nada. Entre más uso se le da a un programa, más eficiente y rápido resulta.

“El Diseñador es todo un investigador y siempre está listo para encontrar soluciones”

- Es importante relajarse al regresar a la casa todos los días, descansar la mente y el cuerpo garantiza que el siguiente día será productivo y aprovechado al máximo. Es recomendable alejarse de la computadora.

3.3 CONCLUSION.

Las pasantías, al no ser remuneradas, carecen del incentivo económico que impulsa a todo trabajador. Pero todo buen estudiante que desea integrarse al mundo laboral exitosamente, reconoce la importancia de la misma para su buen desempeño en un trabajo verdadero.

Las pasantías son herramientas muy valiosas que proporcionan experiencia al nuevo diseñador, pero aun estas necesitan una guía para realizarse con éxito. Los estudiantes deben seguir las indicaciones plasmadas en dicho documento para tener un buen desempeño laboral, lo cual le permitirá abrirse paso en ese ambiente, conocer las diferentes normas de la empresa, y poder desempeñarse profesionalmente al obtener en el futuro una plaza fija.

El uso de este documento, aporta en gran manera el desempeño del estudiante en una pasantía, ya que está construida a partir de experiencias y consejos obtenidos de personas que se expusieron a su primer trabajo sin ninguna guía y se desarrollaron de la mejor manera posible, pero que lamentan la falta de ayuda que facilitara sus prácticas.

CONCLUSIÓN.

Como estudiantes de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador concluimos que la falta de una política de pasantías imposibilita a los estudiantes a desenvolverse con mayor facilidad en el difícil y competitivo mundo laboral. Por lo que es importante construir relaciones duraderas y fructíferas con empresas que puedan brindar una ayuda para el enriquecimiento del conocimiento del estudiante, así como para la reputación y trayectoria de la Universidad.

En este tiempo tan difícil de inestabilidad social y económica, existe la necesidad de aprender a valerse como profesional en un mundo tan convulsionado y sobrepoblado en el ámbito laboral. Por lo tanto es necesario facilitar la obtención de experiencias que nutran y enseñen a los jóvenes a manejarse por el mundo del trabajo por sí mismos en el momento que aterricen en su primer trabajo real y remunerado.

La oportunidad de contar con un programa de pasantías especial para los estudiantes de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes se vuelve una puerta de gran ayuda para sumergirse en un mundo hasta ahora desconocido para el joven que aun cursa una carrera. Como estudiantes, es importante que se tenga siempre la ambición de aprender y cultivarse cada día.

Por lo tanto Escuela como estudiantes deben de buscar la excelencia y mostrar ante el mundo empresarial la capacidad y talento que es capaz de brindar la Universidad de El Salvador y las relaciones que esta puede formar con empresas de prestigio y renombre que abran en un futuro un camino aun más amplio, incluyendo tal vez futuras plazas laborales para estudiantes graduados de dicha institución que practican el Diseño Gráfico como profesión.

RECOMENDACIONES.

Durante la realización de este trabajo, nosotros como estudiantes de la Escuela de Artes nos percatamos de la enorme falta de proyección que posee la Escuela hacia el mundo laboral exterior. Está desfasada en cuanto al apoyo que debe ejercer en sus estudiantes en comparación a las otras instituciones que enseñan la misma carrera universitaria.

Por ende se recomienda, para el beneficio de los estudiantes de la Escuela de Artes, personas que ayudaran a proyectar el nombre institucional de la Escuela, que no deje que este proyecto solo termine en una buena idea.

Para eso aconsejamos que no se tarde demasiado tiempo en asignar un representante quien estará encargado de mantener y velar por este proyecto; de crear los talleres necesarios (ya algunos mencionados anteriormente) para crear pasantes de mejor calidad; buscar siempre nuevas empresas aliadas y eliminar los obstáculos para realizar los trámites sugeridos en el proyecto.

Este proyecto no solo fue pensado por estudiantes para estudiantes, sino también por estudiantes de la Universidad Nacional para los estudiantes de Artes. Sabemos que se pierde enorme cantidad de tiempo en vueltas innecesarias y por ello se creó los requisitos de documentación y todo el proceso para que no se tarden un mes en asignar pasantes. Por ello se recomienda no agregar más requisitos innecesarios y se recomienda que se eliminen los requisitos que ya una vez puesto en práctica se consideren innecesarios.

Como última recomendación, en el trabajo se expone un proyecto funcional que posee la Mónica Herrera: Bolsa de Trabajo. Se hablo y explico sobre su función y el beneficio que

aporta. Por ello es importante que ya sea se cree un proyecto similar a ese para combinarlo con este proyecto e impulsar mas los beneficios o se les asigne ese tema a un grupo de estudiantes para que realicen lo mismo que se realizo en este trabajo solo que en vista a la búsqueda de labores.

GLOSARIO.

Candidato: Persona que aspira a alguna dignidad, honor o cargo, o que es propuesta para alguno de ellos.

Confidencial: Que se hace o dice de manera reservada o secreta o con seguridad recíproca entre varias personas:

Constancia: Certificación escrita en la que se registra algún dato o cualquiera otra cosa.

Contrato: Pacto o convenio oral o escrito entre partes que se obligan sobre una materia o cosa determinada.

Ética: Conjunto de normas morales que regulan cualquier relación o conducta humana, sobre todo en un ámbito específico.

Guía: Tratado en que se dan preceptos para encaminar o dirigir en cosas, ya espirituales o abstractas, ya puramente mecánicas.

Inducción: es el proceso inicial por medio del cual se proporcionará al nuevo empleado la información básica que le permita integrarse rápidamente al lugar de trabajo. Es común que la inducción incluya: los valores de la organización, misión, visión y objetivos, políticas, horarios laborales, días de descanso, días de pago, prestaciones, historia de la empresa, servicios al personal, calidad, servicio al cliente y trabajo en equipo.

Normativa: Conjunto de normas aplicables a una determinada materia o actividad: *normativa laboral*.

Pasante: Se conoce como pasante al profesional (especialmente un médico o un abogado) que trabaja como aprendiz de un titular –es decir, con poca o nula remuneración– para obtener experiencia de campo, y se dice que éste realiza una pasantía, internado o práctica profesional.

Pasantía: es la práctica laboral realizada por un estudiante en donde emplea los conocimientos y facultades adquiridas en su periodo de estudio. Dicha práctica se lleva a cabo con la intención de obtener experiencia en el campo laboral de interés. El estudiante que la realiza dispone de la ayuda de un tutor o guía en la Institución de estudio o en la empresa en la que se desenvuelve, con la finalidad de llevarlo a través del proceso y solventar sus dudas y ansiedades.

Portafolio: Colección de pruebas o evidencias que demuestra que el aprendizaje personal necesario para ejercer determinadas competencias ha sido completado

Práctica laboral: Actividades de refuerzo que dan al aprendiz la oportunidad de aplicar conocimientos y habilidades.

Protocolo: Conjunto de reglas y ceremoniales que deben seguirse en ciertos actos o con ciertas personalidades.

Remuneración: Retribución en términos monetarios, o en especie, por una labor desempeñada.

Requisitos: Condición indispensable para desempeñar una actividad específica o para acceder a determinada posición.

Tutor: tiene por objetivo asegurar que la educación sea verdaderamente integral y personalizada y no quede reducida a un simple trasvase de conocimientos.

Viáticos: Dinero que se facilita a un trabajador para cubrir los gastos en los que incurre por desplazamientos realizados en la consecución de su tarea.

BIBLIOGRAFIA.

- **El Modelo de la Nueva Agencia.** Libro Colaborativo. Versión 0.1 Enero 2009. Pgs. 92.
- **Guía del pasante.** ¿Cómo ser competitivos en la pasantía? Ampliación Maracaibo, Departamento de prácticas profesionales y seguimiento al egresado. Pgs: 329.
- **Presente su mejor imagen.** Steve Diggs. Editorial: Javier Vergara, 1992. Pgs 231.
- **Como hablar para convencer.** Reinaldo Polito. Editorial Booket México, Colección Booket Diana. Pgs 378.
- **Como triunfar en tu primer trabajo.** Elwood F. Holton. Editorial Mondadori Pgs 250.
- **<http://definicion.de/pasantia/>** Sitio web.
- Autor: Roberto Luscarini: **Responsable de Comunicación Institucional** del Grupo Educativo Perito Moreno.
- **http://www.portaldeamerica.com/index.php?option=com_k2&view=item&id=1915:pasant%C3%ADas-un-tema-que-sigue-siendo-pol%C3%A9mico&Itemid=77** Sitio web.
- Autor: Greg Herrick **Entendiendo el significado del término discípulo.** Fecha de Consulta 23 de Marzo de 2011. **<http://bible.org/article/entendiendo-el-significado-del-termino-disc%C3%ADpulo>** Sitio web.

ANEXOS

ÍNDICE ANEXOS.

Documentos mencionados en el capítulo II.

2.1.6.1 CARACTERISTICAS DEL ESTUDIANTE QUE DESEE HACER LA PASANTIA

2.1.6.2 DOCUMENTACION A ENTREGAR POR PARTE DEL ESTUDIANTE CANDIDATO

2.1.6.3 FICHA DE INSCRIPCION A LA PASANTIA

2.1.6.4 EVALUACION DE SELECCION

2.1.6.5 CARTA DE PERMISO DE HORARIOS

2.1.6.6 EVALUACION DE LA PASANTIA

2.1.6.7 CONTRATO DE PASANTIA

2.1.6.8 CONTRATO DE CONFIDENCIALIDAD

2.1.6.9 CONTRATO DE RESPONSABILIDAD

2.1.6.10 CARTA DE ENTENDIMIENTO

2.1.6.1 CARACTERISTICAS DEL ESTUDIANTE QUE DESEE HACER LA PASANTIA

El estudiante que desee participar en la pasantía debe de poseer las siguientes características:

- Ser Voluntario

- Ser estudiante de quinto año de Diseño Grafico o estar en proceso de grado*

- Ser responsable

- Tener un cum de 7 en adelante

- Demostrar Liderazgo

- Poseer Creatividad

- Saber desenvolverse personalmente

- Saber trabajar bajo presión

- Poseer puntualidad y asistencia.

*En la circunstancia de la falta de candidatos y para mantener satisfecha la demanda de las empresas aliadas la Escuela de Artes puede optar por la selección de estudiantes de cuarto año de Diseño Grafico que cumplan con todos los requisitos aquí sugeridos salvo el de ser un estudiante de quinto año o estar en proceso de grado.

2.1.6.2 DOCUMENTACION A ENTREGAR POR PARTE DEL ESTUDIANTE CANDIDATO

El estudiante deberá de presentar los documentos siguientes para el papeleo administrativo de la Escuela de Artes, completos y al día:

-Ficha de Inscripción a la pasantía (Esta ficha deberá ser entregada por parte de la Escuela de Arte a cada uno de los **5** candidatos finales para que estos puedan completarlos).

-Portafolio artístico en PDF

-Currículo de vida

-Permiso de los padres si fuera necesario

-Permiso del coordinador de Área de Diseño Grafico

-Solvencia de la Policía (Para uso de la Empresa si en dado caso hiciera falta)

-Fotocopias de DUI y Carnet de la Universidad.

El alumno que no cumpla con la entrega de los papeles necesarios no podría ser tomado en cuenta para cursar la pasantía.

2.1.6.3 FICHA DE INSCRIPCION A LA PASANTIA

La Escuela de Artes se encargará de proporcionar la siguiente ficha a sus **5** candidatos finales para inscribirse en el proyecto de pasantías:

FICHA DE INSCRIPCION

-Nombre:

-Apellido:

-Carnet:

-DUI:

-Año Universitario:

-Ciclo:

-CUM:

-Promedio de Notas:

-Edad:

-Teléfono:

-Celular:

-Correo Electrónico:

-Empresa a realizar la pasantía:

Firma

Este documento deberá contener una fotografía tamaño cedula del estudiante.

2.1.6.4 EVALUACION DE SELECCION

Examen de candidatura elaborado por el catedrático.

Nombre del Catedrático:

Asignatura:

Fecha:

Nombre del Estudiante en Evaluación:

Conteste con un si o un no las siguientes preguntas, con un porcentaje de 70, el estudiante podrá pasar a la siguiente fase de selección.

1. ¿El estudiante posee un promedio de notas constante? _____
2. ¿El estudiante posee un promedio de asistencias constante? _____
3. ¿Tiene creatividad el estudiante? _____
4. ¿Sabe el estudiante seguir indicaciones? _____
5. ¿Sabe el estudiante trabajar en equipo? _____
6. ¿Tiene el estudiante una buena conducta en aula? _____
7. ¿Tiene el estudiante compromisos que le compliquen asistir a la pasantía?

8. ¿Es el estudiante una persona responsable? _____
9. ¿Sabe el estudiante como enfrentar una situación problemática y de presión? _____
10. ¿El estudiante tiene la capacidad de representar a la Escuela de Artes?

11. ¿Realiza el estudiante sus tareas y las entrega a tiempo? _____
12. ¿Posee el estudiante demasiada carga académica? _____

Total de respuestas positivas: _____

Total de respuestas negativas: _____

El Alumno _____ es apto para participar en el proyecto de pasantías teniendo el _____ % de respuestas positivas.

2.1.6.5 CARTA DE PERMISO DE HORARIOS

Este es el contenido que deberá de llevar la carta que otorga al estudiante la facilidad de salir temprano de clases, llegadas tardes, entregas de trabajos y/o realizaciones de exámenes en otras fechas para que pueda desarrollar su pasantía sin problema alguno.

Fecha:

Nombre del Director de la Universidad

Por este medio se hace constatar que el estudiante _____ cuyo carnet es _____, del ciclo universitario _____ del año _____ posee el permiso de llegada tarde/salida temprana de la/las materias siguientes:

_____ .

El tiempo que se le otorga de beneficio es de _____ minutos por lo que no se le reprenderá ni prohibirá su entrada a aulas.

Si en dado caso el estudiante en cuestión no puede asistir a una evaluación, este está en su derecho a que se le haga en otro día da clases siempre y cuando entregue una justificación.

ESTE PERMISO SOLO SERA VALIDO DURANTE EL TIEMPO QUE EL ESTUDIANTE ESTE REALIZANDO SU PASANTIA EN LA EMPRESA _____ .

Firma del Director

Firma del Estudiante

2.1.6.6 EVALUACION DE LA PASANTIA

Examen de rendimiento del pasante por el Tutor

EL OBJETIVO DE ESTA ESCUESTA ES SABER EL DESEMPEÑO DEL ESTUDIANTE DURANTE SU PASANTIA REALIZADA EN VUESTRA EMPRESA CON EL PROPOSITO DE MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LAS PROXIMAS GENERACIONES DE ESTUDIANTES QUE ELABORARAN SU PASANTIA CON VUESTRA EMPRESA.

Nombre del Tutor: _____

Empresa: _____

Cargo: _____

Tel/Cel: _____

Fecha: _____

Nombre del Pasante en Evaluación: _____

Indicaciones: RESPONDA A LAS PREGUNTAS CON UNA CALIFICACION DEL 0 AL 5, DONDE 0 COMO PESIMO Y 5 COMO EXCELENTE.

- 1- ¿Presentación personal del estudiante?
➤ _____
- 2- ¿Relación profesional con sus compañeros?
➤ _____
- 3- ¿Dominio de habilidades de diseño?
➤ _____
- 4- ¿Cumplimiento de lo pedido?
➤ _____
- 5- ¿Habilidad para resolver problemas?
➤ _____
- 6- ¿Asistencia y puntualidad?
➤ _____
- 7- ¿Nivel de evolución del pasante?
➤ _____
- 8- ¿Nivel de satisfacción con el trabajo del pasante?

➤ _____

9- ¿Nivel de satisfacción con el desempeño del pasante?

➤ _____

10- ¿Nivel de satisfacción con la relación del pasante con sus compañeros de trabajo?

➤ _____

11- ¿Si pudiera poner un porcentaje de posibilidad de contratar al pasante, cual seria?

➤ _____

12- ¿Nota general de toda la pasantía elaborada por el estudiante?

➤ _____

Observaciones:

Recomendaciones:

Firma

2.1.6.7 CONTRATO DE PASANTIA

FECHA: _____

Datos de la Empresa

Nombre de la Empresa: _____

Dirreccion: _____

Teléfono: _____

Nombre del Tutor: _____

Cargo del Tutor: _____

Teléfono: _____

E-mail: _____

Firma del Supervisor y Sello

Información de Pasantía

Área donde se elaborará la pasantía: _____

Cargo a ejecutar: _____

Duración de la Pasantía: _____

Horarios de la Pasantía:

Lunes: _____ Martes: _____ Miércoles: _____

Jueves: _____ Viernes: _____ Sábado: _____

Tareas a elaborar:

Responsabilidades:

Habilidades a aprender:

Información del Pasante:

Nombre:

Carrera:

Año:

CUM:

Teléfono:

Celular:

E-mail:

Nombre del asesor universitario: _____

Cargos:

Teléfono:

Celular:

E-mail:

Firma Del Asesor y Sello universitario

Firma del Pasante

2.1.6.8 CONTRATO DE CONFIDENCIALIDAD

CONTRATO DE CONFIDENCIALIDAD

YO, _____, PERSONA NATURAL CON EL NUMERO DE DUI _____, ESTUDIANTE DE LA ESCUELA DE ARTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR, CON NUMERO DE CARNET _____. HAGO CONSTATAR ESTE (FECHA) _____, QUE ELABORARE UNA PASANTIA EN (NOMBRE DE LA EMPRESA) _____ PARA MI BENEFICIO DE APRENDIZAJE. EN REPROCIDAD AL FAVOR OTROGADO POR (NOMBRE DE LA EMPRESA) _____ DE PERMITIRME ACCEDER A INFORMACION DE GRAN VITALIDAD. ME SOMETO A GUARDAR CONFIDENCIALIDAD Y NO INVOLUCRARME AL ESPIONAJE EMPRESARIAL. EN NINGUN MOMENTO INFILTRARE INFORMACION MERCADOLOGICA Y PUBLICITARIA, MUCHO MENOS CORROMPERE LA IMAGEN INSTITUCIONA DE (NOMBRE DE LA EMPRESA) _____. PARA ELLO ME REGIRE POR EL CODIGO DE ETICA LABORAL.

DOY FE QUE MI UNICO INTERES EN LABORAR EN (NOMBRE DE LA EMPRESA) _____ ES UNICAMENTE DE INTERES ACADEMICO.

ESTOY CONSCIENTE QUE MI FALTA A ESTE CONTRATO SERIA SANCIONADA ACORDE LA EMPRESA EN CUESTION LO ENCUENTRE NECESARIO.

FIRMA DEL ESTUDIANTE

NUMERO DE CARNET.

2.1.6.9 CONTRATO DE RESPONSABILIDAD

CONTRATO DE RESPONSABILIDAD

FECHA:

NOMBRE DE LA EMPRESA:

REPRESENTANTE LEGAL DE LA EMPRESA:

DUI:

NOMBRE DEL PASANTE:

DUI:

Por este medio, yo _____ constato que al estudiante de nombre _____ y carnet _____; quien está efectuando una pasantía laboral en la empresa _____ será tratado según las normas y condiciones del código del trabajo (Decreto N°15, derecho laboral originario del Órgano Legislativo D. Oficial 142 Tomo 236, Fecha 23/06/1972) de El Salvador. Por el bien estar del pasante y la responsabilidad ética de nuestra empresa, nos apegamos a lo que la ley laboral dictamina.

Para quien lo desee, este contrato es válido desde _____ hasta _____ del presente año.

Firma del representante.

2.1.6.10 CARTA DE ENTENDIMIENTO

CARTA DE ENTENDIMIENTO ENTRE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR Y LA

_____ **PARA EL
PROGRAMA DE PASANTIAS DE LA ESCUELA DE ARTES.**

**LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES REPRESENTADA
POR EL LICENCIADO/A _____**

Y

**(NOMBRE DE LA EMPRESA) REPRESENTADA POR (NOMBRE
DEL REPRESENTANTE)**

Considerando que una de las principales funciones de la Universidad de El Salvador, es el desarrollo del Servicio Social y Proyección Social y tomando en cuenta como base que el ejercicio en el campo del diseño grafico aporta grandes beneficios a la sociedad salvadoreña y en particular a la comunidad académica, la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, con base en el Reglamento General y Especifico del Programa de Pasantía de La Escuela de Artes, a través de **LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES Y (NOMBRE DE LA EMPRESA)** que en el presente documento será conocido como **PROYECTO DE PASANTIAS DE LA ESCUELA DE ARTES**, con el objetivo de contribuir al desarrollo practico y académico del estudiante de diseño grafico de la Universidad Nacional

Mediante esta carta de entendimiento y cooperación entre **PROYECTO DE PASANTIAS DE LA ESCUELA DE ARTES** y la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador, se pretende:

1-Contribuir a la labor educativa del **PROYECTO DE PASANTIAS DE LA ESCUELA DE ARTES**, a través de la participación activa de estudiantes de diseño grafico en calidad de pasantes.

2- Desarrollar técnica y académicamente la cooperación en el campo de publicidad y comunicaciones.

3-Contribuir al mejoramiento de la publicidad local por medio de la transferencia de conocimientos y técnicas de los estudiantes de diseño de la Escuela de Artes.

4-Preparar a los estudiantes de diseño grafico con técnicas ágiles y modernas en la forma de producir publicidad local.

Tomando en cuenta las anteriores consideraciones, las partes acuerdan colaborar en el campo de comunicaciones, sobre las siguientes actividades que deberán de efectuar los estudiantes en la pasantía.

Las actividades son:

1-Técnicas de manejo de programas nuevos relacionados al diseño.

2-Concepto de la creación y preparación de artes finales para ser publicados ya será impresos o vía web.

3-Produccion de artes gráficos para los medios de comunicación.

4-Técnicas de ilustración, montado y maquetación para artes gráficos.

5-Asignaciones especiales de artes creativos e innovadores.

6-Otras actividades que puedan variar según el área laboral en la que se encuentre el pasante y que la empresa encuentre de gran provecho para el estudiante.

Las actividades podrán extenderse en un futuro a otras aéreas de interés común.

Los estudiantes que realicen su Pasantía deberán cumplir con los requisitos del documento: **PROYECTO: REGLAMENTO DEL PROGRAMA DE PASANTÍA DE LA ESCUELA DE ARTES** de la Escuela de Artes de la Facultad de Ciencias y Humanidades, al pie de la letra en el cual se comprometen a cumplir en las condiciones de participación ya establecidas en dicho documento.

La pasantía de cada estudiante será reconocida por **(NOMBRE DE LA EMPRESA)** para los fines de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas con Especialidad Diseño Grafico en la Universidad de El Salvador.

Por lo anterior, los gastos previstos por los eventos que supone la ejecución del proceso de pasantía, correrán por cuenta de los estudiantes y en el caso de que **(NOMBRE DE LA EMPRESA)** lo desee, esta en su derecho de aportar viáticos para la movilización y necesidades del pasante. Además, **(NOMBRE DE LA EMPRESA)** proporcionará todo el equipo de trabajo necesario como computadoras, impresoras, cámaras profesionales, programas de diseño y edición grafica.

Para fines de la presente carta de entendimiento, las dos instituciones designaran cada una de ellas, un propio representante, los cuales deberán organizar el programa de pasantías según el **REGLAMENTO DEL PROGRAMA DE PASANTIA DE LA ESCUELA DE ARTES** y verificarla efectiva realización de los fines previstos en la presente carta de entendimiento.

La carta de entendimiento tendrá una duración de un año, la cual podrá ser prorrogable de acuerdo a las necesidades de ambas partes y por mutuo acuerdo. La ejecución del mismo entrara en vigencia el mismo día de su firma.

FECHA

Nombre del representante de la empresa

**Nombre del decano de la
Facultad de Ciencias y Humanidades**

INSTRUMENTOS

ENCUESTA DE CONOCIMIENTO.

EL OBJETIVO DE ESTA ENCUESTA ES DESCUBRIR QUE TANTO LOS ESTUDIANTES SABEN SOBRE LAS PASANTIAS, QUE BENEFICIOS BUSCARIAN EN UNA Y SI ESTARIAN DISPUESTOS A ENTAR EN UN PROYECTO DE PASANTIAS PARA OBTENER UNA SUPERACION PERSONAL Y LABORAL. Y SOLO SERA ADMINISTRADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL.

Indicaciones: RESPONDA A LAS PREGUNTAS DE OPCION MULTIPLE, SOLO SE PERMITE ELEGIR UNA OPCION.

- 1- ¿CUAL ES LA DIFICULTAD PARA ENCONTRAR TRABAJO?
 - a) TITULO ACADEMICO
 - b) FALTA DE DEMANDA DE DISEÑADORES
 - c) FALTA DE EXPERIENCIA LABORAL
- 2- ¿SI FUERA SU PRIMER DIA DE TRABAJO, CUAL FUERA SU MAYOR DIFICULTAD?
 - a) CONFIANZA PERSONAL
 - b) CONFIANZA EN SUS HABILIDADES LABORALES
 - c) FALTA DE EXPERIENCIA EN EL AREA.
- 3- ¿QUÉ SOLUCION CREE USTED QUE SERIA LA MAS CONVENIENTE PARA SUPERAR LAS DIFICULTADES DE UN PRIMER TRABAJO?
 - a) ELABORAR UNA PASANTIA
 - b) QUEDARSE COMO DISEÑADOR FREE-LANCE
 - c) IR A SEMINARIOS DE AUTO-AYUDA
- 4- ¿EN QUE LO BENEFICIARIA UNA PASANTIA?
 - a) A ENCONTRAR UN TRABAJO
 - b) A COMPLETAR SU FORMACION PROFESIONAL
 - c) A PROPORCIONARLE MAYOR SEGURIDAD Y CONFIANZA EN SU DESEMPEÑO
 - d) TODAS LAS ANTERIORES
- 5- ¿CONOCE USTED DE ALGUN LUGAR DONDE SE ELABOREN LAS PASANTIAS?
 - a) SI: _____
 - b) NO.
 - c) NO SABIA QUE ESO EXISTIA
- 6- ¿ESTARIA USTED DISPUESTO A INCRIBIRSE EN UN PROYECTO DE PASANTIAS?
 - a) SI
 - b) NO
 - c) NO LO SE.
- 7- ¿SABIENDO QUE PARA APLICAR A UNA PASANTIA SUS NOTAS DEBEN DE SER BUENAS, QUE HARIA?
 - a) ESTUDIAR MAS
 - b) NO APLICAR A LA PASANTIA
 - c) YA SOY BUEN ESTUDIANTE
- 8- ¿CREE USTED QUE HACE FALTA UN PROGRAMA DE PASANTIAS EN LA ESCUELA DE ARTES?
 - a) SI
 - b) NO

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ENCUESTA DE EVALUACION DE PASANTIA.

EL OBJETIVO DE ESTA ENCUESTA ES SABER EL DESARROLLO DEL ESTUDIANTE DURANTE SU PASANTIA EN LA EMPRESA CON EL PROPOSITO DE OPTIMIZAR LOS PROCESOS Y MEJORAR EL PROYECTO PARA FUTURAS PASANTIAS.

Indicaciones: RESPONDA A LAS PREGUNTAS DE OPCION MULTIPLE, SOLO SE PERMITE ELEGIR HASTA DOS OPCIONES.

- 1- ¿Cuál fue su estado de ánimo el primer día?
 - a) NERVIOSISMO
 - b) TEMOR
 - c) DESCONFIANZA
 - d) ENTUSIASMO
- 2- ¿Cómo sintió sus capacidades académicas en relación al trabajo la primera semana?
 - a) TODOS SUS CONOCIMIENTOS ESTAN APTOS PARA EL NIVEL DE EMPLEO
 - b) MAS O MENOS LO NECESARIO Y BASICO
 - c) INSUFICIENTE.
- 3- ¿Cuál fue su mayor dificultad a la hora de realizar la pasantía?
 - a) CAPACIDAD ACADEMICA
 - b) CONFIANZA Y SEGURIDAD PERSONAL
 - c) HABILIDADES DE DISEÑO
 - d) NINGUNA
- 4- ¿La guía fue de ayuda para realizar la pasantía?
 - a) COMPLETAMENTE
 - b) LO SUFICIENTE
 - c) NO AYUDO
- 5- ¿La pasantía fue de gran ayuda para usted? (Escriba un ejemplo de cómo lo ayudo)
 - a) SI, en: _____
 - b) NO, porque: _____
- 6- ¿Califique su desempeño grafico?
 - a) EXCELENTE
 - b) MUY BUENO
 - c) NORMAL
 - d) NO MUY BUENO.
- 7- ¿Califique su mejora gracias a la pasantía?
 - a) EXCELENTE
 - b) NORMAL
 - c) NO HUBO MEJORAS
- 8- ¿Recomendaría usted a que otros estudiantes apliquen a la pasantía?
 - a) SI
 - b) NO

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



ENTREVISTA A GERENTE DE LA EMPRESA COLABORADORA DE LA PASANTÍA

EL OBJETIVO DE ESTA ENCUESTA ES CONOCER LAS NECESIDADES Y EXIGENCIAS DE LA EMPRESA INTERESADA EN LA REALIZACIÓN DE LAS PASANTIAS.

1- ¿Qué cualidades buscan en un Diseñador Gráfico?

2- ¿Cuáles son los requisitos que la empresa toma en cuenta a la hora de contratar a un Diseñador?

3- ¿Es la experiencia laboral previa un requisito básico al contratar?

4- ¿Qué opina de las prácticas laborales y las alianzas entre Universidades y empresas para facilitarlas?

5- ¿Conoce de la existencia de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas con especialidad en Diseño Gráfico de la Universidad de El Salvador?

6- ¿Contrataría usted a un estudiante de Artes Plásticas para desempeñarse como Diseñador en su empresa?

7- ¿Consideraría implementar un programa permanente de apoyo a pasantías de una universidad en específico?

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ENTREVISTA AL ENCARGADO DE LAS BECAS EN LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

EL OBJETIVO DE ESTA ENCUESTA ES CONOCER QUE TIENE LA UNIVERSIDAD COMO CONCEPTO DE PASANTIA Y SI HAY ALGUN ANTECEDENTE DE ELLA PARA TOMAR COMO EJEMPLO EN REALIZACIÓN DE LAS PASANTIAS.

1- ¿Tiene la universidad un programa de pasantías?

2- ¿Tiene la universidad una relación Universidad-Empresa vinculada a las pasantías? Si es si, ¿Con cuales empresas?

3- ¿Cómo ayuda la Universidad al estudiante en el tema de las pasantías?

4- ¿Cuáles son los requisitos para aplicar a una pasantía?

5- ¿Cómo respalda la universidad al estudiante en pasantía?

6- ¿Se comunica la Universidad con la empresa en la cual se hará la pasantía? ¿Por qué?

7- ¿Tiene en mente la institución en crear un programa de pasantías interno sin que estas tengan que ser buscadas por el estudiante?

8- ¿Tiene algún comentario que desearía agregar?

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

ENTREVISTA PARA LA OBTENCION DE INFORMACION VITAL EN LA ESCUELA MONICA HERRERA

EL OBJETIVO DE ESTA ENTREVISTA ES CONOCER QUE TIENE LA UNIVERSIDAD COMO CONCEPTO DE PASANTIA Y SI HAY ALGUN ANTECEDENTE DE ELLA PARA TOMAR COMO EJEMPLO EN REALIZACIÓN DEL PROYECTO DE PASANTIAS.

1- ¿Tiene la universidad un programa de pasantías o algo similar que beneficie al estudiante??

2- ¿Cómo ayuda la Mónica Herrera al Estudiante?

3- ¿Cuáles son los requisitos mínimos necesarios para ser tomado en cuenta?

4- ¿Poseen algún documento de reglamentación?

5- ¿Cómo la Monica Herrera respalda a sus estudiantes?

6- ¿La Monica Herrera posee alianzas estratégicas de indole Universidad-Empresa? ¿Mencione dos?

7- ¿Tiene en mente la institución en crear un programa de pasantías interno sin que estas tengan que ser buscadas por el estudiante?

8- ¿Tiene algún comentario que desearía agregar?

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

LISTADO SUGERIDO DEL TIPO DE EMPRESAS CON LAS QUE BUSCAR ALIANZAS:

- Medios de comunicación impresa
- Agencias de publicidad
- Agencias de impresión
- Restaurantes con área de publicidad y marketing

EMPRESAS QUE ESTÁN INTERESADAS EN ESTE PROYECTO:

- APEX
- THINK
- PAPA JOHN'S

Nota Final:

Como creadores de este proyecto, recomendamos fuertemente no limitarse a nuestras sugerencias. La Escuela de Artes debe por sus medios y contactos también debe investigar y obtener nuevas alianzas con empresas que no hayan sido contempladas en este trabajo.