



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



DISEÑO  
MULTIMEDIA

# INFORME PRÁCTICA LABORAL “I”

**Cristóbal Enrique Fernández**  
**JUNIO - AGOSTO, 2021**

# CONTENIDO

## **I. Introducción**

## **II. Objetivos**

**2.1 Objetivo general**

**2.2 Objetivos específicos**

**2.3 Actividades realizadas**

## **III. Descripción del proyecto**

## **IV. Descripción del trabajo realizado**

**4.1 Vectorización de Logotipos**

**4.2 Ilustración, Salud mental**

**4.3 Afiche proceso de "Certificación"**

## **V. Experiencias adquiridas**

**5.1 Conocimientos técnicos adquiridos**

**5.2 Habilidades interpersonales adquiridas**

## **VI. Conclusiones**



# I. INTRODUCCIÓN

En este informe de práctica, creado para la Universidad de Tarapaca, se mostrada de forma gráfica los trabajos realizado, bajo las ordenes y de uso exclusivo para la “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica”, se mostrara el producto final así como también partes del proceso de estos mismos.

Como lo antes mencionado, se mostrara atravez de este medio el desarrollo de mis actividades, durante estos 3 meses de desarrollo de la practica laboral.

## II. OBJETIVOS

### 2.1 OBJETIVO GENERAL

Crear y diseñar diversas identidades visuales para el uso de diferentes actividades de la “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica”

### 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O1: Vectorización de Logotipos de la “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica”.

O2: Diseñar Ilustraciones para pagina web dedicada a la Salud mental de los estudiantes de la “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica”.

O3: Diseñar afiche, para el anuncio del proceso de certificación de la carrera de “Diseño Multimedia”.

### 2.3 ACTIVIDADES REALIZADAS

O1:

La vectorización de 3 diferentes logotipos de la “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica”.

- El “contador auditor público”

- El “ingeniería comercial”

- El “ingeniería comercial mención gestión y comercio exterior de Iquique”

O2:

Diseñar Ilustraciones para pagina web dedicada a la Salud mental de los estudiantes de la “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica”.

O3:

Realizar una investigación sobre el proceso de certificación y diseñar afiche, para el anuncio del proceso de certificación de la carrera de “Diseño Multimedia”.

### III. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO



La formación de profesionales mediante un modelo pedagógico enriquecido tecnológicamente, que ofrece a la sociedad profesionales competentes en tecnologías emergentes, capaces de innovar en un mercado laboral, cambiante y globalizado, definiendo y ejecutando proyectos, planes y programas dirigidos al apoyo de la innovación y transferencia tecnológica en su ámbito profesional.

Asimismo, ofrece alternativas virtuales de formación continua y apoya tecnológicamente a otras unidades académicas, con el fin de ampliar su cobertura a nuevos mercados nacionales e internacionales.

## IV. TRABAJO REALIZADO

### 4.1 VECTORIZACION DE LOGOTIPO

La “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica” necesitaba la vectorización de 3 logotipos esto debido a la falta de estos mismos como archivos editables por lo cual se pidió la vectorización de estos mismos con el fin de ser utilizados para diversos documentos, los logotipos solicitados eran el “contador auditor público”, el de “ingeniería comercial” y el de “ingeniería comercial mención gestión y comercio exterior de Iquique”, dos de estos mismos debían estar en su versión original y su versión en negativo.

Para la vectorización del logotipo de “contador auditor público” se utilizó la tipografía, “Tw Cen MT Condensed Extra Bold”, para la recreación de su texto.

### Original



### Vectorizado



#### 4.1 VECTORIZACION DE LOGOTIPO

La “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica” necesitaba la vectorización de 3 logotipos esto debido a la falta de estos mismos como archivos editables por lo cual se pidió la vectorización de estos mismos con el fin de ser utilizados para diversos documentos, los logotipos solicitados eran el “contador auditor público”, el de “ingeniería comercial” y el de “ingeniería comercial mención gestión y comercio exterior de Iquique”, dos de estos mismos debían estar en su versión original y su versión en negativo.

Para la vectorización del logotipo de “Ingeniería comercial” se utilizó la tipografía, “Berlin Sans FB Demi Bold”, para la recreación del texto principal que es el de “Ingeniería” y la tipografía “Corbel” para el resto del logotipo.

### Original



### Vectorizado



#### 4.1 VECTORIZACION DE LOGOTIPO

La “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica” necesitaba la vectorización de 3 logotipos esto debido a la falta de estos mismos como archivos editables por lo cual se pidió la vectorización de estos mismos con el fin de ser utilizados para diversos documentos, los logotipos solicitados eran el “contador auditor público”, el de “ingeniería comercial” y el de “ingeniería comercial mención gestión y comercio exterior de Iquique”, dos de estos mismos debían estar en su versión original y su versión en negativo.

Para la vectorización del logotipo de “ingeniería comercial mención gestión y comercio exterior de Iquique” se utilizó la tipografía, “Myriad תירבע Regular”, para la recreación del texto principal del logotipo.

## Original



## Vectorizado



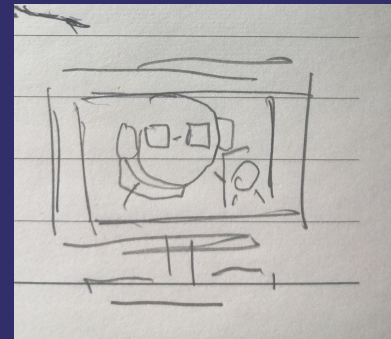
## 4.2 Ilustracion, Salud mental

Diseñar Ilustraciones para pagina web dedicada a la Salud mental de los estudiantes de la “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica”. Para esto el encargado nos mostró diferentes ejemplos de que podíamos realizar y podíamos usarlos como base ya sea el estilo o la paleta de colores de estos mismos para realizar nuestras propuestas. Para este caso me quise enfocar en la temática de “pandemia” y como esta misma pudo afectar a la salud de los estudiantes, ademas de mostrar como esta misma se adapto a la modalidad online.



Se utilizo esta imagen como referencia para la paleta de colores de los personajes, así como también su vestimenta.

## Boceto



## Propuesta Final



## 4.2 Ilustracion, Salud mental

Diseñar Ilustraciones para pagina web dedicada a la Salud mental de los estudiantes de la “Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica”. Para esto el encargado nos mostro diferentes ejemplos de que podiamos realizar y podiamos usarlos como base ya sea el estilo o la paleta de colores de estos mismos para realizar nuestras propuestas. Para este caso me quise enfocar en la tematica de “pandemia” y como esta misma pudo afectar a la salud de los estudiantes, ademas de mostrar como esta msima se adapto a la modalidad online.



Se utilizo esta imagen como referencia para la paleta de colores de los personajes, así como también su vestimenta.

## Boceto



## Propuesta Final





#### 4.1 Afiche proceso de "Certificación"

Como ultimo trabajo se nos pidio realizar una investigacion sobre el proceso de certificacion y diseñar afiche, para el anuncio del proceso de certificación de la carrera de "Diseño Multimedia".

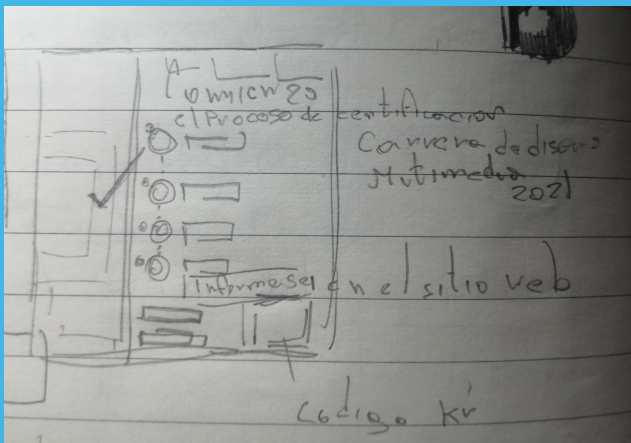
El proceso de certificación, es un proceso voluntario al que se someten las instituciones de Educación Superior autónomas, así como las carreras de pre-grado, programas de posgrado y especialidades del área de la salud que imparten, para contar con una certificación de calidad de sus procesos internos y sus resultados.

Este mismo proceso se divide en 4 fases:

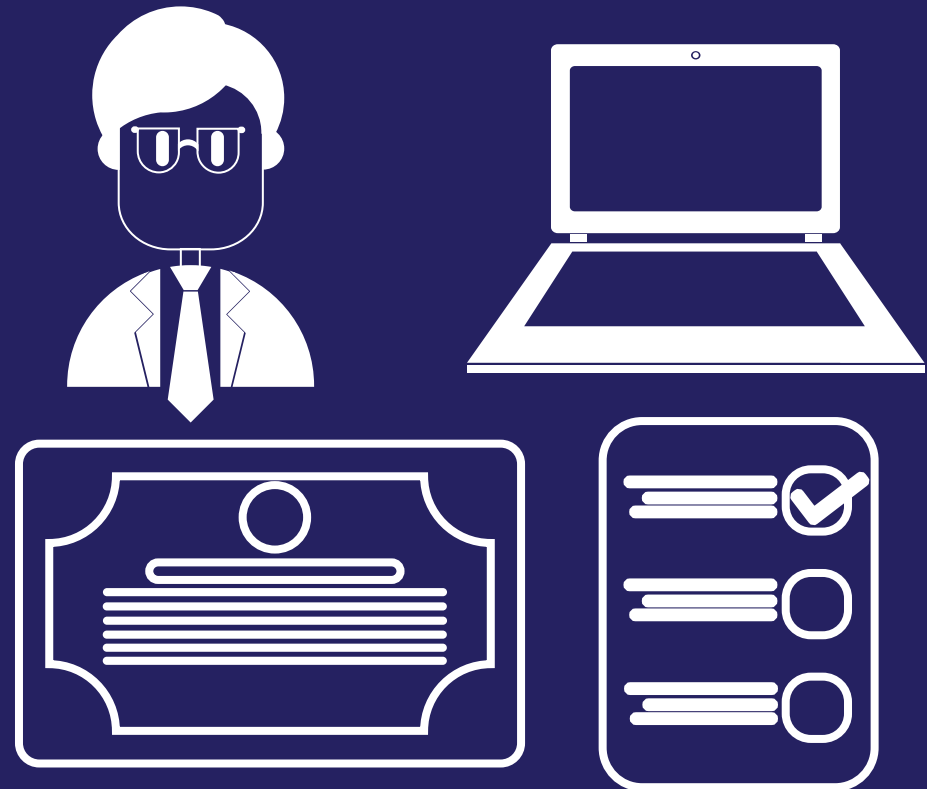
- 1° Aplicación.
- 2° AutoEvaluacion.
- 3° Visita
- 4° Certificación

Para este trabajo me quise basar en representar estas 4 fases del proceso.

## Boceto



## Iconos Utilizados para representar las fases del proceso.



**Comienza**  
proceso de acreditación  
de la Carrera de **DISEÑO MULTIMEDIA**

- 1 Aplicación
- 2 Autoevaluación
- 3 Visita
- 4 Acreditación

Informate más sobre el proceso en la página web.

## Primera versión

Fue rechazada debido a la mala distribución de algunos elementos.

**Comienza**  
proceso de acreditación  
de la Carrera de **DISEÑO MULTIMEDIA**

- 1 Aplicación
- 2 Autoevaluación
- 3 Visita
- 4 Acreditación

Informate más sobre el proceso en la página web.

## Version Final

# V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

## 5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Mi experiencia durante esta practica laboral, si bien fue de corta duración, fue mayor de la esperada.

Como la importancia de la recopilación de datos ayuda para la creación de las diferentes ilustraciones, además de como la vision de otro compañero ayuda a tener una mejor visión con respecto al trabajo por lo cual esto mismo ayuda a crear una propuesta mejor lograda.

## 5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES

Como aprendizaje personal, si bien los trabajos solicitados requerían un conocimiento que yo ya manejaba, esto me sirvió para poder probar nuevas áreas en las herramientas que utilice, además se podri mencionar la convivencia con los demás compañeros de la practica, sus diferentes puntos de vistas, así como también sus consejos ayudaron a mejorar mis propuestas.

## VI. CONCLUSIONES

Fue una muy grata experiencia, por parte de mis compañeros como también el empleador, se disfruto bastante, compartiendo, dando consejos, me ayudo bastante a desarrollar mis habilidades.

Aprendí como funciona, el ambiente profesional, como este mismo esta limitado por los tiempos de entregas, como un simple cambio puede mejorar o empeorar una propuesta,

En general tuve la oportunidad de probarme a mi mismo y mis habilidades, da mis ideas así como también recibirlas de mis compañeros, me ayudaran bastante a mejorar a futuro mis propuestas.



Escuela de  
**Diseño e Innovación  
Tecnológica**