



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

TÍTULO:

Análisis de los factores internos y externos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil que inciden en el proceso de ingreso, formación y vinculación al ámbito laboral de los graduados de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, en el periodo del año 2010 al 2014.

AUTORES:

**Briones Ortega, Jorge Esteban
Carpio Zambrano, Carlos Aurelio**

**INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

TUTOR:

Quintana Morales Washington Msc.

**Guayaquil, Ecuador
2014**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Jorge Esteban Briones Ortega y Carlos Aurelio Carpio Zambrano**, como requerimiento parcial para la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTOR

Washington Quintana Morales Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Víctor Hugo Moreno Mgs.

Guayaquil, al 1 del mes de Septiembre del año 2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Nosotros, **Jorge Esteban Briones Ortega** y **Carlos Aurelio Carpio Zambrano**

DECLARAMOS QUE:

El Trabajo de Titulación Análisis de los factores internos y externos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil que inciden en el proceso de ingreso, formación y vinculación al ámbito laboral de los graduados de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, en el periodo del año 2010 al 2014, previa a la obtención del Título **de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de nuestra total autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, al 1 del mes de Septiembre del año 2014

LOS AUTORES

Jorge Esteban Briones Ortega

Carlos Aurelio Carpio Zambrano



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

AUTORIZACIÓN

Nosotros, Jorge Esteban Briones Ortega y Carlos Aurelio Carpio Zambrano

Autorizamos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: Análisis de los factores internos y externos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil que inciden en el proceso de ingreso, formación y vinculación al ámbito laboral de los graduados de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, en el periodo del año 2010 al 2014, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, al 1 del mes de Septiembre del año 2014

LOS AUTORES:

Jorge Esteban Briones Ortega

Carlos Aurelio Carpio Zambrano

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios, a nuestras familias, compañeros de estudios que ayudaron de una u otra manera en la elaboración de nuestra investigación y a nuestro tutor Msc. Washington Quintana Morales por su supervisión, comentarios y sugerencias, Msc. Jessenia Chalén por sus comentarios y sugerencia durante toda la investigación, a la señorita Biancca Freire por la ayuda en sus conocimientos de estadísticas.

Gracias!

Jorge Esteban Briones Ortega
Carlos Aurelio Carpio Zambrano

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

OPONENTE

DOCENTE DELEGADO

MSC. VÍCTOR HUGO MORENO DÍAZ
DIRECTOR DE CARRERA



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

CALIFICACIÓN

**Msc. Washington Quintana Morales
PROFESOR GUÍA Ó TUTOR**

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS.....	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIII
ÍNDICE DE IMÁGENES	XV
1. INTRODUCCIÓN	2
1.1. ANTECEDENTES.....	2
1.2. JUSTIFICACIÓN	5
2. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	8
2.1. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA.....	8
2.2. PREGUNTA/PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	8
2.3. HIPÓTESIS.....	8
2.4. OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS	9
2.4.1. Objetivo general	9
2.4.2. Objetivos Específicos	9
2.5. REFERENCIAS CONCEPTUALES	10
2.5.1. Análisis Foda	11
2.5.2. Análisis Foda de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia	12
2.5.3. Matriz Foda	14
2.5.4. Matriz Foda de la carrera Ingeniería y producción de artes multimedia.	15
2.5.5. Las 5 Fuerzas de Porter	17
3. ENFOQUE METODOLÓGICO	20
3.1. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	20
3.1.1. Método Científico.....	20
3.1.2. Encuestas.....	21
3.1.2.1. Encuesta dirigida a Bachilleres para medir el nivel de interés en la carrera.....	23
3.1.2.2. Modelo de encuesta dirigida a los estudiantes actuales de la carrera.	24
3.1.2.3. Modelo de encuesta dirigida a los alumnos graduados de la carrera.....	26
3.1.3. Determinación del tamaño de la muestra cuantitativa.....	28
3.2. RESULTADOS	32
3.2.1. Análisis e interpretación de los resultados del modelo de encuesta para conocer las expectativas de los estudiantes de tercero bachillerato sobre la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.	32
3.2.1.1. ¿Usted ha tomado cursos de diseño gráfico o ha considerado hacerlo?.....	33
3.2.1.2. ¿Constantemente prefiere crear imágenes antes que usar imágenes de alguna página web?	33
3.2.1.3. ¿Sabe usted lo que significa Multimedia?	34
3.2.1.4. ¿Estaría Ud. Interesado(a) en estudiar una carrera universitaria que abarque conocimientos sobre multimedia, diseño web y diseño gráfico?	34
3.2.1.5. ¿Qué habilidades deseas desarrollar en una carrera Artística como lo es la Producción Multimedia?	35
3.2.1.6. ¿En qué campo desearía desempeñarse en su vida profesional?.....	36

3.2.1.7.	¿Está usted interesado en ingresar a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil?	37
3.2.2.	Resultados generales referentes a la encuesta dirigida a los estudiantes del tercero de bachillerato.....	37
3.2.3.	Clasificación de los factores que afectan al proceso de ingreso a la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.	38
3.2.4.	Análisis e interpretación de los resultados del modelo de encuesta para medir la satisfacción del estudiante de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.	38
3.2.4.1.	¿Está es su primera carrera universitaria?.....	38
3.2.4.2.	¿Qué edad tenía usted cuando inició sus estudios en la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia?	39
3.2.4.3.	¿A través de que medio te enteraste que existe la carrera?	40
3.2.4.4.	¿Conoce usted La Misión y Visión de la carrera?.....	40
3.2.4.5.	¿Está usted satisfecho con la carrera que estudia?	41
3.2.4.6.	Motivos que generan insatisfacción en los alumnos hacia la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.....	42
3.2.4.7.	¿Con que objetivo ingresaste a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia? 43	
3.2.4.8.	¿Cómo se visualiza profesionalmente, posterior a obtener tu título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia?.....	44
3.2.4.9.	¿En qué área de la carrera te identificas más?	45
3.2.4.9.1.	Si tuviera la oportunidad de emitir alguna sugerencia de mejora referente a la carrera dentro de la universidad ¿qué opción escogería? (Puedes escoger más de una opción).	46
3.2.4.10.	¿Qué áreas de tecnología no se encuentran en el pensum y Ud. desearía aprender? (Puedes escoger más de una opción).	47
3.2.5.	Resultados generales referentes a la encuesta dirigida a los estudiantes actuales de la carrera. 48	
3.2.6.	Clasificación de los factores que afectan al proceso de formación académica de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.	48
3.2.7.	Análisis e interpretación de los resultados del modelo de encuesta para medir la satisfacción de los estudiantes graduados de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.....	49
3.2.7.1.	¿Usted ha asistido alguna de las ferias de empleo que organiza la universidad para fomentar el crecimiento profesional de los estudiantes?	49
3.2.7.2.	¿Tiene Ud. experiencia laboral en el campo de Artes multimedia?.....	50
3.2.7.3.	¿Le ha sido fácil conseguir propuestas de trabajo en el campo de Artes multimedia?	50
3.2.7.4.	¿Cuáles cree que han sido los factores que han influido en la falta de propuestas de trabajo? 51	
3.2.7.5.	¿Si usted tuviera que asignar un valor a los conocimientos adquiridos en la universidad que has aplicado en su vida laboral, que porcentaje le daría?	52
3.2.7.6.	¿Indique en qué empresa(s) ha participado en algún proceso de selección para desempeñar cargos a fines a la carrera?.....	52
3.2.7.7.	¿En qué área laboral referente a la carrera se ha desempeñado?	53
3.2.7.8.	¿Frecuentemente encuentra anuncios donde se solicita personal con el perfil de un Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia?.....	54
3.2.7.9.	¿Según su experiencia en las empresas que ha laborado, la actividad multimedia es considerada y le dan el valor artístico necesario? De su calificación del 1 al 5 siendo (1=muy malo) y (5=excelente) y de una breve opinión de su calificación	55

3.2.8.	Resultados generales referentes a la encuesta dirigida a los graduados de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la universidad católica de Santiago de Guayaquil.	56
3.2.9.	Clasificación de los factores que afectan al proceso de vinculación profesional de los graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.	56
4.	CONCLUSIONES.....	57
4.1.	FACTORES INTERNOS Y EXTERNOS QUE INCIDEN EN EL PROCESO DE INGRESO, FORMACIÓN Y VINCULACIÓN QUE AFECTAN DIRECTAMENTE EN EL PROCESO DE VINCULACIÓN PROFESIONAL.	57
4.2.	NIVEL DE ACEPTACIÓN	57
4.3.	INSATISFACCIÓN EN LOS ALUMNOS QUE ACTUALMENTE CURSAN LA CARRERA.	58
4.4.	AFECTACIÓN LABORAL.....	58
5.	RECOMENDACIONES.....	60
5.1.	UTILIZAR MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.	60
5.2.	CREAR ALIANZAS ESTRATÉGICAS Y PLAN COMUNICACIONAL INTERNO.....	60
5.3.	ACTUALIZACIONES SOBRE TENDENCIAS INFORMÁTICAS.....	61
5.4.	EVALUACIÓN Y CAPACITACIÓN CONTINUA	61
5.5.	MAYOR FLEXIBILIDAD EN LOS HORARIOS.....	61
6.	BIBLIOGRAFÍA	62
7.	GLOSARIO	64
8.	ANEXOS	66
8.1.	DATOS ESTADÍSTICOS.....	66
8.2.	GALERÍA INVESTIGATIVA	67

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA NO.1 ANÁLISIS FODA DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	13
TABLA NO.2 MATRIZ FODA DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	16
TABLA NO.3 POBLACIÓN DE GUAYAQUIL SEGÚN DATOS OFICIALES DE LA M.I. MUNICIPALIDAD DE GUAYAQUIL.	28
TABLA NO.4 ¿USTED HA TOMADO CURSOS DE DISEÑO GRÁFICO O HA CONSIDERADO HACERLO? 33	
TABLA NO. 5 ¿CONSTANTEMENTE PREFIERE CREAR IMÁGENES ANTES QUE USAR IMÁGENES DE ALGUNA PÁGINA WEB?.....	33
TABLA NO. 6 ¿SABE USTED LO QUE SIGNIFICA MULTIMEDIA?.....	34
TABLA NO. 7 ¿ESTARÍA USTED INTERESADO(A) EN ESTUDIAR UNA CARRERA UNIVERSITARIA QUE ABARQUE CONOCIMIENTOS SOBRE MULTIMEDIA, DISEÑO WEB Y DISEÑO GRÁFICO?	35
TABLA NO. 9 ¿EN QUÉ CAMPO DESEARÍAS DESEMPEÑARSE EN SU VIDA PROFESIONAL?.....	36
TABLA NO. 10 ¿ESTÁ USTED INTERESADO EN INGRESAR A LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL?	37
TABLA NO. 11 ¿ESTÁ ES SU PRIMERA CARRERA UNIVERSITARIA?	38
TABLA NO. 12 ¿QUÉ EDAD TENÍA USTED CUANDO INICIÓ SUS ESTUDIOS EN LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA?	39
TABLA NO. 13 ¿A TRAVÉS DE QUE MEDIO TE ENTERASTE QUE EXISTE LA CARRERA?	40
TABLA NO. 14 ¿CONOCE USTED LA MISIÓN Y VISIÓN DE LA CARRERA?.....	41
TABLA NO. 15 ¿ESTÁ USTED SATISFECHO CON LA CARRERA QUE ESTUDIA?.....	41
TABLA NO.15A LOS MOTIVOS QUE GENERAN INSATISFACCIÓN EN LOS ALUMNOS HACIA LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	42
TABLA NO. 16 ¿CON QUE OBJETIVO INGRESASTE A LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA?	43
TABLA NO. 17 ¿CÓMO SE VISUALIZA PROFESIONALMENTE, POSTERIOR A OBTENER TU TÍTULO DE INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA?	44
TABLA NO. 18 ¿EN QUÉ ÁREA DE LA CARRERA TE IDENTIFICAS MÁS?	45
TABLA NO. 19 SI TUVIERA LA OPORTUNIDAD DE EMITIR ALGUNA SUGERENCIA DE MEJORA REFERENTE A LA CARRERA DENTRO DE LA UNIVERSIDAD	46
TABLA NO. 20 ¿QUÉ ÁREAS DE TECNOLOGÍA NO SE ENCUENTRAN EN EL PENSUM Y UD. DESEARÍA APRENDER?.....	47
TABLA NO. 21 ¿USTED HA ASISTIDO A ALGUNA DE LAS FERIAS DE EMPLEO QUE ORGANIZA LA UNIVERSIDAD PARA FOMENTAR EL CRECIMIENTO PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES?	49
TABLA NO. 22 ¿TIENE UD. EXPERIENCIA LABORAL EN EL CAMPO DE ARTES MULTIMEDIA?	50

TABLA NO. 23 ¿LE HA SIDO FÁCIL CONSEGUIR PROPUESTAS DE TRABAJO EN EL CAMPO DE ARTES MULTIMEDIA?.....	50
TABLA NO.23A ¿CUÁLES CREE QUE HAN SIDO LOS FACTORES QUE HAN INFLUIDO EN LA FALTA DE PROPUESTAS DE TRABAJO?.....	51
TABLA NO. 24 ¿SI USTED TUVIERA QUE ASIGNAR UN VALOR A LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN LA UNIVERSIDAD QUE HAS APLICADO EN TU VIDA LABORAL, QUE PORCENTAJE LE DARÍA?.....	52
TABLA NO. 25 ¿INDIQUE EN QUÉ EMPRESA(S) HA PARTICIPADO EN ALGÚN PROCESO DE SELECCIÓN PARA DESEMPEÑAR CARGOS A FINES A LA CARRERA?.....	53
TABLA NO. 26 ¿EN QUÉ ÁREA LABORAL REFERENTE A LA CARRERA SE HA DESEMPEÑADO?.....	54
TABLA NO. 27 ¿FRECUENTEMENTE ENCUENTRA ANUNCIOS DONDE SE SOLICITA PERSONAL CON EL PERFIL DE UN INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA?	54
TABLA NO. 28 ¿SEGÚN SU EXPERIENCIA EN LAS EMPRESAS QUE HA LABORADO LA ACTIVIDAD MULTIMEDIA ES CONSIDERADA Y LE DAN EL VALOR ARTÍSTICO NECESARIO?.....	55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO NO.1 TASA NETA DE MATRICULACIÓN EN GUAYAQUIL SEGÚN EL INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICAS Y CENSOS FUENTE: INEC - 2010 (CENSOS, 2010)	29
GRÁFICO NO. 2 APTITUDES DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO DE BACHILLERO PREVIO AL INGRESO DE LA CARRERA.....	33
GRÁFICO NO. 3 NIVEL DE CREATIVIDAD DE LOS ALUMNOS DEL TERCERO DE BACHILLERATO	34
GRÁFICO NO. 4 NIVEL DE CONOCIMIENTOS BÁSICOS SOBRE LA ESENCIA DE LA CARRERA	34
GRÁFICO NO.5 INTERÉS DE LOS ALUMNOS DEL TERCERO DE BACHILLERATO PARA INGRESAR A LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.	35
TABLA NO. 8 ¿QUE HABILIDADES DESEAS DESARROLLAR EN UNA CARRERA ARTÍSTICA COMO LO ES LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA?	35
GRÁFICO NO.6 EXPECTATIVAS DE LOS ALUMNOS DEL TERCERO DE BACHILLERATO SOBRE LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	36
GRÁFICO NO. 7 ENFOQUE DE LOS ALUMNOS DEL TERCERO DE BACHILLERATO SOBRE LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA	36
GRÁFICO NO. 8 INTERÉS DE LOS ALUMNOS DEL TERCERO DE BACHILLERATO POR INGRESAR A LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL	37
GRÁFICO NO. 9 INFORMACIÓN SOBRE LOS ALUMNOS DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	39
GRÁFICO NO. 10 EDAD PROMEDIO DE UN ESTUDIANTE AL INGRESAR A LA CARRERA.	39
GRÁFICO NO. 11 MEDIOS DE COMUNICACIÓN EFECTIVOS PARA ATRAER A LOS ESTUDIANTES PARA INSCRIBIRSE EN LA CARRERA.....	40
GRÁFICO NO. 12 ALUMNOS QUE CONOCEN LA MISIÓN Y VISIÓN DE LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.	41
GRÁFICO NO. 13 ALUMNOS QUE SE ENCUENTRAN SATISFECHOS CON LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	41
GRÁFICO NO. 13A RAZONES QUE GENERAN INSATISFACCIÓN EN LOS ALUMNOS HACIA LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	42
GRÁFICO NO. 14 OBJETIVOS COMUNES ENTRE LOS ESTUDIANTES AL INGRESAR A LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.	43
GRÁFICO NO. 15 VISIÓN DE LOS ALUMNOS REFERENTE A LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	44
GRÁFICO NO. 16 ÁREA DE INTERÉS DE LOS ALUMNOS SOBRE LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	45
GRÁFICO NO. 17 SUGERENCIAS COMUNES ENTRE LOS ESTUDIANTES PARA LOS DIRIGENTES DE LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	46

GRÁFICO NO. 18 SUGERENCIAS COMUNES ENTRE LOS ESTUDIANTES SOBRE ÁREAS ADICIONALES DE SU INTERÉS	47
GRÁFICO NO. 19 ALUMNOS QUE CONOCEN SOBRE LA FERIA DE EMPLEOS QUE LA UNIVERSIDAD ORGANIZA.....	49
GRÁFICO NO. 20 EXPERIENCIA LABORAL EN EL CAMPO MULTIMEDIA DE LOS ALUMNOS DE LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	50
GRÁFICO NO. 21 FÁCIL ACCESO A PLAZAS LABORALES EN EL CAMPO MULTIMEDIA	51
GRÁFICO NO. 21A FACTORES QUE INFLUYEN EN LA FALTA DE OPORTUNIDADES LABORALES PARA LOS ALUMNOS DE LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA	51
GRÁFICO NO. 23 RANKING DE EMPRESAS QUE REQUIEREN INGENIEROS EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA SEGÚN LOS ALUMNOS GRADUADOS	53
GRÁFICO NO. 24 EXPERIENCIA LABORAL DE LOS GRADUADOS DE LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.....	54
GRÁFICO NO. 25 FRECUENCIA DE REQUERIMIENTO DE PERSONAL CON PERFILES AFINES A UN INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA	55
GRÁFICO NO. 26 VALOR QUE LAS EMPRESAS LE DAN A LA CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA SEGÚN LOS ALUMNOS GRADUADOS	55
GRÁFICO NO. 27: INFORMACIÓN ESTADÍSTICA SOBRE LA TASA DE MATRICULACIÓN A NIVEL NACIONAL FUENTE: INEC- 2010.....	66
GRÁFICO NO. 28: INFORMACIÓN ESTADÍSTICA SOBRE LA TASA DE MATRICULACIÓN FUENTE: INEC- 2010.....	66

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN NO.1 LÍNEA DE TIEMPO REFERENTE A LA HISTORIA DE LA MULTIMEDIA. (BRIONES & CARPIO, 2014)	2
IMAGEN NO.2 ANÁLISIS FODA	12
IMAGEN NO.3 MATRIZ FODA POR PHILIP KOTLER.....	14
IMAGEN NO.4 LAS 5 FUERZAS DE PORTER DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA.	18
IMAGEN NO. 5 MÉTODO CIENTÍFICO, BASADO EN EL LIBRO CIENCIA, FE Y ESCEPTICISMO.	21
IMAGEN NO.6 CÁLCULO DE MUESTRA DE LOS ALUMNOS DEL 3ERO DE BACHILLERATO EN GUAYAQUIL. (S.L, SOLUCIONES NETQUEST DE INVESTIGACIÓN, 2014).....	30
IMAGEN NO.7. CALCULO DE MUESTRA DE LOS ALUMNOS QUE ACTUALMENTE CURSAN LA CARRERA. (S.L, SOLUCIONES NETQUEST DE INVESTIGACIÓN, 2014)	31
IMAGEN NO.8 CÁLCULO DE MUESTRA DE LOS ALUMNOS GRADUADOS DE LA CARRERA. (S.L, SOLUCIONES NETQUEST DE INVESTIGACIÓN, 2014)	31

RESUMEN

La investigación consiste en dar a conocer un análisis de factores internos que abarcan desde el pensum de la carrera hasta la infraestructura en donde se desarrolla y externos tales como el índice de oportunidades laborales, la realidad del campo laboral, entre otros factores referentes a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil que afectan al proceso de ingreso, formación académica y vinculación laboral de los estudiantes.

Dentro del proceso de ingreso presentaremos el nivel de aceptación que tiene la universidad así como las expectativas que genera la carrera sobre los estudiantes del tercero de bachillerato, mientras que en el proceso de formación buscamos conocer cuáles son sus dudas y sugerencias por parte de los alumnos para el mejoramiento de la carrera dentro del ámbito tecnológico, educativo y de infraestructura.

El análisis FODA también ayudara a medir la eficacia de la carrera, es decir cuál es el índice de los alumnos graduados que aplican lo aprendido en la carrera universitaria dentro de su vida laboral y si dentro de sus trabajos su profesión ha sido valorada.

Palabras claves: Universidad Católica, Foda, Carrera universitaria, graduados, Campo laboral, Multimedia, Satisfacción, aceptación.

CAPITULO I

1. INTRODUCCIÓN

1.1. ANTECEDENTES

1.2. JUSTIFICACIÓN

1. Introducción

1.1. Antecedentes

La multimedia nace con la finalidad de integrar 2 tipos de habilidades, las artísticas y la de gestión de arte. El arte multimedia es inherente a la informática debido a que la multimedia está compuesta por varias ramas como la tecnología electrónica, diseño gráfico y la programación.

Un profesional de esta rama está capacitado para dirigir proyectos de animación 3D, vídeo juegos, robótica, comunicación audiovisual, diseño gráfico publicitario y diseño web.

“Multimedia proviene del ingles que significa utilizar conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información” (Real Academia Española, 2009).

“Multimedia es una tecnología que permite integrar texto, números, gráficos, imágenes fijas o en movimiento, sonidos alto nivel de interactividad y además, las posibilidades de navegación a lo largo de diferentes documentos” (Bachmann, Avances en una transición incompleta, 2012).

Considerando estos puntos podemos definir a la rama multimedia como la integración de animaciones, audios, textos, gráficos, imágenes y vídeos que permite la interacción entre usuarios individuales. Se podría decir que este arte se fue desarrollando con el paso del tiempo simultáneamente con las computadoras puesto a que cada actualización de una computadora traía consigo elementos que brindan un mejor intercambio de información entre los usuarios. Se procedió a desarrollar una línea de tiempo con la que se puede definir la aparición de esta tecnología:

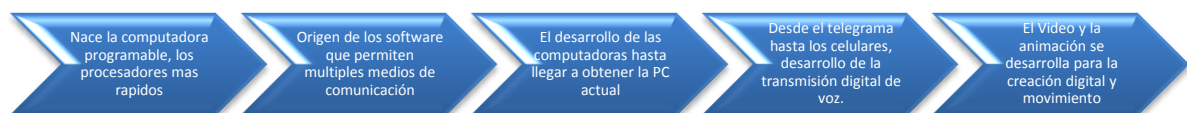


Imagen No.1 Línea de tiempo referente a la historia de la multimedia. (Briones & Carpio, 2014)

Texto, producción, software, Computadoras, Audio y comunicación, Vídeo y Animación, todas estas tecnologías se han ido desarrollando individualmente y con objetivos distintos sin embargo a través del tiempo grandes visionarios decidieron juntar estas tecnologías de esto nace lo que hoy se llama sistemas multimedia, que toma auge con la creación de los primeros video juegos y posteriormente con el desarrollo de las www.

El término multimedia se menciona desde el inicio de los 80, sin embargo los autores no querían abandonar el término hipertexto y en su lugar decidieron desarrollar un poco más este convirtiéndolo en "hipermedia". Sobre los autores de esta tecnología se define que La Universidad de Brown en asociación con Apple desarrolló el hipertexto especial que bautizaron como "intermedia". Para los 90 el término multimedia comienza a sonar y ser reconocido, su práctica era sinónimo la tecnología y vanguardia.

Nelson Vannevar, el creador de la maquina llamada Memex (memory Extensión), a pesar de no cumplir con su objetivo de desarrollo influyó mucho en el concepto de hipertexto e internet, posteriormente Ted Nelson introdujo el sistema de gestión de textos llamado hipertexto mientras que en 1945 fue popularizado, un software de almacenamiento y recuperación de datos llamado "Xanadu", Nelson busco traspasar las limitaciones de papel y propuso cruzar la información almacenada mediante enlaces de textos.

La especialidad multimedia está considerada como una profesión de pioneros que transmite información de muchas maneras a través de medios digitales, estos profesionales van abriendo caminos muy importantes para el futuro de la multimedia y sus desarrolladores dentro de este campo.

Hay una nueva profesión de pioneros, los que encuentran placer en la tarea de establecer senderos útiles a través de la enorme masa del registro común. La herencia del maestro se convierte, no sólo sus adiciones récord del mundo, pero para sus discípulos el andamiaje completo por el cual se levantaron (Bush, Una historia de la invención, el ingenio y visión , 2013).

Hoy en día la multimedia se ha desarrollado tanto que es imprescindible su uso sobre todo en la comunicación ya que el movimiento de imágenes y adaptación de sonidos genera un impacto atractivo para el usuario, en el ámbito comercial la multimedia ocupa un lugar muy importante pues a través de ella se puede llegar de forma masiva a los consumidores generando mayor tráfico y rentabilidad no así cuando no se aprovecha la multimedia en

su totalidad, en la actualidad el uso de aplicaciones multimedia permite a las empresas ser autónomas de la publicidad .

Otro de los usos de la multimedia con mayor repercusión se encuentra en el campo de la educación debido a la variedad de programas multimedia es amplia, bases de datos, simuladores, programas formativos directivos y mas son utilizados en la instituciones educativas con mucha frecuencia. Una de las características de la multimedia que siempre se busca en el desarrollo de un programa es la facilidad de uso e instalación pues muchas veces programas o aplicaciones son instalados directamente por el usuario final, mientras más amigable sea la aplicación mayor será la satisfacción de los usuarios.

Tomando como base lo anteriormente expuesto la multimedia necesitaba profesionales que sigan desarrollando este arte, en consecuencia muchas universidades a nivel mundial ofertan la Carrera de Ingeniería en Artes multimedia teniendo cada una niveles diferentes puesto a que la tecnología que se imparte dependerá de los recursos de la misma.

Hoy en día la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil cumple con los requerimientos y regulaciones de las leyes educativas del Ecuador, al igual que todas las universidades que siguen operando. La oferta educativa que ofrece la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil otorga al estudiante conocimientos y bases necesarias para su vida profesional, el desarrollo de proyectos de intervención en el área de producción multimedia así como fundamentos de investigación, que correspondan a la demanda de la sociedad moldean las aptitudes como la creatividad y la responsabilidad tecnológica que debe tener un profesional en el área multimedia.

Bajo estos conceptos los antecedentes de nuestra investigación revelan que en la actualidad esta carrera está en vías de desarrollo y que los estudiantes se preparan cada vez más ya que el campo laboral no oferta muchas plazas de trabajo para profesionales de esta área. (Ver página 50)

A la fecha no se ha desarrollado una investigación que reúna todos los puntos de vista tanto interno como externos, es decir desde los alumnos hacia la carrera Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia, así como un análisis comparativo entre la carrera que oferta la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil versus otras universidades del país.

1.2. Justificación

Nuestra investigación se basa en la búsqueda de información sobre los factores internos conocidos como fortalezas-debilidades y factores externos tales como oportunidades-amenazas que la carrera Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia presenta en la actualidad a sus estudiantes, dentro del proceso de levantamiento de información se realizará un enfoque en las variables que afectan a los estudiantes a lo largo de su vida universitaria hasta su vida profesional-labora.

Este proyecto de investigación se justifica en el hecho de no contar en la actualidad con una investigación que reúna varios puntos de vista sobre el proceso de ingreso, formación académica y vinculación profesional de los alumnos de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia concentrados en un solo trabajo de investigación.

A través de esta investigación se busca dar a conocer información necesaria a futuros universitarios de la ciudad Guayaquil que pretendan integrarse a la carrera, por ello se tomara varios métodos que permitan conocer el panorama completo hasta la experiencia de los graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia; se tomaran en consideración 3 etapas fundamentales en la vida de un universitario.

Una de las etapas es el proceso previo al ingreso de la universidad, donde se evaluaran las expectativas que genera la carrera en los estudiantes de 3er año de bachillerato en la ciudad de Guayaquil , es importante evaluar la percepción previo al análisis de la carrera como tema general, otra de las etapas que se analizarán es la del estudiante actual, se buscara establecer parámetros que permitan proponer mejoras y redefinir las ventajas de estudiar la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia así como los posibles factores que afectan al estudiante.

La última etapa indicara la efectividad de la carrera en el proceso de investigación se escogerá a los estudiantes graduados de la carrera para obtener una orientación más amplia sobre la vida profesional como efecto del estudio de la investigación.

No obstante el proyecto de investigación no se basa en brindar un juicio de valores sino que apunta directamente a investigar utilizando como herramienta la matriz FODA que también reflejará información que servirá para dar a conocer a los estudiantes los beneficios de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia a futuro y la relevancia que

tiene el estudiar una carrera que está en proceso de desarrollo dentro de Ecuador.

Es importante señalar que antes de iniciar la investigación se requiere separar los criterios para proyectar una investigación imparcial, el proyecto de investigación es necesario para la comunidad estudiantil debido a que no existe una recopilación de datos concretos y confiables que permita sustentar los beneficios de la carrera basándose en las variables tanto internas como externas y que se encuentre actualizada, la matriz FODA así como los demás instrumento de investigación ayudara a compartir los resultados con la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Cabe recalcar que es importante comunicar que la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia es una carrera innovadora y se encuentra en proceso de desarrollo en Ecuador sin embargo es una carrera que no solo brinda bases de artes sino que también permite al estudiante utilizar su creatividad.

CAPITULO II

2. DIAGNOSTICO DEL PROBLEMA

2.1. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

2.2. PREGUNTA/PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.3. HIPOTESIS

2.4. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

2.4.1. OBJETIVOS GENERALES

2.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

2.5. REFERENCIAS CONCEPTUALES

2.5.1. ANÁLISIS FODA

2.5.2. ANÁLISIS FODA DE LA CARRERA INGENIERÍA Y PRODUCCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA

2.5.3. MATRIZ FODA.

2.5.4. LA MATRIZ FODA DE LA CARRERA INGENIERÍA Y PRODUCCIÓN DE ARTES MULTIMEDIA

2.5.5. LAS 5 FUERZAS DE PORTER

2. Diagnóstico del problema

2.1. Determinación del problema

En la actualidad el campo de la multimedia se encuentra en desarrollo por ello se considera tema de estudio interesante para la sociedad y para la comunidad universitaria, existe la necesidad de conocer cuáles son las expectativas y el nivel de aceptación que genera la carrera Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia en los alumnos de bachillerato a su vez conocer la situación real de los alumnos que actualmente cursan la carrera, cual es el nivel de satisfacción que genera la carrera en los estudiantes y si su visión va encaminada a ejercer netamente la profesión y compararla con la que tenían al inicio de su vida universitaria.

Es importante para la investigación conocer las dudas y sugerencias que los graduados de la carrera tienen, debido a su experiencia como alumnos son consideradas fuentes primarias y de un gran aporte para la investigación, para contestarlas se realizará un análisis sobre los factores internos y externos que inciden en el proceso de ingreso, formación académica y vinculación al ámbito laboral de los graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia dentro del periodo 2010-2014.

2.2. Pregunta/Problema de Investigación

¿Cuáles son los factores internos y externos de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia que afectan a los alumnos en el proceso de ingreso, formación académica y vinculación al ámbito laboral de los graduados en el periodo 2010 al 2014?

2.3. Hipótesis

Los graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil presentan problemas para vincularse al ámbito laboral, posiblemente en este proceso inciden factores internos y externos que han afectado a los graduados a lo largo de su carrera universitaria, es decir factores internos y externos que intervinieron en el proceso de ingreso a la universidad como parte del primer

paso para convertirse en un profesional, factores internos y externos que actuaron en el proceso de formación académica dentro de la universidad y posteriormente los factores internos y externos que hayan influenciado en el proceso de vinculación laboral. ¿Analizar estos factores internos y externos a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia nos ayudará a proponer estrategias para revertir de alguna manera los efectos a causa de estos factores?

2.4. Objetivo General y Específicos

2.4.1. Objetivo general

Conocer y analizar los factores internos y externos de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia que afectan a los alumnos en el proceso de ingreso, formación académica y vinculación al ámbito laboral de los graduados.

2.4.2. Objetivos Específicos

- 1) Realizar una investigación sobre los factores interno y externo de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia en el proceso de introducción, formación y vinculación al ámbito laboral de los estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- 2) Conocer el nivel de aceptación de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- 3) Recopilar datos sobre el proceso de formación que se encuentra en desarrollo en los estudiantes que cursan actualmente la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- 4) Recopilar datos sobre las experiencias de los graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia en el campo laboral.

2.5. Referencias conceptuales

La Universidad del Zulia de Venezuela desarrollo una investigación en similares proporciones a esta, no obstante el estudio de ellos estaba orientado a identificar los factores internos y externos que afectaban a la pertenencia de los estudiantes y profesores hacia la universidad, ellos identificaron entre estos la falta de comunicación, la motivación, la tecnología e infraestructura con la que contaba la universidad. Luego de su análisis determinaron estrategias que le ayudaron a mejorar su posicionamiento frente a otras instituciones educativas de ese país.

Se ha tomado como referencia ciertos comentarios que nos ayudaran a lo largo de este proceso investigativo.

La comunicación interna es otro factor importante e influyente en gran proporción a la hora de decidir cualquier cambio dentro de la escuela ya que estos deben corresponder a las necesidades del público interno (profesores y estudiantes) porque de lo contrario afectara negativamente el sentido de pertenencia (Gonzales & Ortega, Factores que influyen en la falta de pertenencia de los estudiantes y profesores, 2003).

“La motivación puede definirse como la voluntad de ejercer altos niveles de esfuerzos hacia la consecución de los objetivos organizacionales condicionados por la habilidad del esfuerzo de satisfacer alguna necesidad personal” (Gonzales & Ortega, Factores que influyen en la falta de pertenencia de los estudiantes y profesores, 2003).

También recomiendan en casos como estos:

Establecimiento de unas estrategias informativas, comunicativas y de participación por medio de las actividades extras, que involucren al público interno es decir estudiantes y profesores, con la situación actual de la escuela y establecer progresivamente sistemas mejoramiento de la infraestructura, equipos técnicos, tecnológicos y material bibliográfico (Gonzales & Ortega, Factores que influyen en la falta de pertenencia de los estudiantes y profesores, 2003).

De este estudio se toma en consideración la comunicación interna y la motivación como base para minimizar sus debilidades tales como la infraestructura, los equipos y a su vez implementar estrategias para que los estudiantes y profesores sean parte de la comunidad universitaria.

Este extracto constituye una guía para la investigación en proceso, se orienta a realizar un mejor proceso de análisis de factores internos y externos, por considerar una de las partes fundamentales y necesarias para la estructura de la investigación se utilizaran herramientas de similar contenido dentro de este análisis tales como el foda debido a que es una de las herramientas más valiosas existentes para analizar factores internos y externos del objeto de estudio. El marketing tiene varias herramientas de las cuales se emplearan la antes mencionada foda y las 5 fuerzas de Porter.

2.5.1. Análisis Foda

También conocida como DAFO, es una herramienta del marketing que permite analizar la situación actual de un problema para posterior a eso desarrollar e implementar estrategias útiles a través de una matriz llamada, matriz FODA.

“El análisis FODA o DAFO comprende el estudio de los puntos fuertes y débiles de la empresa y del entorno, estos cuatro elementos se derivan de la auditoria estratégica” (Kother & Armstrong, 2008).

EL análisis FODA sirve para conocer las fortalezas del proyecto que se está analizando, así también las debilidades del proyecto de estudio, los riesgos o amenazas que afectan su desarrollo, las oportunidades que se pueden aprovechar. Para la investigación se utilizara esta herramienta realizando las siguientes preguntas:

- 1) ¿Cuál es la fortaleza de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia y qué se puede hacer para destacar cada fortaleza de ella?
- 2) ¿Cuáles son las debilidades de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia y qué estrategias se puede desarrollar para disminuir las debilidades?
- 3) ¿Cuáles son las oportunidades que presenta la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia y de qué manera se las podrá aprovechar?
- 4) ¿Existen factores que amenazan la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia y cómo contrarrestarlos?

Las primeras dos preguntas son parte del análisis interno que se realizará de la carrera para desarrollar estrategias que permitan comunicar los beneficios de estudiar Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, las dos preguntas siguientes tratan del análisis externo, generalmente se estudian las variables políticas, legales, sociales y tecnológicas que afectan al problema directamente, resultado de esto se puede identificar las oportunidades y amenazas que se presentan en la actualidad.

El primer paso para el análisis FODA es determinar las Fortalezas en donde se pueden clasificar entre similares es decir que pueden ser iguales a las de otras carreras, distintivas lo que significa que la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia tiene un ventaja diferencial y por último fortalezas de imitación es decir que esta carrera puede asumir otras fortalezas de otras carreras y convertirlas en propias; por otro lado las oportunidades están basadas en los aspectos exteriores como el mercado laboral para los estudiantes; en cuanto a las debilidades es simplemente hacer énfasis en las desventajas, observar el interior de la carrera y analizar qué es lo que le hace falta.

Las amenazas son el resultado de observar el entorno exterior de la carrera y lo que posiblemente otras instituciones educativas ofrezcan que la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil no, es preferible trabajar con una sencilla matriz de 4 partes debido a que la investigación no ahonda en temas de marketing y solo utiliza esta herramienta para efectos de análisis.

FACTORES INTERNOS	FACTORES EXTERNOS
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
DEBILIDADES	AMENAZAS

Imagen No.2 Análisis Foda

2.5.2. Análisis Foda de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia

Para el análisis foda no es necesario realizar encuestas debido a que se puede tomar como información fuentes propias de la universidad, como por ejemplo el pensum académico, el observar los elementos que la facultad asigna a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, también consultas a dirección académica sobre los convenios

que mantiene la facultad con instituciones externas para desarrollar profesionalmente a sus estudiantes, así como los métodos y mejoras actuales que la universidad haya implementado para el bienestar de sus alumnos, a continuación se presenta el FODA:

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • La Universidad Católica Santiago de Guayaquil cuenta con un grupo de profesionales capacitados para educar a los alumnos de la carrera. • La Universidad Católica Santiago de Guayaquil cuenta con la certificación del Senecyt. • La carrera cuenta con su propio espacio, las aulas son cómodas para el desarrollo de las clases. • La carrera permite al estudiante desarrollar sus habilidades científicas y creativas. • La relación entre el costo de la carrera versus otras universidades es más bajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • El desarrollo del mercado laboral que se ha dado en los últimos 2 años a raíz de la apertura de nuevas agencias de publicidad. • Cada vez son más las empresas que deciden invertir en mantener un departamento de artes digitales para el manejo de página Web y redes sociales, llamado también Community Manager. • En Guayaquil existen poco profesional que se especialicen en Artes Multimedia no así con otras carreras como las de diseño gráfico o relacionadas con programación.
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Varios software que se imparten en la cátedra no están actualizados. • Los elementos de enseñanza no son los adecuados. • Los horarios de los primeros niveles no están diseñados para estudiantes que trabajan. • En las ferias de empleo existen pocas ofertas laborales para estudiantes de la carrera. (Ver página 49) 	<ul style="list-style-type: none"> • En el medio educativo existen otras instituciones que ofertan la misma carrera. • Los constantes cambios y reformas a las leyes educativas vigentes en el Ecuador. • Existen carreras que dentro de su pensum desarrollan materias que se ven a profundidad esta.

Tabla No.1 Análisis Foda de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

2.5.3. Matriz Foda

La Matriz Foda es un ejercicio en donde se determinan de los principales elementos del FODA para desarrollar estrategias completas, por lo general se considera la misión y la visión del proyecto para tener una mejor orientación a la hora de plantear posibles estrategias. Luego de conocer las variables internas y externas del proyecto el siguiente paso es definir las estrategias que se plantearán, dentro de la matriz Foda existen 4 alternativas:

- Potenciar las fortalezas y oportunidades, conocida como estrategia Maxi-Maxi.
- Enfrentar de mejor manera los desafíos, es decir minimizar las debilidades y maximizar las oportunidades, conocida como estrategia Mini-Maxi.
- Disminuir riesgos, aumentando las fortalezas y disminuyendo las amenazas, estrategia Maxi-Mini.
- Romper el paradigma de las limitaciones, estrategia Mini-Mini.

Para este estudio se han creado una serie de matrices, sin embargo se realiza énfasis en una de ellas a continuación se detalla el método de análisis empleado en la investigación:

FODA	POTENCIALIDADES		
	FORTALEZA	+	OPORTUNIDADES
	DESAFÍOS		
	DEBILIDADES	+	OPORTUNIDADES
	RIESGOS		
	FORTALEZAS	+	AMENAZAS
	LIMITACIONES		
	DEBILIDADES	+	AMENAZAS

Imagen No.3 Matriz Foda por Philip Kotler

De acuerdo al recuadro anterior si se fusionan factores internos más los externos se llega a 4 combinaciones que permiten analizar y crear estrategias e incluso anticipar y prevenir un plan de contingencia en caso de que existan grandes debilidades y posibles amenazas antes de la implantación de las estrategias planteadas.

2.5.4. Matriz Foda de la carrera Ingeniería y producción de artes multimedia.

Luego de analizar el FODA de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia se ha desarrollado la Matriz, tal como se menciona anteriormente el proceso consiste en escoger los factores más relevantes entre las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas enlistadas en la tabla anterior. También toma como referencia los objetivos del proyecto para darle el enfoque adecuado a la matriz, presentando dos alternativas para cada mix:

- Estrategia Maxi-Maxi.
- Estrategia Mini-Maxi.
- Estrategia Maxi-Mini.
- Estrategia Mini-Mini.

A continuación se encuentra la propuesta de estrategias con las cuales se obtendrá un punto de vista un poco más completo sobre los factores internos y externos: (Ver página siguiente)

MATRIZ FODA		
FACTORES EXTERNOS FACTORES INTERNOS	FORTALEZAS 1.-Profesionales capacitados. 2.-Certificación del Senecyt.	DEBILIDADES 1.-Software no actualizados. Y elementos inadecuados. 2.-No existen muchas ofertas laborales en ferias de empleo.
OPORTUNIDADES 1.- Alto desarrollo del mercado laboral. 2.- Nacen los departamentos de artes digitales.	FO(Maxi-Maxi) 1.- Crear un plan comunicacional para dar a conocer la certificación que la universidad posee al igual que su nivel de catedrático. 2.-Ofrecer seminarios para desarrollar las aptitudes administrativas de los estudiantes con la finalidad de fomentar la creación de pymes especializadas en Artes Multimedia.	DO (Mini-Maxi) 1.-Realizar una auditoria del estado actual de los equipos y elementos que la universidad asigna a la carrera. 2.-Mejorar la efectividad de las ferias de empleo a través de convenios con instituciones que permitan realizar pasantías pre-profesionales a los alumnos de la carrera.
AMENAZAS 1.-Competencia. 2.-Carreras sustitutas.	FA (Maxi-Mini) 1.-Promover la excelencia académica a través de concursos de Artes Multimedia interuniversitarios en donde se premie el esfuerzo de los mejores estudiantes.	DA (Mini-Mini) 1.-Implementar un plan de educacional sobre el cuidado de los elementos que ofrece la universidad a sus estudiantes para prolongar el tiempo de vida de cada herramienta. 2.-Identificar los requerimientos del mercado laboral actual en cuanto a software para definir si el pensum requiere una actualización.

Tabla No.2 Matriz Foda de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

2.5.5. Las 5 Fuerzas de Porter

La esencia de la formulación de una estrategia competitiva consiste en relacionar a una empresa con su medio ambiente y supone emprender acciones ofensivas o defensivas para crear una posición defendible frente a las cinco fuerzas competitivas en el sector industrial en el que está presente y obtener así un rendimiento superior sobre la inversión de la empresa (Porter, 1982).

Esta teoría generalmente es aplicada a negocios para analizar y comparar los diferentes puntos de vista sobre un mismo tema, normalmente con el objetivo de evaluar las proyecciones de la empresa, también ayuda a reorientar a las nuevas unidades de negocios que se integran a un sector para que todos tengan una misma visión, sin embargo puede ser aplicado para analizar las variables externas desde un punto de vista más amplio ya que se consideran los siguientes puntos:

- 1) Demanda de los consumidores, en este caso de los estudiantes.
- 2) Demanda de los proveedores, en este caso la universidad.
- 3) Amenaza de los nuevos competidores, universidades que ofertan la misma carrera.
- 4) Amenaza de los productos sustitutos, en este caso carreras que puedan sustituir a la que está en proceso de análisis.
- 5) Finalmente rivalidad entre los competidores, para el caso se tomara como referencia los pensum académicos y la promoción de la carrera, así como también el costo de la carrera educativa y la inversión que representa.

No obstante esta teoría no considera las políticas de gobierno referente a la educación ni los efectos en el público debido a que cada fuerza se analiza por separado haciendo un poco mas objetivo el mismo, pues su esencia principal es enfocarse en un pensamiento estratégico.

Dentro de la demanda de los estudiantes se consideran variables como nivel actual de calidad y servicio, asumir riesgo al cambio, beneficios para el estudiante en cuanto a la oportunidad laboral a futuro.

Dentro de la demanda por parte de la universidad se tomaran como datos para el análisis del nivel actual de calidad y servicio, poder de la marca o posicionamiento en el ámbito educativo, el target o perfil de estudiante que maneja la universidad para esta carrera.



Imagen No.4 Las 5 fuerzas de Porter de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

CAPITULO III

3. ENFOQUE METODOLÓGICO

3.1. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. MÉTODO CIENTÍFICO.

3.1.2. ENCUESTAS

3.1.3. TOMA DE MUESTRAS

3.2. RESULTADOS

3. Enfoque metodológico

3.1. Instrumentos de Investigación

Para la presente investigación se utilizara varios instrumentos de investigación tales como encuestas para ello se tomaran muestras en base a los datos estadísticos publicados en las página del INEC Instituto Ecuatorianos de Estadísticas y Censos. El método que se utilizara es el científico que es un proceso que se basa en establecer una relación entre los hechos para obtener una explicación o respuesta de sobre la interrogante existente.

3.1.1. Método Científico

Es un procedimiento que sigue una investigación para conseguir un mejor orden e indagar tanto las variables internas como externas de un problema o situación para lo cual se emplean elementos que forman parte de una estrategia bien conformada para lograr responder con fundamentos toda incógnita.

El método científico tiene su base y postura sobre la teoría mecanicista (todo es considerado como una máquina, y para entender el todo se debe descomponer en partes pequeñas que permitan estudiar, analizar y comprender sus nexos, interdependencia y conexiones entre el todo y sus partes (Ruiz, 2007).

Lo que hace que el razonamiento científico es, en primer lugar, el método de observación, el experimento y el análisis, y, después, la construcción de hipótesis y la subsiguiente comprobación de éstas. Este procedimiento no sólo es válido para las ciencias físicas, sino que es perfectamente aplicable a todos los campos del saber (Lewis, 1969).

Para explicarlo de una manera más práctica se presenta a continuación un diagrama de flujos:

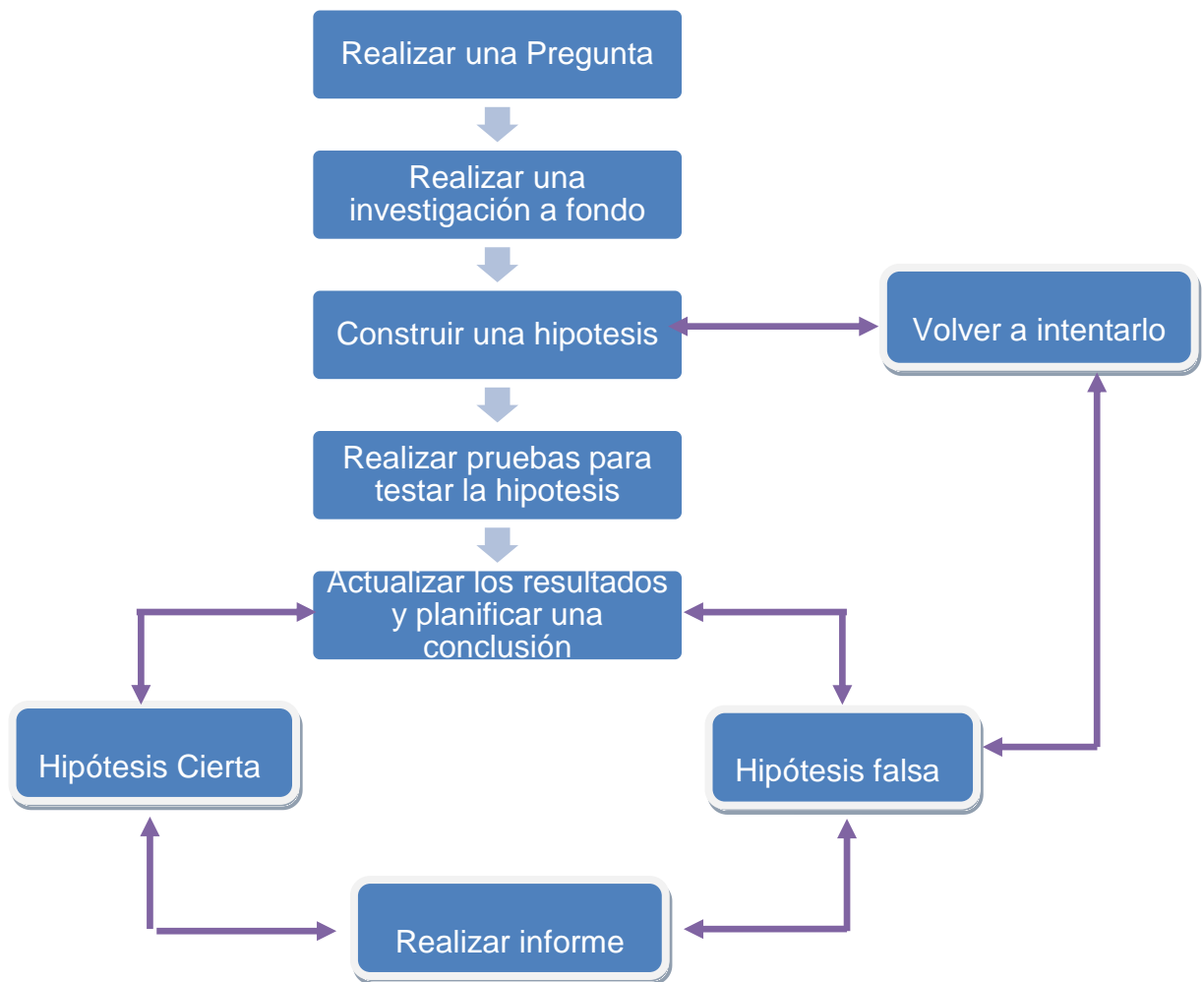


Imagen No. 5 Método Científico, Basado en el libro Ciencia, fe y Escepticismo.

El proceso actual de la investigación se encuentra en la etapa de realizar pruebas, es decir que se tomara una muestra de la población para analizar los factores internos y externos de acuerdo con el tema de nuestra investigación.

3.1.2. Encuestas

Es un estudio detallado que permite observar el estado actual sobre un tema recopilando información a través de un cuestionario diseñado minuciosamente, las preguntas deben ser neutrales, dirigidas al segmento que está en proceso de estudio, sin que intervengan en el proceso de investigación e influyan en las respuestas.

Existen varios tipos de encuestas como las de opción múltiple en donde las preguntas son cerradas o las que permiten recolectar información cualitativa mediante preguntas abiertas. Para el proyecto de investigación se han desarrollado 3 modelos de encuestas debido a que la misma tiene 3 etapas como objeto de estudio:

- 1) Encuesta dirigida a Bachilleres para medir el nivel de interés en la carrera
- 2) Encuesta dirigida a los estudiantes actuales de la carrera.
- 3) Encuesta dirigida a los alumnos graduados de la carrera.

A continuación se detallan los 3 modelos de encuestas (Ver página siguiente).

3.1.2.1. Encuesta dirigida a Bachilleres para medir el nivel de interés en la carrera

1.- ¿Usted ha tomado cursos de diseño gráfico o has considerado hacerlo?

Si No

2.- ¿Constantemente prefiere crear imágenes antes que usar imágenes de alguna página web?

Si No

3.- ¿Sabe usted lo que significa Multimedia?

Si No

4.- ¿Estaría Ud. Interesado(a) en estudiar una carrera universitaria que abarque conocimientos sobre multimedia, diseño web y diseño gráfico?

Si No

5.- ¿Que habilidades desea desarrollar en una carrera Artística como lo es la Producción Multimedia?

- Diseño Gráfico y Web.
- Animación.
- Programación.
- Producción de aplicaciones multimedia
- Ninguna de las anteriores

6.- ¿En qué campo desearía desempeñarse en su vida profesional?

- Empresas de distribución de contenido.
- Instituciones de investigación.
- Instituciones educativas.
- Agencias interactivas.
- Agencias de publicidad.

7.- ¿Esta Ud. Interesado en ingresar a la Universidad Católica?

Si No

3.1.2.2. Modelo de encuesta dirigida a los estudiantes actuales de la carrera.

1.- ¿Esta es su primera carrera universitaria?

Si No

2.- ¿Qué edad tenía usted cuando inició sus estudios en la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

- 18 - 20 años
- 21 – 25 años
- 25 – 30 años

3.- ¿A través de que medio te enteraste que existe la carrera?

- Periódico
- Tv
- Internet
- Redes Sociales
- Amigos o Familiares
- Otro _____

4.- ¿Conoce usted La Misión y Visión de la carrera?

Si No

5.- ¿Esta Ud. Satisfecho con la carrera que estudia?

Si No

Si su respuesta es No seleccione los motivos:

- La malla académica requiere de actualización.
- Los equipos técnicos e infraestructura requiere ser mejorada.
- Las versiones de los programas no están acorde al medio.
- La metodología de enseñanza requiere ser optimizada.
- La información presentada en la web es difícil acceder.

6.- ¿Con que objetivo ingresaste a la carrera de Artes Multimedia?

- Terminar la carrera en 4 años.
- Terminar la carrera y estudiar un masterado.
- Terminar la carrera y luego crear mi propia empresa de publicidad y diseño web.
- Trabajar en compañías publicitarias de acuerdo a mis conocimientos universitarios.

7.- ¿Cómo se visualiza profesionalmente, posterior a obtener tu título Ing. Producción en Artes Multimedia?

- Realizar una maestría que complemente mis conocimientos adquiridos en la carrera.
- Finalizar la carrera actual e iniciar otra carrera totalmente diferente a esta.
- Abrir una pyme orientada al desarrollo de aplicaciones web.
- Buscar empleo para aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera.
- Brindar mis conocimientos a la comunidad trabajando en una ONG.

8.- ¿En qué área de la carrera te identificas más?

- Programación
- Diseño Web
- Aplicaciones Móviles
- Diseño y animación 3D
- Realidad Virtual
- Diseño Gráfico
- Animación

9.- Si tuviera la oportunidad de emitir alguna sugerencia de mejora referente a la carrera dentro de la universidad ¿qué opción escogería? (Puedes escoger más de una opción).

- Equipos tecnológicos
- Instalaciones e infraestructura
- Pensum Académico
- Horarios (materias que no se abren o se cruzan)
- Profesores
- Procesos

10.- ¿Qué áreas de tecnología no se encuentran en el pensum y Ud. Desearía aprender? (Puedes escoger más de una opción).

- Programación en Robótica.
- Vídeo conferencias e imágenes holográficas (realidad virtual).
- Realidad Aumentada.
- Diseño de Interfaces.
- Mercadotecnia Digital.
- Inteligencia Artificial.
- Agente de insumos multimedia.

3.1.2.3. Modelo de encuesta dirigida a los alumnos graduados de la carrera.

1.- ¿Usted ha asistido alguna de las ferias de empleo que organiza la universidad para fomentar el crecimiento profesional de los estudiantes?

Si No

Si su respuesta es Si ¿Podría Ud. Emitir un comentario sobre esto?_____.

2.- ¿Tiene Ud. Experiencia laboral en el campo de Artes multimedia?

Si No

Si su respuesta es Sí. ¿Cuánto tiempo de experiencia tiene y en qué área se ha desempeñado?

_____.

3.- ¿Le ha sido fácil conseguir propuestas de trabajo en el campo de Artes multimedia?

Si No

Si su respuesta es No. ¿Cuáles cree que han sido los factores que han influido en la falta de propuestas de trabajo?

- Falta de preparación
- Desarrollo escaso de la profesión
- Remuneración salarial por debajo del promedio
- Otras carreras universitarias que cubren el cargo de un Ingeniero en Multimedia.
- Otro _____

4.- ¿Si usted tuviera que asignar un valor a los conocimientos adquiridos en la universidad que has aplicado en su vida laboral, que porcentaje le daría?

- Menos del 40%
- 40% - 50%
- 60% - 80%
- 100%

5.- ¿Indique en qué empresa(s) ha participado en algún proceso de selección para desempeñar cargos a fines a la carrera?

6.- ¿En qué área laboral referente a la carrera se ha desempeñado?

- Área de Diseño Gráfico.
- Área de programación.
- Área de Sistemas Informáticos y Desarrollo de Aplicaciones web-móviles.
- Área de Marketing y Publicidad.
- Área de Lay-Out y diseño de Interiores.

7.- ¿Frecuentemente encuentra anuncios donde se solicita personal con el perfil de un Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

- Si
- No

8.- ¿Según su experiencia en las empresas que ha laborado, la actividad multimedia es considerada y le dan el valor artístico necesario? De su calificación del 1 al 5 siendo (1=muy malo) y (5=excelente) y de una breve opinión de su calificación.

3.1.3. Determinación del tamaño de la muestra cuantitativa.

Determinar la cantidad de personas que serán encuestados para obtener datos de fuentes primarias para luego recopilarlas es obligatorio en todo proceso de investigación sin embargo se citan algunos autores para tener una idea más clara de la importancia de que este proceso sea lo más exacto posible.

“El muestreo es un elemento clave en la metodología de la investigación ya que implica seleccionar a un grupo de elementos que se utilizarán para dirigir un estudio” (Cantoni Rabolini, 2009).

“Se entiende por población al conjunto de individuos que tienen las variables, que se quieren estudiar y por muestra al subconjunto de la población de estudio y es el grupo de personas que realmente se estudiarán” (Lozano Zanelly, 2010).

Para la investigación se han obtenido los datos estadísticos de la página web del INEC y de la página oficial de la M.I. Municipalidad de Guayaquil, los datos están actualizados al 28 de Noviembre del 2010 fecha del último censo en el país:

Habitantes	ZONAS	
2'350.915	Urbana	2'278.691 hab.
	Rural	72.224 hab.

Tabla No.3 Población de Guayaquil según datos oficiales de la M.I. Municipalidad de Guayaquil.

También hemos tomado datos de la página oficial del Instituto Ecuatoriano de Estadísticas y Censos para conocer porcentualmente cuanto estudiantes acceden a la educación en nivel superior, no obstante los datos están calculados en la medida de la población Guayaquil puesto a que la información de la página oficial del INEC es a nivel país tal como lo se observa en el gráfico a continuación.



ECUADOR EN CIFRAS

TODA LA
INFORMACIÓN ESTADÍSTICA
EN UN SOLO SITIO WEB

EDUCACIÓN

TASA NETA DE MATRÍCULA

Ámbito: Año:

Porcentaje

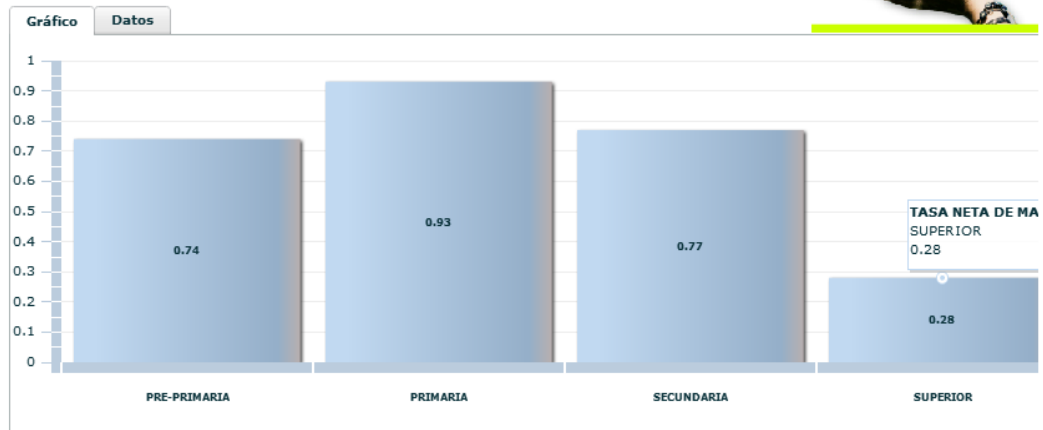


Gráfico No.1 Tasa neta de matriculación en Guayaquil según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos
Fuente: INEC - 2010 (Censos, 2010)

“Considerando los datos obtenidos Guayaquil tiene alrededor de 1’810.204 estudiantes en educación secundaria, de los cuales en bachillerato y con tendencia a iniciar un carrera profesional alrededor de 506.858 personas” (Guayaquil, 2014).

La fórmula que se utiliza va a depender de la población, es decir si esta es finita o infinita, en la investigación se consideran datos exactos por lo tanto nuestra muestra es finita. A continuación se detalla la formula que se utiliza para este proceso:

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{(N - 1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

No obstante este cálculo al igual que los siguientes refiriéndonos a calculo de muestra fueron realizados en un medio electrónico de alta confiabilidad <http://www.netquest.com/es/panel/index.html> (S.L, SOLUCIONES NETQUEST DE INVESTIGACIÓN, 2014)

CALCULADORA DE MUESTRAS

Si necesitas conocer el número de entrevistas que tienes que realizar a una población concreta (universo), utiliza la siguiente calculadora:

MARGEN DE ERROR %

10

Menores márgenes de error requieren mayores muestras.

NIVEL DE CONFIANZA %

95

Cuanto mayor sea el nivel de confianza, mayor tendrá que ser la muestra.

TAMAÑO DEL UNIVERSO

1810204

Número de personas que componen la población a estudiar.

HETEROGENEIDAD %

50

Es la diversidad del universo. Lo habitual suele ser 50.

EL TAMAÑO MUESTRAL RECOMENDADO ES:

97**CALCULAR**

Imagen No.6 Cálculo de muestra de los alumnos del 3ero de bachillerato en Guayaquil. (S.L, SOLUCIONES NETQUEST DE INVESTIGACIÓN, 2014)

Según lo anteriormente expuesto la muestra será 97 personas para aplicar actividades de investigación mediante una encuesta formulada para medir el interés de los estudiantes del bachillerato sobre la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Mientras que para el segundo modelo de encuesta se ha considerado la cantidad de estudiantes que actualmente cursan la carrera dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil; 195 estudiantes del semestre A-2014, los datos serian los siguientes:

- 1) Margen de Error: 10%
- 2) Nivel de confianza: 95%
- 3) Tamaño del universo: 195
- 4) Heterogeneidad: 50%
- 5) Con los datos anteriores definimos nuestra muestra es: 65

CALCULADORA DE MUESTRAS

Si necesitas conocer el número de entrevistas que tienes que realizar a una población concreta (universo), utiliza la siguiente calculadora:

MARGEN DE ERROR %

10

Menores márgenes de error requieren mayores muestras.

NIVEL DE CONFIANZA %

95

Cuanto mayor sea el nivel de confianza, mayor tendrá que ser la muestra.

TAMAÑO DEL UNIVERSO

195

Número de personas que componen la población a estudiar.

HETEROGENEIDAD %

50

Es la diversidad del universo. Lo habitual suele ser 50.

EL TAMAÑO MUESTRAL RECOMENDADO ES:

65

CALCULAR

Imagen No.7. Cálculo de muestra de los alumnos que actualmente cursan la carrera. (S.L, SOLUCIONES NETQUEST DE INVESTIGACIÓN, 2014)

Es decir que se debe encuestar a 65 estudiantes aplicando el material investigativo, en este caso el modelo de encuesta para determinar el nivel de satisfacción del estudiante de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Finalmente el tercer modelo de encuesta será aplicado a los estudiantes graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia considerando los datos de la última promoción obtenidos por fuentes propias de la universidad son 17 graduados.

CALCULADORA DE MUESTRAS

Si necesitas conocer el número de entrevistas que tienes que realizar a una población concreta (universo), utiliza la siguiente calculadora:

MARGEN DE ERROR %

10

Menores márgenes de error requieren mayores muestras.

NIVEL DE CONFIANZA %

95

Cuanto mayor sea el nivel de confianza, mayor tendrá que ser la muestra.

TAMAÑO DEL UNIVERSO

17

Número de personas que componen la población a estudiar.

HETEROGENEIDAD %

50

Es la diversidad del universo. Lo habitual suele ser 50.

EL TAMAÑO MUESTRAL RECOMENDADO ES:

15

CALCULAR

Imagen No.8 Cálculo de muestra de los alumnos graduados de la carrera. (S.L, SOLUCIONES NETQUEST DE INVESTIGACIÓN, 2014)

Aplicando la formula online la muestra es 15, es decir que se deben encuestar a 15 ex-estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

Cabe recalcar que la formula estadística aplicada se ha tomado directamente de una herramienta estadística obtenida online (ver bibliografía).

3.2. Resultados

En las siguientes páginas se detallan los resultados obtenidos sobre las encuestas realizadas tanto en la etapa previa al ingreso universitario para medir el nivel de aceptación e interés de los estudiantes bachilleres así como la situación y percepción actual que los estudiantes de la carrera presentan referente a sus estudios y los factores que inciden en su proceso de formación profesional mientras que en el último formato de encuestas busca conocer los factores que influyen en el proceso de vinculación laboral de los estudiantes graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

Esto es importante para nuestra investigación ya que estos datos se consideran nuestra fuente primaria y propia de nuestra autoría para el posterior desarrollo de estrategias que cumplan con los objetivos de la investigación.

3.2.1. Análisis e interpretación de los resultados del modelo de encuesta para conocer las expectativas de los estudiantes de tercero bachillerato sobre la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

El objetivo de este modelo de encuesta es conocer las expectativas que poseen los estudiantes del tercero de bachillerato sobre la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, además de conocer el nivel de aceptación que tiene la carrera por ello el cuestionario está diseñado con preguntas puntuales.

3.2.1.1. ¿Usted ha tomado cursos de diseño gráfico o ha considerado hacerlo?

Según se muestra en la tabla No. 4, el 77% de los alumnos encuestados no poseen estudios en diseño gráfico y posiblemente no han desarrollado aun sus actitudes de creatividad.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	23%
No	75	77%
TOTAL	97	100%

Tabla No.4 ¿Usted ha tomado cursos de diseño gráfico o ha considerado hacerlo?

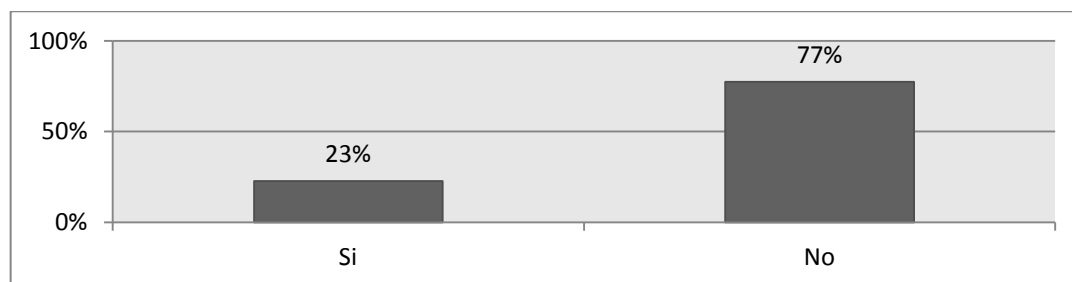


Gráfico No. 2 Aptitudes de los estudiantes del tercero de bachillero previo al ingreso de la carrera

3.2.1.2. ¿Constantemente prefiere crear imágenes antes que usar imágenes de alguna página web?

Según se muestra en la tabla No. 5, el 27% de los alumnos encuestados han desarrollado un poco sus habilidades creativas en cuanto a diseño gráfico, mientras que el 73% de los alumnos no demuestran interés por diseñar.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	27%
No	71	73%
TOTAL	97	100%

Tabla No. 5 ¿Constantemente prefiere crear imágenes antes que usar imágenes de alguna página web?

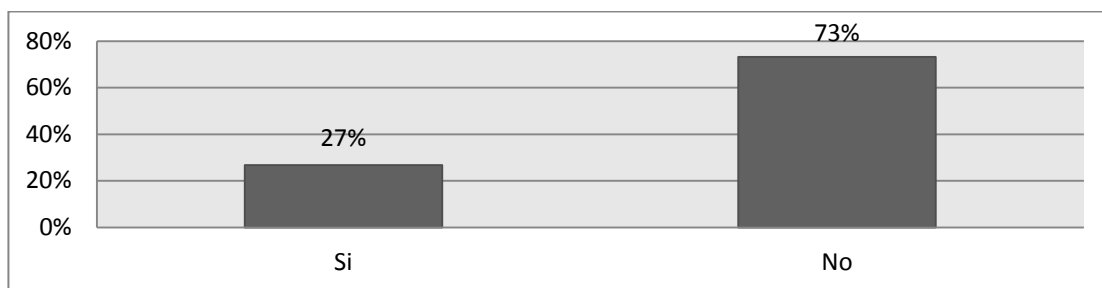


Gráfico No. 3 Nivel de creatividad de los alumnos del tercero de bachillerato

3.2.1.3. ¿Sabe usted lo que significa Multimedia?

Según la tabla No. 6, el 56% de los alumnos encuestados conoce el significado de la base de la carrera en estudio, mientras que el 44% no conoce sobre el término.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	54	56%
No	43	44%
TOTAL	97	100%

Tabla No. 6 ¿Sabe usted lo que significa Multimedia?

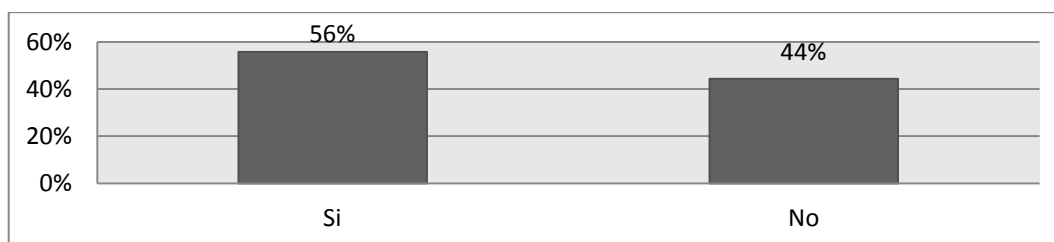


Gráfico No. 4 Nivel de conocimientos básicos sobre la esencia de la carrera

3.2.1.4. ¿Estaría Ud. Interesado(a) en estudiar una carrera universitaria que abarque conocimientos sobre multimedia, diseño web y diseño gráfico?

Como se puede apreciar en la tabla No. 7, el 65% de los estudiantes encuestados están interesados en ingresar a la carrera ya que sus intereses están asociados a muchas de las cualidades que imparte la carrera mediante su pensum.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	63	65%
No	34	35%
TOTAL	97	100%

Tabla No. 7 ¿Estaría usted interesado(a) en estudiar una carrera universitaria que abarque conocimientos sobre multimedia, diseño web y diseño gráfico?

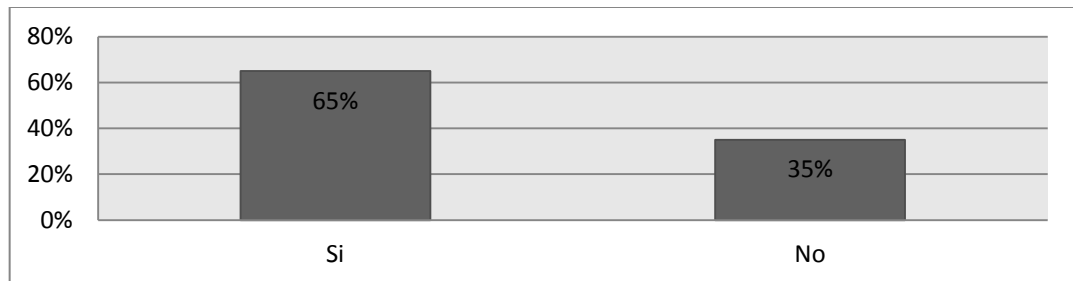


Gráfico No.5 Interés de los alumnos del tercero de bachillerato para ingresar a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

3.2.1.5. ¿Qué habilidades deseas desarrollar en una carrera Artística como lo es la Producción Multimedia?

Tal como se aprecia en la tabla No. 8, la habilidad que mas desean desarrollar los estudiantes encuestados es la animación con el 28%, mientras que el resto de las habilidades son complementarias. Dentro de las encuestas realizadas esta el 22% de la población que no están interesado en este tema.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Diseño Gráfico y Web.	21	15%
Animación.	39	28%
Programación	23	16%
Producción de aplicaciones multimedia	26	19%
Ninguna de las anteriores	31	22%
TOTAL	140	100%

Tabla No. 8 ¿Que habilidades deseas desarrollar en una carrera Artística como lo es la Producción Multimedia?

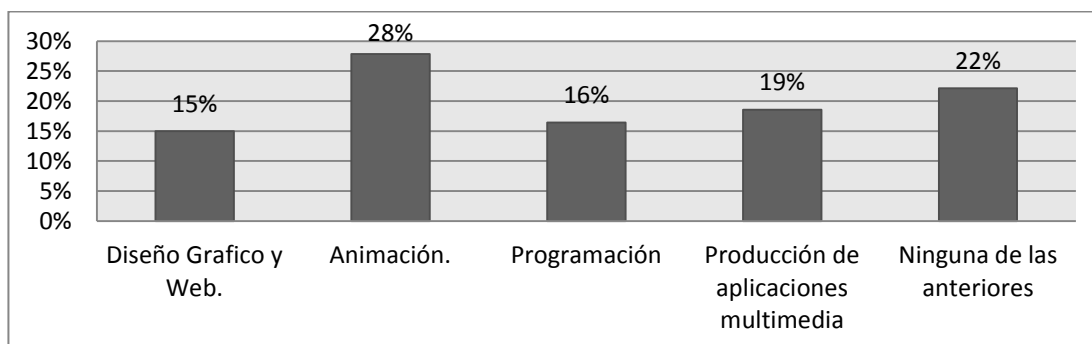


Gráfico No.6 Expectativas de los alumnos del tercero de bachillerato sobre la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.1.6. ¿En qué campo desearía desempeñarse en su vida profesional?

De acuerdo a la tabla No. 9, el campo laboral en las áreas en donde la multimedia se desarrolla con mayor presencia se presenta como atractiva para los estudiantes del bachillerato ya que entre cada una hay un promedio de 22% a 23%, esta encuesta refleja claramente que los estudiantes no aspiran aprender de la carrera para luego fusionarla con la docencia.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Empresas de distribución de contenido.	24	22%
Instituciones de investigación.	25	23%
Instituciones educativas.	12	11%
Agencias interactivas.	24	22%
Agencias de publicidad.	24	22%
TOTAL	109	100%

Tabla No. 9 ¿En qué campo desearías desempeñarse en su vida profesional?

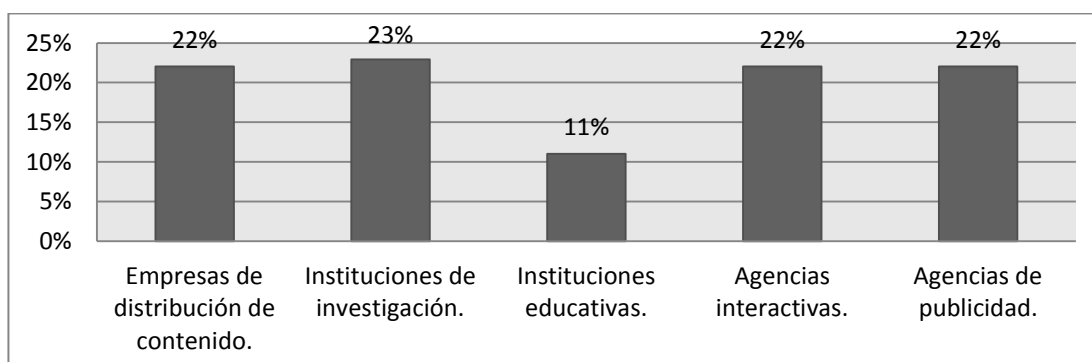


Gráfico No. 7 Enfoque de los alumnos del tercero de bachillerato sobre la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.1.7. ¿Está usted interesado en ingresar a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil?

De acuerdo a la tabla No. 10, el 60% de los encuestados están interesados en formar parte de los estudiantes de la universidad católica, mientras que el 40% no desea ingresar a esta universidad.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	58	60%
No	39	40%
TOTAL	97	100%

Tabla No. 10 ¿Está usted interesado en ingresar a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil?

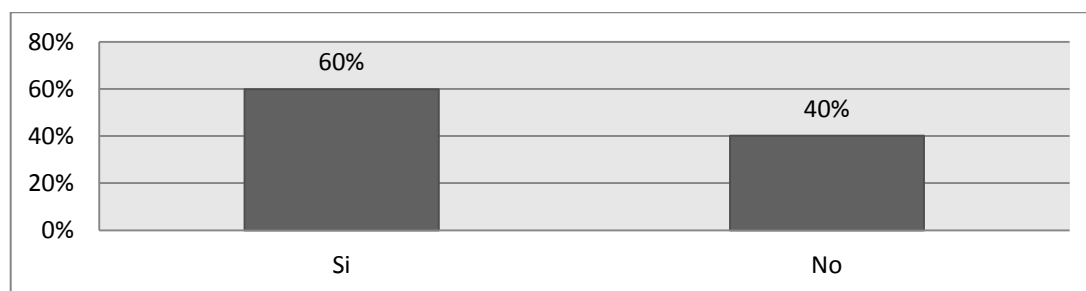


Gráfico No. 8 Interés de los alumnos del tercero de bachillerato por ingresar a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

3.2.2. Resultados generales referentes a la encuesta dirigida a los estudiantes del tercero de bachillerato.

Esta encuesta estuvo dirigida a estudiantes del bachillerato por ello el modelo de encuesta es mucho más directo y reducido, luego de la tabulación se concluye en que la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia genera una alta expectativa por considerarse un área aun no abarrotada de profesionales, a los bachilleres les gusta estar entre los pioneros de nuevas carreras.

No obstante los encuestados no desean aprender para transmitir conocimientos profesionalmente ya sea como docentes o tutores, su visión va mas enfocada a desarrollarse profesionalmente en agencias publicitarias o interactivas, e incluso crear empresas de contenido electrónico, así como plasmar sus conocimientos en empresas de investigación de mercados.

3.2.3. Clasificación de los factores que afectan al proceso de ingreso a la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

FACTORES INTERNOS	FACTORES EXTERNOS
<p>La propuesta educativa.</p> <p>La ventaja de la carrera considerada como práctica y creativa.</p> <p>La falta de comunicación entre ambas partes.</p>	<p>Falta de conocimiento sobre la carrera.</p> <p>Expectativa de los estudiantes.</p>

3.2.4. Análisis e interpretación de los resultados del modelo de encuesta para medir la satisfacción del estudiante de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

El objetivo principal de este modelo de encuesta es conocer el estado actual sobre la percepción que los alumnos tienen sobre la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia que han escogido, sus dudas actuales y sugerencias dirigidas a los dirigentes de la carrera. Existe la seguridad de que se obtendrán los datos necesarios para conocer los factores internos que inciden en la formación de ellos como profesionales.

3.2.4.1. ¿Está es su primera carrera universitaria?

Según se indica en la tabla No. 11, para el 62% de la población esta es su 1er carrera, mientras que para el 38% no es así.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	62%
No	25	38%
TOTAL	65	100%

Tabla No. 11 ¿Está es su primera carrera universitaria?

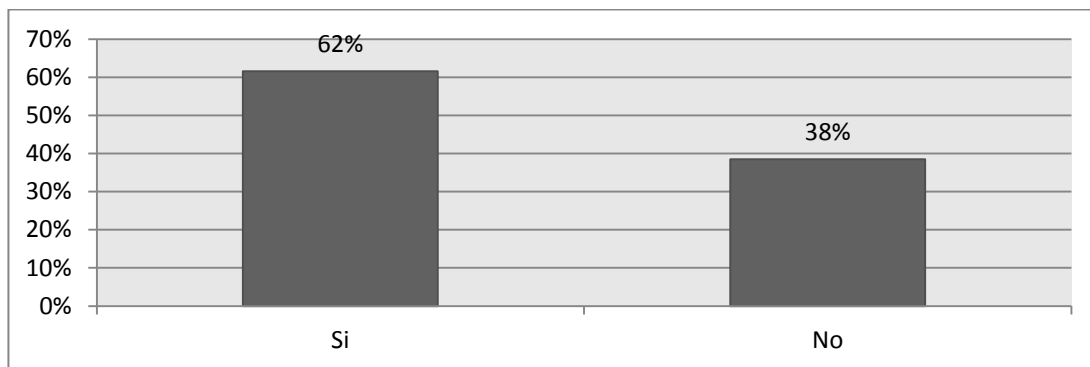


Gráfico No. 9 Información sobre los alumnos de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

3.2.4.2. ¿Qué edad tenía usted cuando inició sus estudios en la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

Tal como se puede apreciar en la tabla No. 12, el 40% de la población tenía entre 18 y 20 años cuando inicio su carrera, seguido por el 31% que manejaba un rango entre 21 a 25 a 30 años al inicio de la carrera universitaria.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
18 - 20 años	26	40%
21 - 25 años	20	31%
25 - 30 años	19	29%
TOTAL	65	100%

Tabla No. 12 ¿Qué edad tenía usted cuando inició sus estudios en la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

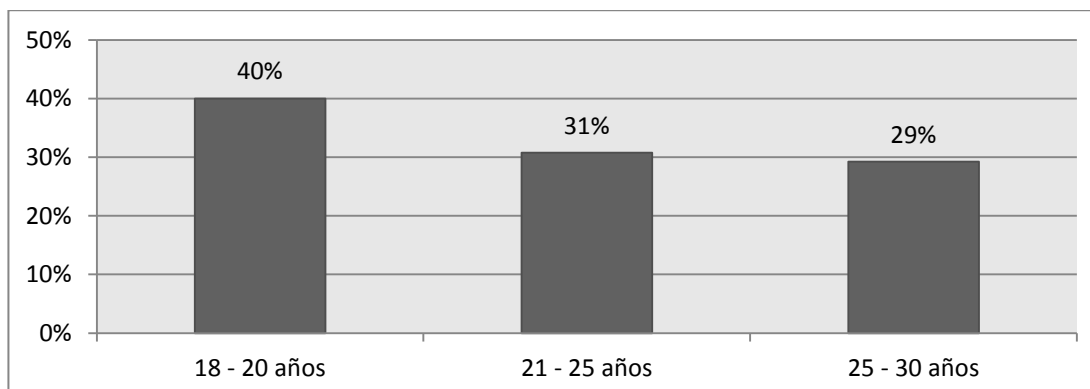


Gráfico No. 10 Edad promedio de un estudiante al ingresar a la carrera.

3.2.4.3. ¿A través de que medio te enteraste que existe la carrera?

Según se muestra en la tabla No. 13, el medio por el cual la mayoría de los estudiantes se entero de la existencia de la carrera es a través de amigos o familiares siendo un factor importante la percepción de los ex alumnos o graduados ya que representa el 37%, seguido por las redes sociales que representa el 31% así como el internet con 31% son los segundos medios más importantes y que influyen mucho para comunicar la carrera.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Periódico	0	0%
Tv	1	2%
Internet	20	31%
Redes Sociales	20	31%
Amigos o Familiares	24	37%
Otro	0	0%
TOTAL	65	100%

Tabla No. 13 ¿A través de que medio te enteraste que existe la carrera?

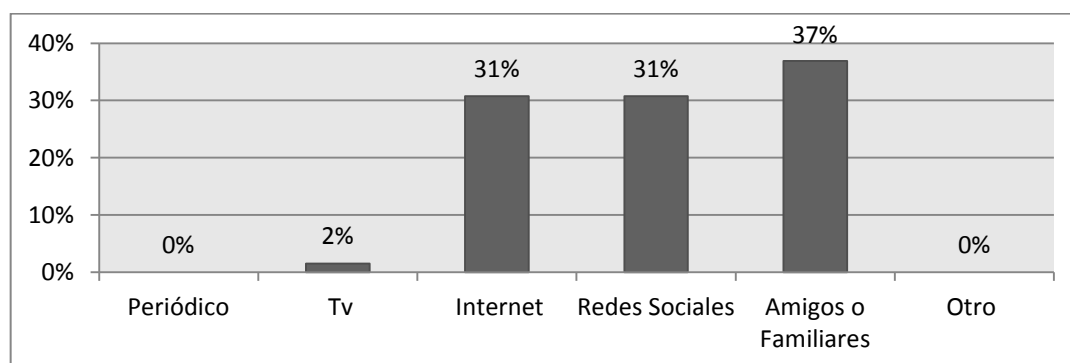


Gráfico No. 11 Medios de comunicación efectivos para atraer a los estudiantes para inscribirse en la carrera.

3.2.4.4. ¿Conoce usted La Misión y Visión de la carrera?

Según se muestra en la tabla No. 14, el 82% conoce la misión de la carrera mientras que el 18% no la conoce.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	53	82%
No	12	18%
TOTAL	65	100%

Tabla No. 14 ¿Conoce usted la Misión y Visión de la carrera?

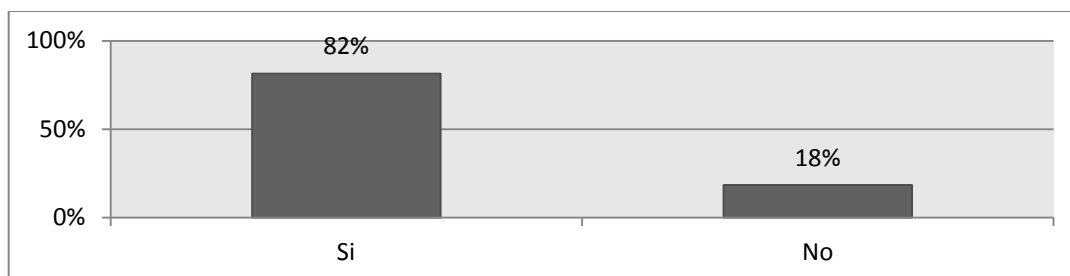


Gráfico No. 12 Alumnos que conocen la Misión y Visión de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

3.2.4.5. ¿Está usted satisfecho con la carrera que estudia?

Tal como se observa en la tabla No. 15, el 69% se demuestra insatisfecho con la carrera que estudia y apenas el 31% está satisfecho con la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia. Sin embargo se ahondado en el tema y se presentan varias razones en común entre los encuestados por la cual se sientes insatisfecho si fuese el caso.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	31%
No	45	69%
TOTAL	65	100%

Tabla No. 15 ¿Está usted satisfecho con la carrera que estudia?

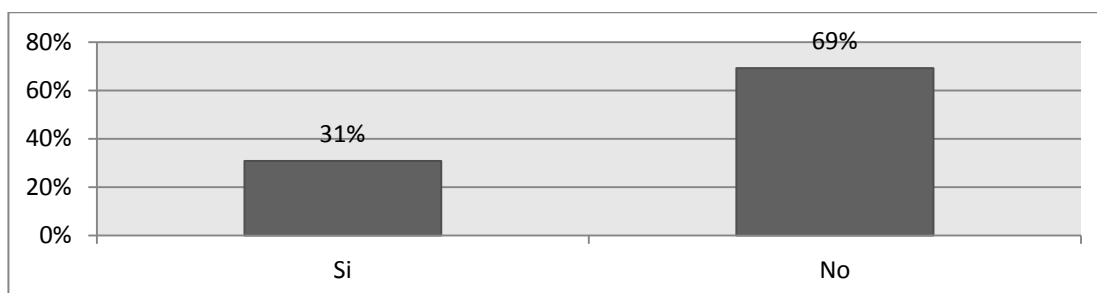


Gráfico No. 13 Alumnos que se encuentran satisfechos con la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.4.6. Motivos que generan insatisfacción en los alumnos hacia la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

Según se muestra en la tabla No. 15A, el 25% de la población opinan que la razón principal de su insatisfacción se debe a que no cuentan con los equipos técnicos e infraestructura necesaria y que esta requiere ser mejorada mientras que el 23% le atribuye su insatisfacción a la malla académica ya que opinan que requiere de actualización, seguido por el 20% que opinan que se debe a la metodología de enseñanza y sugieren que debería ser optimizada, las otras variables representan el 32% siendo no menos importantes.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
La malla académica requiere de actualización	25	23%
Los equipos técnicos e infraestructura requiere ser mejorada	27	25%
Las versiones de los programas no están acorde al medio	18	17%
La metodología de enseñanza requiere ser optimizada	21	20%
La información presentada en la web es difícil acceder	16	15%
TOTAL	107	100%

Tabla No.15A Los motivos que generan insatisfacción en los alumnos hacia la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

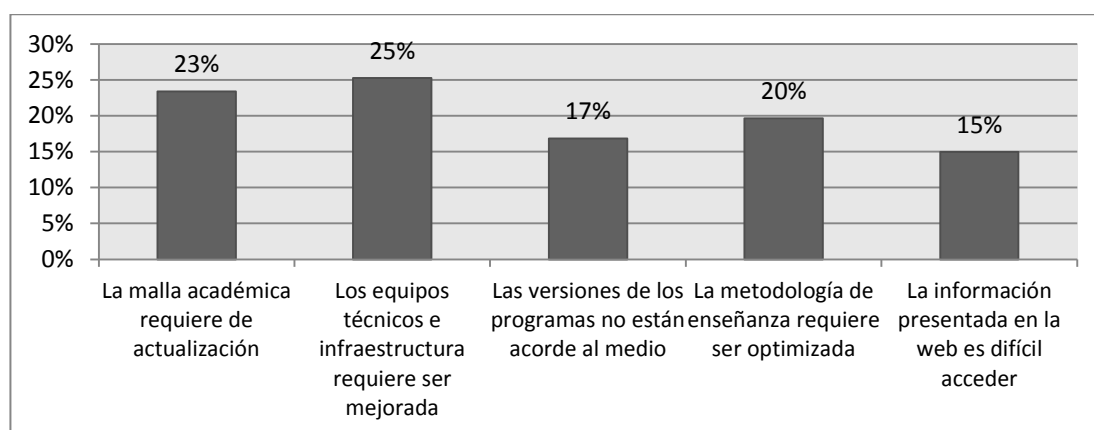


Gráfico No. 13A Razones que generan insatisfacción en los alumnos hacia la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.4.7. ¿Con que objetivo ingresaste a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

Según se muestra en la tabla No. 16, tanto terminar la carrera en un tiempo de 4 años así como terminar la carrera y crear empresas de publicidad son los objetivos más mencionados por los encuestados cada uno participa con el 31%, seguido por el objetivo de adicional a terminar la carrera realizar una maestría, siendo el 15% conseguir trabajo en compañías publicitarias de acuerdo a los conocimientos universitarios adquiridos uno de los menos mencionados.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Terminar la carrera en 4 años	20	31%
Terminar la carrera y estudiar un masterado	15	23%
Terminar la carrera y luego crear mi propia empresa de publicidad y diseño web	20	31%
Trabajar en compañías publicitarias de acuerdo a mis conocimientos universitarios	10	15%
TOTAL	65	100%

Tabla No. 16 ¿Con que objetivo ingresaste a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

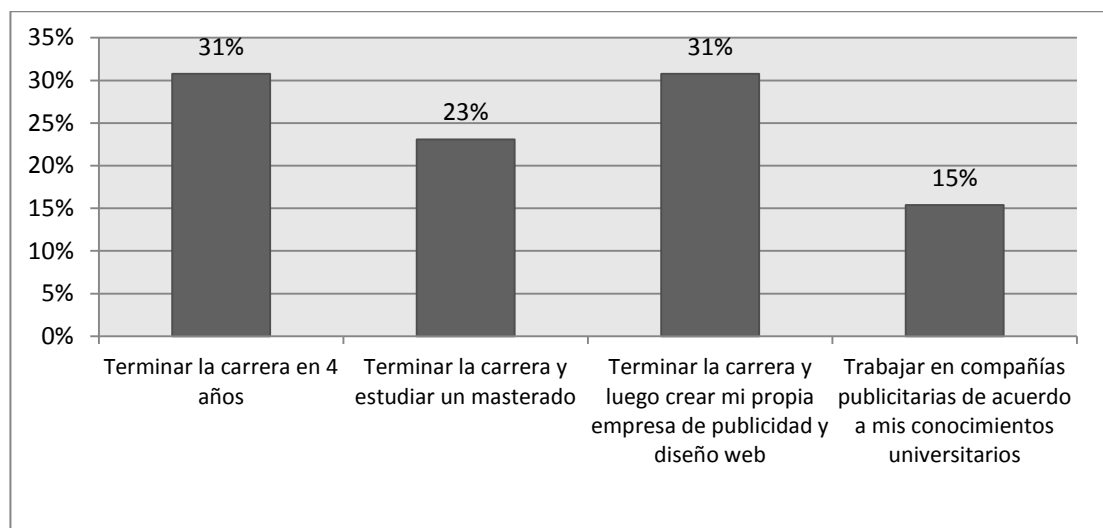


Gráfico No. 14 Objetivos comunes entre los estudiantes al ingresar a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

3.2.4.8. ¿Cómo se visualiza profesionalmente, posterior a obtener tu título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

Según se muestra en la tabla No. 17, el objetivo actual de los estudiantes encuestados en su mayoría es finalizar la carrera actual e iniciar otra carrera totalmente diferente a esta con el 43% pues como se observa en los recuadros anteriores la insatisfacción de la carrera es alto.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Realizar una maestría que complemente mis conocimientos adquiridos en la carrera	14	22%
Finalizar la carrera actual e iniciar otra carrera totalmente diferente a esta	28	43%
Abrir una pyme orientada al desarrollo de aplicaciones web	6	9%
Buscar empleo para aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera	4	6%
Brindar mis conocimientos a la comunidad trabajando en una ONG	13	20%
TOTAL	65	100%

Tabla No. 17 ¿Cómo se visualiza profesionalmente, posterior a obtener tu título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

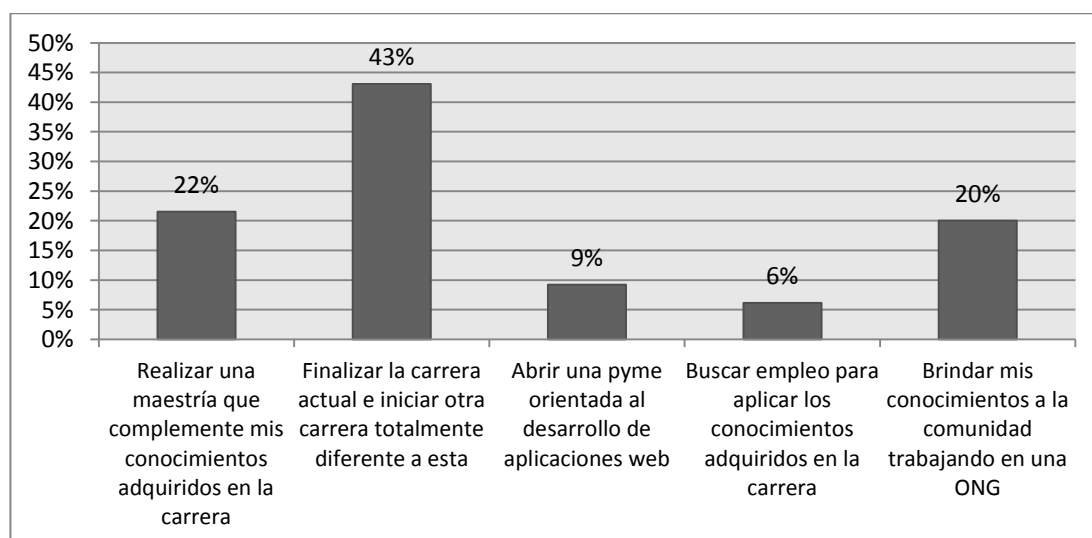


Gráfico No. 15 Visión de los alumnos referente a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.4.9. ¿En qué área de la carrera te identificas más?

Según se muestra en la tabla No. 18, el área con la que más se identifican los alumnos de la carrera es Aplicaciones Móviles, seguido por programación con el 18% de participación y diseño web el 17%, mientras que las menos mencionadas son realidad virtual y animación.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Programación	12	18%
Diseño Web	11	17%
Aplicaciones Móviles	13	20%
Diseño y animación 3D	10	15%
Realidad Virtual	5	8%
Diseño Gráfico	10	15%
Animación	4	6%
TOTAL	65	100%

Tabla No. 18 ¿En qué área de la carrera te identificas más?

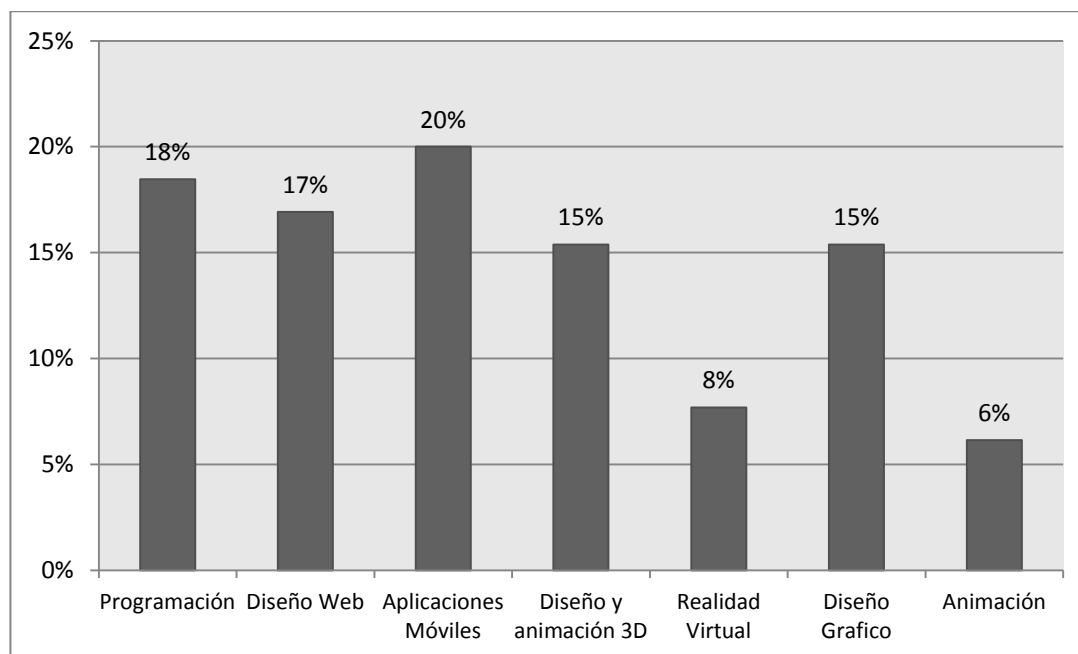


Gráfico No. 16 Área de interés de los alumnos sobre la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.4.9.1. Si tuviera la oportunidad de emitir alguna sugerencia de mejora referente a la carrera dentro de la universidad ¿qué opción escogería? (Puedes escoger más de una opción).

Se observa en la tabla No. 19, el 27% sugiere que el pensum académico tenga una revisión así ver la posibilidad de incorporar nuevas materias mas actualizadas referentes al campo, mientras que el 24% se sugiere que la planificación de las materias sea un poco mas pensada en los alumnos que ya cuentan con un empleo y que para ellos es difícil inscribirse y poder ver así las materias de su nivel, el 21% sugiere que los equipos tecnológicos sean actualizados y que opinan que los actuales se encuentran algunos inhábiles para el desarrollo de sus funciones principales tales como exige la carrera.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Equipos tecnológicos	37	21%
Instalaciones e infraestructura	33	18%
Pensum Académico	49	27%
Horarios (materias que no se abren o se cruzan)	43	24%
Profesores	5	3%
Procesos	13	7%
TOTAL	180	100%

Tabla No. 19 Si tuviera la oportunidad de emitir alguna sugerencia de mejora referente a la carrera dentro de la universidad

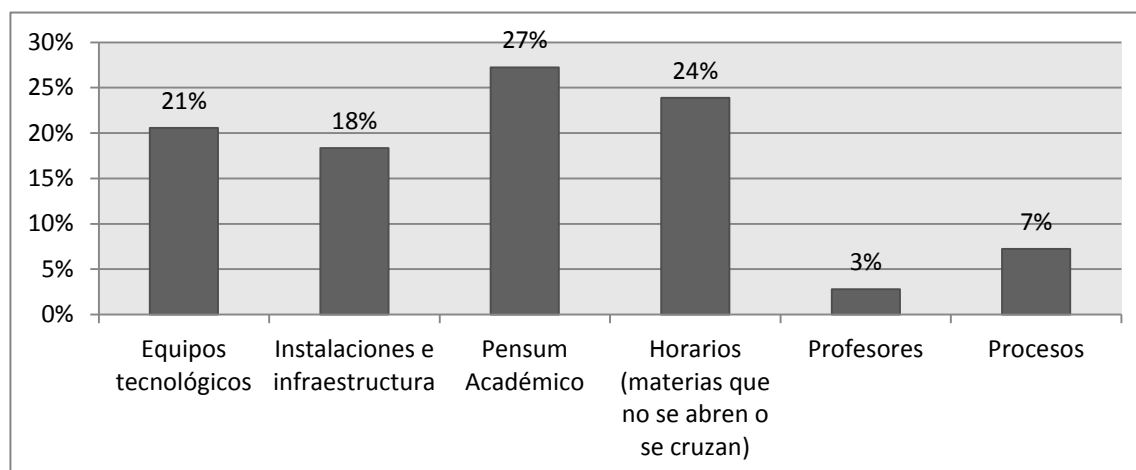


Gráfico No. 17 Sugerencias comunes entre los estudiantes para los dirigentes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.4.10. ¿Qué áreas de tecnología no se encuentran en el pensum y Ud. desearía aprender? (Puedes escoger más de una opción).

Según se muestra en la tabla No. 20, el 33% de la población desearía aprender materias relacionadas con vídeo conferencias e imágenes holográficas (realidad virtual), seguido por el 31% que está dispuesto a aprender Realidad Aumentada, siendo otras opciones menos relevantes a considerar.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Programación en Robótica.	2	1%
Vídeo conferencias e imágenes holográficas (realidad virtual)	45	33%
Realidad Aumentada	42	31%
Diseño de Interfaces	11	8%
Mercadotecnia Digital	10	7%
Inteligencia Artificial	14	10%
Agente de insumos multimedia	12	9%
TOTAL	136	100%

Tabla No. 20 ¿Qué áreas de tecnología no se encuentran en el pensum y Ud. desearía aprender?

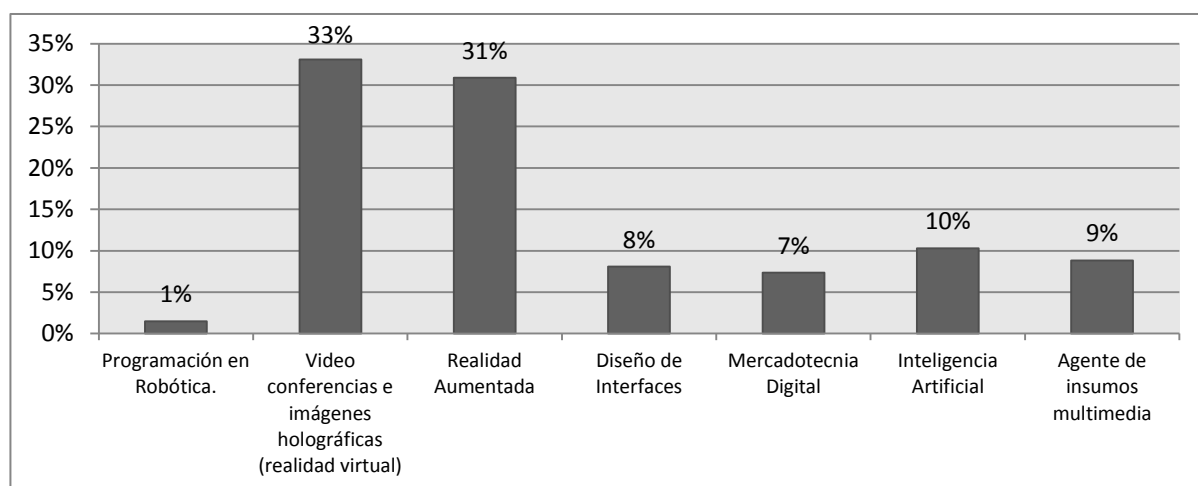


Gráfico No. 18 Sugerencias comunes entre los estudiantes sobre áreas adicionales de su interés

3.2.5. Resultados generales referentes a la encuesta dirigida a los estudiantes actuales de la carrera.

Gran parte de los encuestados revelaron que la insatisfacción se encuentra en un nivel muy alto e incluso en una de las preguntas formuladas en el cuestionario indicaron que están esperando incorporarse para posterior a esto iniciar otra carrera totalmente diferente al arte, por otro lado también están las sugerencias de los estudiantes para mejorar en un alto grado el pensum académico mientras que lo que desearían incorporar al mismo son materias relacionadas con vídeo conferencias e imágenes holográficas y con Realidad Virtual no obstante desearían profundizar en estas materias puesto a que conocen los conceptos generales pero no la especialidad de cada una como tal.

3.2.6. Clasificación de los factores que afectan al proceso de formación académica de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

FACTORES INTERNOS	FACTORES EXTERNOS
Infraestructura. Pensum académico. Los elementos propios y necesarios para el aprendizaje que provee la universidad.	La actualización de las tendencias tecnológicas. Otras carreras con perfiles profesionales similares. La falta de interés por parte de los alumnos hacia la carrera.

3.2.7. Análisis e interpretación de los resultados del modelo de encuesta para medir la satisfacción de los estudiantes graduados de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

El objetivo principal de este modelo de encuesta es conocer los factores externos sobre todo que inciden en el proceso de vinculación profesional además de obtener datos referenciales sobre la relación entre sus vidas universitarias y laborales respectivamente.

Es probable que se obtengan datos sobre su experiencia en su periodo universitario los cuales serán utilizados para potencializar las expectativas que se transmiten desde la Universidad hacia afuera, de esta manera se podrá crear estrategias que comuniquen las ventajas competitivas de la carrera.

3.2.7.1. ¿Usted ha asistido alguna de las ferias de empleo que organiza la universidad para fomentar el crecimiento profesional de los estudiantes?

Según se muestra en la tabla No. 21, el 80% de los alumnos graduados que fueron encuestados no ha asistido a las ferias de empleo organizadas por la universidad católica mientras que el 20% que si ha asistido.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	20%
No	12	80%
TOTAL	15	100%

Tabla No. 21 ¿Usted ha asistido a alguna de las ferias de empleo que organiza la universidad para fomentar el crecimiento profesional de los estudiantes?

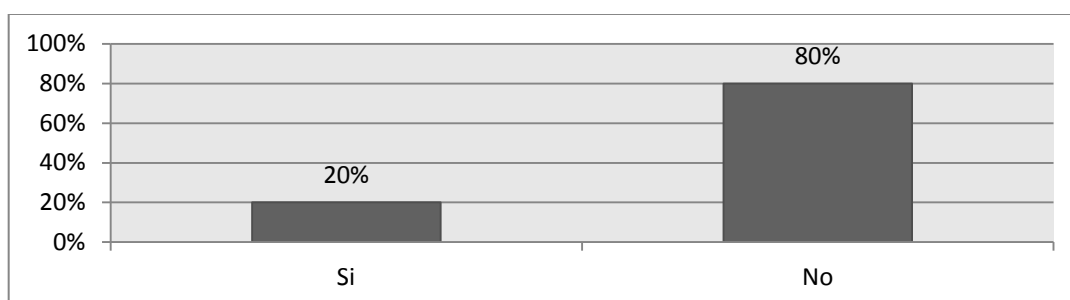


Gráfico No. 19 Alumnos que conocen sobre la feria de empleos que la universidad organiza

3.2.7.2. ¿Tiene Ud. experiencia laboral en el campo de Artes multimedia?

Según se muestra en la tabla No. 22, el 67% de la población posee experiencia laboral y según las respuestas abiertas de nuestra encuesta poseen entre 6 meses y 2 años mientras que el 33% no posee experiencia alguna.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	67%
No	5	33%
TOTAL	15	100%

Tabla No. 22 ¿Tiene Ud. experiencia laboral en el campo de Artes multimedia?

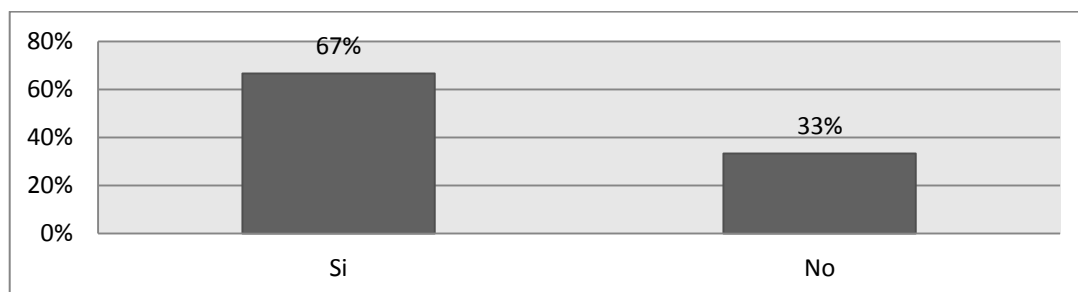


Gráfico No. 20 Experiencia laboral en el campo Multimedia de los alumnos de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.7.3. ¿Le ha sido fácil conseguir propuestas de trabajo en el campo de Artes multimedia?

Según se muestra en la tabla No. 23, para el 87% de la población ha sido difícil encontrar propuestas de trabajo, mientras que para apenas el 13% le ha sido más fácil.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	13%
No	13	87%
TOTAL	15	100%

Tabla No. 23 ¿Le ha sido fácil conseguir propuestas de trabajo en el campo de Artes multimedia?

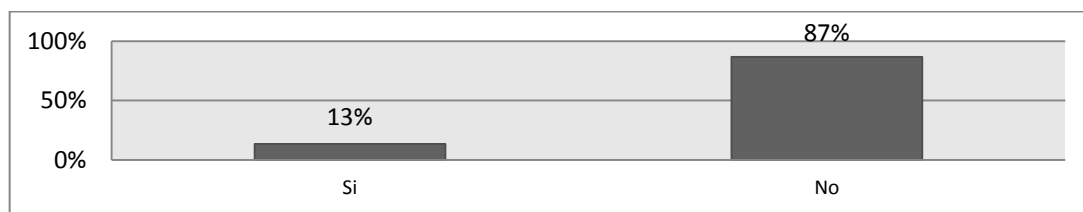


Gráfico No. 21 Fácil acceso a plazas laborales en el campo Multimedia

3.2.7.4. ¿Cuáles cree que han sido los factores que han influido en la falta de propuestas de trabajo?

Según se muestra en la tabla No. 23A, para el 54% de la población el factor más influyente en la falta de propuestas de empleo es la remuneración salarial que según indicaron los encuestados se encuentra por debajo del promedio en el mercado, seguido por el factor competencia, es decir otras carreras universitarias que de una u otra manera hacen que un profesional pueda ocupar cargos y realizar funciones que un ingeniero multimedia puede hacer, mientras que la falta de preparación, el desarrollo escaso de la profesión ocupan el 24% como factores influyentes.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Falta de preparación	1	8%
Desarrollo escaso de la profesión	1	8%
Remuneración salarial por debajo del promedio	7	54%
Otras carreras universitarias que cubren el cargo de un Ingeniero en Multimedia.	3	23%
No hay mercado	1	8%
TOTAL	13	100%

Tabla No.23A ¿Cuáles cree que han sido los factores que han influido en la falta de propuestas de trabajo?

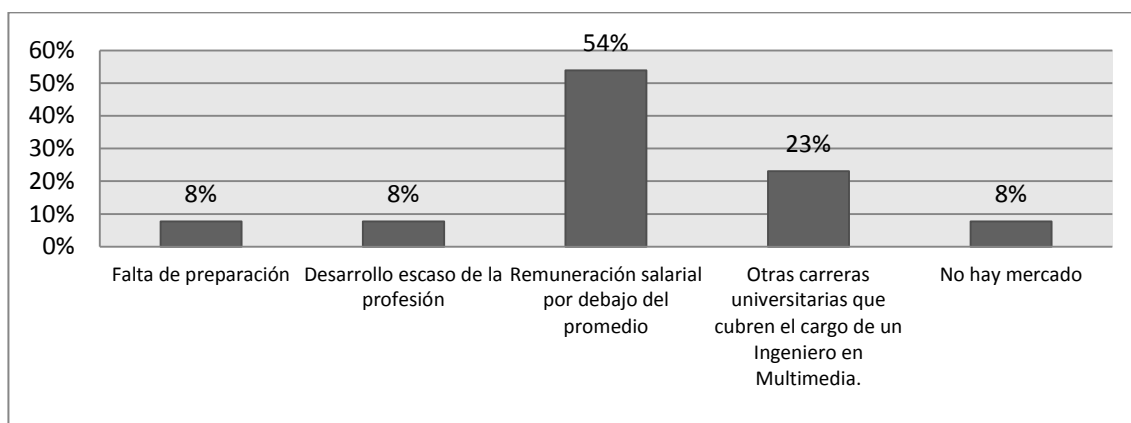


Gráfico No. 21A Factores que influyen en la falta de oportunidades laborales para los alumnos de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.7.5. ¿Si usted tuviera que asignar un valor a los conocimientos adquiridos en la universidad que has aplicado en su vida laboral, que porcentaje le daría?

Tal como se observa en la tabla No. 24, el 47% de la población le ha asignado el valor entre el 60% y 80% a los conocimientos adquiridos que aplica a su vida laboral.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
*Menos del 40%	2	13%
*40% - 50%	6	40%
*60% - 80%	7	47%
*100%	0	0%
TOTAL	15	100%

Tabla No. 24 ¿Si usted tuviera que asignar un valor a los conocimientos adquiridos en la universidad que has aplicado en tu vida laboral, que porcentaje le daría?

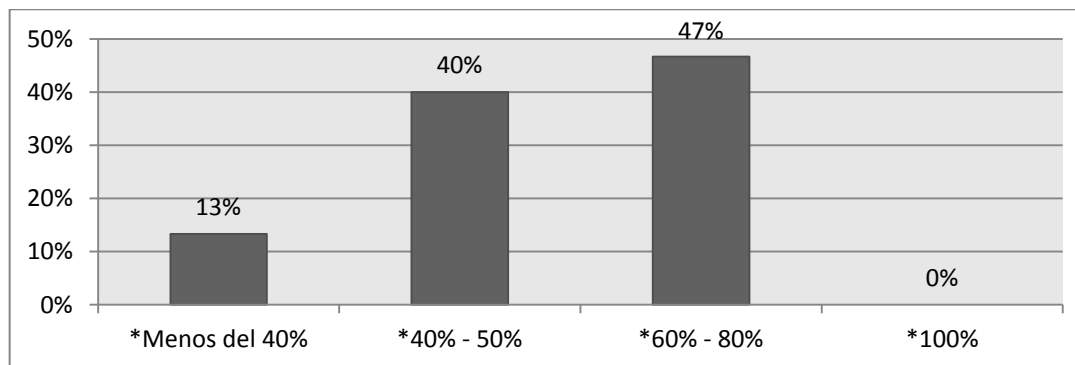


Gráfico No. 22 Porcentaje aplicado en la realidad laboral referente a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.7.6. ¿Indique en qué empresa(s) ha participado en algún proceso de selección para desempeñar cargos a fines a la carrera?

Según se muestra en la tabla No. 25, varias son las empresas que requieren personal con el perfil de los graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Norlop	1	7%
Ocean Security	1	7%
FedeGuayas	1	7%
Creacional	2	13%
CNT	1	7%
CTE	1	7%
TIA	1	7%
TC Television	1	7%
Publiarte	1	7%
Chacon	1	7%
Ingrapel	1	7%
Ninguna	3	20%
TOTAL	15	100%

Tabla No. 25 ¿Indique en qué empresa(s) ha participado en algún proceso de selección para desempeñar cargos a fines a la carrera?

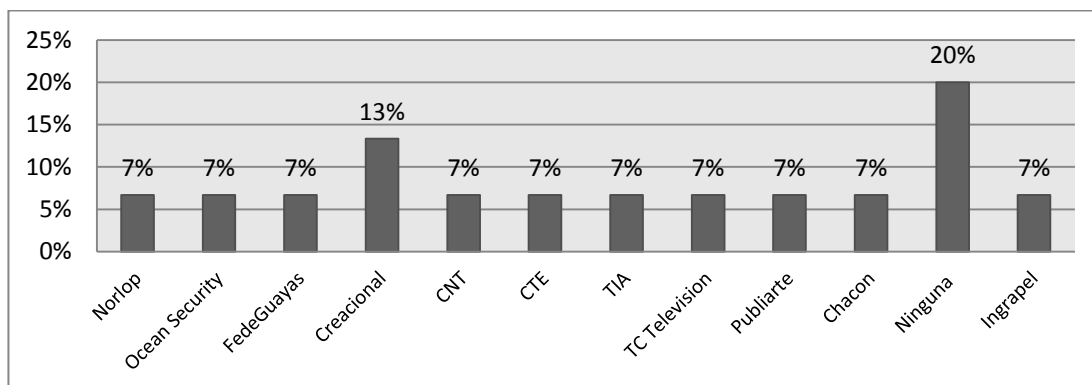


Gráfico No. 23 Ranking de empresas que requieren Ingenieros en Producción y Dirección en Artes Multimedia según los alumnos graduados

3.2.7.7. ¿En qué área laboral referente a la carrera se ha desempeñado?

De acuerdo a la tabla No. 26, el 32% de la población ha desempeñado labores en el área de Marketing y Publicidad, seguido por el 26% en el Área de diseño gráfico, mientras que el 21% ha desempeñado labores en el área de programación, las áreas de sistemas informáticos y Desarrollo de Aplicaciones web-móviles así como las de lay-out y diseño de interiores representan el 22% en esta encuesta.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Área de Diseño Gráfico.	5	26%
Área de programación.	4	21%
Área de Sistemas Informáticos y Desarrollo de Aplicaciones web-móviles.	2	11%
Área de Marketing y Publicidad.	6	32%
Área de Lay-Out y diseño de Interiores.	2	11%
TOTAL	19	100%

Tabla No. 26 ¿En qué área laboral referente a la carrera se ha desempeñado?

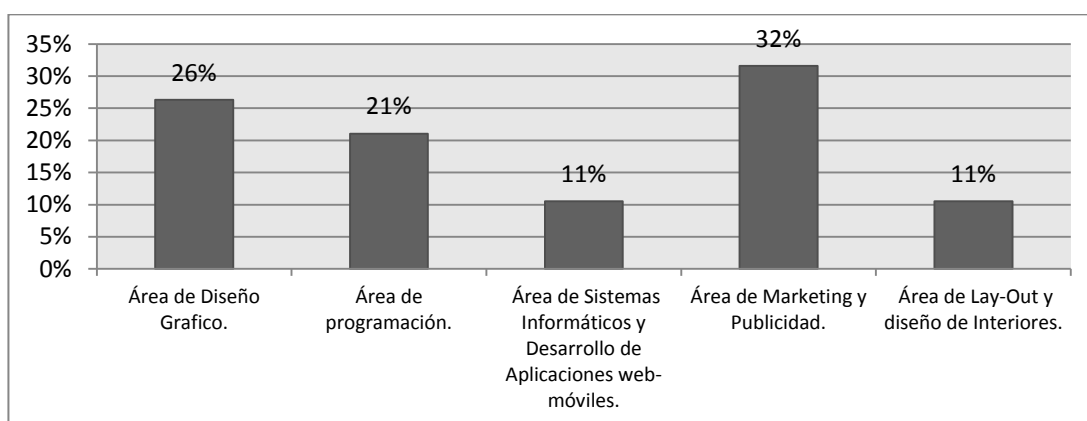


Gráfico No. 24 Experiencia laboral de los graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.7.8. ¿Frecuentemente encuentra anuncios donde se solicita personal con el perfil de un Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

Según la información en la tabla No. 27, el 54% de la población no encuentra anuncios laborales referentes a la carrera, mientras que apenas el 46% si encuentra anuncios donde requieren personal con el perfil de un graduado de esta carrera.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
si	7	46%
no	8	54%
TOTAL	15	100%

Tabla No. 27 ¿Frecuentemente encuentra anuncios donde se solicita personal con el perfil de un Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia?

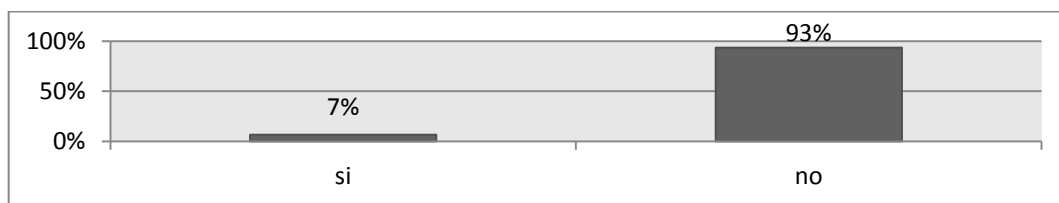


Gráfico No. 25 Frecuencia de requerimiento de personal con perfiles afines a un Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia

3.2.7.9. ¿Según su experiencia en las empresas que ha laborado, la actividad multimedia es considerada y le dan el valor artístico necesario? De su calificación del 1 al 5 siendo (1=muy malo) y (5=excelente) y de una breve opinión de su calificación

De acuerdo a la tabla No. 28, el 53% de la población opina que el valor artístico que le dan a la carrera es malo, referente a esto algunos indican que se debe a que los altos cargos que normalmente contratan personal creen que una de las funciones principales de un profesional de esta rama es copiar imágenes y pegarlas sin el objetivo comercial que verdaderamente tiene. El 20% de los encuestados opina que el valor que se le da a la carrera es malo, mientras que el 27% opina que es regular.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
1 muy malo	3	20%
2 malo	8	53%
3 regular	4	27%
4 bueno	0	0%
5 excelente	0	0%
TOTAL	15	100%

Tabla No. 28 ¿Según su experiencia en las empresas que ha laborado la actividad multimedia es considerada y le dan el valor artístico necesario?

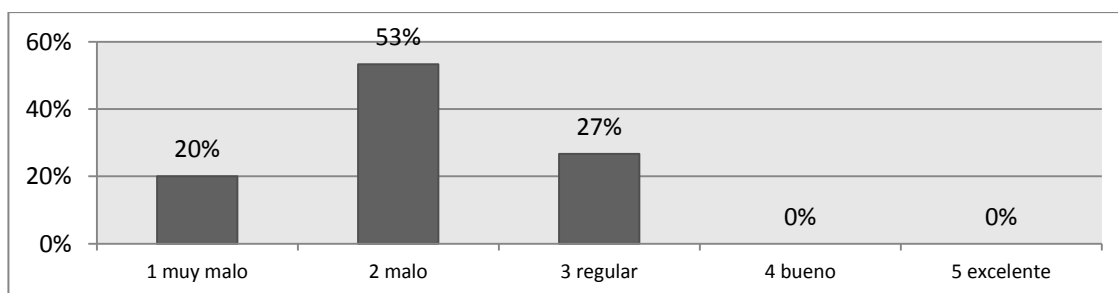


Gráfico No. 26 Valor que las empresas le dan a la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia según los alumnos graduados

3.2.8. Resultados generales referentes a la encuesta dirigida a los graduados de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia de la universidad católica de Santiago de Guayaquil.

De acuerdo con los resultados de las encuestas realizadas gran parte de los graduados de la carrera no realizan labores profesionales de o actividades propias de un Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia y según indica las plazas de trabajo son mínimas ya que otros profesionales con menciones similares tales como diseñadores gráficos e interiores logran cubrir perfiles similares desplazando así la posibilidad de obtener un empleo.

La baja remuneración salarial también es un factor importante pues mientras otros profesionales no especializados en la rama pueden adaptarse en un ambiente laboral y ejercer la profesional a menor costo, esto para las empresas resulta una ventaja bastante amplia sin embargo es dañino para el mercado de profesional sobre todo para los que se encuentran graduados así como los que esta próximos a salir de la universidad.

Por tanto el valor que las empresas le dan al trabajo de un ingeniero en producción y dirección en artes multimedia es bajo.

3.2.9. Clasificación de los factores que afectan al proceso de vinculación profesional de los graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

FACTORES INTERNOS	FACTORES EXTERNOS
Los horarios no compatibles con estudiantes que trabajan. Los conocimientos adquiridos en la universidad no van acorde con la práctica laboral del graduado de la carrera.	La falta de plazas laborales. El valor de la carrera en el medio profesional. La compensación salarial.

4. CONCLUSIONES

Luego de realizar los respectivos análisis tanto del punto de vista interno así como externo se consideran los siguientes puntos como lo más relevante de la presente investigación, se confirma que todas las conclusiones detalladas a continuación tienen bases propias obtenidas a lo largo del proceso investigativo.

4.1. Factores internos y externos que inciden en el proceso de ingreso, formación y vinculación que afectan directamente en el proceso de vinculación profesional.

Se detallan los factores encontrados a lo largo de nuestra investigación y que afectan directamente al proceso de ingreso, formación y vinculación profesional.

Internos: La falta de interés en la carrera, infraestructura, el pensum académico, los elementos propios y necesarios para el aprendizaje que provee la universidad, los horarios no compatibles con estudiantes que trabajan, la falta de comunicación entre ambas partes, la propuesta educativa, la ventaja de la carrera considerada como práctica y creativa.

Externos: La falta de plazas laborales, la de actualización de las tendencias tecnológicas, las expectativas de los estudiantes, otras carreras con perfiles profesionales similares, la calificación de la universidad, el valor de la carrera en el medio profesional.

4.2. Nivel de Aceptación

La Universidad Católica de Santiago de Guayaquil cuenta con un alto nivel de aceptación por parte de los posibles futuros estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia ya que las encuestas revelaron que los mismos tienen altas expectativas de la carrera, no así los estudiantes actuales de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia, en el análisis de los resultados se puede sustentar que los estudiantes que actualmente cursan la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia en la Universidad Católica de

Santiago de Guayaquil demuestran su descontento referente a ciertas falencias que la carrera presenta y lo mucho o poco que estas pueden afectar a su vida laboral.

4.3. Insatisfacción en los alumnos que actualmente cursan la carrera.

Por otro lado las encuestas revelan claramente que mientras haya insatisfacción en los alumnos que actualmente cursan la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia no es posible educar a la sociedad sobre la diferencia entre un Diseñador Gráfico y un Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia ya que todo cambio proviene desde el interior, se concluye en que para mejorar la percepción de la carrera se debe trabajar primero en el estado de ánimo y la satisfacción de los estudiantes.

4.4. Afectación Laboral

En un nivel más alto de investigación se identifica que los estudiantes graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia indicaron que una de las razones principales por las cuales la afectación laboral incide muchísimo a la hora de considerar a la carrera dentro de las opciones que un bachiller debe tener para su selección puesto a que tanto en el interior de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil como en el exterior los factores tienen tendencia a desfavorecer a los graduados de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia y no permitir que se integren con facilidad al campo laboral.

Dentro de los factores internos se encuentran la actualización de software en los equipos que forman parte de las herramientas que los alumnos de la universidad emplean para sus conocimientos lo cual no le permite al graduado desarrollarse en el ámbito laboral mientras que en los factores externos se encuentran la remuneración salarial por debajo del promedio y la falta de educación del medio laboral en donde otras carreras universitarias cubren el cargo de un Ingeniero en Multimedia.

Una de las causas más evidentes es la falta de motivación y la educación del campo laboral pues en algunos casos el trabajo de los Ingenieros en Producción y Dirección en Artes Multimedia no son considerados como

profesionales necesarios para el desarrollo de actividades de creatividad pues muchas de estas están cubiertas por profesionales de otras carreras como diseñadores gráficos, diseñadores de interiores.

No es sencillo para el profesional en el área Multimedia defender su carrera ya que mientras hoy en día todo profesional en artes complementa sus estudios con algo que le ayude a desarrollar muchas más cualidades e incluso si estas no son propias de su carrera.

5. Recomendaciones

Luego de la investigación y análisis Foda, Las 5 fuerzas de Porter, Matriz Foda y encuestas realizadas se plantean las siguientes recomendaciones para los dirigentes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

5.1. Utilizar medios de comunicación audiovisual.

Utilizar las ferias de universitarias como una ventana más amplia para dar a conocer el perfil de la carrera y lo ventajoso que tiene ser un profesional en la rama de la multimedia, se sugiere utilizar medios de comunicación audiovisuales como por ejemplo una proyección de un stock motion en donde se plasmen las habilidades que se desarrollan dentro de la carrera en la feria, así como la proyección continua de vídeo juegos desarrollados por los alumnos de la universidad.

También se recomienda como incentivo crear un concurso para que de este salga el mejor stop motion y vídeo juego que pueden ser utilizados en esta campaña comunicacional dirigida a los futuros bachilleres participantes de las ferias.

5.2. Crear alianzas estratégicas y plan comunicacional interno.

Realizar alianzas estratégicas que permitan que los estudiantes de la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia realicen pasantías laborales así como que obtengan su primera oportunidad laboral siempre y cuando estos cumplan con un perfil, se recomienda un buen promedio para así ser mucho más eficientes con este recurso.

Implementar una campaña de comunicación interna, es decir a través de un plan comunicar a los estudiantes actuales las ventajas de la universidad ya que las fortalezas son amplias, de esta manera se llegara con mayor repercusión a los bachilleres que estén interesados en la carrera Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia es más fácil generar una mejor percepción de la situación trabajando desde adentro hacia afuera.

5.3. Actualizaciones sobre tendencias informáticas.

Invertir en mejoras para la comunidad estudiantil que forma parte de esta carrera como, equipos un poco más avanzados que permitan trabajar con mayor rapidez así como estar actualizados sobre las tendencias informáticas en del mercado, esto no solo ayudara a los estudiantes actuales sino que también mejorara sus oportunidades laborales pues según las encuestas aunque la falta de preparación tiene un bajo nivel de incidencia en el área laboral de este campo no es menos importante.

5.4. Evaluación y Capacitación continua

Realizar evaluaciones anuales que permitan conocer las necesidades de la comunidad estudiantil ya que los tiempos cambian y las tendencias no son siempre iguales, posiblemente lo que hoy posee la carrera es producto de un buen análisis de años anteriores.

Hoy lo recomendable es actualizar los programas informáticos así como la obtención de licencias en caso de no tenerlas incorporadas en algunos equipos de diseño mientras que por el lado de infraestructura mejorar las instalaciones eléctricas que los laboratorios poseen.

Brindar capacitaciones continuas para los alumnos graduados de la carrera pues debido a la segmentación de mercado la carrera se encuentra en constante actualización.

5.5. Mayor flexibilidad en los horarios.

Durante las encuestas se puede constatar que uno de los factores que influye en menor manera pero no deja de ser importante para el proceso de vinculación laboral de los estudiantes son los horarios debido a que en algunos ciclos conseguir un trabajo es difícil puesto a que más de uno luego de conseguir la propuesta laboral se dan cuenta de que los horarios estudiantiles se cruzan con sus actividades laborales.

Por lo tanto se considera que debe estar mejor alineado a nuestra realidad ya que hoy en día el promedio de graduados aún no cuenta con su primera experiencia laboral excepto por las pasantías.

6. Bibliografía

- 1) Bachmann, I. (2012). Avances en una transición incompleta. Interactividad y multimedia en periodicos latinoamericanos, 41-52.
- 2) Briones, J., & Carpio, C. (2014, 06 02). Linea de Tiempo referente a la historia de la multimedia. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad Catolica Santiago de Guayaquil.
- 3) Bush, V. (2013, 03 18). Una historia de la invencion, el ingenio y visión . (D. S. Barajas, Interviewer)
- 4) Cantoni Rabolini, N. M. (2009). Técnicas de muestreo y determinación del tamaño de la muestra en investigación cuantitativa. Revista Argentina de Humanidades y Ciencias Sociales, 2.
- 5) Censos, I. N. (2010, 11 28). INEC. Retrieved 07 30, 2014, from INEC: http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/POBREZA/2014/Junio_2014/201406_EnemduPresentacion_Pobrezza.pdf
- 6) Gonzales, A. K., & Ortega, B. (2003). Factores que influyen en la falta de pertenecía de los estudiantes y profesores. Maracaibo: Universidad de Zulia.
- 7) Guayaquil, M. M. (2014, 06 10). Retrieved 06 30, 2014, from <http://www.guayaquil.gov.ec/>
- 8) Kotler, P. y. (2008). Fundamentos de marketing, Octava Edición. Mexico: Pearson Educación.
- 9) Lewis, J. (1969). Método Científico. In J. Lewis, Ciencia, fe y Escepticismo (pp. 34-35). Mexico: Editorial Grijalbo.
- 10) Lozano Zanelly, G. (2010, 04 03). SlideShare. Retrieved 07 10, 2014, from SlideShare: <http://es.slideshare.net/Prymer/poblacin-y-muestra-3631173>
- 11) Porter, M. (1982). Las 5 Fuerzas. Mexico: Compañía Editorial S.A. de C.V.
- 12) Real Academia Española. (2009). Diccionario de Lengua Española. Madrid: Editorial Anagrama.

- 13) Ruiz, R. (2007, 03 28). El Método Científico y sus Etapas. Mexico, Mexico. Retrieved 06 30, 2014, from <http://www.aulafacil.com/cursosenviados/Método-Científico.pdf>
- 14) S.L, Soluciones Netquest de investigacion. (2014). NetQuest. Retrieved 07 30, 2014, from NetQuest: <http://www.netquest.com/es/panel/index.html>

7. Glosario

A

Agencias Interactivas: Una agencia interactiva es un organismo empresarial que actúa como planificador online del conjunto de procesos y acciones que se llevan a cabo, con el fin de mejorar la posición de una empresa en el mercado.

Animación: Es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados. Se considera normalmente una ilusión óptica.

App: Es una aplicación informática creada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles.

D

Domótica: integración de la tecnología en el diseño inteligente de un recinto cerrado.

F

Foda: Herramienta del marketing que se utiliza para analizar los factores internos y externos de una empresa, institución o investigación.

I

Interfaz: Zona de comunicación o acción de un sistema sobre otro.

Inteligencia Artificial: Software creado para realizar determinadas operaciones que se consideran propias de la inteligencia humana, como el auto aprendizaje.

M

Mercadotecnia Digital: Marketing que hace relación al uso de sistemas digitales, tanto en Internet como fuera de Internet.

L

LAY-OUT: Cuadrícula imaginaria que divide en espacios o campos la página que se diseña para facilitar la distribución de elementos como textos ó gráficos en la misma.

P

Pyme: pequeño y medianas empresas.

Programación: es el proceso de diseñar, codificar, depurar y mantener el código fuente de programas

R

Realidad Aumentada: combina 2 elementos los del mundo real y los del virtual en una misma experiencia, usando una cámara o sensores de un dispositivo móvil.

V

Vídeo conferencias e imágenes holográficas. Un sistema de visualización holográfico a todo color se actualiza cada dos segundos, lo suficientemente rápido para enviar imágenes 3-D en directo.

8. Anexos

8.1. Datos Estadísticos

Estudiantes que acceden al nivel superior en Ecuador



Gráfico No. 27: Información estadística sobre la tasa de matriculación a nivel nacional Fuente: INEC- 2010



Gráfico No. 28: Información estadística sobre la tasa de matriculación Fuente: INEC- 2010

8.2. Galería investigativa

Encuestas realizadas a los alumnos del colegio replica Aguirre Abad



Encuestas realizadas a los alumnos del Unidad Educativa Sagrados Corazones



Encuestas realizadas a los alumnos del Unidad Educativa San José La Sallé.

