



**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ**  
*Universidad del Estado*

Arica - Chile

# Qiri<sup>®</sup>

**Centro Tecnológico**  
de Divulgación Multimedia

  @QiriChile



Isa Jachura / Diseño Multimedia  
Practica Laboral I

# ÍNDICE

**Introducción**..... pág. 4

## **Objetivos**

Generales..... pág. 4

Específicos..... pág. 4

## **Antecedentes de la Empresa**

Valores de la empresa..... pág 5

Implementación de servicios..... pág 6

Organigrama..... pág 7

Centro de practica..... pág 8

## **Descripción de trabajos realizados**

Propuestas para redes sociales.... pág 9

Observación redes sociales..... pág 13

Propuestas para las redes sociales /

Segunda ronda..... pág 16

Base de datos..... pág 23

Base de datos / Avance..... pág 26

Tres propuestas..... pág 27

Investigación..... pág 29

Investigación / Avance..... pág 30

Después de la presentación..... pág 32/33

**Experiencia adquiridas**..... pág 34

**Anexo**..... pág 35/36/37

---

---

## INTRODUCCIÓN

Se realizará la presentación de la empresa Qiri en la que se ha desarrollado la práctica laboral del segundo semestre del año 2020.

## OBJETIVOS

### General:

Diseñar y aportar propuestas gráficas para difundir el patrimonio cultural.

### Específicos:

- Desarrollar lo aprendido durante los años e emplearlos.
  - Realizar y aprender a organizar los tiempos exigidos.
  - Proponer productos para el cliente.
- 
-

# EMPRESA

# Qiri

Centro Tecnológico  
de Divulgación Multimedia  
f @QiriChile

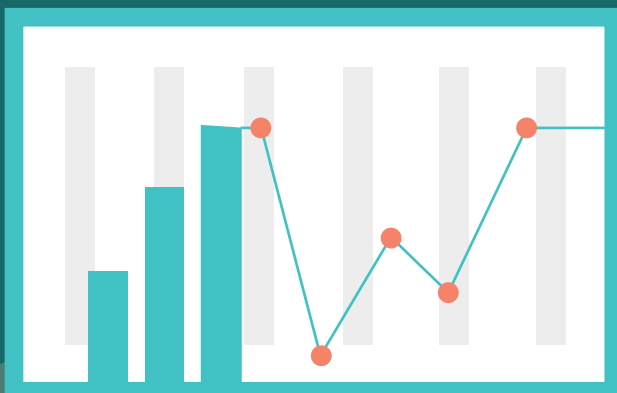
Somos una organización empresarial con sentido social y cultural que utiliza el diseño multimedia para la co-creación e innovación en la valorización y divulgación de diversas materias mediante el desarrollo de productos tecnológicos.

[www.Qiri.cl](http://www.Qiri.cl)

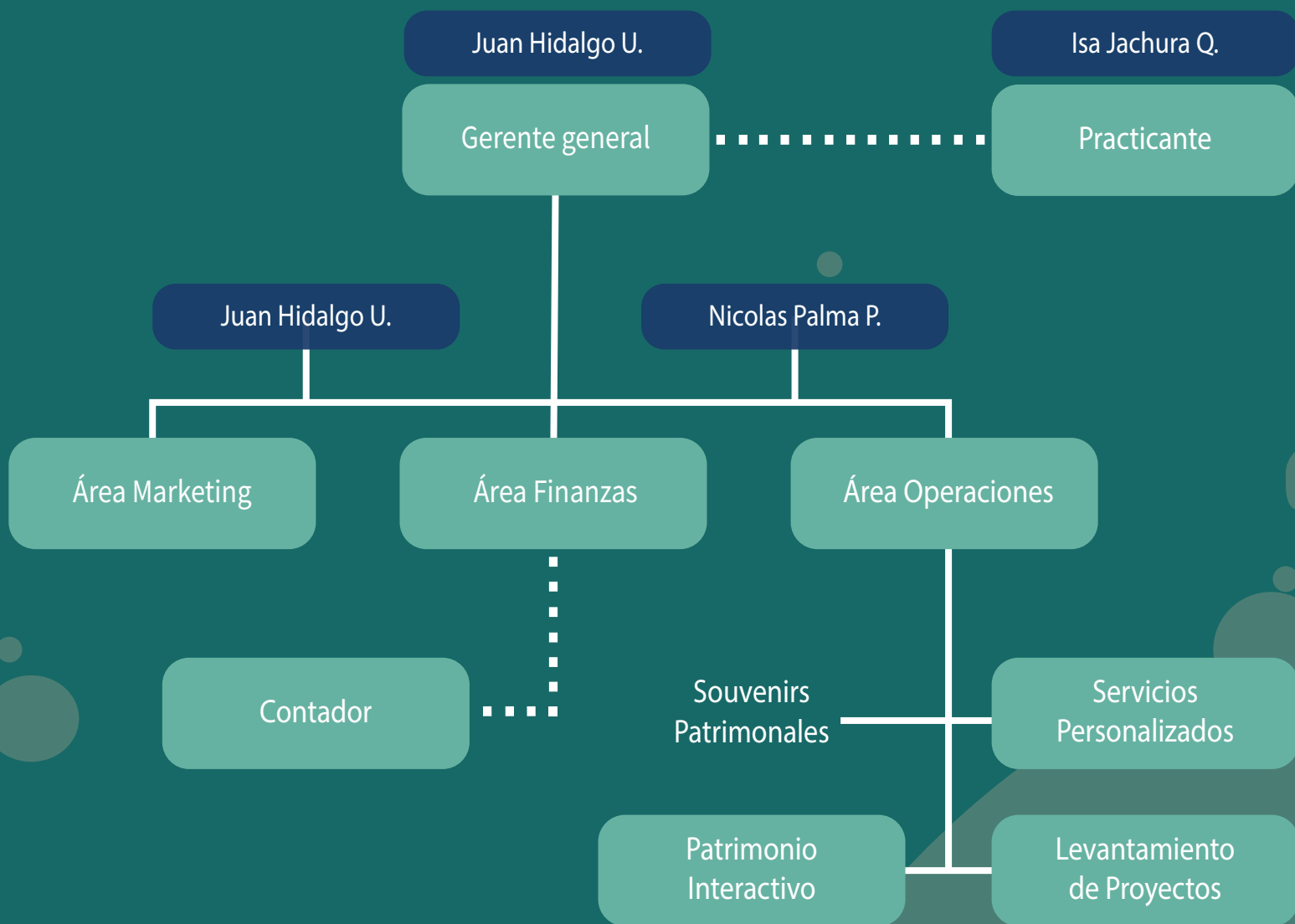


## Implementa servicios:

- Multimediales.  
Informáticos y de agencia de diseño a través de proyectos.
- Programas.
- Consultorías.
- Investigaciones.
- Asistencia técnica y capacitaciones.



# ORGANIGRAMA



**Visión:** Ser la institución e investigación para la difusión patrimonial mediante la tecnología, que además otorga espacios creativos.

## Identificación de centro de práctica

**Nombre del empleador**

Juan André Hidalgo

**Área de práctica**

Qiri

**COMIENZO**

23 de octubre /  
2020

**HORARIO DE PRÁCTICA**

Viernes  
11:00hrs - 12:20hrs.

**TERMINO**

08 de enero /  
2021

**TOTAL DE HORAS**

TOTAL DE HORAS /  
XXXX



# TRABAJO NÚMERO 1

## PROPUESTAS PARA LAS REDES SOCIALES

Tres propuestas para las redes sociales de facebook e instragram, se trabajó en implementar los tamaños oficiales para las redes, recreando ideas para ser vistas por el público, encontrar nuevas maneras de poder atraer la visión del público.

TOTAL DE AFICHES - SEIS.

### INICIO

Fecha: 23/10/20

### ENTREGA

Fecha: 29/10/20

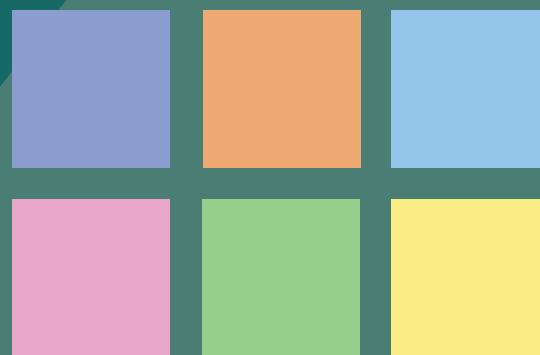




**RED SOCIAL - FACEBOOK**

**TAMAÑO: 1200X1200**

**COLORES: RGB / PASTELES**



# UNA MIRADA MULTIMEDIA



Recuerda la nueva forma de estar junto  
a las momias chinchorros.

Juntos podemos aportar a la difusión del  
patrimonio cultural de la región.

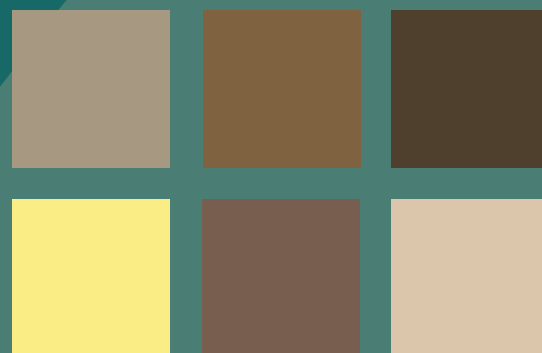


[www.deposito360.Qiri.cl](http://www.deposito360.Qiri.cl)

**RED SOCIAL - FACEBOOK**

**TAMAÑO: 1200X1200**

**COLORES: RGB /  
DEGRADADOS DE CAFÉ**



# EXISTEN FORMAS DE DISFRUTAR DE LOS MOMENTOS

Contar leyendas de nuestra región es una de ellas



¡TE DESEA UN FELIZ HALLOWEEN!



**RED SOCIAL - FACEBOOK**  
**TAMAÑO: 1200X1200**  
**COLORES: RGB / FRÍOS Y CÁLIDOS**



# TRABAJO NÚMERO 1

## PROPUESTAS PARA LAS REDES SOCIALES

### OBSERVACIÓN

Debido a problemas mayores, se ha realizado 3 fichas de facebook, la practicante luego hace los 3 restantes que debe junto al nuevo trabajo que se entregará en la siguiente sesión.

### ENTREGA

Fecha: 29/10/20

### REVISIÓN

Fecha: 30/10/20

Durante las propuestas, se logra ejercer una observación con referencias, fueron los primeros pasos para ver los errores de cada practicante.

# OBSERVACIÓN DE PROPUESTAS

## Primera propuesta

En la primera propuesta, se ha investigado sobre la junta de CHEC 2020, donde se realiza una junta para promover y apoyar proyectos que se exponen; todos basados en la cultura y arte. Generando una fuente para impulsar la creatividad, y incentivar a que conozcan más del patrimonio cultural. La actividad se realiza en el marco de la firma de convenio entre la Cámara de Comercio de Santiago (CCS) y el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio para promover el desarrollo de la economía creativa en Chile. Sabiendo esto, era realizar una visual para la gente intentará diferir su significado y que en algún punto; un ciudadano con una empresa o proyecto, puede lograr realizar su meta. Informar de forma creativa, los colores basados en la ficha del día del patrimonio cultural, emplear y demostrar el reflejo del diseño Chileno.

## Segunda propuesta

En la segunda propuesta más que nada era promover y hacer recordatorio de las cosas que crea e informa la empresa Qiri, un ejemplo el recordatorio del proyecto 360; para el museo de Azapa - UTA, una aplicación guía y de mejor forma poder lograr ver las momias dentro del museo, establecer una conexión con la cultura en sí. Los colores fueron seleccionados por el tema de las momias chinchorros, me base en las momias rojas por el ocre que usaban para los cuerpos después de cerrar las incisiones, pero me fui más a la tonalidad café con tenue rojo.

## OBSERVACIÓN DE LAS PROPUESTAS

## Tercera propuesta

Se viene halloween, debido a la pandemia se tenido que cancelar y muchos niños deben de haber quedado aburridos. La tercera propuesta es para desearles un feliz halloween y recordar que en casa también uno puede disfrutar de las celebraciones, haciendo actividades en familia, contando historias antiguas, leyendas, los antepasados nuestros, no todo es dulce o truco. Además de recordar a las personas que estuvieron al lado de uno alguna vez. Por ello mi propuesta de qué Qiri les desea un feliz halloween, y que pueden realizarlos en casa, contando historias de nuestras leyendas Ariqueñas.

## Referencias

- 1.- <https://www.cultura.gob.cl/>
- 2.- <https://www.facebook.com/QiriChile/photos/2780048452240858>
- 4.- <https://economiacreativa.cultura.gob.cl/>

- 
- 1.- <http://www.deposito360.qiri.cl/>
  - 2.- <https://www.facebook.com/QiriChile>
  - 3.- <http://masma.uta.cl/>

---

<https://blog.cool-tabs.com/es/redes-sociales-2020-tamanos/>



## OBSERVACIÓN DE LAS PROPUESTAS

# TRABAJO NÚMERO 2

## PROPUESTAS PARA LAS REDES SOCIALES

Se analizaron las propuestas hechas de cada practicante que se entrego durante el día jueves 29/10/20, se habló de los fundamentos de cada error, como poder cambiarlos y arreglarlos para futuros trabajos. Luego se dio entrega del nuevo trabajo que consiste en realizar 2 fichas, una para facebook y otra para instagram con el contenido visual de la información extra que va junto al documento/imagen/gif/vídeo, etc.

El trabajo se realizaba en contexto a Qiri, referente a lo que podíamos dar a conocer o proponer. Además de realizar un documento con los errores que se hablaron durante la reunión y defensa de las propuestas.

### INICIO

Fecha: 30/10/20

### ENTREGA

Fecha: 05/11/20

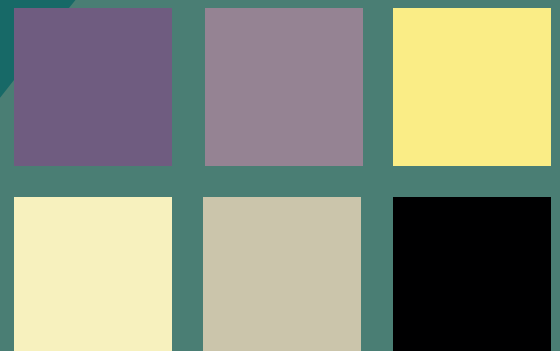




**RED SOCIAL - INSTAGRAM**

**TAMAÑO: 1080X1080**

**COLORES: RGB / FRÍOS Y CÁLIDOS**



# TE DESAFIAMOS A NUESTRO PROPIO QIRITOBER

Centro Tecnológico  
de Divulgación Multimedia

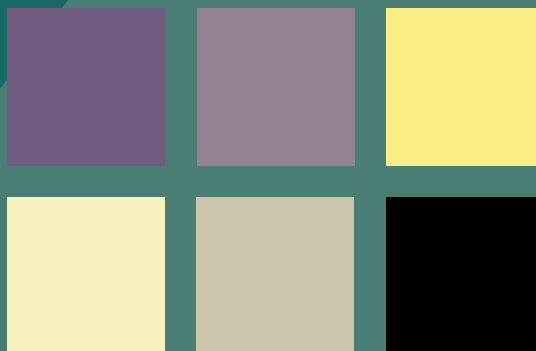
## LEYENDAS CHILENAS

- |                                 |   |                               |
|---------------------------------|---|-------------------------------|
| 1.- Selk'nam                    | 13.- El Yastay                                | 22.- El Cuero                 |
| 2.- Campana de Belarde          | 14.- El carcancho                             | 23.- Make-Make                |
| 3.- La novia de Azapa           | 15.- Illi Yupanqui y<br>la princesa Kora-Illé | 24.- Paso del diablo          |
| 4.- El condor y la pastora      | 16.- El trauco                                | 25.- La Calchona              |
| 5.- La dama del infiernillo     | 17.- La carreta del<br>diablo                 | 26.- El Coloco                |
| 6.- El caballero rubio          | 18.- La llorona                               | 27.- El Camahueto             |
| 7.- El Parinacota y el Pomerape | 19.- Las brujas<br>Salamanca                  | 28.- El Culebrón              |
| 8.- El Caleuche                 | 20.- La Lola                                  | 29.- El Basilisco             |
| 9.- La flor de Añañuca          | 21.- La Quintrala                             | 30.- La estrella del<br>fuego |
| 10.- La Pincoya                 |   | 31.- El niño perdido          |
| 11.- La piedra del León         |   |                               |
| 12.- El alicanto                |   |                               |

**RED SOCIAL - INSTAGRAM**

**TAMAÑO: 1080X1080**

**COLORES: RGB / FRÍOS Y  
CÁLIDOS**



RECORDAR A NUESTROS  
FAMILIARES Y DISFRUTAR  
DE LA COMPAÑIA



¡FELIZ DÍA DE LOS MUERTOS!



RED SOCIAL - INSTAGRAM  
TAMAÑO: 1080X1080  
COLORES: RGB / FRÍOS Y  
CÁLIDOS



## PRIMERA PROPUESTA

El sombreado detrás del logo, es una las reglas que no debe tener.

Las líneas deben estar simétricas con un interlineado coherente.

Siempre darle un buen aire y espacio al objeto, genera orden.



Las palabras en negro deben de mantener la idea junto al fondo.

Los globos de textos deben ser más diseño geométrico.

## SEGUNDA PROPUESTA

### EXISTEN FORMAS DE DISFRUTAR DE LOS MOMENTOS

Contar leyendas de nuestra región es una de ellas



¡TE DESEA UN FELIZ HALLOWEEN!

Proponer quizás las calabazas de la región.

Haber dejado menos gráficos, para ahorrar tiempo y quizás hacer más fichas con los elementos.

## SEGUNDA PROPUESTA

Demostrar una jeraquización, mostrando desde los logos que apoyan.

La altura de los logos que tengan un lineado más ordenado.

Falta la presencia del logo de la universidad de Tarapacá.



# REVISIÓN DE ERRORES DE LAS PRIMERAS PROPUESTAS DE FACEBOOK E INSTAGRAM

# LA HORA DEL PLANETA



ÚNETE, APAGA LA LUZ Y  
ENCENDERÁS ESTRELLAS

#CónectateConLaNaturaleza



**RED SOCIAL - INSTAGRAM**

**TAMAÑO: 1080X1080**

**COLORES: RGB / FRÍOS Y  
CÁLIDOS**



# CONOCIENDO ARICA

EL PICAFLOR  
ES EL AVE MÁS  
PEQUEÑA DE  
CHILE Y LA  
ÚNICA DE  
GÉNERO  
MONOTÍPICO.



Centro Tecnológico  
de Divulgación Multimedia

#QuiInforma

# SANTUARIO DEL PICAFLOR

Donde su vuelo  
es libre y sin  
miedo.



**RED SOCIAL - FACEBOOK**  
**TAMAÑO: 1200X1200**  
**COLORES: RGB / DUO TONO**



# TRABAJO NÚMERO 3

## BASE DE DATOS

Consiste en realizar una base datos de una página en específico, cada practicante se le asigna una sola. Lo que se debe realizar es guardar la información en un excel siguiendo lo pedido.

La página que se me ha asignado, consiste en el recorrido virtual de 258 búsquedas del patrimonio cultural.

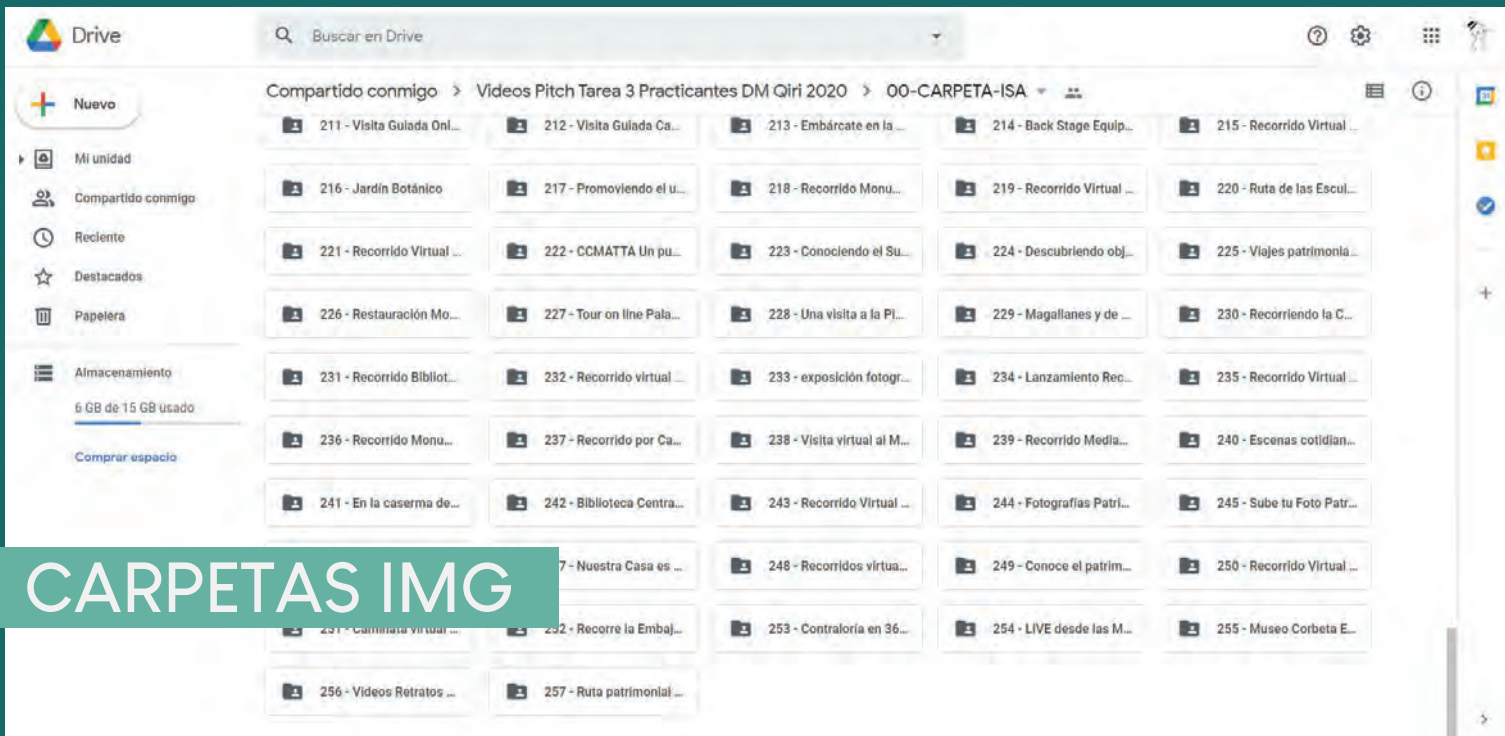
### INICIO

Fecha: 06/11/20

### ENTREGA

Fecha: 19/11/20





## CARPETAS IMG

Base de Datos Iniciativas

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Complementos Ayuda Última modificación hace 6 días

	TITULO	DETALLE	ELEMENTOS	ORGANIZA	FACEBOOK	YOUTUBE	IG
1	Patrimonio Accesible	Conoce sitios patrimoniales de Chile a través de recorridos virtuales con contenido inclusivo. Sumérgete junto a la Familia en estos viajes educativos y disfruta junto a Patrimonio Accesible este contenido preparado con mucho cariño.	Manejo general de computadores, celulares, tablets, también funcionan con lentes de realidad virtual como card boards, oculus go, etc (opcionales)	GETARQ	-	-	<a href="https://www.instagram.com/getarq/">https://www.instagram.com/getarq/</a>
2	Schacht	el lente de Patricio Casassus y "Contracuerpo" de Cristián Aninat con una experiencia al interior de la Gala Internacional de Ballet de Providencia	-	Fundación Cultural de Providencia	<a href="https://es-la.facebook.com/CulturaProvidencia/">https://es-la.facebook.com/CulturaProvidencia/</a>	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCFEFzF7dgdXoAdj806fslpQ">https://www.youtube.com/channel/UCFEFzF7dgdXoAdj806fslpQ</a>	<a href="https://www.instagram.com/fundacionculturaldeprovidencia?hl=es">https://www.instagram.com/fundacionculturaldeprovidencia?hl=es</a>
3	Arboles Patrimoniales e Históricos del Parque Quinta Normal	La actividad consiste en un recorrido por el Parque Quinta Normal en el que se explica el origen y características de los árboles más antiguos del Parque Quinta Normal, su valor patrimonial y el contexto histórico de Santiago cuando fueron plantados.	-	Sociedad Formación Ambiental	<a href="https://www.facebook.com/arboretol.cl/">https://www.facebook.com/arboretol.cl/</a>	<a href="https://www.youtube.com/user/greenaula">https://www.youtube.com/user/greenaula</a>	-

## BASE DE DATOS

Se trabajo de forma medida, hora de inicio y hora de finalización, los tiempos se fueron marcando y todo en excel.





En total fueron 257 resultados del recorrido virtual, guardados en un excel compartido directo de un drive.

[www.diadelpatrimonio.cl](http://www.diadelpatrimonio.cl)



# TRABAJO NÚMERO 4

## AVANCE

Revisión de avance sobre la base de datos, consistía en llegar a los 100 como mínimo, además de dar como dato extra que si nos faltaba tiempo podíamos pedir unos cuantos días más. Explicando los trabajos que nos faltaba dentro de las horas de practicante y que era esté de mayor contenido, como último será un afiche con todas las enseñanzas dadas, además dio entrega de qué debíamos elegir 3 propuestas de las páginas que nos ha tocado a cada practicante (durante la semana debíamos de pensar cuál sería mejor para presentar).

### INICIO

Fecha: 13/11/20

### ENTREGA

Fecha: 19/11/20

# TRABAJO NÚMERO 5

## TRES PROPUESTAS

Se entrega el trabajo de la base de datos finalizado, y explicar en detalle porqué elegimos las 3 propuestas de las páginas que a cada uno nos fue dada. Luego explico lo que debemos realizar a más profundidad con éstas 3 propuestas, y era tomarlas e idealizar una presentación con los 5 puntos de Qiri; Título, objetivo, producto, tecnología y acción.

[Base datos finalizada: Entregado 257].

**INICIO**

Fecha: 20/11/20

**ENTREGA**

Fecha: 27/11/20





## Las propuestas seleccionadas como proyectos para Qiri son:

- 1.- Circuito virtual de los archivos históricos de Arica.
- 2.- Guía virtual: Parque Humedal de la desembocadura del río LLuta.
- 3.- Entrañando historias de Arica y Parinacota.

# TRABAJO NÚMERO 6

## INVESTIGACIÓN

La presentación de las 3 propuestas fue realizada, se dio observación del lenguaje técnico que uno debe de presentar, la idea que uno debe proponer al cliente, al público, centrandonos siempre en un punto. Dar grandes ideas con pocas palabras, ser directos y expresar carisma con las personas.

Para el trabajo próximo, de los tres proyectos que presentamos el empleador elegirá 1 de esos 3 que se realizará una investigación con sus 5 referencias, además de presentarlo corrigiendo los errores anteriores.

**INICIO**

Fecha: 27/11/20

**ENTREGA**

Fecha: 18/12/20

# AVANCE

**11/12/20**

Se observa el avance de la presentación que se llevará a cabo el día 18/12, dando consejos e ideas para representar el proyecto al público (a qué logren visualizar lo que tenemos en mente).

**ENTREGA**

Fecha: 18/12/20

**INVESTIGACIÓN REALIDAD AUMENTADA**

**HUMEDAL DE LA DESEMBOCADURA DEL RIO LLUTA**



**DISFRUTANDO DE LOS MOMENTOS QUE NOS ENTREGA LA NATURALEZA**

El objetivo de la investigación es en realidad una realidad aumentada para los aves del santuario del Rio Lluta, lograr explicar los diferentes aspectos que se hallan dentro del hábitat, especies de mayor tamaño, demografía, además informaciones extra de los espacios como: su peso, tamaño, vuelo, plumaje, etc.

Tanto como aprender de la naturaleza que nos entrega. Años como entretenimiento durante una guía turística.



Los principales clientes y usuarios guías interpretan este producto sería un público general, además de quienes están interesados en la naturaleza y estudiar los diferentes aspectos de aves que pueden encontrarse en Avifauna dentro del santuario, logrando tener un contacto más cercano.

El producto consistirá en obtener tanto los detalles educativos, para los niños cómo la gente que quiere conocer sobre el santuario de aves, para informarse sobre lo que observa cada especie.



La tecnología que se implementará será un modelo de realidad aumentada (RA) para continuar desde hasta finalizar el proyecto, con los nuevos bloques de capacitación de imágenes, la realidad aumentada muestra más natural.



En el presente se utilizarán principalmente elementos tecnológicos, conocidos como "Markers" con aparatos similares a los de un código QR son utilizados, hoy cualquier imagen es viable.



Durante el plan organizativo se proyectará a base de equipo que se formará durante una época para el avance de cada paso fundamental que se requiere en la ejecución del proyecto. Equipos como tales, con el apoyo del profesor planificar observación la parte educativa de los niños y enseñanzas hacia las personas, aprovechando la estrategia que se logrará formar con el público.

**REFERENCIAS DE REALIDAD AUMENTADA EN ANIMALES**

1



Link de página web  
<http://www.zookazam.com/>

ZooKazam es una aplicación de educación desarrollada por Atlanta AR Design, LLC y está disponible para descargar en dispositivos iOS y Android.

**ZooKazam**

Utiliza la última tecnología AR (Realidad Aumentada) para que puedas ver animales en 3D desde todos los ángulos con animación completa. Cada detalle se tiene en cuenta, los animales tienen pelaje, porcelanura e incluso tienen sombras sincronizadas.



**MODELOS - ANIMALES**



Algunos modelos de ZooKazam, mostrando la altura, el peso del animal, el tipo de alimento que come y en que ciclo de alimento se caminera o herbívoro, además de su hábitat y el nombre del animal. La información difiere dependiendo del animal en representación.

2

**Animales y objetos de Google 3D**



Los animales 3D de Google son diferentes en cada dispositivo. Por lo general, el punto que no sea visible AR en 3D en un computador de escritorio o tablet. Más bien, necesitará un teléfono inteligente compatible para ver estos objetos con la opción "ver en el espacio" de Google.

Para que sea de fácil acceso, Google coloco sus animales 3D y otros objetos AR justo en la parte superior de la búsqueda. Por ejemplo, la búsqueda de "tigre" mostrará un panel de conocimiento de búsqueda de Google. Estos paneles se muestran a menudo para películas, celebridades famosas y otros temas. En el caso de un animal en 3D a través de Google, será una descripción general de lo que es el animal, algunas imágenes y una sección que dice "Conoce a un tigre de tamaño natural de cerca" y una "Vista en 3D". Se benefician la experiencia de RA.

3

**TerritorioAR**

Una aplicación desarrollada por la Fundación Colveta que usa la realidad aumentada para dar a conocer la flora y fauna de Chile.

Se busca resaltar el valor de la biodiversidad y del territorio, sobre todo para niños y niñas.

El proyecto abarca especies de las reservas naturales Puro Beler (San Pedro de Atacama), Llanura (San José de Maipo) y Melimoyu (Región de Aysén), buscando generar conciencia en un futuro para incorporar a más parques, nacionales y reservas.




Quiénes visiten estos lugares pueden encontrar los Libérgos Gil presentes en los parques usando la aplicación. Sin embargo, también se puede acceder a los códigos QR y ver las animaciones desde cualquier lugar, como en nuestras clases. Esto se puede hacer a través de la página web, la sección "Fichas" de la aplicación o escaneando alguno de los Libérgos Gil que están en este link, y que se pueden encontrar en la sección "AR" de la aplicación, una vez elegida la reserva de la que se quieren ver las especies.

# Investigación modelado 3D RA, en Humedal de la desembocadura de LLuta en sus aves.

Se realiza la presentación elegida para cada practicante. La presentación se logra llevar a cabo utilizando los 5 puntos y ajustando lo aprendido anteriormente (se presentan 5 referencias / He seleccionado 3 de las 5).

# DESPUÉS DE LA PRESENTACIÓN

18/12/20

Después de su finalización, el empleador nos apoya y ayuda a tener una mejor presentación de proyectos, protipos, etc. Idealizando 6 puntos importantes que se debe emplear dentro de la presentación:

- 1.- El problema.
- 2.- El cliente y usuario.
- 3.- La propuesta de valor.
4. "¿Por qué es único?".
- 5.- "¿Qué tipos de personas se requieren en el equipo?".
- 6.- Frase para invitar.



Además con estos 6 puntos, el empleador nos recrea una actividad para sacar personalidad propia y qué nosotros como futuros diseñadores vieramos la diferencia entre una presentación con texto e imágenes, que fueran en poca cantidad. Nos dio a cada practicante 5 minutos en buscar solo 1 imagen para cada punto dado.

Al finalizar la actividad, el empleador nos ve los puntos fuertes dentro de nuestras presentaciones y errores que podemos cambiar, dándonos una charla que la experiencia dada dentro de la practica en su trabajo laboral, ha sido exitosa; debido a que hemos avanzado corrigiendo nuestros errores en cada paso y trabajo que le presentabamos. Él además nos da una presentación para comprender mejor la forma de una presentación directa.

# EJERCICIO

<p>PROBLEMA</p>  <p>¿Sabes quién soy?</p>	<p>USUARIO</p> <p>Estudiantes de educación básica</p> 	<p>UNA HERRAMIENTA DINÁMICA</p> <p>Realidad aumentada</p> 	<p>1 Implementa tecnología en la desembocadura del río lluta</p> <p>2 Colabora con el aprendizaje del avifauna local</p> <p>¿POR QUÉ ES ÚNICO?</p> 
<p>EL EQUIPO QUE SE NECESITA</p>  <p>Diseñadores multimediales, biólogos e informáticos</p>	<p>Apoyemos la importancia del humedal de Arica, los niños se encargarán de este santuario en el futuro.</p> <p>SÉ PARTE DE ESTE PROYECTO</p> 	<p>VOLANDO CON AVES</p> 	

El ejercicio consistía en 5 minutos para colocar 1 imagen por cada punto de los 6 que se utilizaron durante la presentación anterior. Deben dar la idea y explicar la forma que uno quiere replantear la propuesta.

# EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

**Las experiencias adquiridas durante la Práctica Laboral II son:**

**a) Conocimientos técnicos adquiridos:**

Realización de publicidad para redes sociales, ámbitos de cómo atraer al público, manejo de marketing, publicidad, técnicas y reglas de oro dentro de la creación de un panfleto/ficha/etc.

**b) Habilidades interpersonales adquiridas:**

Comunicación con el cliente de manera asertiva y efectiva, de modo en que ambas partes se entienden de manera mutua para lograr entregar la visualización de nuestras ideas, siendo apoyadas por las partes gráficas. Además de sacar personalidad al presentar y defender, realización de un pitch, vendiendo y dando a conocer el producto que uno está mostrando o/u entregando.

# ANEXO



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

dm DISEÑO  
MULTIMEDIA

## BITÁCORA DE REGISTRO DE ASISTENCIA Y ACTIVIDADES DE PRÁCTICA

Nombre completo del estudiante: Isa Jachura Quevedo

Nombre del Centro de Práctica: Qiri

Nombre del Supervisor del Centro de Práctica: Juan André Hidalgo

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 19 hrs.

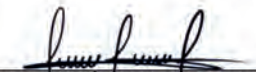
<b>Aprendizajes:</b>	Tuvimos nuestra primera reunión donde nos conocimos más entre nosotros, sabiendo nuestros hobbies, emprendimientos dentro del campo laboral, habilidades y gustos. Marías o proyecto/prototipos que estamos realizando como estudiantes, si es que estamos trabajando en algo. El jefe Juan André Hidalgo, nos ha dado una charla con referencias de su empresa, dando a entender el objetivo claro de su marca, demostrando un gran amor por el patrimonio cultura de Arica Parinacota. Mostrándonos algunos trabajos ya realizados dentro de su empresa, proyectos de VRH 360° trabajados con dos profesores de la Universidad de Tarapacá, el profesor Cristian y Rodrigo; teniendo como sus apoyadores. Este proyecto fue realizado para el museo de la Universidad de Tarapacá. Luego mostró lo que vendían y proponían, era más ampliar la información de la cultura, demostrar que existe un gran conocimiento escondido y poder difundir estos hechos.  Al finalizar la reunión nos entregó un trabajo en donde debíamos proponer 6 afiches sobre lo que Qiri o alguna empresa aliada, realizar. De forma creativa, todo para el día jueves 29/10/20, antes de las 08:00.
<b>Observaciones:</b>	

Sesión N° 2 Fecha: 30/10/20 Cantidad de horas 26 hrs.

<b>Aprendizajes:</b>	Se analizaron las propuestas hechas de cada practicante que entregó el día jueves 29/10/20, se habló de los fundamentos de cada error, como poder cambiarlos y arreglarlos para futuros trabajos. Luego se dio entrega del nuevo trabajo que consiste en realizar 2 fichas, una para Facebook y otra para Instagram con el contenido para visual de la información extra que va junto al documento/imágenes/gif/videos, etc. El trabajo se realizaba en contexto a Qiri, referente a lo que podíamos dar a conocer o proponer, para el día 05/11/20. Además de realizar un documento con los errores que se hablaban durante la reunión y defensa de las propuestas.  [Para mí - requisitos] Debido a mi falla, tuve que realizar las dos fichas (FB y INS) y además como extra las 3 que debía de Instagram con la temática de Halloween, ya que en mi entrega para Facebook fue una sobre la temática de Halloween con Qiri asociado.  TODO para el día 05/11/2020.
<b>Observaciones:</b>	

Sesión N° 3 Fecha: 06/11/20 Cantidad de horas 07hrs - 38min.

<b>Aprendizajes:</b>	Se analizaron las propuestas y el documento de los errores que el jefe explicó detalladamente para poder darnos cuenta de nuestros errores y así a futuro no ejercerlos nuevamente. Dio entrega del nuevo trabajo, que consiste en una base de datos donde trabajaremos con Excel, un documento donde pegaremos información de las páginas que abarcaba a cada uno de los practicantes.  [Para mí] La página que me ha tocado, consiste en el recorrido virtual de 258 búsquedas del patrimonio cultural.  ESTE TRABAJO TIENE TIEMPO DE DOS SEMANAS.
<b>Observaciones:</b>	

  
Firma del Supervisor del Centro de Práctica

# ANEXO

Sesión N° 4 Fecha: 13/11/20 Cantidad de horas 2 hrs.

**Aprendizajes:**

Revisión de avance sobre la base de datos, consistió en llegar a las 180 como máximo, además de dar como dato extra que si nos faltaba tiempo podríamos pedir unos cuantos días más. Explicando los trabajos que nos faltaba dentro de las horas de practicante y que era útil de mayor contenido, como último será un afiche con todas las enseñanzas dadas, además de entrega de que debemos elegir 3 propuestas de las páginas que nos ha tocado a cada practicante (durante la semana debemos de pensar cuál sería mejor para la empresa OHI).

(Avance) Realizó presentar 168 (72 minutos durante el avance).

**Observaciones:**

Sesión N° 5 Fecha: 20/11/20 Cantidad de horas 24 hrs.

**Aprendizajes:**

Se entrega el trabajo de la base de datos finalizado, y explicar en detalle porqué elegimos las 3 propuestas de las páginas que a cada uno nos fue dada. Luego explico lo que debemos realizar a más profundidad con estas 3 propuestas, y era formular e idealizar una presentación con los 5 objetivos de OHI: Títulos, objetivos, producto, tecnología y acción.

(Base datos finalizada: Entregado 257 y el número 258 no fue encontrado).

**Observaciones:**

Sesión N° 6 Fecha: 27/11/20 Cantidad de horas 18 hrs.

**Aprendizajes:**

La presentación fue realizada, se dio observación del lenguaje técnico que uno debe de presentar, la idea que uno debe presentar al cliente, al público, contándonos siempre en un punto. Que grandes ideas con pocas palabras, ser directo y expresar alguna con las personas (experiencias).

Trabajo pedimos de las tres propuestas que presentamos y hemos quitando contenido (descartando ideas), se realizó otra presentación que el responsable seleccionará dentro de las tres propuestas con las ideas más claras.


**Observaciones:**

Sesión N° 7 Fecha: 11/12/20 Cantidad de horas 6 hrs.

**Aprendizajes:**

Se observó el avance de la presentación que se llevará a cabo el día 16/12, dando consejos e ideas para presentar la propuesta y lograr defendérsela (lograr visualizar lo que tenemos en mente).

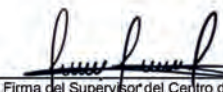
**Observaciones:**

  
Firma del Supervisor del Centro de Práctica

# ANEXO

Sesión N° 8 Fecha: 18/12/20 Cantidad de horas 2 hrs.

<p><b>Aprendizajes:</b> Se realiza la presentación elegida para cada practicante/a en un toallí o humedecida y las aves que habitarán. La presentación es lograda luego de haberla realizado a cabal, después de su finalización, el empleador nos ayuda y ayuda a tener una mejor presentación de proyectos, protipos, etc. idealizando 6 puntos importantes que se debe emplear dentro de la presentación:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1- El problema.</li><li>2- El cliente y usuario.</li><li>3- La propuesta de valor.</li><li>4- "¿Por qué es único?"</li><li>5- "¿Qué tipos de personas se emplean en el negocio?"</li><li>6- Frase para invitar.</li></ol> <p>Además con estos 6 puntos, el empleador nos recree una actividad para sacar personalidad propia y qué nosotros como futuros diseñadores vieramos la diferencia entre una presentación con texto e imágenes, que fueran en poca cantidad. Nos dio a cada practicante 5 minutos, en buscar solo 1 imagen para cada punto dado.</p> <p>Al finalizar la actividad, el empleador nos ve los puntos fuertes dentro de nuestras presentaciones y errores que podemos cambiar, dándonos una charla que la experiencia dada dentro de la práctica en su trabajo laboral. Ha sido motivo debido a que hemos avanzado corrigiendo nuestros errores en cada punto y trabajo que le presentábamos. Él además nos da una presentación para comprender mejor la forma de una presentación directa.</p>
<p><b>Observaciones:</b></p>

  
Firma del Supervisor del Centro de Práctica

18 de Septiembre # 2222, Teléfono: 582205624 582205360, e-mail: dmmf@uta.cl