



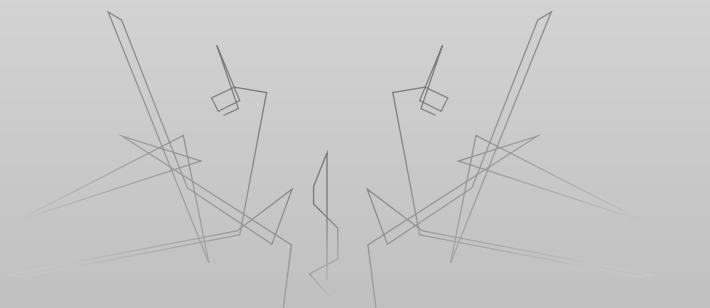
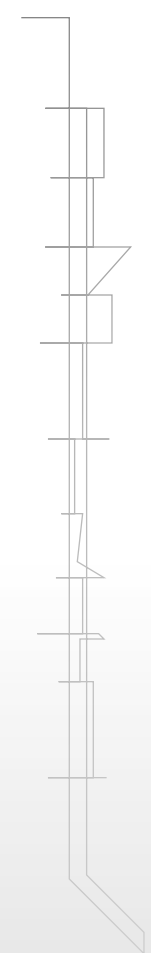
INFORME PRACTICA
PRACTICA LABORAL II

Jackson Aravena Molina
Oficina Comunal de la Juventud

NOVIEMBRE - 2019

CONTENIDO

CONTENIDO	2
I. INTRODUCCIÓN	3
II. OBJETIVOS	4
2.1. OBJETIVO GENERAL	4
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
3.3. ACTIVIDADES REALIZADAS	4
III. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA	5
3.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
3.2. FUNCIONES DE LA OFICINA COMUNAL DE LA JUVENTUD	5
IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO	6
4.1. CREACIÓN DE UNA GRÁFICA EN PAPEL	6
4.2. LA DIGITALIZACIÓN	6
4.3. EL PROCESO	6
4.4. ABORDAR ELEMENTOS AL DISEÑO	6
4.5. SUJETO A CAMBIOS	6
V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS	8
5.1. CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS	8
5.2. HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS	8
VI. CONCLUSIONES	9



I. INTRODUCCIÓN

En alternativas concretas bajo búsquedas inicie un trabajo en la Oficina Comunal de la Juventud (OCJ) con el objetivo de realizar el Practico Laboral II y demostrar las competencias y habilidades básicas en la ejecución de software complejos e ideales para la formación de un Diseñador, sobre el desarrollo laboral como estudiante se demostró más interés sobre interfaces (Photoshop e Illustrator) de largo plazo para solucionar el problema conceptivo basado en la solicitud del supervisor. En la mayor etapa de cumplidos compuse afiches que pudieran aportar y difundir talleres y eventos realizados por la OCJ, de la manera más creativa edifiqué dibujos a mano para luego vincular el croquis al formato digital y entregar una fusión de color y proporción respetando la dimensión de tamaño solicitado.



II. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

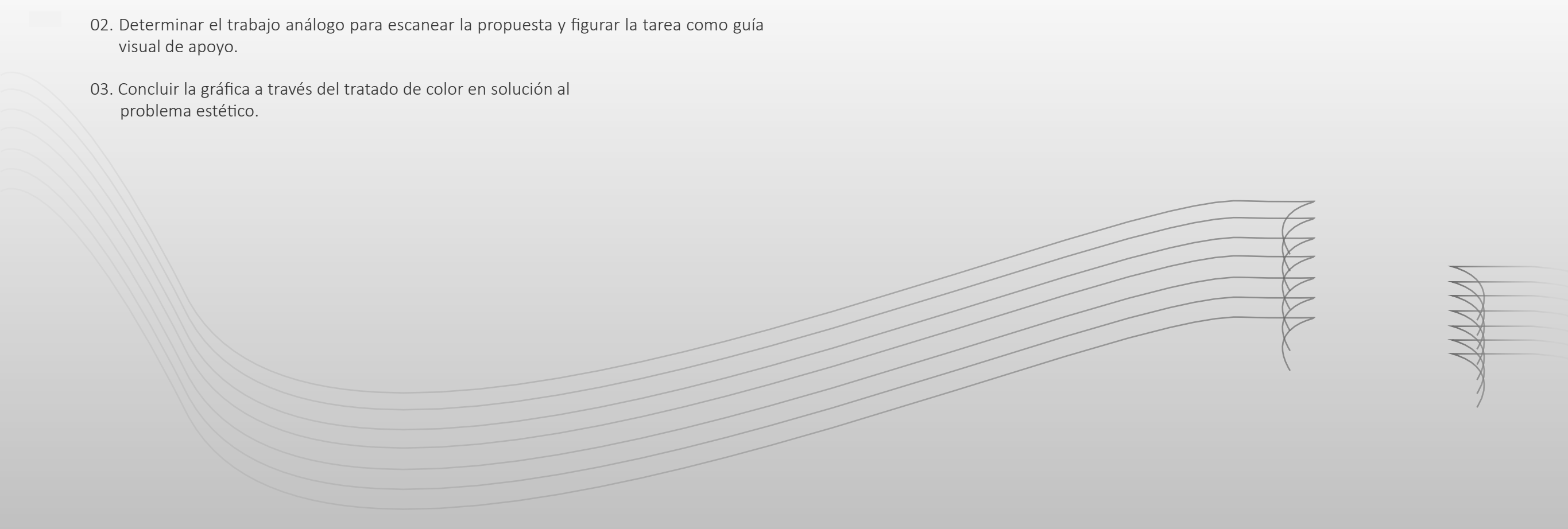
Realizar en su mayoría, gráficos que aporten de manera creativa una visión más juvenil difundiendo actividades basados en talleres impartidos por la Oficina Comunal de la juventud. Mediante el desarrollo de la contingencia que se vive actualmente en Chile me solicitaron hacer cambios para un afiche que contribuyera de manera visual la movilización total de jóvenes que, hasta el momento luchan contra una desigualdad que se amerita en Chile, indicando además los derechos que son plenamente obsoletos y alejados de una dignidad exigida por el pueblo. Desde entonces el resto de los afiches fueron realizados en base al asunto y sugerencia del supervisor.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

01. Crear de una propuesta grafica basado en el resolutivo rol de un diseñador para definir parámetros y conceptos enunciados por el supervisor.
02. Determinar el trabajo análogo para escanear la propuesta y figurar la tarea como guía visual de apoyo.
03. Concluir la gráfica a través del tratado de color en solución al problema estético.

2.3 ACTIVIDADES REALIZADAS

01. La base para proyectar de forma creativa una gráfica es desarrollar bocetos en pliego de hoja con tal de considerar la inspiración en conceptos solicitados directamente por la web, acreditando resolver una problemática visual compuesta por ideas rozagantes para un público más juvenil.
02. El Traspaso digital se hace con el objetivo de replicar el mismo esquema, pero en trazos (herramienta software). Terminando con el formato solicitado en computador a manera de convertirlo directamente sobre preceptor visual.
03. El objetivo principal dado que sabemos la finalidad del esquema digital es pensar en el flujo de color que este pueda implicar cuando completamos una salida óptica del prototipo. Inspeccionar la alternativa de paletas o tonos aptos para un trabajo visual juvenil, es la más acertada porque logramos captar la atención del espectador en cualquier perímetro colectivo.



III. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

La Oficina Municipal de la Juventud, busca ser un espacio de acogida, diálogo y vinculación directa con jóvenes de la comuna, fortaleciendo la participación y el protagonismo como principal motor para el ejercicio y construcción de oportunidades, visibilización de diversas iniciativas juveniles, fortaleciendo la autogestión organizacional y el desarrollo de los miembros que conforman cada uno de estos grupos.

3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

01. Promover espacios de encuentros temáticos que favorezcan el diálogo, formación, desarrollo y vinculación entre jóvenes de la comuna. (Desarrollo)
02. Fomentar la participación y el protagonismo de jóvenes y organizaciones juveniles, a través del apoyo y acompañamiento para acceder a productos, servicios y conexiones municipales a fin que estos puedan concretar su accionar organizacional (Participación)
03. Fomentar la expresión para visibilizar las necesidades y oportunidades de jóvenes, difundiendo sus iniciativas y movilizandolos a todos los agentes de la comuna, a reconocer el aporte que estos realizan a la comunidad ariqueña (Incidencia)

3.2 FUNCIONES DE LA OFICINA COMUNAL DE LA JUVENTUD

Elaborar un plan de trabajo anual que considere el ámbito de la gestión social y comunitaria, el enfoque y estrategia de intervención, así como la evaluación de sus objetivos y resultados.

Promover la participación de la juventud en todas las áreas de interés (artes, deportes, voluntariado, participación cívica, etc.)

Orientar e informar a la comunidad de la oferta programática estatal y del municipio destinada a este grupo etéreo.

Elaborar reportes y estudios en torno a las problemáticas de la juventud que faciliten la planificación de estrategias de intervención.

Desarrollar programas de capacitación a grupos sociales vulnerables, a partir de las necesidades y características de los mismos.

Apoyar las iniciativas y fortalecer la gestión organizacional de las diversas organizaciones juveniles de la ciudad.

Participar y/o liderar la ejecución de programas o planes de políticas públicas estatales que fortalezcan el rol social del municipio.

IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1 CREACIÓN DE UNA GRÁFICA EN PAPEL

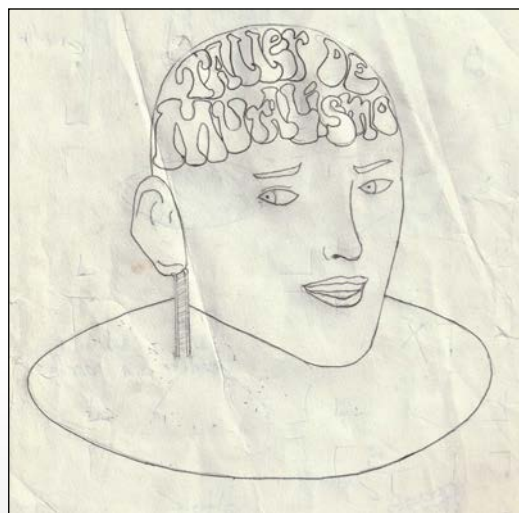
La labor para discutir y esclarecer una idea es mentalizar la creación de una propuesta idónea y concierne. La inspiración se puede tomar como una segunda plana mas no afectar el estilo que le puedas dar, por consecuencia la previa ilustración debe consumir tu idea y la inspiración.

El objetivo era realizar una gráfica destinado para un taller de Muralismo impartido por la OCJ. tuve la idea de realizar bocetos particularmente afiliado a los murales vanguardistas, por lo tanto se asocia a lo absurdo o abstracto, con la idea de unificarlo al concepto juvenil.

4.2 LA DIGITALIZACIÓN

El siguiente problema nos llega afectar cuando no sabemos cómo asignar el trabajo a una etapa digital, probablemente pensamos en la habilidad del dibujo a computadora, pero que pasa si quedamos limitado a material exclusivo para realizar trazos completamente corporales.

En mi caso opte por el requisito de utilizar el software base "Illustrator", para trabajar trazo por trazo con la herramienta del "mouse", obviamente el trabajo es aún más complejo y lento, pero te dará la respuesta a la solución cuando el problema es acotado.



4.3 EL PROCESO

Específicamente logramos la habilidad de solucionar una problemática al pensar en que poder hacer sobre una situación así. Para unificar cada trazo al punto de replicar la misma forma del boceto requiere de un habilidad a largo plazo como estudiante, lo siguiente cuando completamos el esqueleto es encontrar la idea de recrearlo visualmente llamativo, en ese sentido, el diseñador se conecta en el rol de persuadir a un colectivo juvenil, otro problema que se puede resolver si analizamos la paleta de color que nos ofrecen, es buscar una cuatricromía familiarizada al aspecto juvenil callejero o urbano que se adecue a la orientación del supervisor.



4.4 ABORDAR ELEMENTOS AL DISEÑO

Cuando hablamos de una paleta de color buscamos la idea de ver cómo se puede intervenir un mural de las calles y recopilar a la vez información útil, claramente nos encontramos con la expectativa que menos esperamos. La forma de entregar el mensaje a través del comportamiento visual es netamente provocativa, por ende, intentamos recuperar ese flujo para replicar y encontrar una paleta selectiva. Cada tinte se conforma por contrastes, y la idea era mezclar el texto con el dibujo, lo adherimos de esta manera por la inspiración e intervención de murales en las calles, simulando el tipo de color que representa cada elemento. Los elementos que incorporamos después del dibujo principal fueron compuestos por la base en donde se realizan este tipo de actividades.



4.5 SUJETO A CAMBIOS

El desarrollo de la contingencia para ese entonces era completamente diligente, por lo que la supervisora solicito hacer cambios en la gráfica, con la idea de realizar una propuesta más dinámica y adaptado a las manifestaciones que se realizan por todo Chile. Implementamos conceptos que destacaron en la contingencia y se plantearon como vectores para exponer una gráfica a nivel o estilo de la situación movilizadora, concluyendo así, una labor más acertada.



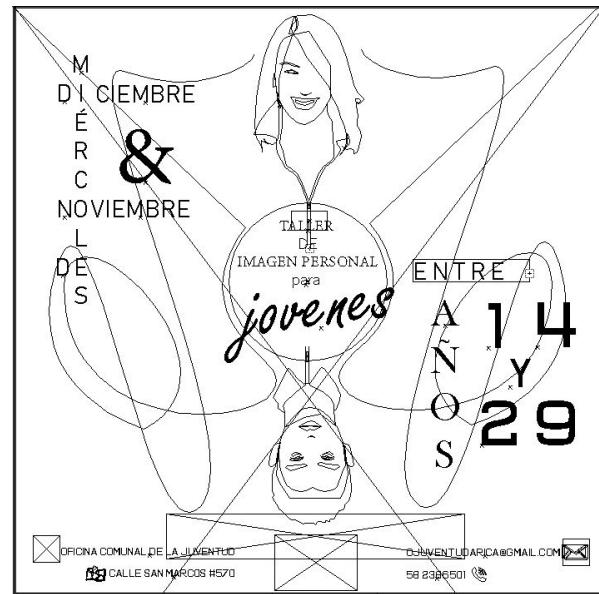


Figura 1. Taller de Imagen Personal para Jóvenes (Fuente: JACKSON)

En la ilustración presente me solicitaron realizar una pieza con relación a la imagen personal bajo la temática juvenil impartido por la OCJ.

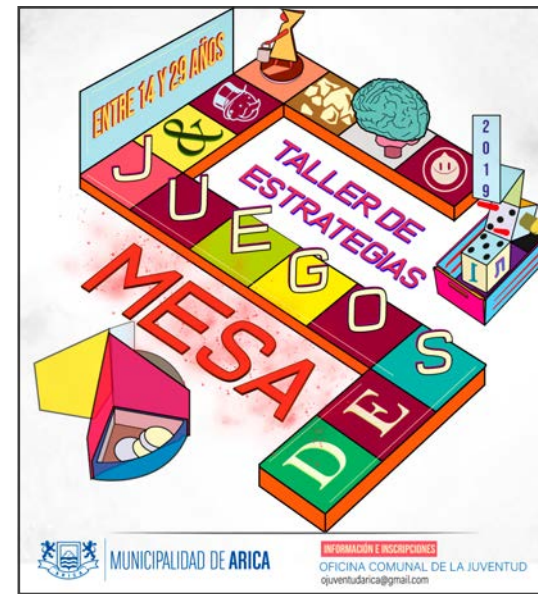


Figura 2. Taller de Estrategias & Juegos de Mesa (Fuente: JACKSON)

Gráfico hecho con el propósito de invitar a jóvenes sobre un taller designado a compartir, intercambiar estrategias, habilidades y amistad cívica, impartido por la OCJ.



Figura 3. Buscamos Voluntarios "Vacaciones en tu Barrio 2020" (Fuente: JACKSON)

Trabajo con dedicación para impartir una propuesta viva, llamativa y jovial, con el incentivo de invitar a jóvenes a corroborar por una buena causa, impartido por la OCJ.

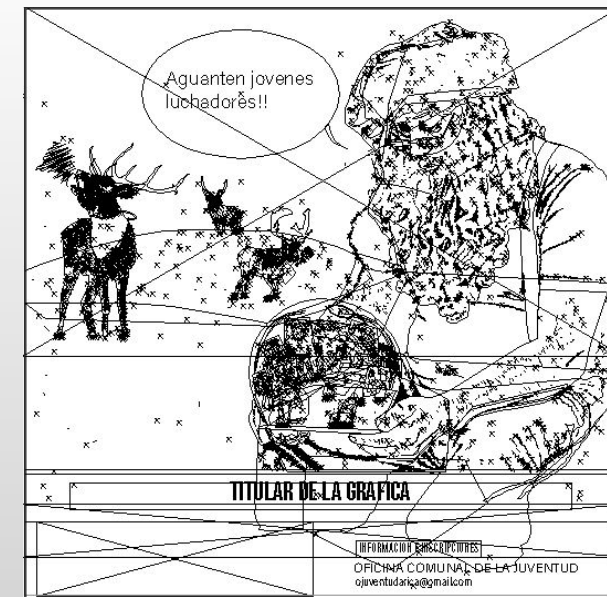


Figura 4. SIN TITULO, conceptos figurados "Época Navideña y Movimiento social" (Fuente: JACKSON)

Última propuesta solicitada con el fin de apoyar la causa sobre el estallido social que se está viviendo en CHILE y recordar que diciembre no se pasara de largo con la temporada navideña, impartido por la OCJ.

V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

En la OCJ me aceptaron de la mejor manera y con eso sentí un compromiso como alumno en práctica, entregar lo mejor de mí, tuve el acierto de arriesgarme y con la retroalimentación que recibí, adapté una mejor manera de trabajar. Si bien las necesidades como diseñador siempre estuvieron en juego, las causas fueron más que limitadas, pero lo arreglaba con las herramientas que me ofrecía el software, era evidente que el trabajo iba a ser el doble, pero si los resultados fueron óptimos y congéneres, podemos desempañar con lo que tengamos a mano, la gráfica no es una visión desapercibida si lo sabes hacer bien.

5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS

Acerté de la mejor manera en este campo laboral, conocí el trasfondo de una crítica, ya sea negativa o positiva, aprendí que la mejor manera de inspirarse a la hora de bocetear o implementar elementos lo encuentras en la calle, salir de la burbuja es un peldaño para conocer el arte de manera más amplia, cada cambio que realizaba en una gráfica iba un peldaño más arriba, me las ingeniaba para mezclar dos tipos de conceptos uno más delicado que el otro, y partieron a hospedarse en buenos comentarios constructivos. Saber que esto aún es un comienzo, incentiva a innovar como persona, como diseñador y salir a flote a pesar de la forma en cómo te califiquen o la competencia que pueda existir.



Figura 5. Taller de Muralismo (Fuente: JACKSON)

Primera propuesta con la que se atrevió conseguir un estilo desemejante, acertando a una comunidad juvenil comprometido con el arte urbano, impartido por la OCJ.



Figura 6. Murales Comunitarios Juveniles "Sin acción no hay revolución" (fuente: JACKSON)

Primer cambio realizado con la misma temática de la gráfica para luego ser aprobado por la supervisora, agregando tintes del movimiento social más importante de Chile, por ende, cada figura no fue al azar, se compuso de manera delicada, elementos que fueron inspirados en personajes importantes y casos de jóvenes que perdieron la vista producto de un movimiento policial, entidad que emprendió con la lucha más grande que se vivió y aun presente en nuestro país.

VI. CONCLUSIÓN

Como diseñador multimedial mi propuesta es innovar sobre un terreno que carece de movimiento artístico, en la Práctica aprendí a jugar con las herramientas que son totalmente raídas en el software de “Illustrator”, conseguí en horas, segundos de habilidades transmitidas en tenacidad. fui abriéndome de mente, buscando consejos sobre cómo mejorar tal investigación plasmado en una gráfica. Entendiendo la capacidad de frecuentar con personas te hacen ser más detallista y atento, expandir tu red de labor, con intenciones de conseguir una oportunidad para crecer como artista. La Oficina Comunal de la juventud siento que fue la más acertada para concluir mi práctica laboral porque fui encontrando soluciones a problemas que se me daban en todo momento cuando desarrollaba una idea sobre otra. Dejando en segundo plano la frustración, te encuentras en un itinerario idóneo y capacitado para entender si eres capaz de hacer todo lo que tu mente bloquea. A pesar de mi área de preferencia (audiovisual) encontré la habilidad de manejar también en la faceta de un ilustrador. En conclusión, si descubres un lugar seguro para desenvolver tus ideas, es el momento para quebrar tu burbuja y bucear por terrenos asociados a la competencia y crítica, obstaculizando el conformismo solo si accedes al compromiso de lograr tu trabajo acabado con mucho esfuerzo.

