

2016-11

Ilustración, audio y video para emprendedores creativos

Paredes-López, Eleonora

Enlace directo al documento: <http://hdl.handle.net/11117/4186>

Este documento obtenido del Repositorio Institucional del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente se pone a disposición general bajo los términos y condiciones de la siguiente licencia:

<http://quijote.biblio.iteso.mx/licencias/CC-BY-NC-2.5-MX.pdf>

(El documento empieza en la siguiente página)

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Dependencia de adscripción al PAP

Departamento del Hábitat y Desarrollo Urbano

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)

Nombre de la APUESTA

Sustentabilidad del Hábitat

Nombre del PROGRAMA

Diseño Responsable



ITESO

Universidad Jesuita
de Guadalajara

Nombre del PAP y Clave

Ilustración, Audio y Video para Emprendedores Creativos 1G10

“Nombre del Proyecto y del reporte en específico”

Ilustración, Audio y Video para Emprendedores Creativos Otoño 2016

PRESENTA

Lic. en Diseño

Eleonora Paredes López

Profesor(es) PAP: Laura Maceira Ochoa y Noemí Pizano Olvera

Tlaquepaque, Jalisco, Noviembre 2016

ÍNDICE

Presentación de los Proyectos de Aplicación Profesional.	3
Resumen ejecutivo (abstract).	3
Introducción.	4
Capítulo I. Identificación del origen del proyecto, de la problemática y de los involucrados.	4
1.1 Antecedentes del proyecto.	4
1.2 Identificación del problema.	5
1.3 Identificación de la(s) organización(es) o actores que influyen o son beneficiarios del proyecto.	5
Capítulo II. Marco conceptual o teórico del proyecto.	6
Capítulo III. Diseño de propuesta de mejora.	7
3.1 Enunciado del proyecto.	7
3.2 Metodología.	7
3.3 Cronograma o plan de trabajo.	9
Capítulo IV. Desarrollo de propuesta de mejora.	11
Capítulo V. Productos, resultados e impactos generados.	12
5.1 Productos obtenidos.	12
5.2 Resultados alcanzados.	12
5.3 Impactos generados.	12
Capítulo VI. Aprendizajes individuales y grupales	13
6.1 Aprendizajes profesionales.	13
6.2 Aprendizajes sociales.	13
6.3 Aprendizajes éticos.	13
6.4 Aprendizajes en lo personal.	14

Capítulo VII. Conclusiones y recomendaciones.	14
7.1 Conclusiones.	14
Referencias Bibliográficas (sistema APA).	15
Anexos. (Respetar confidencialidad).	15

REPORTE PAP

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) del ITESO

Los Proyectos de Aplicación Profesional son una modalidad educativa del ITESO en la que los estudiantes aplican sus saberes y competencias socio-profesionales a través del desarrollo de un proyecto en un escenario real para plantear soluciones o resolver problemas del entorno.

A través del PAP los alumnos acreditan tanto su servicio social como su trabajo recepcional, por lo que requieren de acompañamiento y asesoría especializada para que sus actividades contribuyan de manera significativa al escenario en el que se desarrolla el proyecto, y sus aprendizajes, reflexiones y aportes sean documentados en un reporte como el presente.

Resumen ejecutivo (abstract).

El PAP de Ilustración, video y audio para emprendedores creativos inició en otoño 2016, planteando como propuesta desarrollar habilidades de emprendimiento entre los creativos por medio de la oferta comercial de productos originales vinculados a la Ilustración, el video, la fotografía y el audio desarrollados por nosotros mismos. Teniendo por objetivo poner a disposición de cualquiera, contenidos que den cuenta de la identidad mexicana más allá del clichés y estereotipos.

Dichos productos fueron creados desde la investigación, observación e interpretación de tendencias, así como teniendo en consideración y referencia los materiales endémicos de la región que son utilizados como materia prima de la artesanía local.

El PAP busca impulsar a través de la generación de éstos contenidos creativos, parte de la cultura de la región y la identidad mexicana. Por ello, el curso se dividió en dos etapas, la primera de ellas tuvo su base en la investigación, de tal manera que se identificó e indagó sobre los diferentes materiales o técnicas de nuestros artesanos jaliscienses y se investigaron y re-interpretaron diferentes tendencias, dicha investigación resultó en un libro de tendencias que será puesto a disposición de los artesanos de la región por medio de la Secretaría de Cultura de Jalisco.

La segunda etapa consistió en crear ilustraciones, foto, video y/o audio utilizando como base las tendencias establecidas anteriormente para aprovechar o promover los materiales y/o técnicas de la artesanía jalisciense, de manera que cada uno de los contenidos desarrollados refleje la verdadera identidad mexicana.

The Illustration, Video and Audio for creative entrepreneurs PAP started in the fall of 2016, stating as proposal the development of entrepreneurship skills between creatives by the commercial offer of original products related with illustration, video, photography and audio developed by ourselves.

Aiming to make content that shows Mexican identity beyond stereotypes and clichés available for anyone.

Such products were developed from investigation, observation and interpretation of trends, keeping in mind material used as primary elements by the local craftsmanship.

This PAP seeks to boost part of the regional culture and Mexican identity. Therefore, the course was divided into two stages, first one having its base on investigation, identifying and researching different materials or techniques used in the craftsmanship in Jalisco and reinterpreting the trends. Such research resulted in the creation of a trend-book which will be showcased to the artisans of the region by the Secretary of Culture, Jalisco.

The second phase consisted in the creation of either illustrations, photos, videos or audio, based on the trends previously established to take advantage or promoting the materials and/or techniques of the craftsmanship at Jalisco, as a result each element created becomes proof of the true Mexican identity.

Introducción

Capítulo I. IDENTIFICACIÓN DEL ORIGEN DEL PROYECTO Y DE LOS INVOLUCRADOS

1.1 Antecedentes del proyecto

El PAP de Ilustración, video y audio para emprendedores creativos, se desarrolló en consideración a dos agrupaciones atendidas, la primera de ellas los artesanos del estado de Jalisco y los emprendedores creativos.

Fue ejecutado en el contexto de la perspectiva internacional de la cultura mexicana, la cual la mayor parte del tiempo es representada de manera errónea o imprecisa, así como desde la necesidad preponderante de desarrollar habilidades de emprendimiento entre los creativos de nuestra ciudad.

De ésta manera el equipo de trabajo aplicó sus habilidades profesionales para investigar e interpretar tendencias, las cuales fungieron como el punto de partida para crear un libro de tendencias dirigido a los artesanos de la región, donde puedan encontrar referencias específicas de éstas para ser aplicadas al desarrollo de sus productos, lo que permitirá que sus creaciones puedan entrar más fácilmente en mercados internacionales conjugando técnicas tradicionales y tendencias internacionales.

En paralelo a ésta actividad cada uno de los estudiantes que formamos parte de este PAP pudimos desarrollar de manera individual una colección de contenidos creativos en el área y bajo la técnica de su elección, inspirados en materiales endémicos de la región y en el mismo libro de tendencias creado para los artesanos, además recibieron capacitación estratégica en temas de emprendimiento,

propiedad intelectual, aplicación de tendencias y desarrollo de estilo propio, para conjugar todo esto en la apertura de un book comercial en bancos de contenidos digitales.

Desde esta perspectiva pudimos ofrecer soluciones específicas a la necesidad de potencializar la cultura mexicana con una identidad propia, en primera instancia para los artesanos jalisciense y posteriormente a ellos mismos generando además una oportunidad de emprendimiento.

1.2 Identificación del problema.

Las referencias representativas o relativas a la cultura mexicana, o latinoamericana en general, en los bancos de contenidos son pocas y las que existen están carentes de nuestra verdadera identidad, lo que contribuye a que distintos medios representen la cultura latinoamericana desde estereotipos.

Aunado a ello hay que considerar que en el entorno mexicano, la Industria Creativa se posiciona cada más como un sector en crecimiento y con amplias posibilidades de marca diferencia en la economía mexicana, sin embargo los profesionales creativos cuentan con pocos escenarios y oportunidades para proyectarse como emprendedores durante su formación académica.

Otro de los problemas es el tema relacionado a las utilización de tendencias internacionales, las cuales son poco implementadas por no tener conocimiento de las mismas, lo que genera que diversos productos creativos producidos en Jalisco se queden rezagados en comparación a otros en un nivel internacional, por ejemplo la artesanía.

Por ello el objeto de este PAP fue estudiar dichas tendencias para poder vincularlas a un contexto regional con el uso de materiales endémicos y con esta información generar contenidos digitales que se comercialicen en distintos bancos de imágenes que logren impulsar y representar la cultura mexicana a un nivel más global, así como generar un ejercicio de emprendimiento para cada uno de los creativos que formamos parte el.

1.3 Identificación de la(s) organización(es) o actores que influyen o son beneficiarios del proyecto

Este PAP se desarrolla dentro de las instalaciones del ITESO, somos un colectivo de jóvenes emprendedores creativos especializados en diferentes disciplinas, como diseño, arquitectura, publicidad y medios audiovisuales, los cuales buscamos identificar e interpretar tendencias internacionales, para poder generar contenidos susceptibles de comercializarse a través del micro-stocking.

Se entiende como beneficiario directo a la Secretaría de Cultura ya que a través de ésta podremos hacer llegar a los artesanos el resultado de nuestro trabajo vertido en un libro de tendencias especialmente desarrollado para ellos.

A la vez unos beneficiarios muy grandes de este proyecto, somos los mismos alumnos que estamos desarrollando habilidades para la identificación de tendencias y subsecuentemente la apropiación y el utilizamiento de ellas para la generación de contenidos, de igual forma pudimos desarrollar un

proyecto de emprendimiento que nos permite tener la posibilidad de comercializar de manera directa nuestras creaciones.

Para desarrollar este programa de aplicación profesional, también contamos con importantes actores que influyeron en nuestra formación, pues recibimos a lo largo del semestre a 6 invitados, 1 experto en propiedad intelectual y 5 emprendedores de diferentes áreas creativas que nos compartieron su experiencia como empresarios y cómo han podido desarrollar un estilo propio que los posiciona en el mercado.

Capítulo II. MARCO CONCEPTUAL O TEÓRICO DEL PROYECTO

2.1 Palabras Clave:

Tendencias, Moda, Estilo, Representación, Ilustración, Percepción, Bancos de Imágenes, Cultura, Costumbres, Materiales, Artes Visuales.

2.2 Conceptos:

Bancos de Imágenes: Almacén virtual de imágenes a través de los cuales se realiza la transacción de compra y venta de contenido con sus respectivos derechos para su uso comercial, personal, etc. Esto responde a necesidades tanto de diseñadores como publicistas, mercadólogos, comunicólogos y muchos más, de creación de contenidos.

Cultura: Dice la UNESCO en su documento de líneas generales que “La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social.”

Estereotipo: Se le llama estereotipo a las generalizaciones que se crean en torno a un grupo de personas que coinciden en un aspecto de su vida, ya sea su nacionalidad, clase social, visión política, género, etc. Estas generalizaciones no siempre cuentan con un respaldo real, es decir, que muchas veces son exageraciones de rasgos comunes y aunque existen los estereotipos positivos es más común encontrarse con los del tipo negativo.

Ilustración: La ilustración, si bien no se puede definir de una forma única y exacta, es un método de comunicación en base a una representación gráfica visual de un elemento. La ilustración contemporánea consta de la utilización de distintos medios con el fin de comunicar un mensaje.

Materiales: En el marco de este proyecto nos referimos como materiales a los componentes que forman los objetos artesanales de la región. En este caso nos referimos a: Barro, cantera, cerámica, chaquira, metales varios, piedra, talavera y vidrio.

Tendencias: Se conoce como tendencias a los patrones de cambio graduales en una condición o proceso. Esto traducido a la industria creativa podríamos decir que son las corrientes de estilo que marcan lo que conocemos como “moda” o el estilo que define cierto marco temporal. Al igual que en los sistemas de negocios convencionales, las tendencias en la industria creativa siguen una

dirección y se pueden estudiar e incluso predecir si conocemos factores tales como antecedentes, situación actual y si existe un monitoreo de los avances tanto tecnológicos como sociales. La mayor importancia de las tendencias dentro del marco creativo es que para innovar debes estar por delante de las tendencias. Dentro del marco del proyecto personal se trabajan las tendencias de Naturaleza y Acuarela.

Tendencia - Naturaleza - Wimakame: La tendencia de usar elementos de la naturaleza dentro de lo visual se vuelve cada vez más popular, tal vez proveniente de la necesidad de contrastar con la fuerza de los avances tecnológicos, la inspiración se busca en los elementos naturales para ofrecer cierta conexión con la vida y nuestro entorno.

Tendencia - Acuarela - Sin Contorno: El uso de la acuarela se establece como una tendencia debido a su facilidad de uso, la expresividad que otorga a los elementos además de su adaptabilidad a un sinfín de contenidos. Se distingue por su estilo que trabaja fuera o sin líneas, lo que resulta visualmente atractivo, además de que crea profundidad y vida con su combinación de colores.

Capítulo III. DISEÑO DE PROPUESTA DE MEJORA

3.1 Enunciado del proyecto

Se presenta como propuesta de solución a la problemática el desarrollo de dos proyectos que si bien se trabajan de forma conjunta, proporcionan soluciones a la vez de forma individual. El primero es el desarrollo de un Trendbook el cual compila información sobre materiales regionales y tendencias globales que se presente como opción de guía para la comunidad creativa mexicana. La segunda solución es el desarrollo por parte de cada individuo participante del proyecto de contenido para bancos en línea, los cuales se realizan haciendo uso del trendbook, seleccionando materiales y a la vez tendencias que coloquen las imágenes no sólo como representativas de la cultura pero que también cumplan con características de tendencias globales y los ayuden a posicionarse.

3.2 Metodología

Para el desarrollo de esta propuesta se trabaja con distintos procedimientos que además de que nos ayuden a empatizar y realmente comprender la problemática, nos proporcionan una serie de herramientas de elaboración de la solución. Éstos son:

- *Apropiación del tema* por medio de un debate y el desarrollo de un ensayo, el cual hablaba sobre nuestra visión acerca de la posición o visión de México dentro de la publicidad, los bancos de imágenes, etc. Qué tan acertadas, o no, era lo que percibíamos, qué tanto afectan los estereotipos la imagen global de México y qué se debería hacer para corregir esta representación.

- *Identificación de Tendencias*; durante esta etapa hicimos un desarrollo de investigación dentro de las tendencias globales. Primero por medio de trabajo individual en el que identificamos una serie de tendencias a nivel global presentes en la actualidad, sus elementos clave y cómo se podrían relacionar con la artesanía mexicana. Posteriormente realizamos una serie de matrices en las que cruzábamos una tendencia con algún área de la industria creativa para ubicar soluciones que éstas han o podrían traer a ese campo. Después por equipos de trabajo nos dimos a la tarea de identificar tendencias dentro de los bancos de imágenes, hacer una selección de las más populares y por medio de *Design Thinking*, tuvimos sesiones de nombramiento de estas nuevas tendencias, ya habiéndonos apropiado de los conceptos e ideas principales, para ubicarlas mejor en el ámbito creativo mexicano. Para este último proceso se realizaron *lluvias de ideas* y *mapas mentales* que nos ayudaron a llegar a nombres que no solo representen las tendencias sino que los relacionen con la cultura mexicana.
- Conferencias con Invitados del ámbito creativo. Durante el semestre se realizan invitaciones a distintos personajes de la industria creativa que nos hablan de sus experiencias durante el desarrollo de sus productos, cómo llegan a su estilo, sus métodos de trabajo, etc. Ésto como aporte de investigación y concientización sobre la industria y nuestros procesos personales.
- *Desarrollo de Trendbook*, documento que compila la investigación de las tendencias y los materiales más representativos de la región dándoles ya el nombre regionalizado, una identificación de uso y cómo se relaciona al trabajo artesanal, comercial y en general creativo de México. Para esta sección el trabajo se divide en cuatro equipos principales:

Copy: Quienes se encargan de desarrollar los textos y contenidos, profundizando la investigación de las tendencias hacia sus raíces, de dónde surge, por qué surge, hacia dónde va y realizar una relación con la cultura mexicana.

Edición: Su tarea es dar lectura al trabajo realizado por copy y crear las correcciones necesarias para la elaboración de un documento consistente y bien redactado.

Imagen: Éste equipo es el encargado de realizar la selección de imágenes que acompañarán el texto. Imágenes relativas desde la producción del material, presentación y uso en contexto de éstos, así como representaciones de las tendencias analizadas.

Diseño: El equipo de diseño participa creando un formato donde posteriormente se vacían los contenidos, dándole orden y diagramación a la información haciendo relevante la imagen al texto y otorgando jerarquías.

Es el trabajo en conjunto de estos equipos lo que logra el resultado final de un documento unificado y consistente a los lineamientos y propósito del proyecto.

- *Bocetaje*, debido a que otro de los productos esperados como resultado del trabajo del proyecto es la elaboración de imágenes y contenido para bancos de imágenes representativos de la cultura mexicana y regional, se desarrolla un *moodboard* como inspiración de estilo e ideas que ayuden a concretar nuestras ideas de representación y un *"sketchbook"* en el que se realiza un trabajo de exploración del estilo personal de cada uno, para que la colección que se presenta al final se vea unificada, haciendo uso también de lo comprendido en el Trendbook, seleccionando entre tendencias y materiales para crear una identidad mexicana más fuerte en nuestro trabajo.
- Desarrollo de Anteproyecto, esto comprende el análisis de la propuesta de valor de nuestro proyecto personal que irá a los bancos de imágenes. Se hace uso de elementos como Lean Canvas Model y análisis de costos, así como comparativas de beneficios y desventajas que presentan los distintos bancos de imágenes para presentar de una manera más concreta el plan de negocios que surge en base al proyecto.

3.3 Cronograma o plan de trabajo

PRIMER ETAPA - Empatización y Apropiación de temas.

Se realizan clase de inserción al tema, ¿Qué conceptos ya conocemos y cuáles están correctos o erróneos? Se realizan debates de discusión y una serie de ejercicios que ayudan a apropiarse del tema y tener una mejor comprensión del mismo.

Temas:

Industria creativa y su contexto
Identificación de Tendencias.
Definir un estilo, Moodboards / "Ilustrar un Concepto"
Conceptos clave de micro-stocking

Ejercicios:

Scan cards y matriz de identificación de conceptos
Lluvias de ideas y mapas mentales.
Naming
Identificación de Bancos de imágenes y requerimientos
Desarrollo de Sketchbook personal

Sesiones con Invitados:

8 Septiembre - Caso Comex Trends
15 Septiembre - Propiedad Intelectual: Miguel Cadena
15 Septiembre - Creativo Joyero: Alejandro Colmenero
19 Septiembre -Creativo Gráfico: Alejandra Barba y Memo Plastilina
Septiembre - Creativo Audiovisual: Jorge González

SEGUNDA ETAPA - Adaptación y Representación de lo Comprendido

Tras haber obtenido los conocimientos previos se comienza a trabajar en la aplicación de éstos al proyecto. Esto quiere decir que en esta etapa ya somos capaces de interpretar y reinterpretar lo comprendido sobre tendencias y adaptarlo al contexto. Se realiza el documento de trendbook y se comienza el anteproyecto personal de ilustración.

Temas:

Modelos de Negocios

Lean Canvas Model

¿Que son Keywords y cómo nos ayudan?

Ejercicios:

Desarrollo de Anteproyecto

Lean Canvas Model

Análisis de costos, gastos e ingresos.

Desarrollo de Ilustraciones Personales

Productos:

Trendbook

Anteproyecto (Primer draft)

Asesorías:

8 Septiembre a 5 de Octubre - Revisiones Sketchbook

10 Octubre - Primer entrega de Anteproyecto

TERCER ETAPA - Anteproyecto y desarrollo de trabajo personal de ilustración.

Ya habiendo realizado la primer entrega de anteproyecto basado en los temas seleccionados del Trendbook, el desarrollo de nuestro lean canvas model y temas previos, se realizan las correcciones y se procede al desarrollo de ilustraciones que serán entregadas a bancos de imágenes.

*27 Octubre - Segunda Entrega - Correcciones de Anteproyecto
Primer entrega de ilustraciones finales (personal)*

10 Noviembre - Segunda Entrega de Ilustraciones (personal)

*21 Noviembre - Tercera y última revisión de ilustraciones finales
(personal)*

CUARTA ETAPA - Proceso final

Con el proyecto de ilustración aprobado, correcciones pertinentes de Anteproyecto se finaliza el proyecto.

Productos:

Colección de 12 Ilustraciones en Banco de Imágenes

Colección de 3 ilustraciones para Secretaría de Cultura

Plan de Negocios - Personal

Presentación de Proyecto

Fechas relevantes:

28 de Noviembre - Entrega final y presentación de proyecto.

Capítulo IV. DESARROLLO DE PROPUESTA DE MEJORA

Proyecto de Trendbook:

Scan cards: Se crea el análisis de una tendencia tras haber realizado una investigación previa. En éstas se escribe el título de la tendencia, una descripción breve, por qué es relevante en la cultura mexicana, palabras clave de la tendencia y el link a la fuente.

Matriz de identificación de conceptos: Se desarrolla una matriz en la que seleccionamos una de las tendencias analizadas, entonces referenciamos una ámbito creativo con otro factor y debemos realizar la propuesta de solución que abarque ambos elementos y se relacione a la tendencia analizada.

Investigación de tendencias actuales en bancos de imágenes: Se analizan las principales tendencias y se seleccionan las más relevantes a la cultura mexicana y que se proyecta que continúen en 2017.

Investigación de materiales de la región: Se seleccionan los materiales más representativos de la región y que se pueden relacionar a las tendencias analizadas

Naming: Lluvia de ideas y Mapa Mental - En base a las tendencias seleccionadas se hace una lluvia de ideas acerca de conceptos que se relacionan al tema, que surjan en la mente al pensar en la tendencia o que sean similares. Posteriormente se crea un mapa mental que nos ayude a relacionar estos términos entre sí y que provoque el surgimiento de nuevos conceptos para tener un panorama más amplio de posibilidades para el nombre que se le otorgará a las nuevas tendencias, ya adaptadas, reflejando la identidad mexicana en su nuevo nombre.

Diseño de Trendbook: Se vacía toda la documentación elaborada en el formato de libro de tendencias, se organiza otorgando estilo al texto y formato de las imágenes para crear la composición de un documento formal y estético que cumpla con todos los requisitos de presentación que un libro debería tener.

Proyecto de Ilustración (Personal):

Lean Canvas Model: Se desarrolla un modelo de negocio donde se determina principalmente la propuesta de valor del producto, socios, actividades y recursos clave para el desarrollo de éste, relaciones y segmentos de clientes, canales de distribución y finalmente estructura de costes y fuentes de ingresos.

Sketchbook: Para llegar a un resultado claro y con un estilo personal de ilustración se debe realizar un proceso de experimentación por medio de un sketchbook, donde se

registra todo tipo de bocetos que nos ayuden a acercarnos más a un producto final de calidad.

Moodboard: Un tablero de inspiración con ilustraciones ya existentes que asemejen o que tengan en conjunto un estilo de ilustración que se aplique a mi proyecto, no es para copiar sino para inspirar a nuevas ideas.

Colección de Ilustraciones: Para el desarrollo de las ilustraciones se debe elegir tanto alguna de las tendencias como al menos uno de los materiales y utilizarlos en conjunto para hacer representación de los elementos mexicanos. En el caso de mi proyecto se seleccionan las tendencias de naturaleza y acuarela en conjunto con el material de piedra volcánica. Representando como producto final: vegetación y flores nacionales con un acabado que asemeja acuarela sobre un fondo de piedra volcánica que crea el contraste entre lo delicado de las flores y lo frío de la piedra.

Capítulo V. PRODUCTOS, RESULTADOS E IMPACTOS GENERADOS

5.1 Productos Obtenidos:

- *Trendbook:*
- *Colección de 12 Ilustraciones en banco de imágenes*
- *Colección de 3 Ilustraciones para Secretaría de Cultura*
- *Plan de Negocios*
- *Elementos para Portafolio Personal*

5.2 Resultados Alcanzados

Se logra crear un libro que servirá de guía tanto para los creativos que conforman nuestro grupo de trabajo como para aquellos que se encuentren ya laborando en el ámbito profesional o que simplemente desde su formación académica quieran crear objetos competitivos dentro de los bancos de imágenes.

5.3 Impacto Generado

Con la creación del documento de Trendbook creamos oportunidad y fuente de inspiración para que más allá de este proyecto, los futuros emprendedores y todo partícipe de la industria creativa en México puedan desarrollar conceptos en base a tendencias globales, manteniendo la identidad de nuestra cultura en ellos y por consiguiente comenzar, de manera más constante y congruente, a posicionar a México dentro de la competencia creativa global.

A su vez, partiendo de lo anterior, comenzamos a crear el cambio que pretendemos alcanzar por medio de nuestras propias ilustraciones, tomando inspiración tanto en materiales como en tendencias, comenzamos a posicionar el nombre y la identidad real de México dentro de los bancos

de imágenes para con esto derribar falsas ideas y estereotipos acerca de México a nivel internacional.

Capítulo VI. APRENDIZAJES INDIVIDUALES Y GRUPALES

6.1 Aprendizajes profesionales: competencias reforzadas y conocimientos adquiridos.

Para el desarrollo del Proyecto fue necesario que retomara de todos los aprendizajes previos que había tenido a lo largo de mi carrera, desde lo gráfico editorial para el desarrollo del proyecto de Trendbook, como las habilidades de ilustración análoga y edición digital de imágenes. A su vez, se retoman conocimientos introducidos en materias tales como Gestión de Proyectos y Probabilidad, sin embargo en este proceso se ve aplicada a un proyecto personal y que se lleva a la realidad, ya no es meramente una propuesta. Esto nos lleva a dejar de ver el proceso universitario como meramente las clases, sino que es ahora un proyecto de vida y que pone a prueba día con día los conocimientos adquiridos durante mi formación universitaria, desde las materias de mi curriculum como las de saberes complementarios, todo lo que sé se aplica. También nos ayuda a antes de salir encontrar una oportunidad profesional que no depende en sí más que de nosotros y poner en práctica lo aprendido en clase, debido a que con este proyecto estamos creando nuestras propias fuentes de ingreso y siendo los emprendedores que la academia pretende que seamos.

6.2 Aprendizajes sociales

México, por el contrario de lo que se nos hace creer muchas veces, está lleno de oportunidades en el ámbito creativo. Lo que este PAP nos enseña es que dentro de un marco global, debemos encontrar un espacio de inserción de nuestras ideas y proyectos para con ello ubicar a México en el foco de atención, el talento lo tenemos, las oportunidades también y si no son lo que buscamos hay que darnos a la tarea de crearlas por nosotros mismos. Los principales creadores de empleo para mexicanos somos los mismos mexicanos, hoy en día hay más personas que apuestan por invertir en la industria creativa y es nuestro deber como profesionistas del ámbito el continuar este impulso, no desaprovecharlo y conforme avancemos con los demás apoyarnos unos a otros para avanzar aún más. México es una cultura, no un estereotipo, y es nuestro compromiso romper barreras y dejar el nombre bien en alto.

6.3 Aprendizajes éticos

Durante el desarrollo del proyecto me vi de forma personal afectada con una realidad que tiende a darse en todos los campos de trabajo y es el desinterés de unos que afecta el trabajo de otros. Lo que me llevó a reflexionar un tanto en el marco más amplio de la cultura y cómo es un supuesto que ya se hace de forma continua el que el mexicano no realiza trabajos de calidad por su desinterés. Entonces me decidí a rechazar ese supuesto y eliminar esa mentalidad de raíz, el mexicano NO es flojo porque yo no soy floja y YO soy mexicana. Al ver el desinterés de otros lo tomé como una característica personal de esos individuos, no como de un colectivo y me dí a la tarea de si bien ellos estaban conformes con un trabajo inconcluso, yo no lo estaba. Puse mayor empeño de mi parte, probablemente muchas horas de trabajo más que los otros pero a final de cuentas me aseguré que

se entregara un trabajo de calidad y digno de un estudiante de una academia como lo es la del ITESO. No fue sencillo, en muchos momentos pensé en dejar las cosas como se me fueron entregadas pero desistí y puedo decir que al momento me encuentro sumamente satisfecha con los resultados y más allá de esperar un reconocimiento académico, me basta con el sentimiento que me deja el producto final. Ésto como lección para el futuro me habla de una mejor selección de un equipo de trabajo, un análisis más adecuado de las capacidades de otros y a su vez me da la seguridad de que si bien carezco de estos mismos elementos en el futuro no hay nada que me detenga a salir adelante por mí misma.

6.4 Aprendizajes en lo personal

Este PAP, como mencionaba anteriormente, me enseñó que es importante tener un compromiso con la actividad, sea cual sea, que desarrollemos y a la vez me ayudó a darme cuenta de mis propias capacidades de liderazgo y proactividad. Aprendí a tratar con personas que no cuentan con los mismos conocimientos que yo, para dar a entender y explicar mis ideas de mejor manera.

En lo personal siento que este PAP es un ayuda extra para que más adelante, en el ámbito profesional, sepamos lidiar con frustraciones y a continuar desarrollando nuestras habilidades de negociación y compromisos. De forma más global es bastante importante la enseñanza principal que el PAP nos deja, esto es el emprendimiento. Creo personalmente que nos ha otorgado las herramientas suficientes para ser más independiente y crear mis propias oportunidades laborales y de ingresos en el ámbito creativo.

Capítulo VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

El proyecto se desarrolla como una oportunidad de emprendimiento personal, sin embargo nos da la oportunidad de comenzar a crear un cambio en la metodología de trabajo del creativo mexicano, en su manera de pensar y finalmente la apertura a crear por nosotros mismos nuestras fuentes de ingresos.

El trabajo realizado durante este semestre es de suma importancia, puesto que no es un proyecto que únicamente se implementa una vez sino que sirve como lineamiento o método que ayuda a inculcar y reforzar la excelencia y exigencia a los trabajos de la industria creativa. Lo que nos ayudará a crear no sólo contenidos de mejor calidad y más alto nivel para los bancos de imágenes y en general la competencia visual. Nos ayudará a desarrollar personajes creativos más competitivos dentro del sistema laboral a nivel internacional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cousins, C. (2015). Design Trend: Using Watercolor Patterns in Web Design. Noviembre 2016, de Design Shack Sitio web: <https://designshack.net/articles/graphics/design-trend-using-watercolor-patterns-in-web-design/>

Federico, C. (2008). Defining the Art of illustration. Noviembre 2016, de Aesthetica Magazine Sitio web: <http://www.aestheticamagazine.com/defining-the-art-of-illustration/>

Skalska, Z. (2015). What Exactly is a Trend?. Noviembre 2016, de Design Curial Sitio web: <http://www.designcurial.com/news/what-exactly-is-a-design-trend-4501932>

Merriam - Webster. (N/D). Stereotype: Definition. Noviembre 2016, de Merriam-Webster Sitio web: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/stereotype>

NY Now. (2015). 9 DESIGN TRENDS TO WATCH IN 2016. Noviembre 2016, de NY Now Sitio web: <http://www.nynow.com/industry-insights/9-design-trends-to-watch-in-2016/>

UNESCO. (2001). Líneas Generales. Noviembre 2016, de UNESCO Sitio web: <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>

Web Designer Depot Staff. (2009). How to Sell Stock Photos. Noviembre 2016, de Web Designer Depot Sitio web: <http://www.webdesignerdepot.com/2009/01/how-to-sell-stock-photos-part-1/>

ANEXOS.

- Anteproyecto
- Inspiración Mexicana: Tendencias Visuales (Trendbook)
- Lean Canvas Model
- Colección de Ilustraciones
- Fotografías de Proceso de Naming
- Scancards
- Análisis de Tendencias
- Cultura Latinoamericana dentro de los bancos de imágenes. ¿Estandarización o estereotipación de la cultura? (Ensayo de Apropiación de Temas y Problemática)