

## 1.14. Perfiles fundamentales de egreso a los que se orientan las enseñanzas

### Estudio de Perfiles Laborales

Para describir los perfiles profesionales en el sector multimedia, en primer lugar, nos basamos en los resultados de un análisis llevado a cabo sobre recientes ofertas laborales publicadas en los principales portales de búsqueda de empleo (Linkedin, Glassdoor y Infojobs) a nivel nacional e internacional con la palabra clave “multimedia” como criterio de búsqueda. En este primer análisis, también incluimos una serie de ofertas de trabajo publicadas en la bolsa de trabajo del CITM, principalmente dirigidas a estudiantes del ámbito multimedia. En un segundo análisis, hemos llevado a cabo una evaluación de ofertas laborales, utilizando las mismas plataformas de búsqueda de empleo, pero en este caso utilizando como criterio de búsqueda las palabras clave “diseño digital”, “tecnología creativa” e “innovación”, debido a la naturaleza multidisciplinar del ámbito multimedia y a la importancia de estos conceptos en este campo.

Centrándonos en el primer análisis de ofertas laborales publicadas en LinkedIn, Infojobs y Glassdoor con la palabra clave “multimedia” y en las descripciones que hacen dichas plataformas del perfil profesional del especialista multimedia, hemos analizado un total de 24 ofertas laborales publicadas entre el 15/06/2021 al 15/07/2021 por medianas y grandes empresas. Adicionalmente, en este análisis también hemos incluido 11 ofertas laborales publicadas en la bolsa de trabajo del CITM entre junio y julio de 2021. Es importante resaltar que, aunque no siempre las ofertas de empleo mencionan de forma explícita el requisito de ser graduado en multimedia, en nuestro análisis hemos dado especial énfasis e importancia a aquellas que sí lo hacen, pidiendo como requisito contar con estudios de Grado en Diseño Multimedia o Ingeniería Multimedia.

A continuación, en la Tabla 1, detallamos las competencias generales que las empresas solicitan en los perfiles multimedia en las ofertas laborales consultadas.

**Tabla 1. Competencias generales que se demandan en ofertas laborales, basadas en la palabra clave "Multimedia"**

Competencias
Graduado con el Título Universitario en Multimedia
Programación Web y/o Android (HTML5, CSS, XML, JavaScript, Python, C++)
Inglés Avanzado
Animación 2D y 3D / Conocimientos avanzados paquetes Adobe
UX/UI
Conocimientos de Diseño y Comunicación Audiovisual
Gestión de Datos
Gestión de Proyectos y Equipos Multidisciplinares

Más concretamente, el 70,83% mencionan explícitamente que los candidatos deben contar con un título universitario de graduado multimedia o de disciplinas afines y el 50% de las empresas también piden que los candidatos tengan un nivel avanzado de inglés escrito y hablado (mínimo B2). Entre los conocimientos a destacar, el 62,5% de las ofertas demandan un buen nivel de conocimientos en programación web y móvil, utilizando lenguajes de programación como HTML, CSS, XML, C++, Python, Javascript, React-Native y Nativescript. En este mismo sentido, 41,67% de las ofertas piden un conocimiento avanzado de diferentes paquetes Adobe para la edición avanzada de contenidos multimedia (Premier Pro, After Effects, Final Cut Pro, Photoshop). Algunas empresas piden también conocimiento sólido en diseño centrado en el usuario y experiencia de usuario (UX; 25%), con un 12,5% de las ofertas mencionando la necesidad de dominar software de prototipado como Sketch, Figma e InVision. El 25% de las empresas piden como requisito imprescindible el dominio de principios de

diseño gráfico y comunicación audiovisual, así como de animación y modelado 3D. El 41,66% de las ofertas piden que el candidato ya cuente con experiencia laboral en puestos similares.

Centrándonos en la descripción más detallada de las tareas específicas que los candidatos deben llevar a cabo en las empresas, hemos encontrado que las tareas listadas en la Tabla 2 son las que se mencionan con más frecuencia en las diferentes ofertas de trabajo. En esta misma tabla detallamos los porcentajes de ofertas que mencionan cada tipo de tarea.

**Tabla 2. Tareas concretas que se piden los candidatos sepan ejecutar en las ofertas laborales encontradas con la palabra clave "Multimedia"**

Tareas específicas ofertas laborales (palabra clave: multimedia)	% ofertas con tarea
Producción y postproducción de contenidos multimedia avanzados (imagen, vídeos y animaciones 2D/3D, interactivos)	58,33%
Diseño e implementación de contenidos web, apps, gestión y análisis datos	37,50%
Diseño audiovisual y producción artística (preproducción, guiones)	41,67%
Diseño centrado en el usuario ( <i>sketches, wireframes, storyboards, user studies</i> )	37,50%
Dirección y soporte de equipos de diseño multidisciplinares	45,83%
Dirección y soporte en campañas digital marketing y social media	29,17%
Gestión de proyectos	37,50%

Llevando a cabo este mismo análisis en 11 ofertas laborales publicadas en la Bolsa de Trabajo del CITM, centradas en perfiles especializados en multimedia, entre las fechas 08/04/21 y 22/07/21, encontramos resultados similares. Específicamente, el 72,72% de las empresas piden como tarea principal que los estudiantes ayuden en la producción y postproducción de contenidos multimedia avanzados, incluyendo creación y edición de imagen, vídeos y animaciones 2D/3D e instalaciones interactivas. El 45,5% mencionan que la generación de material audiovisual va dirigido a dar soporte a campañas de social media y marketing digital. Entre otras habilidades a destacar, algunas ofertas piden conocimiento en programación web (27,27%), UX/UI (27,27%), e inglés (63,64%). Algunas ofertas piden conocimiento avanzado en paquetes Adobe, herramientas de modelado como Blender y Maya, así como conocimiento en lenguajes de programación como HTML, CCS, C++, Javascript y Python.

Por último, presentamos los resultados obtenidos en nuestro segundo análisis de ofertas laborales publicadas en LinkedIn, Infojobs y Glassdoor, esta vez utilizando las palabras clave "diseño digital", "tecnología creativa" e "innovación". Este segundo análisis incluye un total de 26 ofertas laborales publicadas entre el 15/08/2021 al 15/09/2021 por medianas y grandes empresas. La Tabla 3 describe las competencias generales que requieren las ofertas laborales cuando se utiliza como criterios de búsqueda principal los términos clave "diseño digital", "tecnología creativa" e "innovación". El Anexo X incluye el análisis detallado de las ofertas laborales.

**Tabla 3. Competencias generales que se demandan en ofertas laborales, basadas en las palabras clave "diseño digital", "tecnología creativa" e "innovación".**

Competencias generales ofertas laborales (palabras clave: diseño digital, tecnología creativa, innovación)
Buenas habilidades de diseño y arte. Experiencia en la creación de animaciones 2D y 3D
Trabajo en equipos multidisciplinares
Experiencia en creación de contenidos innovadores y tecnología creativa
Experiencia en gestión de proyectos y metodologías ágiles (Scrum, KanBan, Sprints)

Conocimiento relacionado con la programación web y/o mobile apps
Experiencia en UX y prototipos
Experiencia con paquetes Adobe, Maya, Blender 3DS Max, Substance Painter
Excelentes habilidades de comunicación
Grado universitario en informática, tecnologías de la información, arte, HCI, multimedia o marketing
Buen nivel de inglés
Experiencia en la creación de experiencias AR o VR

Evaluando la Tabla 3 en más detalle, lo que hemos encontrado es que 57,69% de las ofertas resaltan como competencias importantes habilidades relacionadas con el diseño y la dirección de arte enfocada en animaciones 2D y 3D. El 57,69% de las ofertas también resaltan como una competencia fundamental el saber colaborar y trabajar en equipos multidisciplinares. El 50% de las ofertas destacan que el candidato a contratar debe tener un buen conocimiento de las tecnologías emergentes, de iniciativas de innovación en el ámbito tecnológico y de las tecnologías creativas. En el ámbito de gestión de proyectos con metodologías ágiles (scrum, kanban, etc), el 38,46% de las ofertas laborales explícitamente piden candidatos con experiencia en este tipo de métodos para ejecutar proyectos de forma efectiva y eficiente. El 38,46% de las ofertas también destacan que es deseable que los candidatos tengan un buen dominio de programación web, móvil, desarrollo de prototipos, experiencia de usuario y de los paquetes Adobe (Photoshop, Premier, Substance Painter, como de softwares como Maya, Blender y 3DS Max). Un 23,08% de las ofertas también piden candidatos con un buen dominio en el desarrollo de aplicaciones de Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (AR). Un 30,77% de las ofertas piden candidatos con buenas habilidades de comunicación y un 23,08% un dominio de inglés avanzado. Un 26,92% de las ofertas mencionan contar con un título universitario, pero con un rango muy amplio de perfiles debido a la naturaleza multidisciplinar de las palabras clave. Finalmente, de dos a tres ofertas laborales también mencionan que es deseable el dominio de softwares específicos como Azure, Figma y Sketch, Unity o Unreal, así como contar con conocimientos relacionados con la inteligencia artificial, visión por ordenador y *machine learning*.

A continuación, en la Tabla 4, incluimos descripciones más detalladas de las tareas y responsabilidades que las ofertas laborales describen para sus candidatos dentro de las empresas:

**Tabla 4. Tareas concretas que se piden que los candidatos sepan ejecutar en las ofertas laborales encontradas con las palabras clave “diseño digital”, “tecnología creativa” e “innovación”.**

Tareas específicas ofertas laborales (palabra clave: diseño digital, tecnologías creativas, innovación)	% ofertas con tarea
Desarrollar ideas creativas e innovadoras	84,61%
Diseño, arte y conceptualización	80,80%
Comunicarse con diversos empleados y equipos	46,15%
Gestión de proyectos	84,61%
Trabajar y coordinarse con equipos multidisciplinares	75%
Buen conocimiento de marketing digital y del social media	15,38%
Implementación de contenidos audiovisual multi-plataforma	42,31%

Programación e implementación web	42,31%
Implementación de estrategias de negocio y digital marketing	57,69%
Llevar a cabo estudios de experiencia de usuario (UX), diseño de interfaces, diseño centrado en el usuario	42,31%
Producción y manejo de proyectos multimedia (video, audio, imagen)	61,54%
Implementación de proyectos en medios emergentes (ej., 3D, VR, AR, realidad mixta)	38,46%
Comprender e interactuar con equipos expertos en inteligencia artificial y <i>machine learning</i>	23,08%

Todos los resultados descritos anteriormente se encuentran en línea con los descritos en el “Estudio de Perfiles Profesionales más demandados en el ámbito de los Contenidos Digitales en España 2012 – 2017”. (Rooter. Estudio promovido por la Fundación de Tecnologías de la Información. Subvencionado por el Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE) y el Fondo Social Europeo (FSE), 2012), donde basándose en un exhaustivo análisis de ofertas actuales se resalta la importancia de dos grandes categorías en perfiles que desarrollan contenidos digitales: la de “Producción” de contenidos y la de “Negocio”, incluyendo cada una subcategorías. En “Producción” de contenidos están incluidos el “Diseño visual y arte y creatividad” y la “Programación”. En “Negocio” se incluye la “Estrategia y gestión de negocio”.

En este sentido, Jiménez-Gómez y Mañas Viniegra (2020, p. 241), en un reciente estudio sobre las ofertas mejor remuneradas en comunicación y diseño interactivo multimedia, destacan como habilidades muy valoradas y demandadas en el mercado laboral actual todas aquellas que encontramos en nuestros análisis y que actualmente se adquieren en gran medida en los grados multimedia oficiales: “El desarrollo de la comunicación interactiva ha implicado la relevancia de perfiles profesionales tan diversos como el diseño de interacción, el diseño web, la dirección de arte, el *media project manager*, la experiencia de usuario o el experto en usabilidad (Soler-Adillon et al., 2016), poniéndose de manifiesto que el desarrollo *full-stack*, aquel que exige un conocimiento del entorno *front-end* y del *back-end* (Carrillo-Tripp et al., 2018), requiere también la gestión de proyectos, infraestructuras y bases de datos con el objetivo de comprender el proceso completo más que la capacidad de desarrollar todas las partes (Tegze, 2017). Estas competencias resultan especialmente relevantes para la interconexión que se requiere actualmente, potenciada en el contexto de Internet de las cosas (Mazzei et al., 2018).”

En este mismo artículo, después de un amplio análisis de ofertas laborales, se encuentra que: “entre las 119 ofertas de empleo cuya remuneración supera los 25.000 euros anuales brutos se encuentran algunas demandas de perfil específicas, que permiten dibujar un nuevo escenario profesional en el campo de la comunicación y el diseño. Además de los previsibles conocimientos de inglés, las ofertas de empleo mejor remuneradas están vinculadas a conocimientos de *big data* y minería de datos, desarrollo *front-end* y *back-end* (*full-stack*), *user experience* (UX) y desarrollo de apps.” (Jiménez-Gómez y Mañas Viniegra, 2020, p. 246). Por último, los resultados de nuestro análisis también concuerdan con el informe Digital Talent Overview 2021, donde se destaca la necesidad de formación de futuros profesionales en el ámbito TIC con buen dominio de muchas de las competencias encontradas en nuestro análisis, también muy relacionadas con las nuevas tecnologías como pueden ser la realidad mixta y la inteligencia artificial.

Barcelona, 15 de marzo del 2022