

Cómo preparan las universidades a los estudiantes de animación digital en Chile para desempeñarse en el rol de producción en productoras de animación

Por: Verónica Sebastian

Profesora guía: Paula Maldonado

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

Resumen

En este ensayo se analiza de qué manera se enseña el rol de producción a los estudiantes de animación digital en Chile y si estos egresan preparados para desempeñarse como productores, entendiendo todos los aspectos involucrados en este cargo, es decir, tanto las habilidades duras como las blandas. Para ello se analizan las mallas curriculares de todas las universidades e institutos que imparten animación digital y se realizan entrevistas y encuestas a productores y profesionales del área de la animación. Se descubrió que los productores y profesionales consideran fundamental el desarrollo de las habilidades blandas, pero, si bien dentro de las universidades la mitad tienen ramos específicos de producción, sólo tres tienen ramos de producción y habilidades blandas.

Abstract

This essay analyzes how the production role is taught to digital animation students in Chile and if they graduate prepared to perform as producers, understanding all the aspects involved in this position, that is, both hard and soft skills. To do this, the curricula of all the universities and institutes that teach digital animation are analyzed, and interviews and surveys are carried out with producers and professionals in the animation area. To do this, the curricula of all the universities and institutes that teach digital animation are analyzed and interviews and surveys are carried out with producers and professionals in the animation area. It was discovered that producers and professionals consider the development of soft skills essential, but, although within the universities half have specific production classes, only three have production and soft skills classes.

Palabras Clave: animación digital, producción, habilidades blandas, educación superior.

Key Words: digital animation, production, soft skills, higher education.

Introducción

A lo largo de los años invertidos en estudiar la carrera de Animación Digital, se abordan muchas áreas, dentro de ellas las más comunes son animación 2D y 3D, modelado, guion, arte, entre otras, dependiendo de la universidad y el ámbito que usualmente aparece hacia los últimos años en la malla curricular, si es que aparece, es producción. Ahora bien, el productor, al no contar con una delimitación clara de su función dentro de la producción y que además se pueda identificar fácilmente en el producto final (una película o serie animada), a diferencia de otros roles como el guionista, artistas o animadores, pasa desapercibido para muchos de los espectadores. La situación antes descrita no implica que la labor del productor carezca de importancia; todo lo contrario, es por eso que este ensayo trata sobre cómo es abordada esta materia en los años de formación en la universidad.

El rol de producción en un proyecto audiovisual resulta crucial dentro de un estudio o productora, dado que la persona que ocupa este cargo es responsable de la toma de decisiones claves a lo largo de las tres principales etapas por las cuales pasa un proyecto (pre-producción, producción y post-producción). El alcance de **las tareas del productor** dependen de su área de expertise, el lugar donde trabaje y el proyecto en sí, pero a modo general, para desarrollarse como un profesional en el área de producción, se necesita un buen manejo tanto de las habilidades blandas como de las duras. **Las habilidades blandas** tienen que ver con una comunicación efectiva, manejo de las emociones, optimismo, empatía; básicamente tienen relación con la inteligencia emocional y tacto social, en esta profesión **“Las habilidades de comunicación** claras y sólidas son fundamentales. Desde el principio, **el productor** debe comunicar los objetivos creativos generales y el cronograma del proyecto a todos los involucrados. Esto ayuda a garantizar que el equipo esté trabajando hacia un objetivo creativo común y comprenda cómo llegarán allí” (Winder y Dowlatabadi, 2020). Por otro lado, **las habilidades duras** son aquellas que se relacionan con conocimientos técnicos; en el caso de producción es preciso saber utilizar diversos programas, saber generar planillas para llevar el seguimiento y control del proyecto y de esta forma asegurar que se cumplan los plazos, los presupuestos, entre otros aspectos. También resulta imprescindible asumir un alto nivel de responsabilidad y puntualidad, ya que la organización del equipo de trabajo se inicia desde la producción y dirección del proyecto: “la producción asumirá todas las cuestiones vinculadas con la planificación del día a día, actualizando los planes, solucionando los imprevistos inherentes a un proceso en el que intervienen innumerables factores e imponderables, gestionando los equipos y empresas vinculadas” (Martínez y Fernández, 2013). Saber lidiar, entonces, de igual manera con problemas de tipo técnicos y comunicacionales dentro del equipo de trabajo, partiendo desde la dirección y producción, se convierte en la base para sacar adelante exitosamente un proyecto.

Dada la importancia de este rol surge la necesidad de identificar **qué tan bien preparan las instituciones de educación superior chilenas a los estudiantes de Animación Digital** para desempeñarse en el rol de productor general en productoras de animación. Será necesario, entonces, examinar esa formación en aspectos como conocimientos técnicos, al igual que habilidades blandas necesarias para trabajar en equipo, cobrando estas últimas especial importancia en el contexto de la educación superior, ya que **“las habilidades no**

cognitivas, consideradas factores críticos de éxito, son mejor valoradas por los empleadores que las habilidades técnicas o cognitivas, que tienden a enfatizarse más en los programas académicos” (Vera, F., 2016, p. 57). Además resulta importante que estos conocimientos se **enseñen a todos los estudiantes**, ya que al desempeñarse en Animación Digital, usualmente se trabaja en equipo y a pesar de que el productor tenga la tarea de organizar, los animadores, modeladores, artistas, directores y productores **“juntos establecen los objetivos y tienen influencia mutua para lograr el cambio y mejorar la organización en forma continua.”** (Lussier y Achua, 2000). En consecuencia, se plantea como hipótesis que actualmente en Chile los estudiantes de animación digital, si bien es probable que reciban educación respecto a las materias más duras del rol de producción, no reciben educación formal, como parte de la malla curricular de las universidades, respecto a habilidades blandas que son necesarias para desempeñarse no solo como productor, sino como también en cualquier otra área de la animación digital.

En este ensayo, en consecuencia, se describirá qué conocimientos, habilidades y aptitudes básicas se requieren para asumir el rol de productor general en un proyecto de animación, se contrastarán los contenidos de las mallas curriculares de las escuelas de animación con dichos conocimientos básicos y se identificarán los requerimientos de estudios o productoras de animación en Chile para el cargo de productor general. De esta manera, se pretende **comparar la enseñanza en las escuelas de animación en el área de producción, con los requerimientos en el ámbito profesional de esta industria en Chile**. Con el fin de comprender mejor el tema, se plantean las siguientes **preguntas**: ¿Qué conocimientos y habilidades se requieren para ser productor?, ¿qué contenidos del área de producción se imparten en las escuelas de animación en Chile?, ¿en las productoras de animación, los cargos de producción son ocupados por personas que estudiaron animación?, ¿trae beneficios que un productor en proyectos de animación haya estudiado o conozca el área de la animación, versus un productor que venga del área del cine, diseño, u otras?, ¿qué requerimientos exigen las productoras de animación digital a personas que deseen desempeñarse en el rol de productor general?

Para responder a estas preguntas, se analizarán las mallas curriculares de las 7 universidades y 4 institutos que imparten la carrera de Animación Digital en Chile. Se consultará en productoras de animación con más de 7 años de antigüedad y que tengan diferenciado el rol de producción del de dirección. La finalidad de lo anterior consiste en obtener información desde la perspectiva profesional acerca de si los cargos de producción son ocupados por egresados de la carrera o de otras carreras; si es que trae beneficios que el productor haya estudiado o conozca el área de animación y qué requerimientos exigen a las personas que deseen desempeñarse en este rol. Por último, se realizará una encuesta a personas que trabajen en cualquier área de la animación digital para obtener una visión general respecto a la percepción del valor de las habilidades blandas. De esta forma, una vez obtenida toda la información, será posible establecer si los estudiantes de Animación Digital en Chile egresan, o no, preparados integralmente para desempeñarse como productores en productoras de animación

Desarrollo

Dentro de una productora, estudio o proyecto, aunque los tipos o la cantidad de personas con el rol de productor pueden variar dependiendo de las necesidades y características particulares de cada proyecto, generalmente se diferencian **cuatro tipos**: el productor ejecutivo, quien supervisa y asesora todo el proyecto, por lo que tiene una visión más integral de este, se encarga del financiamiento, específicamente, de la recaudación y administración del presupuesto, además de ocuparse de los temas legales y de marketing, suele trabajar en más de un proyecto a la vez. También está presente el productor general, quien, en cambio, trabaja en un proyecto a la vez, colabora junto con el director o directores en cada etapa y proceso, incluyendo el desarrollo creativo, es quien está a cargo de generar el presupuesto, dividir las tareas entre todos los miembros del equipo y distribuir las en el tiempo disponible, teniendo en cuenta cuánto tomará cada una, las habilidades y experiencia de cada persona y además deberá sortear todos los imprevistos que puedan surgir en el proceso. Por otro lado, está el productor en línea, quién es el vínculo más directo entre el productor general y cada uno de los trabajadores, asegurándose de que cumplan con los tiempos y deberes asignados, usualmente se encarga de temas más técnicos que creativos. Por último está el asistente de producción, este es casi siempre un productor con menor experiencia, que se dedica a ayudar al productor general o en línea en las tareas en las que requieran de su apoyo.

Si bien este ensayo no se enfocará en un tipo de productor en específico, se hace necesario explicar las tareas y deberes que los diferencian, ya que cada uno debe tener un desarrollo en mayor o menor medida de las habilidades, conocimientos y aptitudes que se describirán a continuación y cuya enseñanza y aplicación, en el ámbito laboral, serán analizadas en las entrevistas que se realizarán a académicos de las universidades y representantes de las productoras seleccionadas.

Para ser productor, de cualquiera de los tipos mencionados anteriormente, se requiere tener una serie de **competencias**, como por ejemplo, tener una buena memoria, ya que se deben manejar muchos temas al mismo tiempo, estar constantemente organizando y poniéndose de acuerdo con directores, con otros productores y con el equipo en general. Los directores y productores deben ser los que mejor conozcan el proyecto, cada proceso y detalle de este, es por eso que retener información y ser capaz de responder dudas rápidamente es sumamente importante. Se debe tener una muy buena comunicación escrita, especialmente hoy en día, que todo pasa a través de un computador, todo lo que el productor tenga que comunicar por escrito a su equipo debe ser claro y no dejar lugar a dudas que puedan producir errores o malos entendidos. El productor debe ser capaz de organizar eficientemente a su equipo y comprometerse con el proyecto que se esté desarrollando, ser creativo, decidido y certero a la hora de solucionar problemas y asumir la responsabilidad que conlleva ocupar este cargo.

Las **habilidades duras** son también fundamentales, hacen referencia a todos los conocimientos técnicos requeridos para organizar el proyecto, su presupuesto, las personas que trabajan en él y todos los demás detalles que deberán ser vigilados de cerca constantemente por el productor. Dentro de las tareas principalmente técnicas del productor, podemos encontrar las siguientes:

Carta gantt: Es una herramienta gráfica utilizada para determinar cuánto tiempo tomará realizar cada uno de los procesos, actividades, tareas y subtareas por hacer en un proyecto. Aquí también se destacan los deadlines y fechas importantes.

Planillas de seguimiento: hay diferentes tipos de planillas que los productores usualmente utilizan para tener una visión más global del estado del proyecto, las más comunes son:

- Seguimiento de tareas: en esta planilla va la información de las tareas que cada persona tiene asignadas, su estado, feedback o comentarios, deadline y fecha de entrega. Así es posible detectar a tiempo cuando alguien se está atrasando o está presentando algún tipo de problema con su encargo. El productor debe conocer al equipo, las aptitudes, habilidades y experiencia de cada integrante para poder entregarle a cada persona tareas acorde a lo que sean capaces de afrontar y de esta forma asegurarse que la calidad del proyecto no se vea afectada y de minimizar los retrasos en las entregas.
- Seguimiento de estado: esta planilla se utiliza para mostrar con detalle el estado de cada escena y plano, aquí se puede ver que plano ya tiene asignada a una persona para que lo trabaje, que estado del plano ya fue aprobado, rechazado, o tiene comentarios para ser corregido, o si está listo para ser asignado a otra persona
- Guión técnico: esta se usa para anotar los requerimientos y elementos de cada plano, es de suma importancia para la producción y post producción, ya que se acude a esta planilla para ver qué personajes se animarán en cada plano, que props aparecen, cuál es el background, que movimiento de cámara tiene el plano (si es que tiene), cual es el foley y la música, entre muchas otras cosas que se deben anotar dependiendo de los requerimientos de cada plano y cada proyecto.

Presupuesto: El productor debe crear un presupuesto acorde a las necesidades de cada proyecto, para crear este presupuesto es necesario calcular todos los gastos que se harán en las distintas etapas para saber qué porción del presupuesto se destinará a cada una. Es un aproximado, ya que esto se hace al comenzar el proyecto para tener una base de cuanto va a costar financiarlo, pero de todos modos es importante que el productor sea capaz de generar un presupuesto lo más ajustado a la realidad posible, para ello también es necesario estar familiarizado con los valores del mercado actual.

Manejo de finanzas y recursos: durante la producción, el productor tiene el deber de organizar y destinar todos los recursos para sacar el máximo provecho de estos, además, es muy probable que ocurran múltiples imprevistos de todo tipo y es ahí cuando el productor interfiere y debe tomar las decisiones más acertadas para no comprometer excesivamente el presupuesto inicial del proyecto.

Conocimiento de los tiempos: al comenzar un proyecto, el productor debe realizar una estimación de los tiempos necesarios para completar cada proceso, partiendo desde la pre producción hasta la post producción, de esta manera, se puede generar una carta gantt con deadlines que sean alcanzables. Cada proyecto es distinto y es por ello que hay muchos factores a tener en cuenta, como la cantidad de personas destinadas a trabajar en cada

etapa y que tanta experiencia tienen, si es que hay algún aspecto del proyecto que sea más complicado y por lo tanto tomará más tiempo de lo que normalmente se tardaría, si el presupuesto disponible es muy reducido o si hay suficiente para contratar más gente y así avanzar más rápido, y como siempre, los imprevistos, cuando ocurran, el productor deberá estimar rápidamente cuanto tardaran en solucionarse o ponerse al día.

Lenguaje y nomenclatura: para que el productor y el resto del equipo sean capaz de comunicarse efectivamente, es necesario que se pongan de acuerdo y manejen la misma terminología de las escenas, los planos, y la nomenclatura de cada proceso para poder llevar un orden en cada etapa, también es importante que todas las personas que trabajen en el proyecto dominen el mismo lenguaje audiovisual, para que no haya confusiones a la hora de entregar feedback o comentarios a cerca de un plano, el lenguaje audiovisual hace referencia a términos utilizados normalmente en producciones audiovisuales, tales como los tipos de encuadres, tipos de composiciones, los movimientos y ángulos de cámara, principios de animación, iluminación y color, entre otros.

Entre otras, estas son las tareas técnicas del productor, para realizar la mayoría de ellas también es necesario saber utilizar ciertos **softwares** y programas, los más comunes en Chile, son:

- Excel: utilizado para hacer todo tipo de planillas, como las de seguimiento, cartas gantt, etc.
- Trello: se puede usar para ordenar y asignar tareas, tener una visión general de algún proceso del proyecto, o del proyecto completo, entre otras cosas.
- Slack: se utiliza para comunicarse con el equipo, de esta manera no hay que conectarse a medios sociales que pueden generar distracción y un ambiente poco profesional.
- Google Drive: aquí se organizan carpetas con archivos del proyecto, a las que se puede acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet.
- Dropbox: se usa para almacenar archivos importantes, a los que también se puede acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet.
- Syncscketch: permite realizar revisiones en tiempo real, dejar anotaciones y dibujos encima de la animación en la que se esté trabajando, de esta manera entregar feedback es más fácil y rápido para los directores de animación.
- Zoom: utilizado para tener reuniones con el equipo de manera online.
- Shotgun: es una plataforma que se utiliza para ordenar los procesos en desarrollo, además se puede vincular con excel y permite organizar archivos.

Por otra parte, están las **habilidades blandas**, estas son complementarias a las habilidades duras y son rasgos de la personalidad que determinan las relaciones interpersonales. Desde el siglo XXI, estas habilidades han adquirido más relevancia, especialmente a la hora de conseguir trabajo, cada vez más los empleadores le están dando más importancia a las

habilidades blandas de los trabajadores, que a las duras, ya que trabajar en un equipo de personas que tengan estas habilidades más desarrolladas, conlleva una mejor comunicación, mayor disposición a colaborar con el equipo, adaptarse a los distintos escenarios, una actitud positiva, entre otras cosas, de hecho, un estudio de la Universidad de Harvard, concluyó que el 80% del éxito profesional se debe a las habilidades blandas, mientras que solo el 20% se debe a las habilidades duras.

Las habilidades blandas son variadas, pero algunas de las más importantes, especialmente para las personas que se dediquen a ser productores o a trabajar en el área de la animación digital son:

Liderazgo: esta capacidad se define como la influencia que ejerce una persona sobre el resto, pudiendo motivarlas, organizarlas e influir en ellas para que colaboren por un objetivo en común. Un buen líder sabrá cómo manejar su influencia sin abusar de los demás, toma decisiones acertadas para el equipo y logra inspirar a los demás.

Comunicación efectiva: una persona que se comunica de manera efectiva logra que su mensaje sea entendido por los demás de forma clara, no deja lugar a confusiones o malos entendidos. Para ello es necesario comunicarse de forma directa, sin ambigüedades ni incoherencias, también se debe ser preciso y objetivo, además es importante tener en cuenta a quien se le está hablando, ya que todas las personas son distintas, sus actitudes, forma de pensar y reacciones son diferentes, es por esto que es necesario adaptar el mensaje dependiendo de la persona a la que vaya destinado.

Flexibilidad: para trabajar en animación, es necesario tener una gran capacidad de flexibilidad para poder adaptarse a escenarios que cambian constantemente, los equipos de trabajo no serán siempre los mismos, las diferentes tecnologías implicadas en la animación se actualizan año a año, los proyectos son completamente distintos unos de otros, y especialmente en estos tiempos tan cambiantes, es crucial poder adaptarse a las circunstancias que se presenten.

Responsabilidad: una persona responsable es alguien capaz de asumir sus deberes de manera oportuna, cumple con los plazos y compromisos que tiene con su equipo y también asume las consecuencias de sus actos. Esta cualidad es de suma importancia en un productor, ya que si este no es responsable en su trabajo, no solo pone en riesgo su empleo, sino que toda la realización del proyecto.

Inteligencia emocional: para generar un grato ambiente laboral, especialmente al trabajar en equipo, es necesario que los integrantes de este puedan reconocer y controlar sus propias emociones, así como también reconocer y respetar las de los demás.

Empatía: tener empatía significa poder identificarse con los demás y ponerse en su lugar, en otras palabras, tener la capacidad de ver las cosas desde el punto de vista de los otros. Es importante poder generar un ambiente de confianza y transparencia en el trabajo, ya que los problemas personales o de cualquier otro tipo pueden ser muchas veces abrumadores y desde la producción, se debe entender cuando alguien está pasando por momentos difíciles y tratar la situación con la mayor empatía posible.

Resolución de problemas: ya sea desde el puesto de productor o desde cualquier otro, siempre es muy valioso que las personas intenten y sean capaces de solucionar los problemas que se presenten en el ámbito laboral, darse por vencido rápidamente o esperar a que otra persona solucione el imprevisto sin siquiera haberlo intentado, es una actitud poco deseable.

Hoy en día, aunque las habilidades blandas son innatas para muchos, es ampliamente aceptado el hecho de que las personas deben comenzar a ejercitar y mejorar en este aspecto cuando aún están estudiando, para así lograr un mejor desempeño en lo académico y luego en lo laboral. En Chile, aún tenemos un modelo educativo tradicional instaurado en la mayoría de los colegios, donde los alumnos aprenden memorizando y hay una falta de estímulos para desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad, la experimentación y las habilidades blandas, entre otras aptitudes. Los colegios, debido al sistema educacional actual, se ven obligados a enfocar sus esfuerzos hacia la obtención de resultados satisfactorios de sus estudiantes en la PSU, ya que esta es la forma de medir el éxito de la escuela a los ojos de la sociedad, pasando por alto el desarrollo de otras habilidades que son igualmente importantes y fundamentales para el crecimiento integral de los estudiantes. Muchos padres, profesores e incluso estudiantes son conscientes de este problema, pero por el momento, sin una modificación profunda en el plan de educación nacional, es difícil que se generen los cambios drásticos que se necesitan en este ámbito, según un estudio realizado por estudiantes de la Universidad de Concepción, los docentes son claros y enfáticos en manifestar que entienden la importancia del desarrollo de las habilidades blandas, por lo que se debe generar un cambio que emane desde el Ministerio y de forma progresiva en los establecimientos, para así entregarles a los estudiantes todas las herramientas necesarias para que puedan a futuro desenvolverse socialmente y de forma apropiada en los contextos laborales (Oyarzo, 2019, p. 111)

Debido a que en general la educación escolar queda al deber en esta materia, es fundamental para los estudiantes de animación digital que las universidades enseñen estas habilidades a todos sus alumnos, ya que en este rubro la mayoría del tiempo se trabaja en equipo, por lo que las personas deben poseer un buen desarrollo de estas habilidades para que así el trabajo con los pares sea más ameno y logren tener un buen desempeño laboral, especialmente las personas que deseen dedicarse a la producción, debido a que es uno de los cargos que requiere más contacto social. En Chile, ya son varias las universidades que han incluido dentro de su oferta académica cursos y diplomados relacionados a las habilidades blandas, como la Universidad Adolfo Ibáñez con su Diplomado en Habilidades Directivas, la Universidad de Chile ofrece un Diplomado de Extensión en Liderazgo y Gestión de Equipos, la Universidad de los Andes tiene un Diplomado en Liderazgo y Gestión de Personas, entre otras. Esto es un gran valor agregado para los alumnos, ya que:

Estudios realizados por investigadores en los Estados Unidos han determinado que las habilidades no cognitivas como responsabilidad, perseverancia (o determinación), llevarse bien con otros, autocontrol y motivación están altamente correlacionadas con los niveles educativos futuros (escolarización) así como con el éxito en la vida, incluyendo mayores ingresos y tasas de empleo, mejores resultados de salud y prevención de comportamientos delictivos (Ortega, 2016, p. 1).

A continuación se analizarán las mallas curriculares de las universidades chilenas donde se imparte la carrera de animación digital, con el fin de observar si estas incluyen ramos relacionados, exclusivamente o no, a la producción, si es que tienen ramos dedicados al desarrollo de las habilidades blandas en sus estudiantes y si tienen taller o ramos de creación de proyectos, donde usualmente se tiene la oportunidad de trabajar en equipo, lo cual se acerca más a la realidad laboral.

Esta es la lista de universidades que imparten animación digital en Chile, junto al detalle de su malla curricular respecto a los ramos de producción y habilidades blandas para esta carrera.

1. Universidad de las Américas

Nombre de la carrera: Animación Digital

Según la malla curricular, durante el octavo semestre, en el cuarto año, se pasa el ramo de producción ejecutiva.

Durante el primer semestre del primer año, se ve expresión y comunicación, lo cual corresponde a habilidades blandas.

Todos los años tienen ramo de taller.

2. Universidad San Sebastián

Nombre de la carrera: Animación Digital

En la malla curricular de esta universidad no se observan ramos dedicados exclusivamente a algún tipo de producción, ni tampoco ramos relacionados con habilidades blandas.

Todos los años tienen ramo de taller.

3. Universidad Mayor

Nombre de la carrera: Animación Digital

En segundo año, durante el quinto semestre, se pasa el ramo de producción general y producción de animación 1, luego en el sexto semestre se ve producción ejecutiva y producción de animación 2.

No se observan ramos dedicados a habilidades blandas.

Todos los años tienen ramo de taller.

4. Duoc UC

Nombre de la carrera: Animación Digital

No se ven ramos dedicados exclusivamente a producción, pero hay formulación de proyectos de animación en tercer año, durante el sexto semestre y producción y distribución en el cuarto año durante el séptimo semestre.

Aquí sí se enseñan habilidades blandas, ya que en el primer año está el ramo de habilidades básicas de comunicación durante el primer semestre y durante el segundo semestre se ve habilidades de comunicación efectiva.

5. Universidad Gabriela Mistral

Nombre de la carrera: Animación y Diseño Digital

Durante el segundo año, en el cuarto semestre, se pasa el ramo de producción y mercado.

En esta malla no se observan ramos dedicados a habilidades blandas.

Todos los años tienen ramo de taller.

6. Instituto Profesional Providencia

Nombre de la carrera: Técnico en Animación Digital

Según la malla curricular de este instituto no se imparten ramos relacionados exclusivamente a la producción, ni vinculados a las habilidades blandas.

No hay taller.

7. Instituto Profesional Arcos

Nombre de la carrera: Carrera Profesional de Animación 3D

Según la malla curricular de este instituto no se imparten ramos relacionados exclusivamente a la producción, ni vinculados a las habilidades blandas.

Todos los años tienen ramo de taller.

8. Instituto Profesional Santo Tomás

Nombre de la carrera: Animación Digital y Multimedia

Aquí no se ven ramos dedicados exclusivamente a producción, pero en el primer año, durante el segundo semestre, está el ramo de desarrollo de habilidades comunicativas, las cuales tienen relación con las habilidades blandas.

Tienen ramos de proyectos.

9. Universidad UNIACC

Nombre de la carrera: Comunicación Digital: Animación Digital

Durante el séptimo semestre, en el cuarto año, se pasa el ramo de producción ejecutiva.

Durante el segundo semestre del primer año, está el ramo de comunicación interpersonal y en el tercer semestre, durante el segundo año, hay comunicación social.

Desde el tercer año hay ramos de taller.

10. Universidad Católica de la Santísima Concepción

Nombre de la carrera: Diplomado en Modelado y Animación 3D

Este es un diplomado, Aquí no se imparten ramos relacionados exclusivamente a la producción, ni vinculados a las habilidades blandas.

11. Universidad del Pacífico

Nombre de la carrera: Técnico de nivel superior en Animación Digital y Diseño de Videojuegos.

No se encuentra información.

De la anterior recopilación de datos, se desprende que cuatro universidades no imparten ningún ramo relacionado a producción ni a habilidades blandas, dos enseñan solamente materias relacionadas a producción, pero nada relacionado a habilidades blandas, una tiene ramos de habilidades blandas pero no de producción, y tres universidades tienen materias relacionadas a ambos ámbitos, cabe mencionar que no se pudo obtener información sobre la malla curricular de una de las once universidades que imparten animación digital.

Con el fin de conseguir más información respecto al rol de producción, se entrevistó a personas con experiencia y que trabajan en el cargo de producción en diferentes estudios o productoras audiovisuales que trabajan con algún tipo de técnica de animación, ya sea 2D, 3D o Stop Motion, para así tener una visión más general e imparcial de algunos aspectos de este cargo en el mundo laboral, tales como qué requerimientos exigen a personas que deseen desempeñarse en él, si este cargo es ocupado por personas que estudiaron animación o no, si consideran importantes las habilidades blandas en un productor, entre otras cosas, y así poder contrastar esta información con los ramos de las mallas curriculares de las universidades, para posteriormente concluir si lo que se enseña sobre esta área es suficiente para un estudiante que desee desempeñarse en este cargo.

A continuación se realizará una síntesis de todas las respuestas y opiniones entregadas por cada pregunta que se realizó en las entrevistas.

- ¿En su productora, tienen algún cargo de productor ocupado por una persona que estudió animación?
En la mayoría de las productoras y estudios, no tenían productores que hayan estudiado animación digital como carrera universitaria, aunque todos ya estaban familiarizados con este rubro para poder comenzar a desempeñarse como productores en él, se comenta que hay muchos publicistas, diseñadores gráficos e incluso un ingeniero con el rol de producción ejecutiva, que se trata más de números y no requiere tanto conocimiento artístico. Si bien la mayoría de los productores tiene como base una carrera artística, fue necesario que se relacionarán con la animación digital en específico para ser productores en esta área.
- ¿Trae beneficios que un productor en proyectos de animación haya estudiado o conozca el área de la animación, versus un productor que venga del área del cine, diseño, u otras?
En este punto la respuesta unánime fue que sí trae beneficios. Comentan que es necesario estar completamente familiarizado con todos los procesos de la animación digital, ya que estos son diferentes a, por ejemplo, el cine u otras áreas y formatos audiovisuales, de esta forma se pueden generar presupuestos realistas de acuerdo al pipeline específico para animación y tomar las decisiones más acertadas ya que se conoce en detalle cada uno de los procesos de la animación, como el rigging, modelado, texturizado, simulación, animación como tal, etc. que no están presentes en otros proyectos audiovisuales. Además cabe mencionar que dentro de la

animación también hay técnicas que poseen tiempos y etapas completamente diferentes, como lo son el 2D, 3D o Stop Motion, la tarea de un productor se hará más difícil si siempre ha desarrollado proyectos 2D y sin ningún conocimiento previo quiere producir un proyecto con otra técnica sin conocer los procesos propios de ella, especialmente si se trata de un productor general o en línea. También se agrega que, si bien no solo trae beneficios, sino que es necesario conocer los procesos de la animación, también es primordial poseer los conocimientos más duros, principalmente para la producción ejecutiva e incluso la producción general, relacionados a números y trato con las personas, como por ejemplo manejar y generar el presupuesto, organizar al equipo, comunicarse con clientes, etc.

- ¿Qué requerimientos exige su productora a personas que deseen desempeñarse en el rol de productor general?
Se pide generalmente que sea una persona con experiencia, que ya tenga años trabajando en este rol en alguna otra productora o estudio y que tenga contactos con otras productoras, por supuesto que debe conocer los procesos de la animación y los tiempos que cada uno requiere, que pueda generar presupuestos y todo este tipo de conocimientos más duros. Todos mencionaron algún tipo de habilidad blanda, como el liderazgo, ser minucioso, responsable, etc. incluso, varios dejaron completamente de lado comentarios sobre conocimientos técnicos y sus respuestas fueron enfocadas solamente a distintos tipos de habilidades blandas, mencionando que estas eran las más importantes en un productor, ya que la persona con este cargo tiene que lidiar con un gran número de artistas, además de clientes y el equipo completo, por lo que la personalidad y como esta persona se desenvuelva y resuelva los problemas prudente y eficientemente cobran especial importancia, de hecho, un productor comentó que a la hora de tomar la decisión para contratar a alguien para este rol, más que lo que diga su curriculum, es sumamente relevante la personalidad que tenga y ver si es acorde al cargo.
- ¿Cómo consiguen a los productores?
Muchas productoras en Chile, al ser pequeñas o relativamente nuevas, no han necesitado incluir aún productores de tiempo completo a trabajar con ellos, ya que muchas veces los mismos fundadores de estas empresas, son productores o directores que cubren de cierta manera este rol, pero al necesitar contratar a un nuevo productor, comentan que usualmente es por referidos, o co produciendo con otras productoras o estudios donde se suman productores asociados, de todos modos tiene que ser una persona de confianza dentro de lo posible, se debe tener la certeza de que esta persona va a ser eficiente, responsable y no fallará en sus tareas.
- ¿Consideran las habilidades blandas como una cualidad importante en un productor?
En este punto todos afirmaron que es absolutamente importante y primordial en un productor tener un buen desarrollo de sus habilidades blandas, se menciona que el productor, al tener un cargo en el que está en constante contacto con las personas, debe saber manejarse con distintos tipos de caracteres y personalidades, motivar y liderar de buena manera al equipo, tener una actitud positiva y lograr llegar a un

equilibrio entre las opiniones de todos los integrantes del proyecto, además de las opiniones de los clientes si es que los hubiera.

Llama la atención que, pese a que todos los productores entrevistados concuerdan en que es necesario, o trae beneficios conocer la animación para trabajar en un proyecto de este tipo, la mayoría de los productores no venían de este rubro ni habían estudiado formalmente animación digital. Si bien este fenómeno se podría explicar porque esta carrera es relativamente nueva en las universidades chilenas y al ser la producción un rol que requiere experiencia, es entendible que aún no hayan tantos egresados que cumplan estos requisitos, además muchas personas al entrar a estudiar animación digital, tienen mayor afinidad con temas más artísticos y creativos.

De todos modos, las opiniones entregadas por los entrevistados nos podrían indicar que en el futuro es probable que sean más deseados los productores que hayan egresado de la carrera de animación digital, ya que tendrán más dominio sobre los procesos involucrados que sus pares provenientes de otras carreras. Aun así, para que esto ocurra, será necesario que la persona que desee ocupar este rol no solo entienda los procesos, sino que también posea los conocimientos técnicos propios de la producción, especialmente si se quiere dedicar a la producción ejecutiva en específico, y como mencionaron los entrevistados, será fundamental, ya sea para producción ejecutiva, general o en línea, que posea un excelente desarrollo de sus habilidades blandas ya que esta puede ser una de las características más diferenciadoras a la hora de contratar, cabe mencionar que estas habilidades son absolutamente necesarias para cualquier área de la animación, ya que usualmente se debe trabajar en equipo, donde la comunicación es sumamente importante.

Finalmente, se realizó una encuesta online dirigida a personas que se dedican a cualquier área de la animación digital. Con el fin de llegar a la mayor cantidad de personas posibles y que respondieran de manera imparcial y anónima, esta encuesta fue publicada en el grupo de Facebook: Animación Digital en General y en el servidor de Discord: Animación & VFX en Chile. La encuesta se hizo con el objetivo de obtener sus opiniones respecto a las habilidades blandas en el ámbito laboral. Los productores entrevistados les han dado mucha importancia, pero ¿sucederá lo mismo con los profesionales de otras áreas?. En total 30 personas contestaron esta encuesta y a continuación se entregará una síntesis de todas las respuestas obtenidas.

- ¿Consideras importantes las habilidades blandas en el ámbito laboral? Si es así, ¿por qué?

Todos contestaron que, ya sea trabajando como freelance, o dentro de un equipo, que puede ser grande o pequeño, estas habilidades son fundamentales y la base para un buen resultado. Se comenta que al trabajar como freelance o de manera independiente, se necesita saber tratar con el cliente, que mantener una buena relación y comunicación te permite fidelizar al cliente para el futuro, ya que al trabajar sin un equipo, la persona es responsable de su propia reputación y si no fue capaz de escuchar atentamente lo que le solicitaron hacer, entregar dentro de los tiempos acordados, avisar si sucede algún imprevisto, ser amable y paciente, es probable que el cliente no querrá volver, a pesar de que el resultado final pueda estar dentro de lo esperado. Trabajando junto a un equipo, como ocurre en la mayoría de los casos en este rubro, una persona sin estas habilidades desarrolladas puede incluso

afectar a todo el proyecto, ya que si no es capaz de comunicar sus dudas o inquietudes, no es responsable, no escucha comentarios y en general no presenta una buena disposición, puede retrasar los procesos de trabajo. Además comentan que es muy valorado el cómo la persona se desenvuelve, si es amable, empática, tolerante a la frustración, este tipo de características hace destacar por sobre otras personas que pueden ser buenas en su área pero que carecen de estas habilidades, lo cual también es beneficioso si se quiere aspirar a un cargo superior y, por lo contrario, una falta de habilidades blandas puede incluso llevar al despido.

- Según tu opinión y experiencia, ¿cuál es la habilidad blanda más valorada a la hora de trabajar en equipo y por qué?

Todo tipo de habilidades fueron mencionadas en respuesta a esta pregunta, pero entre ellas las más repetidas fueron:

Comunicación efectiva: saber comunicar las ideas, necesidades, dudas y contratiempos de manera clara y precisa, a los compañeros de equipo o clientes, además de saber escuchar cuando corresponde, es una de las habilidades más valoradas por los encuestados.

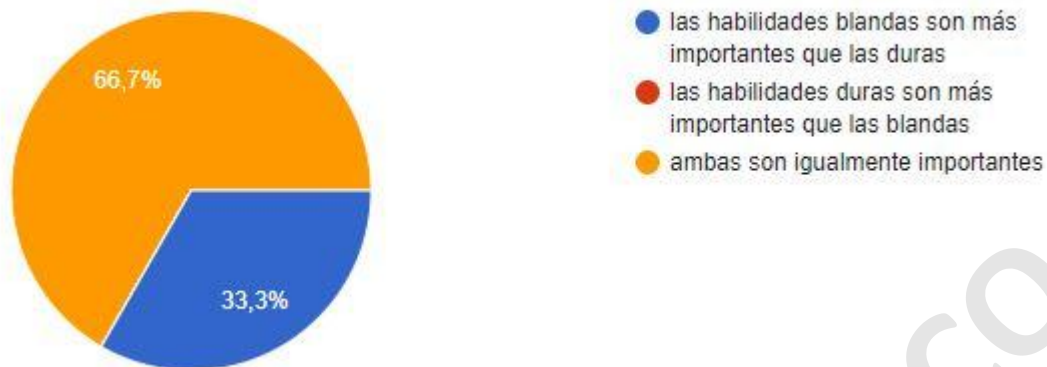
Empatía: mencionaron que al trabajar en equipo, los procesos se complementan con el trabajo de otra persona y es por esto que es necesario ser empático con todo el equipo y especialmente con las personas que continúan el trabajo (por ejemplo, quien hace concept después pasa el trabajo al diseñador, el que hace layout debe pasar su trabajo al animador, etc).

Respeto: es importante ser respetuoso con los demás en todo momento, especialmente cuando se presentan problemas, de esta forma se genera confianza y seguridad en el equipo, lo cual llevará a un mejor resultado para todos.

Responsabilidad: trabajando en animación, siempre habrá un deadline para todo; si se trabaja como freelance, hay un cliente esperando, cuando se trabaja con un equipo, los compañeros estarán esperando para poder comenzar su trabajo y no retrasar todos los procesos. Es por esto que los entrevistados identificaron la responsabilidad como una habilidad crucial y muy valorada entre los pares, ya que una persona irresponsable en un equipo, no solo compromete su propio puesto de trabajo, sino que también puede retrasar a todos los demás, y cuando se trata de una persona que trabaja independientemente, es probable que el cliente no quiera contratarla de nuevo si ha mostrado signos de ser poco comprometido con su labor.

Tolerancia a la frustración: los entrevistados comentaron que, para trabajar en cualquier área de la animación, hay que estar preparado para recibir feedback constantemente, es bastante común que el trabajo sea rechazado en múltiples ocasiones, lo cual puede llevar a sentir frustración por no poder seguir avanzando, pero es muy valorado que el profesional sea capaz de continuar su trabajo y no hundirse en este sentimiento negativo, tomar los comentarios y aplicarlos sin tener resentimiento hacia la persona que los hace, no tomarlos personalmente, sino que analizar de la manera más objetiva posible el feedback recibido.

- Si tuvieras que medir la importancia de las habilidades blandas, versus habilidades duras, en una persona que podría formar parte de tu equipo de trabajo, dirías que...



Como podemos observar en el gráfico, la mayoría de las personas afirmaron que ambas habilidades son igualmente importantes y un porcentaje no menor considera que las habilidades blandas son más importantes que las duras. Sorprendentemente, de todas las personas que participaron en esta encuesta, ninguna opina que las habilidades duras son más importantes que las blandas, esto solo reafirma la importancia de estas habilidades y de que a los alumnos se les entreguen las herramientas necesarias para que puedan desarrollarlas de la mejor manera posible, especialmente a quienes deseen adentrarse en el mundo de la producción, y así egresen preparados, a un mundo laboral que demanda profesionales competentes no solo en lo técnico, mecánico o matemático, sino que también, en su capacidad para comunicarse efectivamente, ser empáticos, responsables y motivados.

Cabe mencionar que, con el propósito de obtener una visión más clara sobre cómo las universidades enseñan producción a sus estudiantes de animación, para esta investigación se realizaron las siguientes preguntas a los directores de carrera: ¿Qué conocimientos y habilidades del área de producción enseñan a los estudiantes?, ¿Enseñan habilidades blandas, si es así, cuales se enseñan?, ¿Cómo se miden o evalúan estos conocimientos relacionados al rol de producción en los estudiantes?, ¿Los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar en equipo?, ¿Los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar estos conocimientos relacionados con la producción?, de ser así ¿de qué manera lo hacen?. Pero no se pudo obtener una cantidad de respuestas suficientes para ser analizadas, por lo que no se agregaron en este ensayo.

Conclusión

Como resultado de la investigación realizada, se pudo observar que la mitad de las universidades que imparten animación digital tienen ramos relacionados al rol de producción dentro de su malla curricular, por lo tanto, podemos decir con certeza que sus alumnos aprenden la parte más técnica de la producción. Por otro lado, sólo tres de las once universidades ofrecen ramos de producción y habilidades blandas. También se mostró que, de acuerdo a los productores encuestados, es beneficioso para un proyecto de animación digital que sus productores hayan estudiado animación, especialmente para los cargos de producción general y en línea, y que los requisitos necesarios para ocupar este cargo están estrechamente relacionados con las habilidades blandas. En este sentido, es de suma importancia que las universidades entreguen a sus estudiantes las herramientas necesarias para mejorarlas y que de esta manera, los egresados de animación digital, estén preparados para un mercado donde, en un futuro cercano, es probable que haya una mayor demanda de productores provenientes del área de la animación. Además, se pudo constatar la prioridad que tanto productoras como profesionales del área, le dan a las habilidades blandas de los trabajadores en el área de la animación, posicionando estas al mismo nivel, e incluso por sobre las habilidades duras en las preferencias de la gran mayoría de los encuestados.

Adicionalmente, en esta investigación, se mostró la importancia de que no solo los estudiantes de animación digital que deseen ser productores, sino que todos, desarrollen sus habilidades blandas, ya que entrando al mundo laboral, estas habilidades son sumamente valoradas y pueden marcar la diferencia a la hora de postular a un trabajo. Como mencionaron los entrevistados, por supuesto que al menos inicialmente no es muy productivo contar con una persona en un equipo no tenga muchos conocimientos técnicos, pero, si tiene un gran desarrollo de habilidades blandas, es probable que pronto esta persona se acomode al trabajo y mejore considerablemente las falencias que pueda tener en sus habilidades duras o conocimientos técnicos. Por el contrario, puede ser incluso perjudicial para el equipo contar con una persona muy talentosa en su área, pero que no sea capaz de comunicarse efectivamente, adaptarse, reconocer y mejorar errores.

En consecuencia de lo anteriormente expuesto, y regresando a la hipótesis inicial, las universidades chilenas que imparten animación digital, ¿preparan integralmente a sus alumnos para desempeñarse en el rol de producción?. Dada la complejidad de la pregunta y los factores involucrados en ella, considero imposible contestar con un categórico "sí" o "no", si bien, como se mencionó anteriormente, se pudo observar que la mitad de las universidades ofrecen ramos específicos para el rol de producción, esto solo abarca conocimientos técnicos, mientras que aún son pocas las universidades que tienen ramos dedicados a desarrollar las habilidades blandas de sus alumnos, las cuales fueron identificadas por los productores entrevistados como una cualidad clave a la hora de postular a un cargo de producción, por lo tanto se podría decir que en teoría, la mayoría no prepara integralmente, ya que no entregan ramos que aseguren que sus alumnos egresen con las herramientas suficientes para desarrollar sus habilidades blandas. Por otro lado, muchas universidades incluyen ramos como taller, donde los estudiantes generalmente trabajan en grupo, por lo que desarrollar estas habilidades es un requisito implícito para llegar a un buen resultado junto a su equipo, además durante todos los años de estudio, en

cualquier universidad, los estudiantes se verán enfrentados a diferentes situaciones, donde sus habilidades blandas se pondrán a prueba para aprobar los ramos, como recibir los feedbacks de los profesores, superar la frustración al encontrarse con un ramo particularmente difícil, ser responsable con las tareas y requisitos de cada ramo y profesor, etc.

Cabe señalar que no todas las universidades tienen la misma visión y hay diferencias en el enfoque educativo de cada una, así como también, cada estudiante tiene diferentes intereses y en base a ellos tomará una decisión cuando deba elegir una universidad. Teniendo esto en cuenta y según lo investigado, si una persona, hoy en día, quisiera estudiar animación digital y ya tuviera interés en la producción, debería considerar dentro de sus opciones la Universidad de las Américas, Universidad Mayor, Duoc UC, Universidad Gabriela Mistral y la Universidad UNIACC, ya que ofrecen ramos de producción, siendo Duoc UC, Universidad UNIACC y Universidad de las Américas las que presentan al mismo tiempo ramos de producción y habilidades blandas, lo cual las hace ser las más completas en este sentido, aunque es claro que también se debe tomar esta decisión basándose en el resto de los ramos impartidos, la acreditación, cuerpo docente de la universidad, entre otros factores que igualmente son muy importantes y se deben tener en cuenta.

Por último, es necesario considerar que recién en los últimos años se le ha prestado más atención a las habilidades blandas, específicamente a la importancia de que sean incluidas dentro de los estudios escolares y universitarios, debido a que el desarrollo de estas es crucial en todas las áreas de la vida de una persona. En una reflexión más personal, creo que la falta de ramos de este tipo en las universidades responde, en parte, al modelo educativo tradicional instaurado en Chile, donde el estudiante aprende de memoria y su conocimiento es encapsulado en una nota, pero ¿cómo poner nota a una habilidad blanda? siendo que estas van más allá de un conocimiento que se pueda evaluar en una prueba con un par de preguntas. Para mejorar una habilidad blanda deficiente, se requiere mucha práctica y fuerza de voluntad, no solo memorizar la teoría, lo que la hace especialmente difícil de evaluar con los métodos que se usan hoy en día. De todos modos, como se pudo observar con esta investigación, muchas universidades ya comenzaron a dar los primeros pasos, y es de esperar que en el futuro, todas sean capaces de entregar las herramientas necesarias a sus estudiantes para que puedan desarrollar sus habilidades blandas, y así mejorar sus oportunidades laborales, junto a todos los ámbitos de su vida.

Detalles entrevistas y encuesta.

Para quien pueda interesar, en el siguiente link se encuentra una recopilación de todos los detalles y las respuestas entregadas en las entrevistas y encuesta realizadas.

<https://docs.google.com/document/d/1D4DZHN0Y9VQ0V3CkBcD3H6BNw92UEjYqRo-86kLSUIM/edit?usp=sharing>

SOLO USO ACADÉMICO

Investigación bibliográfica

- Lussier, R. y Achua, C. (2010). *Liderazgo: Teoría, Aplicación y Desarrollo de Habilidades* (4a ed.). Cengage Learning.
<https://www.ucipfg.com/Repositorio/MSCG/Enfasis-EEG/EEG-11/libro-general.pdf>, Recuperado de una versión escaneada.
- Marrero, O., Mohamed, R., y Xifra, J. (2018). Habilidades blandas: necesarias para la formación integral del estudiante universitario. *Revista Científica Ecociencia*, 5, 1–18.
<https://doi.org/10.21855/ecociencia.50.144>
- Martínez, J. y Fernández, F (2013). *Manual del productor audiovisual*. Editorial UOC.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=knTBAqAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=productor&ots=B_V3ZBc30S&sig=AN1E8fYP6DJdmzWJVL11-EC5ltA#v=onepage&q=productor&f=false, Recuperado de la vista previa de Google Books.
- Ortega, T, (mayo de 2016). *Desenredando la conversación sobre habilidades blandas*. El Diálogo.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4844/Desenredando%20la%20conversaci%c3%b3n%20sobre%20habilidades%20blandas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Oyarzo, A., Piffaut, K., Ulloa, C. y Vejar, C. (2019). *Estrategias Utilizadas por Docentes para el Desarrollo de Habilidades Blandas en Estudiantes de Enseñanza Básica* [Seminario de Título, Universidad de Concepción]. Repositorio Institucional - Universidad de Concepción.
- Vera, F. (2016). Infusión de habilidades blandas en el currículo de la educación superior: clave para el desarrollo de capital humano avanzado. *Revista Akadèmeia*, 7(1), 53-73. <http://revistas.ugm.cl/index.php/rakad/article/view/137>
- Winder, C. y Dowlatabadi, Z. (2019). *Producing Animation* (3a ed.). CRC Press.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VTXDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT11&dq=info:prgXgNf8i_YJ:scholar.google.com/&ots=Ymg4NVXZxw&sig=5L77NTcQYfiETUyQqG6yYI1eReo#v=onepage&q&f=false, Recuperado de la vista previa de Google Books.