



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica

dm DISEÑO
MULTIMEDIA



INFORME DE PRÁCTICA LABORAL I: Proyecto “Mercado Virtual de Productos Ancestrales”

3 I. Introducción

4 II. Objetivos

- 2.1 Objetivo General*
- 2.2 Objetivos específicos*
- 2.3 Actividades a realizar*

6 III. Descripción de la empresa.

7 IV. Trabajos realizados

- 4.1 Asesoría de página web*
- 4.2 vectorización*
- 4.3 Edición fotográfica*
- 4.4 Prueba de materiales: Impresión y corte de etiquetas*
- 4.5 Impresión y corte de etiquetas*

16 V. Experiencias adquiridas

- 5.1 Conocimientos técnicos*
- 5.2 Habilidades interpersonales*

17 VI. Conclusiones

I. INTRODUCCIÓN

En el presente informe se redacta y exhibe el trabajo realizado entre los meses de enero y junio del año 2021 en la empresa Putre Orgánico, para el proyecto “Mercado virtual de productos ancestrales” financiado a través del fondo “Conecta y Colabora” de la Corporación de Fomento de la Producción (Corfo).

Durante el periodo mencionado se desarrollaron diferentes actividades relacionadas al diseño, entre ellas una asesoría a la página web del proyecto, vectorizaciones e impresión de etiquetas. Lo antes señalado permitió convalidar esta experiencia laboral con la Práctica Laboral I, correspondiente al tercer semestre de la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá con sede Arica, tras cumplir con las 64 horas solicitadas.

A continuación, con la descripción de objetivos, actividades y experiencias adquiridas se respaldará que, a la fecha, se han logrado los conocimientos y competencias esperados para el avance curricular correspondiente.

II. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Demostrar de manera práctica los conocimientos, competencias y habilidades adquiridos en el primer año de la carrera de Diseño Multimedia, impartida por la Universidad de Tarapacá con sede Arica, en el proyecto de Putre Orgánico “Mercado virtual de Productos Ancestrales”.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar los conocimientos de composición, tipografía, fotografía y logos en el asesoramiento a la página web del proyecto.
- Desarrollar la comunicación efectiva en reuniones y presentaciones de informes solicitados por el proyecto.
- Generar soluciones mediante la observación crítica de trabajos realizados con anterioridad a la participación en el proyecto.
- Desarrollar de forma proactiva propuestas que aporten al proyecto.
- Aportar con los conocimientos de edición, impresión y corte adquiridos en el ámbito laboral.
- Establecer redes de contacto con personas insertas en el ámbito laboral del diseño en Arica.
- Adquirir nuevos conocimientos mediante el trabajo colaborativo con la diseñadora del proyecto.

2.3 ACTIVIDADES A REALIZAR

- Recopilación de material bibliográfico reunido desde la biblioteca disponible en los diferentes ramos cursados durante el primer año de la carrera de Diseño Multimedia y creación de moodboard a través de la observación de sitios web relacionados al rubro del proyecto.
- Establecimiento de canales de comunicación constante con los diferentes implicados en el proyecto, participando activamente de reuniones y conversaciones de organización, acuerdos y presentación de resultados.
- Observación de página web justificando cada cambio en base a los conocimientos adquiridos, creando un informe de asesoría con detalles a mejorar, propuestas a futuro y entrega de conceptos que permitan a Putre Orgánico comprender el diseño de su empresa.
- Generación de nuevo logotipo en base a la paleta de colores propuesta en el informe de asesoría, con un aspecto simplificado, vectorizado y generado en los diferentes formatos necesarios para productos que posteriormente pudieran necesitar.
- Se analiza y explica los diferentes materiales disponibles en el mercado para la elaboración de etiquetas, según las necesidades y propuestas que se generan desde el proyecto. Así mismo, se trabaja en conjunto con la diseñadora del proyecto para establecer dimensiones, formas de corte e impresión de las mismas. A partir de ello se realiza la impresión y corte de más de mil unidades de adhesivos y tags para presentar los productos de la empresa.

III. DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA

Putre Orgánico es una empresa con tres años de antigüedad que nace desde las ideas gestadas de la experiencia vivida por su gerente en el proyecto Putreyork.

Ambos tienen en común el objetivo de resaltar la calidad del altiplano chileno. Ante ello, hace cinco años nace Putreyork cuyas actividades se basan principalmente en el turismo, donde se incluía alimentación de la zona, lo que despertaba un gran interés por parte de extranjeros y chilenos que visitaban Putre y sus alrededores.

De esta forma se gesta Putre Orgánico cuya misión es incentivar una producción limpia y de calidad para que productores de la zona aumenten sus ganancias a través de acercar su producto de alta calidad a diferentes consumidores fuera del altiplano.

Su visión se basa en una visualización de la agricultura ancestral, cuya producción es merecedora de sellos que le dan un plus respecto a otras frutas y hortalizas, a través de plataformas digitales siendo gestores de negocios con participación activa de los mismos agricultores.

La sede principal de trabajo directo con los agricultores es en Putre, desde donde se coordina y coopera con el proceso de

producción completo, hasta el envasado, con diferentes pueblos altiplánicos. Su producto final es un alimento rico en tradición y nutritivamente atractivo dentro de un mercado criticado por el uso de métodos invasivos en frutas y verduras.

Putre Orgánico, además, genera un aporte comunitario al contactar a diferentes profesionales y alumnos en práctica, para realizar un trabajo multidisciplinario que genere un proyecto integral en todas las aristas que puedan aportar a sus objetivos, además de proyectar un método que atraiga a las nuevas generaciones a las tierras de sus antepasados teniendo una mejor calidad de vida sin tener que emigrar a la urbe, despoblando el altiplano. Por las razones señaladas es que se solicita una intervención en el diseño del proyecto “Mercado virtual de Productos Ancestrales” financiado a través del fondo “Conecta y Colabora” de CORFO.

INFORMACIÓN DE LA EMPRESA

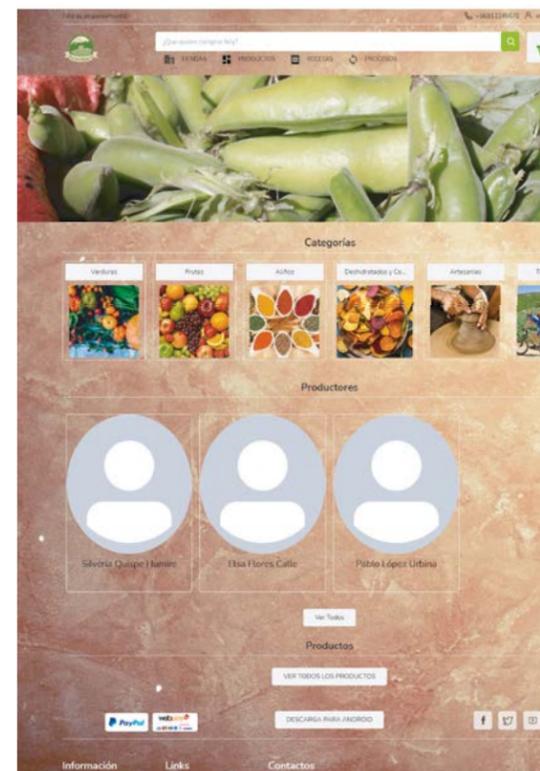
Putre Orgánico, Proyecto “Mercado Virtual de Productos Ancestrales”.
Código 20CYC-139351
Latorre 500, Putre
XV Región de Arica y Parinacota-Chile
www.putreorganico.com
putreyork@gmail.com

IV. TRABAJOS REALIZADOS

4.1 ASESORÍA PÁGINA WEB

Se solicita una observación crítica y detallada de la interfaz de la página web del proyecto, luego de reuniones con los encargados de Putre Orgánico y el web master contratado por la empresa. De estas emana la información para tomar decisiones respecto a como transformar el diseño y se conocen las primeras necesidades de trabajo práctico:

- Observación, análisis e investigación sobre uso tipográfico, teoría del color, psicología del color, teoría sobre logos e íconos, reglas de composición fotográfica y estrategias de marketing.
- Redacción y presentación de informe de asesoría que incluye:
 - a) Vectorización de logo original en forma horizontal.
 - b) Trazado de patrones inspirados en la cosmovisión y tejidos aymaras.
 - c) Se inserta eslogan “Del altiplano a tu mesa”.
 - d) Propuesta de paleta de colores para interfaz de Putre Orgánico.
 - e) Conceptos y consejos respecto al área del diseño.Como resumen se indica, en el informe, que tras la observación inicial se detectan las siguientes problemáticas:



El peso visual que genera el fondo utilizado crea una jerarquía errónea respecto a los botones que llaman a la acción. Utilización adecuada de tipografía, aunque con detalles de monotonía visual. Se identifica el uso de tonos tierra que sintetizaremos como uso del marrón, además del verde: ambos correctos para la identidad de la marca, mas poca relación con los conceptos de elegancia y gourmet.

SOLUCIONES PROPUESTAS

a) Paleta de colores:

El blanco destacado en párrafos anteriores se considerara como color dominante al ser neutro y lograr que destaquen el rojo y verde, como su contraste con el negro.

Rojo: Color dinámico, fuerte. Poderoso como acento y relacionado a la elegancia.

Verde: Señalado anteriormente como el color que conectará con la naturaleza.



b) Ejemplos gráficos para visualizar la aplicación de una paleta y la diferenciación visual que provoca el destaque de los botones de llamado a la acción.



c) Ejemplos gráficos de como se puede sacar un mayor provecho a la visualización del banner con implementación de mensajes directos, eslogan y fotografías que contextualicen al usuario.



4.2 VECTORIZACIÓN

a) Transformación vectorizada de logo desde versión vertical a horizontal. El objetivo de este cambio es tener una mayor visualización del Isologo en la interfaz y este sea compatible con el espacio designado por el creador de la página web.

Logo original (sin archivo editable al momento de la solicitud)



Logo horizontal vectorizado



b) Propuesta de logo sintetizado, utilizando tres conceptos extraídos desde el logo original. Se indica la necesidad de utilizar una tipografía legible en pequeños tamaños, pero desde la empresa se desea mantener la del logo anterior.



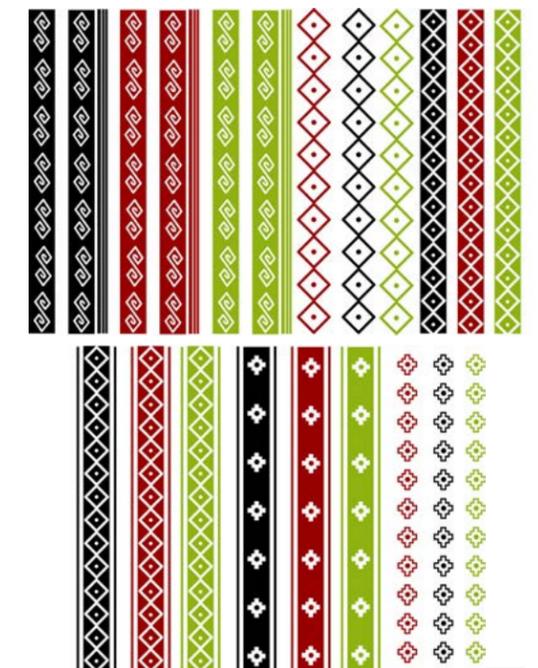
Propuesta de logo vertical con tipografía original



Propuesta de logo horizontal



c) Creación de patrones sintetizados de tejido andino. Se entrega carpeta, con formato solicitado por web master, de diferentes patrones que podrían ser utilizados en el proceso de cambio de imagen de la interfaz. Se aplica la paleta propuesta en cada uno de ellos.



4.3 EDICIÓN FOTOGRÁFICA

El equipo de Putre Orgánico facilita fotografías tomadas por el proyecto para la edición de tamaños solicitada por el web master. Además se realizan algunos retoque de luz, filtros, horizonte y cortes.

a)Fotografías de productos:
Las fotografías que se presentan a continuación fueron transformadas a 200 px por lado para uso en página web, por lo que no tienen la resolución y tamaño para ser utilizadas en este informe, traduciéndose en que se observen pixeladas.



b) Fotografías para banner (1024 px por 350 px)



IV. TRABAJOS REALIZADOS

4.4 PRUEBA DE MATERIALES: IMPRESIÓN Y CORTE DE ETIQUETAS

Se recibe propuesta de etiquetas desarrollada por la diseñadora del proyecto. Estos son dimensionados, impresos y fotografiados. Antes de ello se realizan impresión de prueba en papel fotográfico glossy adhesivo de 135g y en cartón kraft de 200g.

Prueba de propuestas de diseñadora del proyecto:

Imágen de fotografía del resultado en .jpg:



Imagen en .png (sin fondo) para ser utilizadas en el informe que se presenta a Putre Orgánico:



IV. TRABAJOS REALIZADOS

4.5 IMPRESIÓN Y CORTE DE ETIQUETAS

La diseñadora del proyecto genera las etiquetas finales. Estas se me envían en formato PSD para su impresión y corte. Se revisan los 15 archivos visualizando errores ortográficos, falta de sangría, sectores con bajo contraste y otras problemáticas de diseño. Al ser archivos que no me pertenecen en autoría y que, previamente, fueron aceptados por los encargados del proyecto, se procede a una edición sutil de estos, en base a las problemáticas que se pudieran relacionar directamente con errores de impresión, entre estos:

- Se genera sangría para los cortes.
- Se editan fondos para aumentar el contraste.
- Se elimina la tilde en el “tu” del eslogan.
- Cambio de logo LAUCA a imágen con mejor resolución.
- Se realiza trazo en pluma para limpiar los bordes de aquellos archivos que deben ser sometidos a corte en plotter.

Posteriormente se realizan las plantillas de corte en programa Silhouette Studio, impresión en papel fotográfico adhesivo glossy de 135g, corte en plotter Cameo 3 y corte con guillotina manual generando un total de 1120 etiquetas para las primeras cincuenta canastas del proyecto.

A continuación se presentan algunos de los cambios generados con edición en programa photoshop (utilizado por la diseñadora del proyecto).

Imagen recibida:



Imagen editada:



Imagen recibida:



Imagen editada:



Imagen recibida:



Imagen editada:



V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Durante el proceso laboral con Putre Orgánico se logra aplicar de forma práctica los contenidos teóricos aprendidos en aula, logrando la redacción formal de un informe de asesoría que debió ser presentado de forma oral y escrita a la empresa, obteniendo la capacidad técnica de manejo de información, generar pensamiento crítico, recolección de información, presentación de información y técnicas de oratoria.

Se logra generar una síntesis conceptual y ejecutar una imagen a partir de ello. además, se logra un manejo correcto del programa Illustrator para crear las vectorizaciones solicitadas y un logo con aplicación de retícula.

El retoque fotográfico permitió visualizar los conceptos de las reglas de la fotografía y solucionar a partir de imágenes jpg. Así mismo, se utiliza Photoshop sin mayor dificultad para editar los tamaños solicitados para la web y la edición de detalles en las etiquetas que fueron ejecutadas en dicho programa por la diseñadora.

5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES

Durante los meses en la empresa se ejecutaron diferentes reuniones tanto con el equipo de trabajo completo, como con la diseñadora y el web master. En dichas instancias le logró un manejo adecuado del lenguaje e interacción creando un ambiente de trabajo grato y redes de contacto posteriores a la fecha de término de la relación laboral. Esto se demuestra en posteriores contacto con las diferentes partes y recomendaciones que estos mismo han entregado de mi persona a terceros para la ejecución de nuevos trabajos como diseñadora.

Se logra un manejo de las observaciones para implementar una retroalimentación y auto crítica que permitieron avanzar sin mayores dificultades en las diferentes etapas de la asesoría y cambio de logo, como en la edición de las etiquetas finales respetando las decisiones del equipo.

VI. CONCLUSIONES

Cuando se está en el aula no se logra una total comprensión de las decisiones de contenidos que es impartida a los alumnos de la carrera de Diseño Multimedia. Por ello, los procesos de práctica son un espacio previo a la vida laboral que permiten identificar el por qué y para qué de las unidades de cada semestre. Además, los meses transcurridos desarrollando trabajo de diseñadora han permitido generar auto crítica y auto valoración a las habilidades tanto técnicas como interpersonales que permitieron generar un nuevo perfil del estudiante de diseño, aumentando la vocación y la confianza en la disciplina.

La Práctica Laboral I ha permitido visualizar limitantes como la confianza que se poseía respecto a cuanto realmente se ha aprendido sobre el diseño, las ideas preconcebidas de los clientes y como generar un consenso entre las propuestas de ambas partes, sin dejar de lado las sugerencias respaldadas por la especialización del tema que poseemos en el perfil profesional.

Representar una institución como la Universidad de Tarapacá genera, además, un compromiso en el alumno de un correcto comportamiento que permita abrir las puertas a nuevas generaciones a espacios de trabajo que son un avance concreto de las habilidades esperadas al término de una practica laboral. La formalidad ha de ser un concepto reforzado desde los inicios de la vida universitaria, ya que esta logra una buena recepción de las propuestas a los empleadores.

En base a lo anterior señalado, es un desafío a futuro mantener las habilidades logradas en este proceso educativo y seguir desarrollando el hábito de buscar conocimientos paralelos a la biblioteca disponible en aula que aporten a que cada decisión esté basada en la teoría que envuelve al Diseño Multimedia.



Putre Orgánico