



Premio a la excelencia SMO 2008

El mayor de los retos que todo estudiante tiende a enfrentar al salir de la universidad es encontrar un empleo permanente, que le permita no sólo demostrar que tiene el conocimiento necesario para explotarlo, sino también un salario digno para vivir.

Pocos son los que tienen un conocimiento y a su vez un buen cargo y gozan de excelentes salarios. Un ejemplo de estabilidad es Víctor Nieto, quien ha logrado colocarse en el campo laboral del diseño; lo entrevisté para conocer su experiencia.

VN- A nivel competitivo no, ya que pocos tienen un conocimiento perfectamente desarrollado y están dispuestos a compartirlo con el mundo. Otros llegan a pedir trabajo y no tienen la habilidad y los conocimientos que exige el campo laboral y muchas veces antes de asimilar lo que necesitan ya los corrieron o simplemente no lo llaman jamás.

Aquí en la universidad todos somos amigos, pero cuando salimos somos competencia y es por eso que hay que estar bien preparados.

DESIGNERES

HACIA EL FUTURO. ENTREVISTA VÍCTOR NIETO

José Fernando Castrejón Lezama Diseño de la Comunicación Gráfica

JF- ¿Cuál fue tu proyecto terminal y cómo te sirvió al llegar al mundo laboral?

VN- En la UAM no estamos acostumbrados a estresarnos por el proyecto terminal. Al menos en mi generación no hubo exigencia lo suficientemente estricta. En realidad era en la medida en la que cada quien se exigiera a sí mismo que se desarrollaba el proyecto.

En mi generación hubo gente que se graduó haciendo un cartel como proyecto terminal. Por mi parte, con otro compañero desarrollamos un mural de 12m x 9m: fueron tres largos meses de trabajar en la calle, para terminarlo. En la universidad no te forman una visión de qué es el campo laboral y el ritmo que debes manejar para ser útil.

JF- ¿Crees que los estudiantes estén preparados para enfrentarse al campo laboral?

JF- ¿Dónde comenzaste a trabajar cuando egresaste de la UAM?

VN- Mi primer trabajo fue donde había realizado mi servicio social, en la 9ª Bienal Internacional del Cartel en México. Al concluir el proyecto me quedé sin empleo, sin embargo había adquirido un panorama distinto de lo que era el diseño, y de lo que estaba haciendo en realidad: me enfocaba a realizar labores de logística e innovar los procesos que llegaban a manejar, el único problema que tenían era la organización. A partir de ahí, como diseñador más que ser una persona que se dedica a crear dibujitos debes estructurar una buena lógica para ayudar a resolver los conflictos que se estén dando en ese momento.

Gracias a los trabajos realizados en la escuela y en el servicio social conseguí un empleo en la Editorial NotMusa.

Cuando entré a ésta trabajé específicamente para el periódico El Centro, que ahora está extinto. Fue ahí donde en verdad aprendí lo que es ser un diseñador además de en la universidad.

Cuando presenté los trabajos en la entrevista, me preguntaron que cuánto tiempo me tardaría en desarrollarles un diseño. Yo les dije: alrededor de dos o tres semanas, y ellos me respondieron, ¡No!, en horas, a lo mejor entre 18 y 16 horas.

Me dijeron, qué bueno porque vas a aprenderlo en cuatro horas. A partir de ahí, no fue un mito ni una mentira, el ritmo de trabajo y la exigencia de los tiempos hizo que me acostumbrara a trabajar bajo presión.

En muy poco tiempo, cuatro o cinco meses, comencé a dominar las herramientas del diseño, la fuerte presión y sacar los trabajos a tiempo.

Cuando estaba trabajando, me enfermé de varicela y mientras estuve en aislamiento decidí informarme sobre los programas de maestrías que iban a comenzar. Aún con la varicela que tenía decidí probar mi suerte para entrar a la Academia de San Carlos de la ENAP, y estudiar la maestría en Artes Visuales.

Quería conocer más y estar mejor preparado. Sería mentira si no te dijera que también empecé a estudiar la maestría para mejorar mi situación económica. Lo decidí porque en la UAM-Xochimilco no puedes ser docente de planta si no tienes el grado académico de maestro; siempre me fascinó el dibujo y siempre me gustó ser autocrítico.

Víctor Nieto Romo es egresado del taller de ilustración de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-Xochimilco. Su trabajo ha sido reconocido en distintas casas edi-



Detalle del cartel finalista de la Bienal de Bolívar

toriales como Ediciones SM, Editorial NotMusa, Fondo de Cultura Económica y la Editorial Santillana.

También ha trabajado de manera independiente para publicaciones como CinePremiere, quo, Gennoma Lab y la marca de ropa Monster. Ganó el Award of Excellence de la The Society for News Design en el año 2008 y ha quedado como finalista en tres concursos internacionales de diseño:

Primer Festival Internacional de Cine Independiente Latino (EUA, 2004), II Bienal Iberoamericana del Cartel (Bolivia, 2005).

Bienal Internacional de Cartel en México (2006).

Víctor Nieto impartirá un taller que "tiene como objetivo, conocer la transición entre el mundo académico y el campo laboral. Se manejarán las herramientas básicas del diseño gráfico de una manera más profesional para obtener resultados de excelente calidad".

Para mayor información, pueden escribir a victornietoromo@gmail.com o pregunten directamente en la Coordinación de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica.