

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura en Diseño Gráfico

Unidad de Aprendizaje:

Instrumentos para la estrategia laboral

Elaboró: M. en Dis. Elisa Espinoza Castillo

Unidad de Competencia 1:

Papel del diseñador en función a su especialización: habilidades y aptitudes.

Planteamiento y logro de metas:

un análisis a mi misión profesional. Desde los errores antes de egresar hasta el diseño de mis objetivos profesionales: la importancia de planear donde quiero estar.

Objetivo

Esta presentación tiene por objetivo acercar al alumno a las posibilidades que genera el entender el planteamiento de logros y metas para asimilar de manera introspectiva sus ambiciones para la vida profesional, observando y advirtiendo algunos de los obstáculos con los que podría encontrarse aún cuando no ha terminado sus estudios y que pueden repercutir en su futuro laboral, todo esto con el propósito de cimentar sus convicciones y decisiones e incitar a la búsqueda de sus metas y objetivos profesionales futuros

Planteamiento y logro de metas

¿hasta donde quieres llegar?

Para ti una

Meta es **ta**

¿Cruzar el listón?



¿Llegar a la cima más alta?





¿Ganar una gran pelea?



¿Obtener un premio?

¿Ganar mucho dinero?



¿y entonces qué es un?

Loggro

Mi Misión

desire (as in
-ä') something
desidera'ta.
grief for what
dēsīderium lon
design *di-zīn'*, vt
to draw; to plan
of. to
ontrive

¿Para qué estudié diseño gráfico?

Pasemos a lo interesante

Ponerse a trabajar: ¿por dónde comienzo?



Empezar a buscar trabajo puede ser un proceso arduo, y en ocasiones intimidatorio. Debería reconfortar a los novatos saber que el profesional experimentado debe enfrentarse a los mismos retos y, aunque para el diseñador curtido las reglas del juego son conocidas, el proceso no es nunca algo cómodo.

Roz Goldfarb,

Carreras para diseñadores. Guía de negocios para diseñadores gráficos





EMPLEO

La búsqueda de trabajo y el cambio de trabajo significa embarcarse en un proceso de introspección y exploración. Debes definir las **PRIORIDADES y objetivos**, además de buscar las oportunidades para aprender a saber “que hay ahí afuera”.

En ocasiones, vas a tener que hacer
frente al

rechazo.

Se trata de una parte necesaria del proceso de **aprendizaje**,
este será doloroso si te has implicado emocionalmente,
especialmente con los sueños que no pueden cumplirse, **pero**
no dejes que esto acabe con tus aspiraciones y
determinación.

always remember:

too much
EGO will
KILL your
TALENT



Nos hemos preparado para que contestes con claridad las siguientes preguntas:

- ¿Qué es lo que se te da mejor?*
- ¿Lo que se te da mejor es lo que creo que quiero hacer?*
- ¿Estoy seguro del tipo de trabajo quiero hacer?*
- ¿Dónde quiero trabajar?*
- ¿Para quién quiero trabajar?*
- ¿En qué tipo de puesto me visualizo?*


Recuerda:

Es básico **conocer a ti mismo** y al menos, saber cuáles son tus objetivos a corto plazo a fin de realizar una presentación centrada. Con el auto conocimiento adecuado, puedes presentarte siempre como un activo identificable para contratar. Conócete.


**TUDO
ES
DISEÑO**

Principales **errores**

del diseñador gráfico al **egresar**



Haciendo un recuento de los daños, encontramos muchos puntos a tomar en cuenta para que no los cometamos al egresar



salir con pocas o
demasiadas
expectativas: no
empecemos con
radicalismos

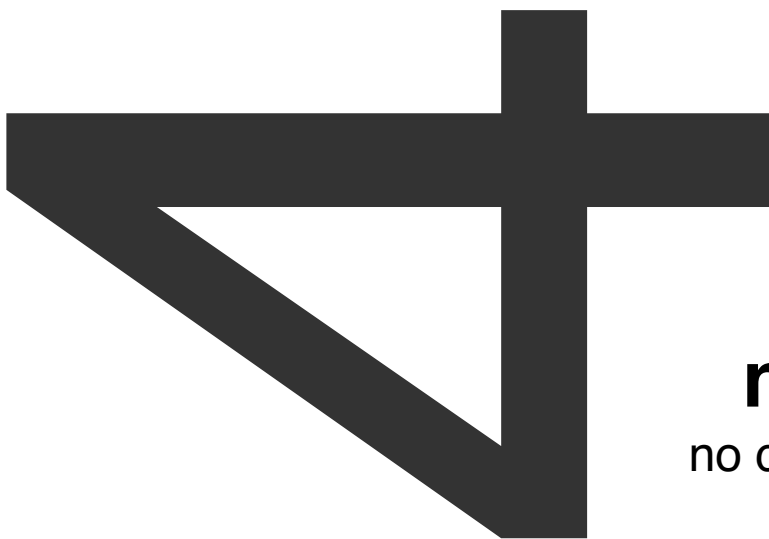


creer que somos los **únicos**
que hacemos determinada cosa en diseño

2

3

no ver o no querer ver a la competencia:
pasar de largo por el trabajo de los demás



no compartir el éxito, esto es:
no crear redes estratégicas de acción laboral

5

sentirnos **todo**ólogos ó
creer que es bueno serlo

**“yo hago mejor el trabajo solo”,
tener ego de diseñador y no
compartir.**

6

o al revés: pensar que para **triunfar**
debes trabajar en manada para llegar a tus
objetivos: **equilíbrate.**

el asunto de la **soberbia**

no tener un **objetivo** en específico

tomar el primer empleo por
que si o por miedo a no conseguir uno

10

decir: el título...
luego lo hago

11

12

Estudiar posgrados **sin experiencia práctica**

13

no saber decir que **NO**

14

no investigar, leer o
preguntar antes de decir que si

15

no observar tu
contexto (donde
estoy y hacia
donde voy)

16

clavar demasiado
los pies en la tierra
impidiéndote volar

17

no analizar tus
errores

18

menos analizar
tus **aciertos**

19
aplicar el: créate fama y
“échate a dormir”

conocer el dicho:

20 “más pronto cae un
hablador que un cojo”
prometer lo imposible no es buen consejo

**no conocer a
gente de tu mismo
gremio** más allá de tus
compañeros de oficina o
de generación

21

22

**confiar en el primero que te
echa la mano o te da trabajo,**

ojo hay gente buena afuera, pero son más los que abusan de ti por tu inexperiencia

dejarte llevar por las tendencias

23

24 copiar,
piratear,
echar ojo...
criptomnesia
etc.

25

no identificar
que el diseño es un
negocio con valor social

26 dejar
de investigar o estudiar

27 creer que las
oportunidades
de trabajo están anunciadas solo en los periódicos o
bolsas de trabajo virtuales

28
29

cerrarte a la
idea de la
independencia

creer que puedes
cambiar al
mundo

30

desesperarte a la primera: ¡vas empezando!

31

No identificar las
oportunidades en los
golpes de suerte

32

no haber ahorrado un poco,
al menos para mantenerte
mientras encuentras trabajo o
decides tener trabajo

no visualizar que
el trabajo del
diseñador es una
vocación que
exige mucho.

3 3 3 4
3 5

no tener listo o
actualizado tu
portafolio o
currículo

no tener tarjetas de presentación a
la mano todo el tiempo

no tener una sola foto decente

36

37 no tener ni un solo atuendo formal

38
crear que impresionamos
a todos con nuestro look

no creer por cierto el:
39

“como te ven te tratan”

41

tienes la ilusión de que aún
existen los trabajos de
medio tiempo

40

creer que la vida te
esperará eternamente

42

no tener claro cuanto cobras por cada cosa o de tabuladores de salario

44

la constancia hace al maestro, no la compu que tengas

47

la teoría
¿qué dijo?

46

hacer práctica profesional sin crear experiencias

43

el diseño se mueve constantemente
¡Tu también!

45

pensar que jamás necesitarás leer o tener buena ortografía

48

convertirte en un
maquillador de
diseño

50

tener cero actitud de servicio

49

que aún te de el infarto
cuando alguien te dice:
“¡está bien bonito!” educa
a tu medio con diseño

52

pensar que siempre te
escaparás del fisco

**hacer tratos de trabajo
apalabrados** no dar
cotizaciones, contratos o
recibos: recuerda que
papelito habla y te protege

51

53

estar con **personas de
actitud podrida** y no
cambiar tu círculo

54

dejar que el

ego

hable por ti

no saber enfrentar
situaciones que causan
tensión o estrés

55

no saber
organizarte 56

57 dejar todo
a la “mexicana” osea
al último

Pero sobre todo:



No tener un rumbo definido en tu vida
como diseñador

Más todas aquellas que encontremos en la marcha

Vamos a prepararnos para lo que viene

tu futuro

Yo DECIDO

MIS Objetivos y Metas

pro
fesio
nales

La importancia de planear, donde quiero estar en 5 y 10 años.

**I HOPE
THIS
GETS
ON A
GRAPHIC
DESIGN
BLOG®**

**I FOLLOWED ALL THE RULES.
EXTRA WORDS.**

**Es muy importante planear la práctica profesional y
dónde quiero estar a través de los años**



HUMANITY AND NATURE ARE ONE.

Follow our tips and preserve life.

Para crecer como un árbol fuerte necesitas:

Un buen lugar para plantar

Unas raíces fuertes

Un buen clima para crecer

Agua

Una podadita de vez en cuando

Planear es: anticiparte, hacer un proyecto, visualizar a futuro, construir un objetivo, adelantarte, organizarte...

Además necesitas
PLANEAR

“Teniendo definido un camino, puedes ir por nuevos que permitan otros resultados, porque siempre puedes volver donde te quedaste”.

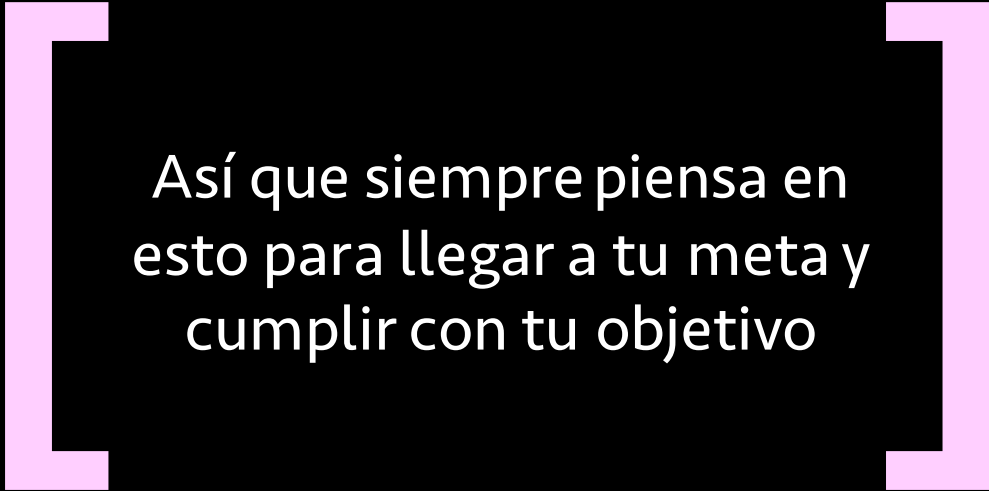


Ten en cuenta que los
años pasan volando y
muchas cosas pasan:

nuevas tendencias, avances en el diseño,
cambios climáticos, de gobierno, de orden
social, podrías viajar, estudiar,
comprometerte, tener familia, irte del
país, dedicarte a otra cosa...

Predecir con exactitud lo que pasará
no esta en nuestras manos,

hacer lo posible
para que pase, sí
lo está.



Así que siempre piensa en
esto para llegar a tu meta y
cumplir con tu objetivo

**EL
MUNDO
NECESITA
GENTE QUE
AME LO
QUE HACE**

Y eso es:

hacer **diseño**

Fuentes de consulta

Julier, Guy (2013). La cultura del diseño. Gustavo Gili. España.

Sol Gabriel Simon (2009). La trama del diseño: por que necesitamos métodos para diseñar. Designio, México

Labudovic, Ana y Vukusic Nenad (2009). El todo en uno del diseñador gráfico. Secretos y directrices para una buena práctica profesional. Promopress, España. Pp. 12-26 y 39-42

Berg, Yehuda (2009). El poder de cambiarlo todo. Ed. CENTRE OF KABBALAH. E.U. pp. 167-169

Goldfarb, Roz (2009). Carreras para diseñadores. Guía de negocios para diseño gráfico. Divine Egg Publicaciones, España. Pp. 171-178

Fleishman, Michael, (2001). Tu carrera como freelance (ilustrador o diseñador grafico), Divine Egg Publicaciones, España, pp. 35-63

Muniain Gómez, Jorge (2012) Como te vendes te contratan: técnicas infalibles para encontrar empleo. 2da edición. Mac Graw Hill, México.

Esparza Viedma, Roberto. (2012). Empleología: la ciencia del empleo. Iqubadora Ediciones, España.

Chicot, Marcos (2012). Cómo encontrar un nuevo empleo, afronta con optimismo tu futuro laboral. Editorial Plataforma, España.

James, Judi (2011). ¡Estas contratado!: consejos y técnicas para superar con éxito las entrevistas de trabajo y encontrar empleo. Paidós, España.

Best, Kathryn (2009) Management del Diseño. Parramon Ediciones. España.

Moreno, Humberto (2009). Cómo encontrar trabajo: el proceso completo de la búsqueda de empleo. Trillas, México.

Muniain Gómez, Jorge (2012) Como te vendes te contratan: técnicas infalibles para encontrar empleo. 2da edición. Mac Graw Hill, México.

Canton Mayo, Isabel (2012). Diseño y desarrollo del curriculum. Alianza Editorial. España.

Best, Kathryn (2009) Management del Diseño. Parramon Ediciones. España.

PLANTEAMIENTO Y LOGRO DE METAS, ¿HASTA DONDE QUIERES LLEGAR?. (2013). En línea: [
<http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-diseno-grafico/1733-planteamiento-y-logro-de-metas.html>]