



Escuela de
**Diseño e Innovación
Tecnológica**



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Práctica Laboral II



Centro de practica : Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia Qiri
Supervisor de practica : Juan Hidalgo
Alumno : Felipe Fernández

Jefe de carrera : Marina Vera
Carrera de Diseño Multimedia
Universidad De Tarapacá

Arica - Chile
2020

ÍNDICE

Páginas

1.INTRODUCCIÓN 02
2.OBJETIVOS 03
2.1Objetivos Generales 03
2.2Objetivos Especificos 04
2.3Actividades Realizadas. 04
3. ANTECEDENTES DE LA EMPRESA05
3.1 Misión05
3.2 Visión06
3.3 Organigrama06
4.DESCRIPCIÓN DE TRABAJOS REALIZADOS07
4.1 Sesión 1 - Primera Reunión de práctica.08
4.2 Sesión 2 - Realizar 6 publicaciones IG Y FB.09
4.3 Sesión 3 - Realizar 2 publicaciones IG y FB.12
4.4 Sesión 4 - Realizar base de datos.17
4.5 Sesión 5 - Desarrollo de la base de datos.20
4.6 Sesión 6 - Desarrollo de la base de datos.22
4.7 Sesión 7 - investigar 10 patrimonio cultural XV Región.24
4.8 Sesión 8 - Realizar proyecto con la info. reunida.30
4.9 Sesión 9 - Realizar un PITCH para presentacion de proyecto33
5.EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS38
5.1 Conocimientos técnicos adquiridos38
5.2 Habilidades interpersonales adquiridas38
6. CONCLUSIONES39
6.1 Bitácora40
6.2 Anexos y Referencias42

INTRODUCCIÓN

En el presente documento, se presentará información del centro donde se realizó la práctica profesional además de una descripción de las actividades realizadas e información de los trabajos y proyectos realizados, juntos con sus descripciones correspondientes.

El centro de practica al que se asistió fue Qiri, la cual es una pequeña empresa emprendedora desarrollada por ex alumno de la carrera de Diseño Multimedia, esta empresa se centra en el reconocimiento del patrimonio cultural e histórico de la región de Arica y Parinacota.

Se tomo el papel de diseñador e ilustrador, ya que se realizaron creación de ilustraciones e investigaciones para poder innovar dentro de la empresa con nuevas ideas.

Se emplearon los conocimientos aprendidos y competencias adquiridas durante la carrera hasta ahora. Para si poder realizar las competencias de egreso de la carrera de diseño multimedia de la Universidad de Tarapacá

OBJETIVOS

GENERALES :

Producir herramientas y proyectos con las destrezas y habilidades adquiridas en la carrera de Diseño Multimedia para desarrollar competencias profesionales en el área de Diseño.

ESPECÍFICOS :

- Realizar afiches novedosos para la dinamica de facebook e instagram
- Crear una base de datos, para manejar las características del mercado.
- investigación de monumentos patrimoniales de la XV región, con el fin de realizar un proyecto Audiovisual.
- Realizar un pitch, para presentar el proyecto dispuesto para su desarrollo y venta.

ACTIVIDADES REALIZADAS

Listado de trabajos:

6 propuestas innovadoras para RRSS (facebook e instagram)

* Plantillas para RRSS

Crear 2 propuestas con nuevas ideas para implementar en las RRSS.

Crear una base de datos.

1.1 Llegar a los 100 proyectos en la base de datos.

1.2 Llegar a los 200 proyectos en la base de datos.

1.3 Llegar a las 296 proyectos en la base de datos.

De acuerdo a la investigación realizada en la base de datos se debe elaborar un proyecto innovador con la finalidad de Qiri.

1.1 búsqueda de información .

(10 edificios patrimoniales de la xv región)

1.2 elaboración de un PITCH que presente y venda el producto.

(video juego modalidad runner y salón patrimonial VR)

ANTECEDENTES DE LA EMPRESA



Qiri, es una iniciativa que busca contribuir a la difusión/valorización de la región de Arica y Parinacota, fortaleciendo la identidad cultural local, el sentimiento de arraigo hacia sus pueblos originarios y aventurándose a dar a conocer sus hitos patrimoniales ancestrales a nivel nacional e internacional mediante innovación tecnológica. De esta misma forma, aprovecha de utilizar las herramientas que posee para aportar al entorno emprendedor de la región, brindando propuestas personalizadas.

Los Valores fundamentales de Qiri son:

Empatía

Creatividad

Proactividad

Compromiso

Emoción

MISIÓN:

Investigar y aplicar tecnología para proyectar el patrimonio de la Región de Arica y Parinacota al mundo, utilizando estas herramientas para, además, estimular el entorno emprendedor local.

VISIÓN:

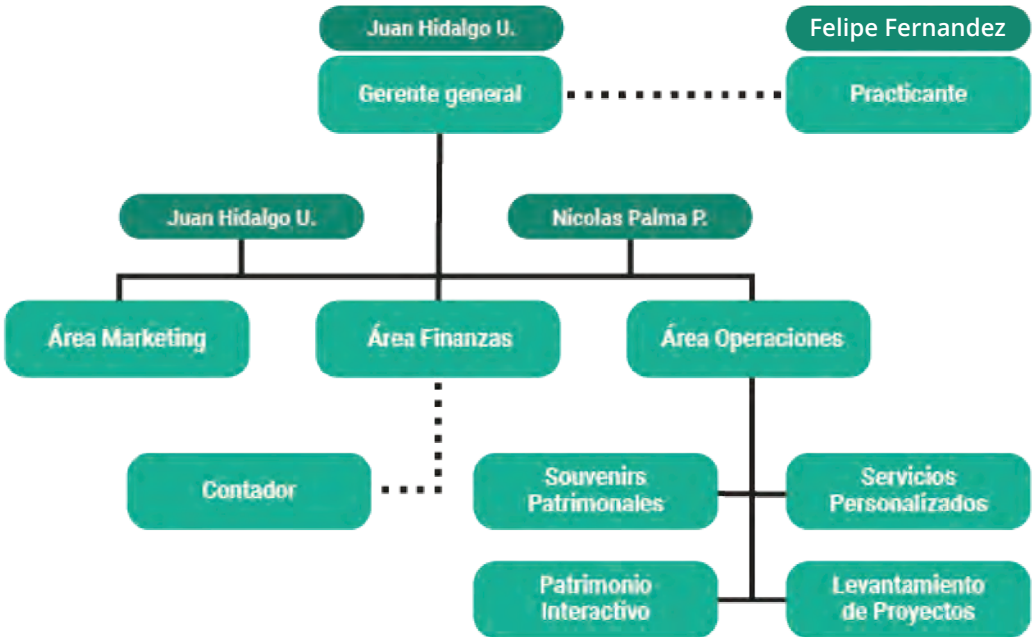
Ser la institución icono en innovación e investigación para la difusión patrimonial mediante la tecnología, que además otorga espacios creativos y de prototipaje para el entorno emprendedor

ANTECEDENTES DE LA EMPRESA

MIEMBROS



ORGANIGRAMA



DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

La práctica profesional en Qiri consistió principalmente en la creación de diseños, y la búsqueda de información para fomentar la RRSS de la empresa.

Se tenía como objetivo principal la realización de productos para la empresa, además de fomentar las interacciones en las páginas sociales de Qiri. Con el objetivo de fomentar su trabajo a favor del patrimonio cultural de la ciudad de Arica y Parinacota.

Para esto se realizaron varias actividades, principalmente la creación de afiches novedosos para las RRSS (Facebook e Instagram) además del desarrollo de ideas para nuevos proyectos audiovisuales con temática del patrimonio cultural de la XV Región de Arica y Parinacota.

Lugar de práctica: Centro tecnológico de divulgación multimedia Qiri

Alumno: Felipe Fernández

Tema: Con el fin de conocernos, y conocer de Qiri y comentar los alcances de esta práctica. Comentar conocimientos actuales, expectativas del diseño multimedia, hobbies y cualquier información que haga agradable la jornada.

Lugar de práctica: Centro tecnológico de divulgación multimedia Qiri

Alumno: Felipe Fernández

Requerimiento: Generar 6 propuestas de publicaciones para las redes sociales de Qiri (3 FB y 3 IG)

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Realizar 6 afiches con temáticas novedosas. las cuales Qiri podría abordar próximamente



La propuesta 1 y 2 buscan dar promoción al souvenir tridimensional de madera de las presencias tutelares, colocando en el fondo a duotono una fotografía del lugar y la escultura real, al lado izquierdo de la composición se sitúa el logo de Qiri, se sitúa un pequeño reglón inferior dando posición a imágenes de ejemplo. los textos en ambas composiciones son el mismo, solo que se sitúan en lugares distintos.

La propuesta 3 busca dar promoción a la réplica tridimensional de madera de la catedral San Marcos de Arica. colocando en el fondo a duotono una fotografía del lugar. al lado izquierdo de la composición se sitúa el logo de Qiri, se sitúa un pequeño reglón inferior dando posición a imágenes de ejemplo.

La propuesta 4,5 y 6 buscan dar promoción al proyecto que lleva a cabo Qiri, llamado "deposito Chinchorro 360 grados" el cual a través de una app y unos cascos VR te llevan a un recorrido por el museo donde se encuentran las momias chinchorro en la ciudad de Arica. La composición se conforma por una fotografía a duotono del desierto de atacama. al lado izquierdo de la composición se sitúa el logo de Qiri, se sitúa un pequeño reglón inferior dando posición a imágenes de ejemplo en la 4ta y 6ta propuesta.

Sin embargo, los textos utilizados en las 3 composiciones son el mismo posicionado en distintos lugares.



- Al replicar el logo, por motivo de no tenerlo *no usar herramienta Rasterizar*. ya que de esta manera, este pierde identidad.
- Ser cauteloso con la cantidad de texto.
- Crear un marco en la composición para no perder el punto de focal.
- Márgenes desiguales hacen perder la armonía de la composición.

Retroalimentación general: cumple con los requisitos y el trabajo, sin embargo, algunas composiciones contienen pequeños detalles en los cuales se debe trabajar.

cabe mencionar que se utilizó una resolución menor a la recomendada por y para las redes sociales.

Lugar de práctica: Centro tecnológico de divulgación multimedia Qiri

Alumno: Felipe Fernández

Requerimiento: Generar 2 propuestas de publicaciones para las redes sociales de Qiri (1 FB y 1 IG), tomando en consideración las réplicas al requerimiento 01. Resumir las réplicas realizadas al REQ001 en un documento que deberá ser enviado con las respuestas del requerimiento

Condiciones: Deben argumentar o mostrar el proceso creativo que utilizaron mediante un doc que será expuesto en la reunión. Los temas para las publicaciones tienen que ser novedosos y que permitan generar temáticas de trabajo innovadoras para promocionar Qiri.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Generar 2 propuestas de publicaciones para las redes sociales de Qiri (1 FB y 1 IG),



Afiche publicitario que busca Promocionar un “rompecabezas” hecho de maderas procesadas certificadas, para mayor durabilidad cada ficha está protegida por una película de resina que le añade un acabado translúcido.

De la misma manera se busca la idea de incentivar y dar a conocer más acerca de la cultura indígena chinchorro.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA



Dado a la situación en pandemia la cual nos encontramos, nació la idea de aventurarnos intentando incentivar a otros a que hagan brotar su lado artístico pintando. primeramente se llegó a la idea de hacerlos con monumentos patrimoniales, pero podría malinterpretarse como vandalismo, así que optamos por una máscara, volviéndolo una instancia más cultural.

Utilizando las extensiones de la plataforma, a través de las historias podrá obtenerse y colorearse con las herramientas que entrega la app

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA



Versión para IG STORIES.

Retroalimentación: se logra ver un avance y se toma en cuenta las recomendaciones de la actividad anterior, gráficamente cumple, textualmente, en la leyenda de las publicaciones, cuidar la redacción y la repetición de palabras, cuidar el tamaño de los títulos para no perder la atención del lector.

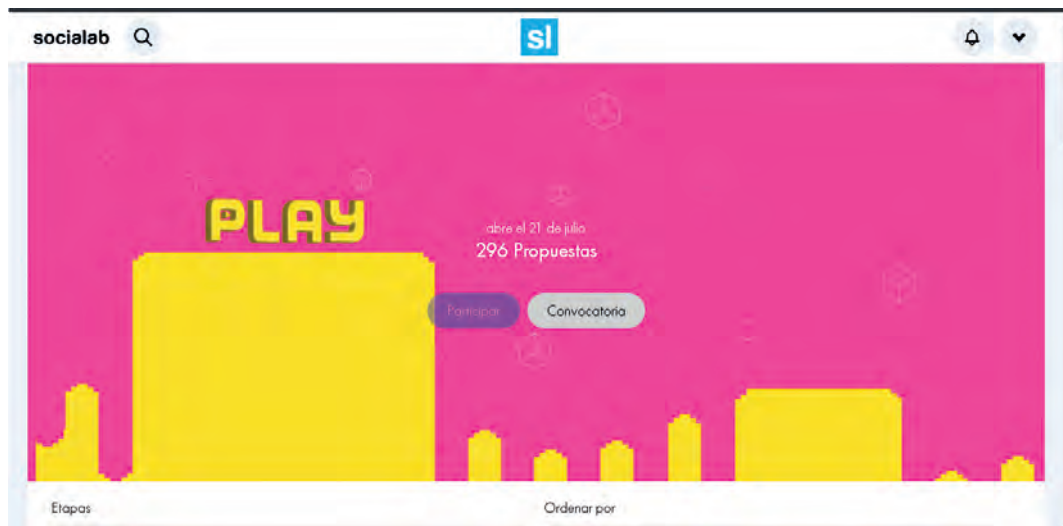
Lugar de práctica: Centro tecnológico de divulgación multimedia Qiri

Alumno: Felipe Fernández

Requerimiento: se plantea el trabajo para realizar una base de datos. Audiovisual de 296 propuestas, de diferentes temas con el fin de conocer los temas actuales con los que se trabaja. Utilizando Excel y Google drive como apps prioritarias para el orden de datos.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Realizar una base de Datos.



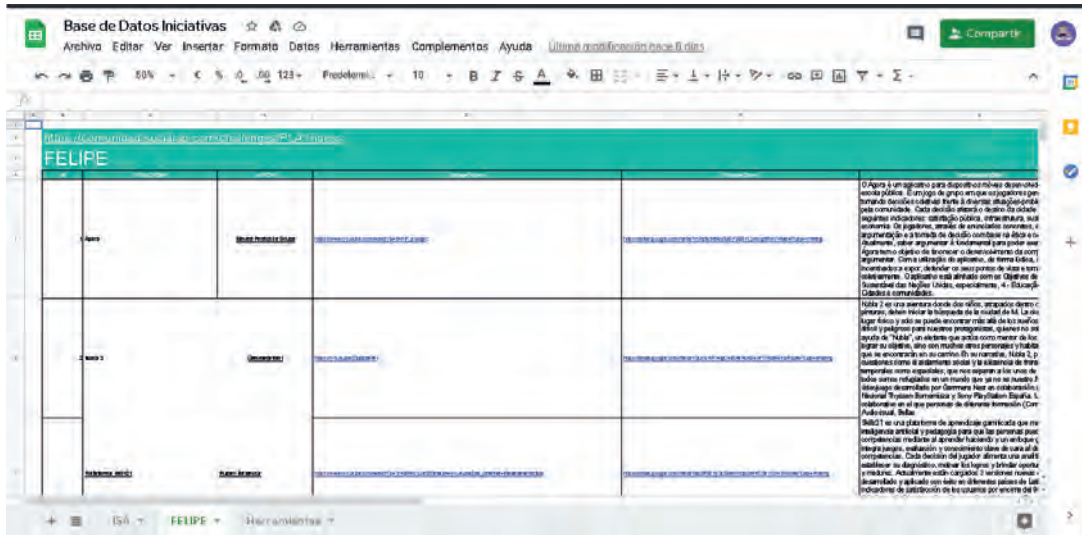
<https://co.socialab.com/challenges/PLAY/ideas>

Se plantea el trabajo para realizar una base de datos. Audiovisual de 296 propuestas, de diferentes temas con el fin de conocer los temas actuales con los que se trabaja.

Utilizando Excel y Google drive como apps prioritarias para el orden de datos.

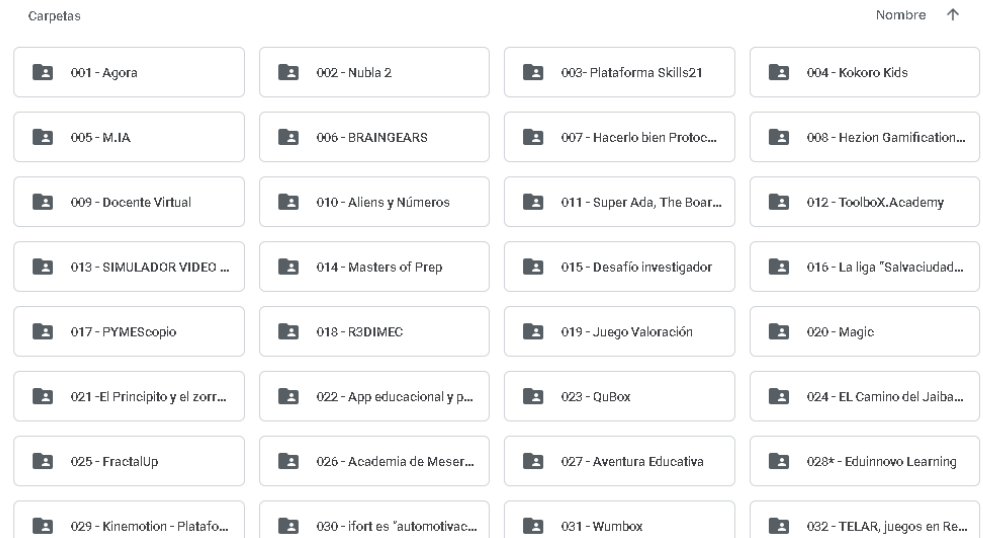
DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Realizar una base de Datos.



Base de Datos en Excel

Base de Datos en Google Drive



DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Crear una Base de Datos
Tercera actividad de práctica . Se5

Lugar de práctica: Centro tecnológico de divulgación multimedia Qiri

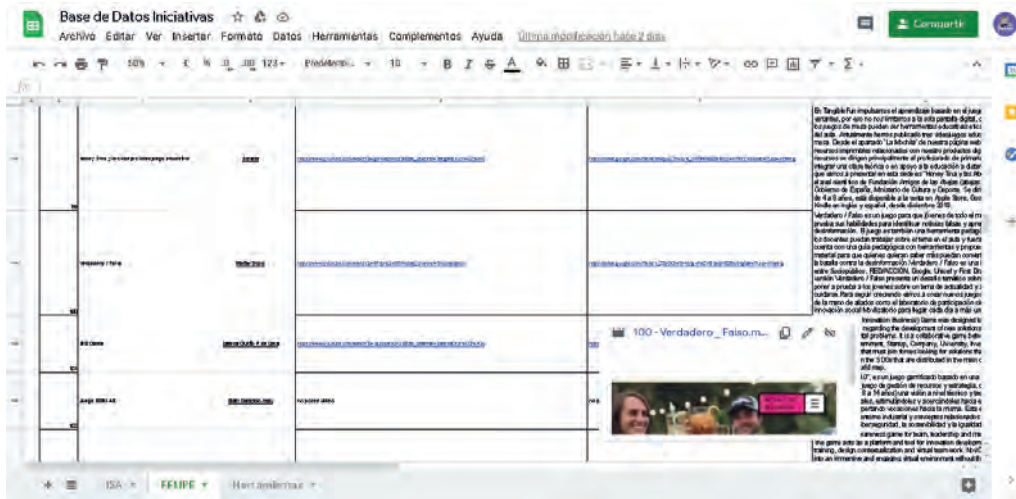
Alumno: Felipe Fernández

Requerimiento: se plantea el trabajo para realizar una base de datos. Audiovisual de 296 propuestas, de diferentes temas con el fin de conocer los temas actuales con los que se trabaja. Utilizando Excel y Google drive como apps prioritarias para el orden de datos.

Objetivo: se revisa el avance “realizando una base de datos.” de 296 propuestas. Con el fin de cumplir un mínimo 100 propuestas documentadas.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Realizar una base de Datos.

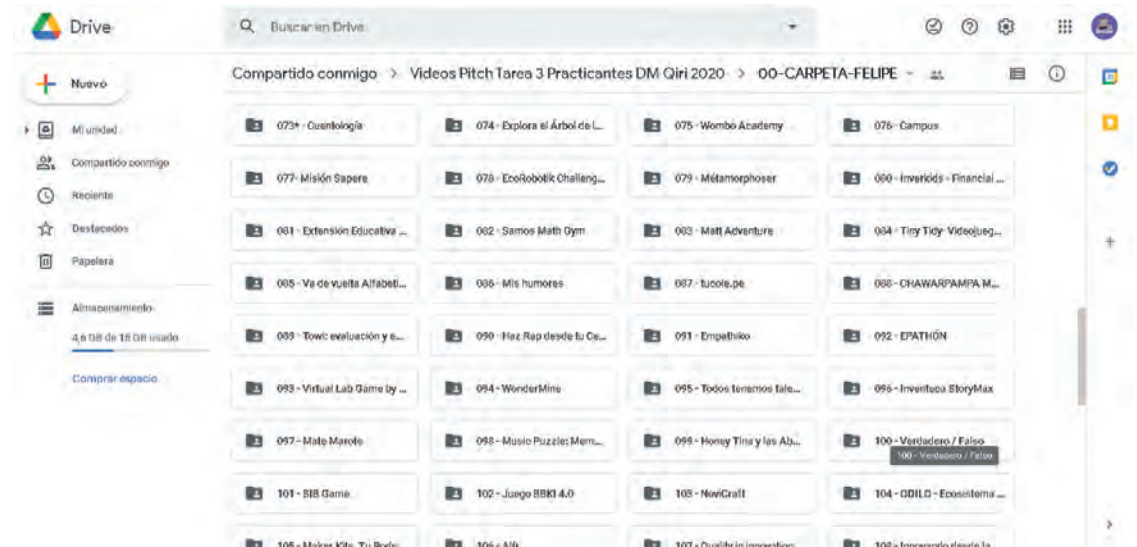


Objetivo: Llegar a los 100 Archivos adjuntos a la base de datos.

Retroalimentación: Avance esperado logrado para la sesión.

Base de Datos en Excel

Base de Datos en Google Drive



Lugar de práctica: Centro tecnológico de divulgación multimedia Qiri

Alumno: Felipe Fernández

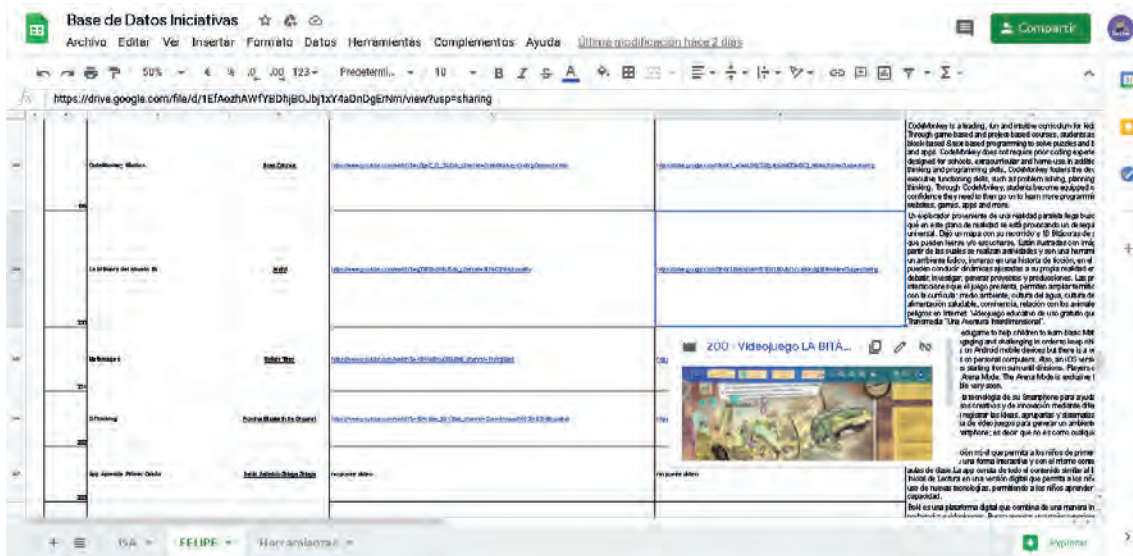
Requerimiento: se plantea el trabajo para realizar una base de datos. Audiovisual de 296 propuestas, de diferentes temas con el fin de conocer los temas actuales con los que se trabaja.

Utilizando Excel y Google drive como apps prioritarias para el orden de datos.

Objetivo: se revisa el avance “realizando una base de datos.” de 296 propuestas. Con el fin de cumplir un mínimo 200 propuestas documentadas.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Realizar una base de Datos.

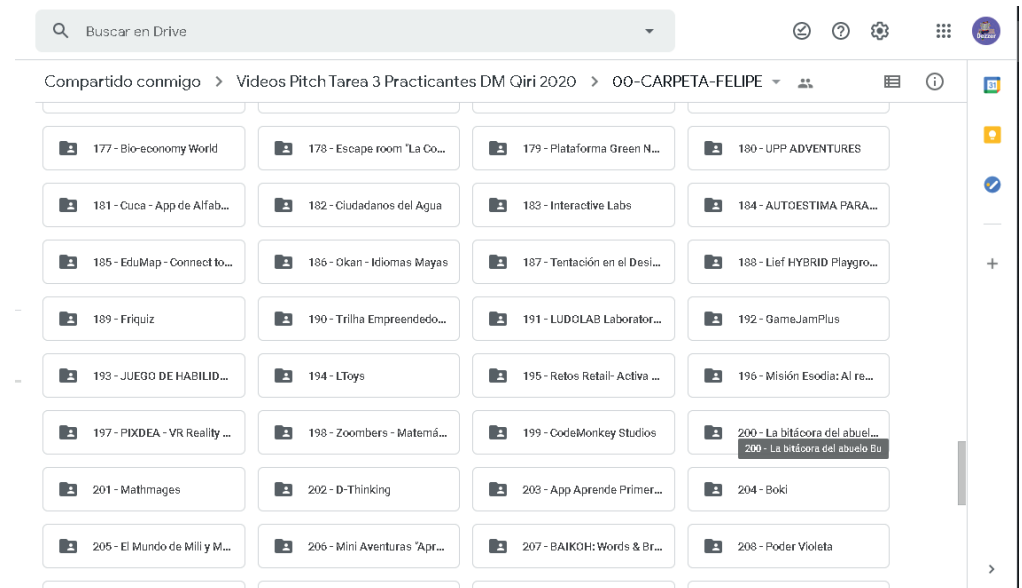


Base de Datos en Excel

Objetivo: Llegar a los 200 Archivos adjuntos a la base de datos.

Retroalimentación: Avance esperado logrado para la sesión.

Base de Datos en Google Drive



DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Crear una Base de Datos
Cuarta actividad de práctica . Se7

Lugar de práctica: Centro tecnológico de divulgación multimedia Qiri

Alumno: Felipe Fernández

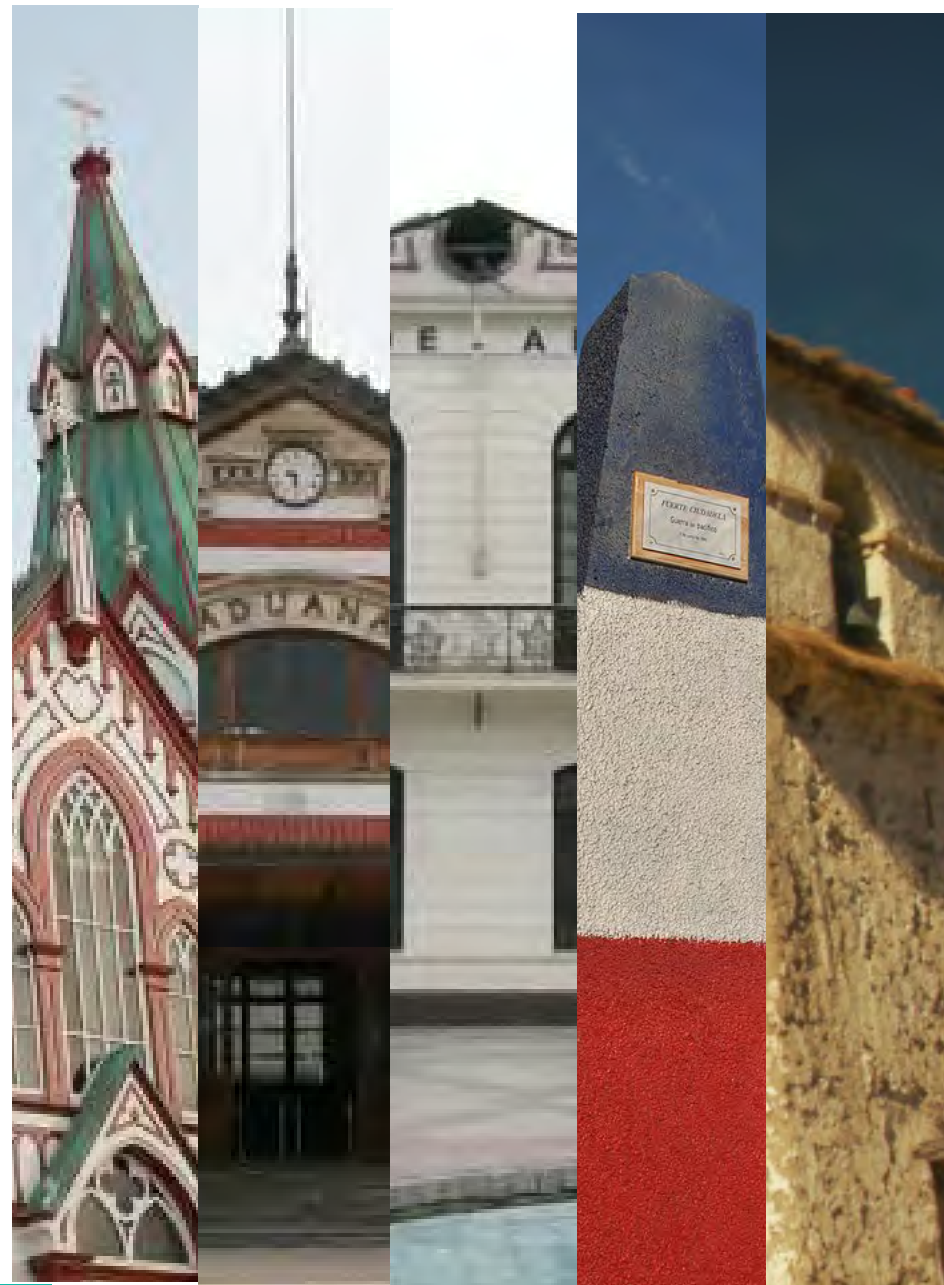
Requerimiento: investigar sobre 10 lugares del patrimonio Arquitectónico de la XV Región Arica y Parinacota.

Con la finalidad de realizar un proyecto, con una temática con la que Qiri puede desarrollar a futuro.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

- 1.- Catedral San Marcos de Arica
- 2.- Edificio de la antigua aduana de Arica
- 3.- Estación de ferrocarril de Arica - la paz y andén
- 4.- Fuerte Ciudadela
- 5.- Iglesia de Parinacota
- 6.- Iglesia de San jeronimo de Pocónchile
- 7.- Iglesia de San Martín de Tour de Chapoco
- 8.- Ruinas del complejo Industrial Azufrero Tacora.
- 9.- Iglesia Saguara.
- 10.- Iglesia San Francisco de Asís de Socoroma.

Busqueda de información
(10 monumentos patrimoniales
de la xv región)



DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Busqueda de información (10 monumentos patrimoniales de la xv región)



Monumentos patrimoniales

Arica - Parinacota

Alumno: Felipe Fernández

Se busca realizar un proyecto donde sus desarrollos son totalmente diferentes. por un lado se espera desarrollar un proyecto en un videojuego de plataforma runner, donde al ser catalogado como videojuego se espera llegar a un rango etario juvenil.

por otra parte vendria el desarrollo de una aplicación VR el cual tendria un rango etario un poco mayor. sin embargo ambas podrian disfrutarse de igual manera con el fin de rescatar y destacar el patrimonio regional, de Arica y Parinacota.

para eso se busco información de algunos de los edificios patrimoniales vigentes en la zona lo cual serán expuestos proxicamente con el fin de luego agregarlos a los proyectos donde el usuario puede observarlos y sentirse parte de la historia.



Monumento N°1

lugar : Catedral de san marcos

Ubicación General: Arica

Ubicación Especifica: Plaza Colón de Arica

lugar : CATEDRAL DE SAN MARCOS

Biografía: Iglesia de San Marcos y la Aduana de Arica tienen en común el ser inmuebles erigidos en la ciudad durante el periodo anterior a la Guerra del Pacifico (1879-1883), cuando la ciudad era territorio peruano. Ambas edificaciones son, además, de autoría de la empresa francesa Eiffel y Cia, famosa por sus estructuras metálicas, entre las que se cuenta este templo. La tradición señala que la estructura metálica de la iglesia estaba originalmente destinada a la ciudad de Ancón, para la cual había sido encargada por el gobierno peruano. Sin embargo, los arriqueños, que habían perdido su Iglesia parroquial a raíz del terremoto de 1868, obtuvieron del presidente José Balta la redestinación de la obra, argumentando carencia de medios para construir un nuevo templo. La estructura llegó a Arica en 1875; los técnicos franceses encargados de armarla terminaron los trabajos al año siguiente. La actual Iglesia, de estilo neoclásico, se erigió en el mismo lugar donde estaba la que fue destruida por el terremoto de 1868, aprovechándose las escalinatas de piedra y las fundaciones de esta última. La estructura fundamental es de hierro; de ese material son las vigas y pilares que se unen en arcos ojivales, y las planchas laminadas adosadas entre sí por un sistema de ensambles y pernos. La iglesia tiene tres naves -la central de mayor altura- y presenta una fachada asimétrica: a un costado está la saliente transversal del baptisterio y al otro la torre de base octogonal, con ventanas en forma de ojivas. Los vitrales de colores, la forma en que la torre se eleva al cielo, y la sencillez de la construcción, la dotan de gran belleza, la que se ve realzada por el paisaje circundante que se domina desde ella: la plaza, el Morro, el puerto y el mar. La Iglesia San Marcos adquirió rango de Catedral en 1959, al desmembrarse Arica del Obispado de Iquique.



Monumento N°2

lugar : Edificio de la antigua Aduana de Arica

Ubicación General: Arica

Ubicación Especifica: Parque Aduana, Maximiliano Lira

lugar : EDIFICIO DE LA ANTIGUA ADUANA DE ARICA

Biografía: El edificio de la antigua aduana de Arica es una de las edificaciones existentes en el país que construyó la empresa Eiffel y Cia de París. En toda América la influencia de Francia es importante durante el siglo XIX, ello, unido al auge económico de la época, hizo que muchas obras urbanas de importancia se encargaran a profesionales de esa nacionalidad, como es el caso de la ex Aduana. Este edificio, además, tiene la particularidad de ser una de las pocas construcciones que quedan en Arica del periodo anterior a la Guerra del Pacifico (1879-1883). El sismo que afectó la zona de Arica en 1868 destruyó la aduana de la ciudad, situada en el mismo emplazamiento que el edificio al que nos referimos.

Por ello, el Presidente de Perú José Balta encargó a la firma Eiffel y Cia, la edificación de un vasto complejo aduanero, cuya construcción se efectuó como prefabricado entre 1871 y 1874, de cuando data el edificio persistente hasta hoy. El diseño de esta construcción se realizó en estilo neoclásico. Su planta es rectangular, con pilares de piedra canteada y con muros perimetrales hechos de ladrillos traídos especialmente desde Francia. La estructura de la techumbre y de los pilares interiores es metálica; los espacios interiores se configuran en base a estos pilares, dispuestos a 3,3 metros uno del otro. La armonía de proporciones del edificio y su perfecta simetría, unida al grato entorno que lo circunda -el parque, rematado por el acceso al puerto, la Estación del Ferrocarril a La Paz y la Gobernación Marítima- lo convirtieron en un hito urbano característico de la ciudad. El edificio fue declarado Monumento Histórico por el Decreto Supremo N°929 de 23 de noviembre de 1977. En la actualidad, la construcción funciona como recinto de la Casa de la Cultura de Arica.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Busqueda de información (10 monumentos patrimoniales de la xv región)



Monumento N°3

Lugar : Estación de ferrocarril Arica-la paz y andén

Ubicación General: Arica

Ubicación Especifica: Parque Aduana

Lugar : ESTACIÓN DE FERROCARRIL, ARICA-LA PAZ Y ANDÉN

Biografía: La estación está ubicada junto al edificio de la Ex Aduana, construido en los talleres de Gustavo Eiffel donde hoy funciona la Casa de La Cultura de la ciudad, y junto al edificio de la Gobernación Marítima del Puerto Ariqueño, conformando un área urbana de gran valor patrimonial. Frente a ésta, se encuentra una locomotora Alemana Alt Essligen, tipo Uc a cremallera, del año 1924, la que se utilizaba para remontar el tramo más difícil del recorrido, entre las estaciones Central y Puquolos, llamado sector de "Cremallera". La estación fue construida por la firma inglesa "Sociedad Sir John Jackson (Chile) Ltda. por encargo de la empresa de Ferrocarriles del Estado (EFE). La construcción de este ferrocarril comenzó con la empresa denominada "Sindicato de Obras Públicas de Chile" que alcanzó a construir 32 Km. de línea, para proseguir con administración directa del Ministerio de Industria y Obras Públicas, a cargo de la Inspección General de Ferrocarriles que alcanza a construir 60 Km. más de línea, para concluir la obra la "Sociedad Sir John Jackson Ltda."; esta empresa al entregar la obra terminada que incluía la Estación de Pasajeros y Administración de Arica, dejó como regalo a la ciudad de Arica una pila ornamental en la plaza Colón de la ciudad, la que aún existe y está en funcionamiento hasta el día de hoy. El estilo del edificio corresponde al Neoclásico y en sus bases y estructura se utilizaron piedras del sector boliviano de Comanche. Fue inaugurado el 13 de Mayo de 1913. Los orígenes del ferrocarril de Arica a La Paz se remontan al cumplimiento del Tratado de Paz, Amistad y Comercio de 1904 entre Chile y Bolivia, que estableció la construcción de este tren que entró en funcionamiento como una sola unidad operacional entre Arica y El Alto de la Paz, el 13 de Mayo de 1913 bajo la administración chilena. En 1925, también de conformidad con el Tratado de 1904, se entregó el dominio de la sección chilena a Bolivia, transformando de esa manera lo que era un solo ferrocarril internacional en la unión de dos ferrocarriles nacionales.



Monumento N°4

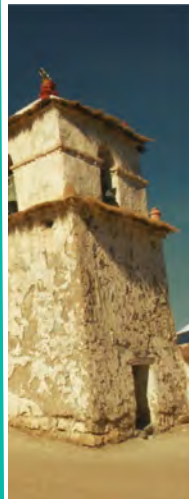
Lugar : Fuerte ciudadela

Ubicación General: Arica

Ubicación Especifica: Morro de Arica

Lugar : FUERTE CIUDADELA

Biografía: El Morro de Arica es un cerro costero ubicado en la parte sur de la ciudad homónima, en la XV Región de Arica y Parinacota. El fuerte Ciudadela se encuentra en sus inmediaciones. Originalmente perteneciente al territorio peruano, a lo largo de su historia la ciudad de Arica ha contado con este particular accidente geográfico, de gran utilidad para su defensa. El Morro protege Arica por el sur y su ladera más próxima a la costa cae abruptamente sobre los roqueríos. Tiene en su cima una meseta de unos 500 metros a lo largo, mientras que su altura supera los 130 metros. El acceso a este bastión era sumamente difícil, tanto por lo escarpado del terreno como por la existencia de las instalaciones defensivas de sus cercanías, los Fuertes del Este, Ciudadela y Morro Gordó. Durante la Guerra de Pacífico, que se desarrolló entre los años 1879 y 1883, la conquista de Arica fue un desafío ineludible para las tropas chilenas, pues la toma de la ciudad pasaba necesariamente por la toma del Morro y del complejo defensivo aledaño a él. Por esta razón, esta acción es una de las más recordadas de la Guerra, por el arrojo y valor demostrado tanto por los soldados peruanos como por los chilenos; lo que ha convertido al Morro en un emblema de este conflicto. La operación, dirigida por el coronel Pedro Lagos, se realizó el día 7 de Junio de 1880. La toma del bastión fue una acción netamente de infantería; no se impusieron las armas de fuego propiamente sino más bien el valor personal y la resistencia física de los soldados, que utilizaron fundamentalmente bayonetas, combatiendo cuerpo a cuerpo. De acuerdo a la estrategia planteada por el coronel, el Regimiento 3° de Línea tenía la misión de conquistar el fuerte Ciudadela, que tenía un cañón Voruz Nantes de 70 libras, dos cañones Parrot de 100 libras, y 61 hombres, al mando del teniente coronel Medardo Cornejo, de origen peruano. En tanto, el Regimiento 4° de Línea debía conquistar el fuerte del Este, que tenía dos cañones Voruz Nantes de 100 libras y un cañón Voruz Nantes de 70 libras y 117 hombres. El Morro Gordó tenía cuatro cañones Voruz Nantes de 70 libras y 60 hombres. El enfrentamiento dejó un saldo de 1.500 víctimas fatales entre las huestes peruanas, lo que equivale a un 60%



Monumento N°5

Lugar : Iglesia de Parinacota

Ubicación General: Putre

Ubicación Especifica: Poblado de Parinacota

Lugar : IGLESIA DE PARINACOTA

Biografía: La zona de Tarapacá fue escenario durante la Colonia de un complejo proceso cultural, cuyo reflejo más tangible son las numerosas capillas e iglesias edificadas en la época.

La región, habitada originalmente por aymará, tuvo un gran auge a raíz del descubrimiento de las grandes minas de plata en Alto Perú, particularmente Potosí. Por esta arida región se trasladaban los minerales para ser embarcados en Arica, desde donde se trajo el agua necesario para la explotación minera; a la vez, la región abastecía al Alto Perú de alimentos. Tras la decadencia de la mina de Potosí, en la segunda mitad del siglo XVII, la incipiente industria salitrera siguió levantando vitalidad a la región.

A fines del siglo XVI, comenzaron a llegar a Tarapacá los primeros misioneros, que acometieron el desafío de evangelizar a los indígenas del lugar, construyendo para tal efecto pequeños templos cuyo diseño y construcción se insertan dentro del estilo barroco mestizo del área andina.

El poblado de Parinacota, situado a 4.400 metros sobre el nivel del mar, es de origen prehispánico. La construcción de su iglesia, al margen de la trama urbana original, ocasionó un traslado del pueblo, que abandonó su emplazamiento primitivo para instalarse en las inmediaciones del templo. Del conjunto de iglesias de Tarapacá, la de Parinacota se destaca junto con la de Isuga por constituir propiamente santuarios.

El lugar tiene poca población durante el año, situación que cambia radicalmente los días de fiestas religiosas. Como la generalidad de las iglesias altiplánicas, la de Parinacota es circundada por un muro perimetral que marca un espacio interior libre, donde se realizan las actividades principales de las fiestas religiosas. En el caso de Parinacota, este muro es de adobe y posee tres accesos, que presentan arcos y cornamientos en piedra volcánica rosada. Incorporado a este perímetro, en una esquina, está el mazo campanario, de dos cuerpos, en planta cuadrada. En el otro hay cuatro altares o posas, destinados a acoger imágenes religiosas en las procesiones. Todas las estructuras están blanqueadas con cal.

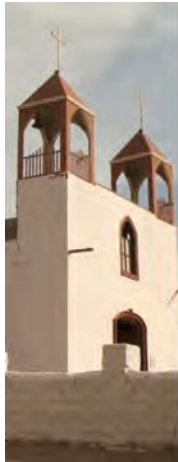
La iglesia es de piedra y argamasa de barro; sus filiales son de eucalipto, y la cubierta de paja brava (colón). Es un volumen de 5 metros de ancho y 22 de largo, con dos capillas laterales salientes. El interior de la nave presenta atractivas muestras de arte popular religioso; especial mención merecen los ingeniosos frescos pintados en los muros, durante el siglo XVIII. También hay pinturas sobre tela e imágenes. Un rústico retablo de madera sirve de marco al altar.

La Iglesia de Parinacota fue declarada Monumento Histórico a través del Decreto Supremo N.º 1158 el 4 de mayo de 1979.

Decreto 1158 (1979)

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Busqueda de información (10 monumentos patrimoniales de la xv región)



Monumento N°6

Lugar : IGLESIA DE SAN JERÓNIMO DE POCONCHILE

Ubicación General: Poconchile

Ubicación Especifica: Ruta 11 CH Km 31, Villorrio Poconchile

Lugar : IGLESIA DE SAN JERÓNIMO DE POCONCHILE

Biografía: Siete Iglesias del norte andino de Chile, ubicadas en las comunas de Arica, Putre y Camarones pertenecientes a las provincias de Arica y de Parinacota, Región de Arica y Parinacota son parte de un conjunto mayor denominado "Iglesias del Altiplano", reconocido como tal en la lista tentativa de Bienes Culturales a ser postulados a la Lista de Patrimonio Mundial de la UNESCO definida en el año 1998, debido a sus valores culturales, históricos, arquitectónicos y artísticos. Las siete iglesias son representativas de las formas de evangelización temprana ocurrida en la región andina, exponentes de una realidad transfronteriza que abarca Bolivia, Argentina y Chile. La mayoría de ellas posee al menos un 60% de autenticidad en cuanto a la materialidad (tierra, madera, piedra, paja brava y barro) y sistemas constructivos tradicionales (albañilería de adobe y mampostería de piedra asentada en barro, incluyendo cubiertas construidas en base a un sistema de par y nudillo de madera amarradas con cuero animal). Además, cuentan todavía con sistemas de administración tradicionales: fabriciario, alférez o mayordomío, siguen teniendo uso religioso, asociado además a fiestas tradicionales de relevancia local o regional y se ubican en poblados de los valles y quebradas precordilleranas o en el altiplano, de origen prehispánico o asiento indígena y que en la mayoría de los casos fueron parte de la posterior Ruta de la Plata. Tipológicamente se caracterizan por estar conformadas por varios elementos, entre los que se cuentan la Iglesia de una nave y cementerio a dos aguas, el campanario exento o adjunto, el espacio atrio, las capillas posas, el calvario, la barda perimetral y techumbre. Como mínimo, existe el edificio de una nave y su espacio atrio y ello dependerá de la importancia del poblado y de su origen (prehispánico o colonial). Esto da cuenta del sincretismo religioso y cultural, pues acoge elementos católicos y elementos de la cosmovisión andina, como la dualidad y la necesidad de sacralización del espacio. Cada iglesia posee atributos arquitectónicos específicos que las diferencian y caracterizan, entre ellos: la portada labrada o sin labrar, la existencia o no del arco toral, de pintura mural y de retablo. En estos detalles se evidencia también el sincretismo religioso y cultural que se denomina barroco mestizo y que se caracteriza por la presencia de elementos como volutas, pilastras, flores, figuras humanas, entre otros, cuya expresión da cuenta del aporte local. Los valores que se identifican para estos bienes son históricos, arquitectónicos, estéticos y constructivos, simbólicos y social. Las "Iglesias de Altiplano" que forman parte de esta declaratoria son las siguientes: 1. Iglesia de San Idelfonso de Putre, comuna de Putre, Provincia de Parinacota. 2. Iglesia San Martín de Tours de Copca, comuna de Camarones, Provincia de Arica. 3. Iglesia Virgen del Carmen de Chilita, comuna de Camarones, Provincia de Arica. 4. Iglesia San José de Paclica, comuna de Camarones, Provincia de Arica. 5. Iglesia San Pedro de Esquiña, comuna de Camarones, Provincia de Arica. 6. Iglesia San Jerónimo de Poconchile, comuna y Provincia de Arica. 7. Iglesia San Miguel de Azapa, comuna y Provincia de Arica.



Monumento N°7

Lugar : IGLESIA SAN MARTÍN DE TOUR DE CHAPOCO

Ubicación General: Poconchile

Ubicación Especifica: Ruta 11 CH Km 31, Villorrio Poconchile

Lugar : IGLESIA SAN MARTÍN DE TOUR DE CHAPOCO

Biografía: //Ubicada en el altiplano a 4.376 msnm de altitud, 221 kms. al noreste del puerto de Arica y a 93 kms. de Putre, en la comuna de General Lagos, provincia de Parinacota, Región de Arica y Parinacota. La iglesia mencionada, es parte de un conjunto mayor denominado genéricamente "Iglesias del Altiplano", reconocido como tal en la lista tentativa de Bienes Culturales para ser incluidos en la Lista de Patrimonio Mundial de la Unesco, definida en el año 1998, debido a sus valores culturales, históricos, arquitectónicos y artísticos. La iglesia San Martín de Tours de Chapoco, fue construida en la década de 1940 por encargo de Eustaquio Flores Tapia. Para su construcción se contrataró a maestros bolivianos y se trajo piedra puma desde una cantera cercana, que fue transportada en llamo. En la fachada del templo se lee la siguiente inscripción: "Año 1942-28 Nov". El diseño del templo de Chapoco recuerda al de la Basílica de Copacabana, santuario principal de la religiosidad católica aymara, en el Lago Titicaca. También se asemeja a algunas pequeñas capillas de estancias cercanas a Tambó Quemado en Bolivia, entre los poblados de Lagunas y Tormeragi. La utilización de piedra y su arquitectura de tipo basilical, con bóvedas y cúpulas, confirma la influencia, intercambio y migración en la zona altiplánica entre Chile y Bolivia. De acuerdo al testimonio de Cruz Flores, no se han realizado intervenciones de conservación en la iglesia, cuyo estado es regular, debido a la presencia de fisuras en muros y erosión en muros y cubiertas, pero principalmente por la incorporación de cemento en el piso del zócalo de acceso al templo y en los muros del interior del templo. Las iglesias poseen al menos un 60% de autenticidad en cuanto a materialidad (tierra, madera, piedra, paja brava, barro) y sistemas constructivos tradicionales (albañilería de adobe y mampostería de piedra asentada en barro, incluyendo cubiertas construidas en base a una estructura de vigas de madera amarradas con cuero animal). La mayoría cuenta todavía con sistemas de administración tradicionales: fabriciario, alférez o mayordomío, y por lo tanto siguen teniendo uso religioso y albergando fiestas tradicionales de relevancia local o regional.



Monumento N°8

Lugar : RUINAS DEL COMPLEJO INDUSTRIAL AZUFRERO DE TACORA

Ubicación General: El ex Complejo Industrial Azufrero de Tacora

Ubicación Especifica: Laderas del Volcán Tacora

Lugar : RUINAS DEL COMPLEJO INDUSTRIAL AZUFRERO DE TACORA

Biografía: El sector en el que se emplaza el ex complejo industrial existen terrenos del Ministerio de Bienes Nacionales y dos propiedades privadas: Tacora Purhina, pertenecientes a tres comunidades indígenas: la Comunidad Indígena San Fernando del Pueblo de Tacora, la Comunidad Indígena Aymara Angela Biao Raya de Tacora y la Comunidad Territorial Sucesorial de Tacora. El ex Complejo Industrial Azufrero de Tacora cuenta con tres sectores principales, los que durante su actividad se conectaban mediante el ferrocarril, el que funcionó entre los años 1925 y 1966, con una extensión de 25 kms. Los sectores referidos son los siguientes: A) Planta de procesamiento Villa Industrial: Se encuentra a 4.070 metros sobre el nivel del mar y está conformado por tres áreas: la estación terminal y de transbordo de carga del ferrocarril de Tacora hacia el ferrocarril Arica - La Paz, el sector de procesamiento y acopio del azufre y el sector de la casa de máquinas. B) Campamento Aguas Calientes: Se encuentra a 4.500 metros sobre el nivel del mar, en el valle desde donde se origina el río Azufre y está conformado por tres áreas: el sector del campamento constituido por conjuntos habitacionales de muros de adobe, galpones para la mantención de maquinarias y edificios de servicios; el área industrial de Aguas Calientes que incluye instalaciones para el procesamiento de caliche y su embarque en el ferrocarril de Tacora y la casa de administración, edificio de 40 metros de largo y 10 metros de ancho de hormigón armado y cerchas metálicas. C) Sector de andariviles de volcán Tacora: Incluye el sector de extracción de azufre en la cima del volcán, a 5.500 metros sobre el nivel del mar, su transporte mediante andariviles, y su cargamento final en ferrocarril de Tacora donde se acopió el azufre, que incluye un conjunto de estructuras de muros de piedra con cemento que sirvieron de bodegas, habitaciones y corrales, y la red de andariviles, conjunto de torres de fierro fundido de más de 14 metros de alto que originalmente trasladaban barras metálicas mediante un sistema de cables que pasaban por diferentes poleas. Algunas torres fueron instaladas sobre una plataforma de piedra y los cables final travesaron un complejo sistema mecánico para desaccelerar los bultos y posteriormente descargarlos. En este sector existe además un sendero en zigzag para el traslado de la producción mediante animales. Los valores que se identifican en el ex Complejo Industrial Azufrero son los siguientes: 1. Valor Histórico: El emplazamiento de las azufreras de Tacora influyó en la definición del límite internacional entre Perú y Chile. El ferrocarril de Tacora permaneció en territorio chileno por expreso acuerdo para que las azufreras del Tacora y sus dependencias quedasen bajo jurisdicción chilena, definición que se concretó mediante el Tratado de Lima, que fue firmado en 1929 entre Chile y Perú, y que puso fin a la controversia de la soberanía de las provincias de Tacra y Arica.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Busqueda de información (10 monumentos patrimoniales de la xv región)



Monumento N°9

lugar : IGLESIA DE SAGUARA

Ubicación General: Arica y Parinacota, Arica, Camarones

Ubicación Especifica: Poblado de Sagua

lugar : IGLESIA DE SAGUARA

Biografía: COMUNIDAD DE SAGUARA

El pueblo de Sagua se ubica en el piso precordillerano a 3050 msnm. Sagua es un poblado que se emplaza en la ladera sur de la quebrada del mismo nombre, es una zona altamente productiva desde el punto de los cultivos. Se compone de ocho viviendas, dos de ellas ocupadas permanentemente por tres habitantes. El entorno del poblado lo constituye un micro clima con abundante irradiación solar y un clima cálido en el día y templado en la noche. El agua es de vertiente y de excelente calidad, aunque escasa en la actualidad. Se acumula en un estanque o concha para ser distribuida por turno en el día, mediante un sistema de canales.

Al pueblo actual se asocian las ruinas prehispánicas conocidas como Sagua 1, 2, 3. Sagua 2 se ubica justo enfrente de la iglesia, sobre una explanada triangular delimitada por la quebrada de un muro perimetral de planta rectangular que abarca una superficie de 7m por 16,5 m. en el sector central de la explanada se encuentra la construcción prehispánica de mayor significación, la cual está constituida por una estructura aérea, elevada 2 m del nivel del suelo. Se trata de una pirámide truncada de base rectangular, formada por la acumulación de piedras y tierra, de 32,50 m de longitud y 11,20 m de ancho.

IGLESIA DE SAGUARA La iglesia se encuentra alejada del actual pueblo en el otro frente de la quebrada, se emplaza en una meseta sobre el denominado sitio arqueológico de "Sagua" correspondiente al periodo Incaico. Por su condición de emplazamiento "aislado" y de dominio sobre el paisaje y el valle que se extiende hacia el poniente le otorga a esta arquitectura una connotación singular de contraposición favorable para entender la fe desde el retiro "procesión" que el feligrés debe escoger para aislarse de la cotidianidad y encontrarse con sus Dios y naturaleza que la acoge. Resulta sugerente que el lugar elegido para construir la iglesia sea justamente el de la estructura ceremonial prehispánica como evocando de antemano el valor simbólico que otorgan las poblaciones locales a este espacio.

La conservación de los restos arqueológicos es regular debido a que parte de los bloques canteados que formaban la escalinata fueron reutilizados en los cimientos de la iglesia. Esta estructura posee todos los elementos arquitectónicos y dimensiones de una plataforma ceremonial o incluso propio de los asentamientos incas meridionales. En tiempos recientes se ha levantado sobre el extremo norte de la plataforma un calvario de 1,80 m de altura.

Descripción del sistema constructivo y su arquitectura. La iglesia se conforma volumétricamente por una Nave sacra con techo a dos aguas, único cuerpo geométrico con presencia vertical en una gran zona vasta. Frente a la fachada de acceso se ubica el calvario, estructura maciza de base cuadrada constituida por dos cuerpos o niveles. No posee campanario tan característico como estructura de convocatoria. La nave se encuentra rodeada por la pircas de cerramiento que define el atrio, a la



Monumento N°10

lugar : IGLESIA SAN FRANCISCO DE ASÍS DE SOCOROMA

Ubicación General: Arica y Parinacota, Parinacota, Putre

Ubicación Especifica: Pueblo de Socoroma

lugar : IGLESIA DE SAN FRANCISCO DE ASÍS DE SOCOROMA

Biografía: La Iglesia de San Francisco de Asís de Socoroma es el centro del conjunto ceremonial católico-andino del Pueblo de Socoroma, integrando también su Torre campanario exenta, posas, calvarios en cumbres vecinas y cementerio. La iglesia se destaca en una explanada en el costado norte del poblado, en el borde de la quebrada que enfrenta los terrenos de cultivo en terrazas de la comunidad.

Al ser el templo se abre en una explanada que ocupa hoy la plaza civil, constituye un terreno aislado del conjunto habitacional que se dispone al frente y costado de la plaza civil. Esta disposición en un extremo de calles y casas, refiere el origen precolombino del poblado.

La apertura del templo con su portal de piedra labrada en el muro fachada, conformado por el adelantamiento de muros y el alero del techo es característica de las iglesias doctrinales. A todo el conjunto se puede incluir los restos de la capilla de Santa Lucía, ya que ésta quedan cimientos de su torre campanario ubicada al sur poniente del pueblo.

Debido a sus constantes reconstrucciones la iglesia presenta elementos del barroco mestizo vinculados con un estilo neoclásico republicano. Del estilo Barroco mestizo, la iglesia de Socoroma presenta una planta rectangular con baptisterio y sacristía, el sistema constructivo de albañilería en alobes, su techumbre con estructura de par y mullido (técnica de origen árabe introducida en América por los españoles), la torre que permanece exenta y muy especialmente en el portal lateral del muro de la epístola, tradicionalmente dedicado a la Virgen María (presenta un diseño barroco con elementos decorativos de vegetales y animales). Es un hecho que ese portal lateral es original de la iglesia preexistente y que fue defectuosamente armado durante la última reconstrucción al punto que su inscripción es ilegible.

El estilo neoclásico-republicano se manifiesta en el diseño simple y geométrico del portal de fachada y sus elementos decorativos; en el sistema constructivo de sillaría finamente ejecutado en cabecezas de muros y en muro fachada, sistema que contrasta con el del portal lateral, presenta también en el portal principal columnas de base y capitel clásico con fuste estriado, el vano ventana del tímpano y finalmente la torre que permanece exenta.

Reseña histórica El primer registro de la existencia de un templo en Socoroma es de 1560, del cual no hay referencia documental clara, ni descripción de este primer inmueble. Sin embargo, en 1618, se señala la ...instalación de puertas de madera en iglesias de los altos de Arica... entre los cuales se menciona la de Socoroma (1).

La primera descripción de la iglesia la realiza el cura de Belén, en 1778, en la que se menciona que tiene dos puertas pintadas, sacristía, baptisterio, torre con tres campanas y ornamentos. Otros documentos más recientes del siglo XVIII entregan deta-

lles de distintos elementos muebles e inmuebles de carácter funcional como devocional, que fueron adquiridos con posterioridad.

Un inventario de 1789 describe al templo como "Iglesia de cencreo con sus dos puertas la principal nueva, la que está toda pintada de colores finos" e informa de la existencia de una capilla o ermita de Santa Lucía, mediana, nueva. Tiene una pila de berengüela. En 1796 se oficializa la advocación de la Iglesia de Socoroma a San Francisco de Asís. En 1797 se menciona la reedificación de la Iglesia y se entregan detalles del proceso, especialistas involucrados y participación de la comunidad, destaca la entrega y consumo de alimentos y de hojas de coca. Un año más tarde existe una descripción del nuevo templo (2).

Posteriormente, en 1831 y 1833, se mencionan dos terremotos y un incendio que dañan y luego destruyen el templo, lo que motiva a los pobladores a usar la antigua capilla de Santa Lucía como capilla principal. En 1853 se describe la nueva iglesia, la misma que también fue dañada por el terremoto de 1868. En 1870 hay otra descripción de un templo de dimensiones menores en relación con el anterior, y en 1873 se señala su estado ruinoso. Los grandes terremotos de 1868 y 1870 devinieron en la reconstrucción de las iglesias, en dichas reconstrucciones se amalgamaron elementos del barroco mestizo y de los estilos republicanos.

En 1890 se indica la reconstrucción del templo, la que utilizó los mismos cimientos y muros, a la fecha solo en un tercio de su altura original, manteniéndose la altura y largo originales. Se suma a ello la torre y el cementerio.

De acuerdo a la historia oral, a comienzos del siglo XX se cambia la techumbre de paja brava o ichu por calaminas (Zinc-alumínium). Con posterioridad al terremoto de Arica (1987) la comunidad se organizó para reparar la iglesia. Tras el terremoto de Arequipa (2001) los muros se agrisaron, situación que se agravo con el terremoto del interior de Iquique (2005). En diciembre del 2005 la iglesia fue declarada Monumento Histórico.

Descripción del sistema constructivo y su arquitectura. La planta del templo es sencilla de forma rectangular, tiene una capilla adosada en el muro del evangelio (poniente) y dos capillas adosadas en el muro de la epístola (oriente). La primera, el baptisterio tiene planta rectangular y se accede desde el conzono de la nave central. La segunda, la sala de andes, tiene planta rectangular y se accede por la nave central antes del arco Toral. La tercera capilla, la sacristía, tiene planta cuadrada y se accede por el presbiterio. Predomina el eje longitudinal de la nave y presbiterio en relación a los ejes transversales de las capillas laterales adosadas. El baptisterio en el muro del evangelio, la Sacristía y Sala de andas en el muro de la epístola.

Muro del Evangelio (Poniente). Sus cimientos son de mampostería en piedra rústica de grandes dimensiones con mortero de barro y muros portantes de albañilería de bloques de adobes con mortero de barro, revestidos con estuco de arcilla de color rosáceo y encañalados. La cabecera del muro es de piedra labrada con mortero de cal. El muro tiene un vano ventana de forma rectangular y se corresponde con el interior del templo otro vano ventana tiene la misma forma.

rectangular y se corresponde a la nave central, las ventanillas presentan brillos de estructura metálica hacia el exterior. En el extremo sur del muro se encuentra adosada la capilla del baptisterio y seis contrafuertes a lo largo de él, trabados al muro cada cinco hiladas. Los dinteles de los vanos de la puerta de acceso al baptisterio y de las ventanillas son de rollos irregulares

BIBLIOGRAFIA

MONUMENTOS GUBERNAMENTALES:

<https://www.monumentos.gob.cl/>

MONUMENTO 1 - CATEDRAL SAN MARCOS

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/iglesia-catedral-san-marcos-arica>

MONUMENTO 2 - EDIFICIO DE LA ANTIGUA ADUANA DE ARICA

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/edificio-antigua-aduana-arica>

MONUMENTO 4 - ESTACION DE FERROCARRIL ARICA - LA PAZ

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/estacion-ferrocarril-arica-paz-su-anden>

MONUMENTO 6 - FUERTE CIUDADDELA

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-arqueologicos/fuerte-ciudadde>

MONUMENTO 5 - IGLESIA DE PARINACOTA

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/iglesia-parinacota>

MONUMENTO 6 - IGLESIA DE SAN JERÓNIMO DE POCOONCHI E

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/iglesia-san-geronimo-pococonchi>

MONUMENTO 7 - IGLESIA SAN MARTIN DE TOUR DE CHAPOCO

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/iglesia-san-martin-tour-chapoco>

MONUMENTO 8 - RUINAS DEL COMPLEJO INDUSTRIAL AZUFERO DE TACORA

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-arqueologicos/ruinas-complejo-industrial-azufero-tacora>

MONUMENTO 9 - IGLESIA DE SAGUARA

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/iglesia-sagua>

MONUMENTO 10 - IGLESIA DE SAN FRANCISCO DE ASÍS DE SOCOROMA

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/iglesia-san-francisco-asis-socoroma>

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Desarrollo de proyecto
Quinta actividad de práctica . Se8

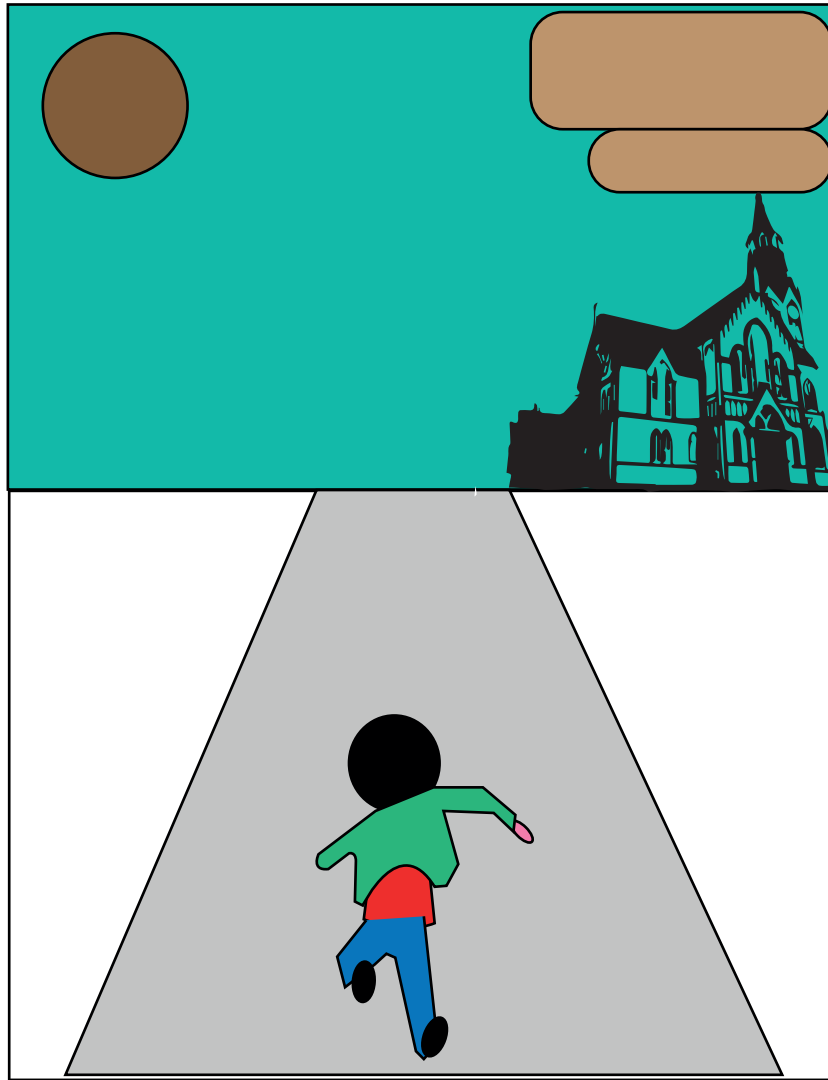
Lugar de práctica: Centro tecnológico de divulgación multimedia Qiri

Alumno: Felipe Fernández

Requerimiento: con la información rescatada previamente sobre la investigación de 10 lugares del patrimonio Arquitectónico de la XV Región Arica y Parinacota.

Elaborar un proyecto que Qiri pueda abordar y desarrollar a futuro.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA



Runner
"volver al pasado"

El proyecto del video juego de tematica runner "volver al pasado" busca poder conectar el patrimonio cultural de la XV Región Arica y Parinacota. con una audiencia de edad temprana. sin embargo no busca generar limitantes en su rango etario.

El videojuego consiste en utilizar un personaje con el cual el usuario va desbloqueando diferentes estilos del personajes (skins) mientras avanza en el juego.

Durante el desarrollo del juego, el usuario podrá visitar lugares del patrimonio cultural de la región, en especifico lugares arquitectonicos; como los ya mencionados Anteriormente.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA



El proyecto de Realidad Virtual, titulado Salón patrimonial VR.

busca poder conectar el patrimonio cultural de la XV Región Arica y Parinacota, con una audiencia de edad adulto joven, sin embargo no busca generar limitantes en su rango etario.

El Videojuego consiste en utilizar un personaje a elección del género.

durante el desarrollo del Salón Vr, el usuario podra visitar lugares del patrimonio cultural de la región, en especifico lugares arquitectonicos; como los ya mencionados en primera instancia, pudiendo así, informarse de manera divertida en donde podra pasar por información y un banco de imagenes del lugar, visualizado en la parte interior del salón.

“Salón Patrimonial VR”

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Desarrollo de proyecto
Sexta actividad de práctica . Se9

Lugar de práctica: Centro tecnológico de divulgación multimedia Qiri

Alumno: Felipe Fernández

Requerimiento: Realizar un PITCH de presentación para el proyecto elaborado con la información Rescatada de los 10 monumetos patrimonianles Ariquitectonicos de la XV Región Arica y Parinacota.



Volver al pasado

Alumno: Felipe Fernández

Volver al pasado

Volver al pasado es un proyecto dual que busca una misma finalidad, en lo que se diferencia su mecánica de presentación.

El problema

El problema que se busca abarcar, es dar lugar a la existencia y el conocimiento cultural De edificios patrimoniales. Específicamente de la zona norte en la región de Arica y Parinacota.

Se busca hacer hincapié a este problema, debido a desinformación posiblemente no intencional, pero aun así presente, sobre los patrimonios culturales de la región que se han preservado y formado parte importante de la historia, así como también dar paso al recuerdo para las personas que vivieron en los comienzos del patrimonio y dar paso a algo nuevo para quienes se vuelve su primera experiencia.

También importante mencionar que con la pandemia del covid-19, se limitó el tránsito con el fin de evitar aglomeraciones.

En dónde este proyecto presentaría la forma de visitar el patrimonio de forma segura.

Como se resuelve actualmente

Actualmente esta instancia se resuelve, con visitas esporádicas, la cual con la pandemia ha dificultado su realización.

Cliente

A pesar de la posibilidad de que la importancia del patrimonio, culturas no sea interés totalmente comunitario. La integración de un proyecto con diferentes mecánicas, amplía la posibilidad de llegar a más gente, en distintas generaciones. Dando cabida a informarse y disfrutar de un juego para la audiencia mayormente juvenil o de un salón patrimonial para una audiencia más madura.

Sin embargo, ambas mecánicas podrían disfrutarse sin mayor problema, tomando en cuenta el rango etario de la audiencia.

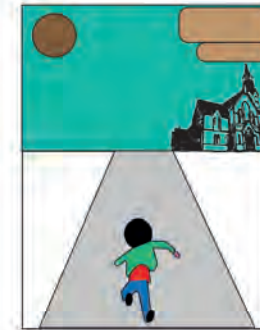
en la actualidad, cumple una ventaja en cuanto a la disminución de eventos patrimoniales De manera presencial, debido a la pandemia del covid-19, si bien nuestros proyectos podrían Tener una competencia con otras apps similares, Estos se diferenciarían de manera rápida y sencilla.

En primer lugar, El proyecto runner, podría competir contra otros videojuegos runners del mercado, sin embargo, el propósito de este no es solo jugarlo, si no poder informarse y disfrutar de lugares patrimoniales de los cuales no siempre se puede visitar en físico, pero aun así existe la posibilidad de hacerlo a través de la app de manera virtual.

En segundo lugar, nuestro proyecto salón patrimonial VR, podría competir contra los paseos virtuales utilizados mayormente por museos, sin embargo, más que una competencia podría implementarse fácilmente de manera favorable.

como entrar al mercado, y lograr el ascenso.

Para ambos proyectos, se busca presentar de manera sutil y comenzando por proceso de Alpha-beta-gama, con el fin de buscar errores o bugs, con la espera de que estos sean mínimos, en donde las primeras versiones irían desde un público reducido para luego pasar a las appstores, y de esa manera poder llegar a una audiencia más grande.



Runner
"volver al pasado"



Salón Patrimonial

Se busca no limitar la adquisición de los futuros proyectos, sin embargo, de momento podría presentar mayor interés para los museos estatales y regionales, con el fin de dar a conocer el patrimonio de la zona.

Para la realización de ambos proyectos se necesitará de:

- Informáticos y desarrolladores tecnológicos (para el buen funcionamiento de las apps)
- De ingenieros en sonido o conocedores del tema audiovisual (con el fin de dar música y sonidos ambientes en las apps)
- Historiadores o expertos patrimoniales (con el fin de entregar buena información en su desarrollo)
- un diseñador multimedia (para dar color y estructura visual a los proyectos)

Con tal cuerpo de desarrolladores, se estaría dispuesto a un apto funcionamiento en la mayoría de plataformas disponibles al día de hoy. Con el fin de informar eficientemente de manera cognitiva a la audiencia.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Desarrollo de proyecto Retroalimentación con Rediseño de PITCH

Luego de presentar el pitch, se sugirió un rediseño con el fin de minimizar los textos e implementando más imágenes con el fin de mantener la atención del espectador.

generando el PITCH que esta a continuación



Volver al pasado

Alumno: Felipe Fernández



poder disfrutar el patrimonio regional arica y parinacota desde cualquier lugar sin importar la distancia.



Cliente : Organizaciones con fin patrimonial.

Usuario: personas interesadas por el patrimonio.



recorrido virtual del patrimonio arquitectónico Regional

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Desarrollo de proyecto Retroalimentación con Rediseño de PITCH



poder vivir la experiencia de visitar edificios patrimoniales desde la comodidad del hogar



- diseñador multimedia
- arquitectos
- historiador
- Audiovisualista
- informáticos y desarrolladores tecnológicos



- diseñador multimedia
- arquitectos
- historiador
- Audiovisualista
- informáticos y desarrolladores tecnológicos



EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

Técnicas

Esta práctica profesional me ha ayudado a pulir habilidades de diseño que no había desarrollando por completo durante la carrera.

Si bien, usamos software característicos del diseño como (photoshop e illustrator) también utilizamos herramientas básicas de excel las cuales antes no manejaba, lo cual me ayudo a aprender un poco más de los programas que generalmente utilizamos a lo largo de la carrera y de nuestra vida como diseñador.

Habilidades interpersonales

Como habilidades adquiridas debo rescatar que la práctica profesional me ayudo a desempeñarme mejor en las áreas del diseño ayudandome a trabajar ideas con el fin de generar un mejor producto.

apesar de no haber hecho trabajos en grupo, me ayudo a poder aprender de otros de forma colaborativa sin necesidad de trabajar con ellos.

me ayudo a buscar el lado positivo en las retroalimentaciones con el fin de una mejora constante dandome una guía con la cual trabajar.

CONCLUSIONES

En el transcurso realizado en esta practica se aprendieron muchas cosas nuevas, gracias a las oportunidades dadas por la misma para poder aprender y mejorar apesar de las dificultades existenes por la pandemia del Covid-19 cabe mencionar que, dentro de los mismos procesos de trabajos en práctica, ayudo a pensar de otra forma para idear planes y diseños. Conocer el ambiente y forma de trabajar en la empresa Qiri ha sido muy útil para el futuro.

No puedo olvidar mencionar que trabajar realizando un proyecto audiovisual, como “volver al pasado” o “salón patrimonial VR” fue una de las mejores experiencias, siendo una aventura muy enriquecedora. Además de la realización de afiches para las redes sociales , aprendiendo de esa manera técnicas nuevas para un mejor desempeño en el area laboral.

Se obtuvo un buen aprendizaje, aprendiendo a pensar desde diferentes perspectivas y aprender que el ensayo y error siempre es educativo, siendo el proceso principal del aprendizaje.

BITÁCORA



BITÁCORA DE REGISTRO DE ASISTENCIA Y ACTIVIDADES DE PRÁCTICA

Nombre completo del estudiante: Felipe Ignacio Fernández Fernández
Nombre del Centro de Práctica: Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia
Nombre del Supervisor del Centro de Práctica: Juan Hidalgo U
Horas a cumplir en centro de práctica: 64 hrs. para Práctica Laboral
320 hrs. para Práctica Profesional.

Sesión N° 1 Fecha: 23-10-20 Cantidad de horas 2

Aprendizajes: <ul style="list-style-type: none">- Primera reunión de presentación.- conocer los temas que aborda la institución y practica para la elaboración de proyectos a futuro.
Observaciones: <ul style="list-style-type: none">- las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades.

Sesión N° 2 Fecha: 30-10-20 Cantidad de horas 7

Aprendizajes: <ul style="list-style-type: none">- Generar 6 propuestas de publicaciones para las redes sociales de Qiri 3 para Facebook y 3 para Instagram.
Observaciones: <ul style="list-style-type: none">- las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades.

Sesión N° 3 Fecha: 06-11-20 Cantidad de horas 6

Aprendizajes: <ul style="list-style-type: none">- Generar 2 Propuestas de publicaciones para las redes Sociales de Qiri tomando en cuenta lo aprendido en la actividad anterior.- como requerimiento argumentar y mostrar el proceso creativo mediante un documento
Observaciones: <ul style="list-style-type: none">- las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades.


Firma del Supervisor del Centro de Práctica



BITÁCORA DE REGISTRO DE ASISTENCIA Y ACTIVIDADES DE PRÁCTICA

Nombre completo del estudiante: Felipe Ignacio Fernández Fernández
Nombre del Centro de Práctica: Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia
Nombre del Supervisor del Centro de Práctica: Juan Hidalgo U
Horas a cumplir en centro de práctica: 64 hrs. para Práctica Laboral
320 hrs. para Práctica Profesional.

Sesión N° 4 Fecha: 13-11-20 Cantidad de horas 6

Aprendizajes: <ul style="list-style-type: none">- Se Plantea el trabajo de realizar una base de datos de 296 documentos utilizando la plataforma excel y google drive.
Observaciones: <ul style="list-style-type: none">- las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades.

Sesión N° 5 Fecha: 20-11-20 Cantidad de horas 9

Aprendizajes: <ul style="list-style-type: none">- revisión de la base de datos, cumpliendo un mínimo de 100 Archivos documentados en la plataforma de excel y google drive.
Observaciones: <ul style="list-style-type: none">- las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades.

Sesión N° 6 Fecha: 27-11-20 Cantidad de horas 9

Aprendizajes: <ul style="list-style-type: none">- Revisión de la base de datos, cumpliendo un mínimo de 200 Archivos documentados en la plataforma de excel y google drive.
Observaciones: <ul style="list-style-type: none">- las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades.


Firma del Supervisor del Centro de Práctica

BITÁCORA



BITÁCORA DE REGISTRO DE ASISTENCIA Y ACTIVIDADES DE PRÁCTICA

Nombre completo del estudiante: Felipe Ignacio Fernández Fernández
 Nombre del Centro de Práctica: Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia
 Nombre del Supervisor del Centro de Práctica: Juan Hidalgo U.
 Horas a cumplir en centro de práctica: 64 hrs. para Práctica Laboral
 320 hrs. para Práctica Profesional.

Sesión N° 7 Fecha: 11-12-20 Cantidad de horas 8

Aprendizajes: - Revisión de base de Datos completas. - Desarrollo de nuevo proyecto, realizando una búsqueda de información de 10 monumentos patrimoniales Arquitectónicos de la XV Región.
Observaciones: - las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades

Sesión N° 8 Fecha: 18-12-20 Cantidad de horas 8

Aprendizajes: - En base a los 10 monumentos investigados previamente, realizar un proyecto, donde se pueda implementar dicha información con la finalidad de que Qiri pueda trabajar con el a Futuro.
Observaciones: - las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades

Sesión N° 9 Fecha: 30-12-20 Cantidad de horas 7

Aprendizajes: - Presentación del PITCH del proyecto "volver al pasado y Salón patrimonial VR" - se realizó un rediseño de PITCH buscando rescatar lo más importante que abarca ambos proyectos.
Observaciones: - las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades

Firma del Supervisor del Centro de Práctica



BITÁCORA DE REGISTRO DE ASISTENCIA Y ACTIVIDADES DE PRÁCTICA

Nombre completo del estudiante: Felipe Ignacio Fernández Fernández
 Nombre del Centro de Práctica: Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia
 Nombre del Supervisor del Centro de Práctica: Juan Hidalgo U.
 Horas a cumplir en centro de práctica: 64 hrs. para Práctica Laboral
 320 hrs. para Práctica Profesional.

Sesión N° 10 Fecha: 08-01-21 Cantidad de horas 1:30

Aprendizajes: - retroalimentación y Orientación de portafolio de práctica.
Observaciones: - las horas reflejadas son la suma del trabajo dentro de horario práctica más el trabajo Autónomo para realizar dichas actividades.

Sesión N° _____ Fecha: _____ Cantidad de horas _____

Aprendizajes:
Observaciones:

Sesión N° _____ Fecha: _____ Cantidad de horas _____

Aprendizajes:
Observaciones:

Firma del Supervisor del Centro de Práctica

ANEXOS

- [1] Página Empresa QIRI:<https://www.Qiri.cl/>
- [2] Página Empresa QIRI_FACEBOOK:..... <https://www.facebook.com/QiriChile>
- [3] Página Empresa QIRI_TWITTER:.....<https://twitter.com/QiriChile>
- [4] Página Empresa QIRI_LINKEDIN:.....<https://www.linkedin.com/company/QiriChile>
- [5] Página Empresa QIRI_TWITCH:.....<https://www.twitch.tv/QiriChile>
- [6] Página Empresa QIRI_INSTAGRAM:.....<https://www.instagram.com/QiriChile>
- [8] BITÁCORA PRÁCTICA LABORALII_QIRI:.....<https://drive.google.com/drive/folders/1pjOptfrl7Nmz9MIx75BJDEZMZhtpNi8Q?usp=sharing>



Centro Tecnológico
de Divulgación Multimedia

  @QiriChile

