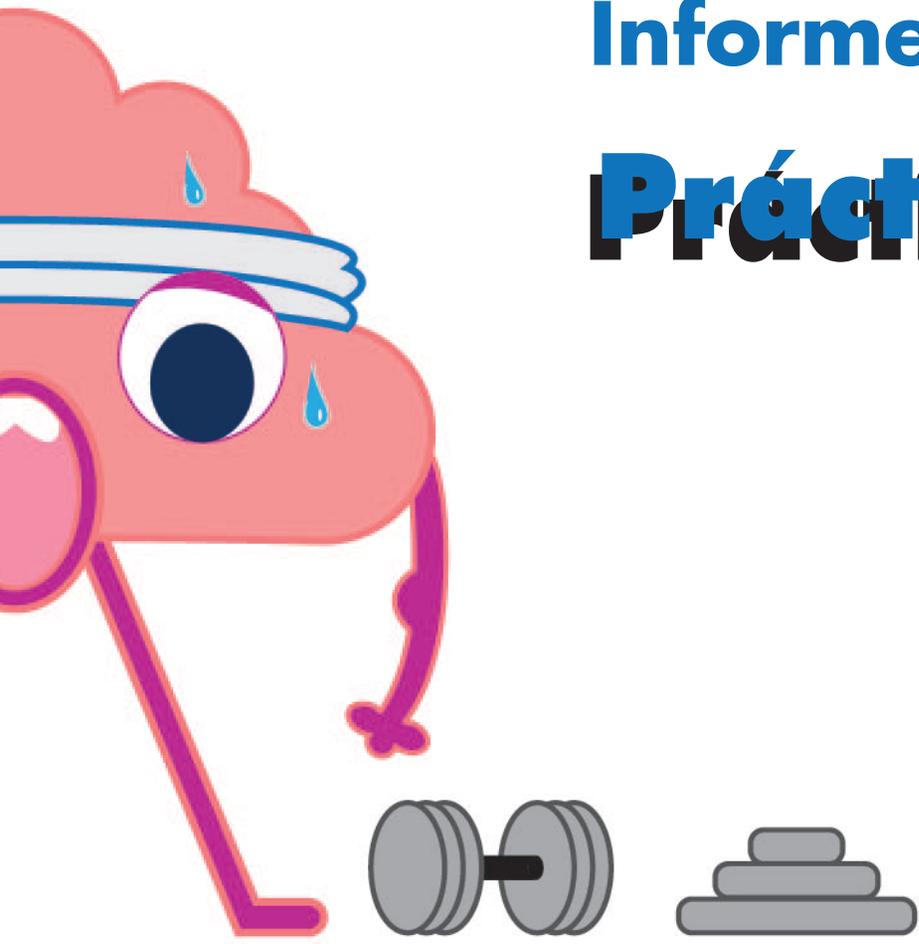


Informe de Práctica

Práctica Laboral I



Juan Condore A.
Junio - 2021

Contenidos

• <i>Introducción</i>	Pag 3
• <i>Descripción de la Empresa</i>	Pag 4
• <i>Objetivos</i>	Pag 5
1.0 <i>Objetivo general</i>	
1.1 <i>Objetivo específico</i>	
1.2 <i>Actividades realizados</i>	
• <i>Descripción del Trabajo realizado</i>	Pag 6
2.0 <i>Investigación sobre contenido</i>	
2.2 <i>Etapas de boceto</i>	
2.3 <i>Trabajo en digital</i>	Pag 7
• <i>Experiencias adquiridas</i>	Pag 9
• <i>Conclusiones</i>	Pag 10

Introducción

En el presente informe de practica se tiene como principal objetivo mostrar el trabajo realizado mediante el mes de junio y parte de julio, con esto el trabajo principal seria la realización de ilustraciones para el campo de la medicina para ello se hacen una serie de pasos para tener los resultados deseados.

Por otro lado se tiene la intención de efectuar los conocimientos entregados para la realización correcta del trabajo como uso de medio tradicionales para el bocetaje y programas que permitan una mejor trabajo como lo son Adobe illustrator para tener una pieza grafica en formato digital.

Descripción de la empresa

Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica

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.

Obejtivos

1.0 Objetivo general

Crear ilustraciones graficas con el tema principal representado “La salud mental” destinado para acompañar anotaciones y ser expuesto en web.

1.1 Objetivo específico

- Crear ilustraciones para el área de medicina.
- Diseñar bajo la idea de representar factores que beneficien la salud mental.
- Diseñar un personaje que sea guía para la realización de los distintos factores o acciones que sean benéficos a la salud mental.
- Proponer piezas graficas en formato digital haciendo uso de formas y color.

1.2 Actividades realizadas

- Teniendo la premisa de salud mental saludable, se hace una investigación sobre aquellos factores que son beneficiosos.
- Para representar las acciones benéficas se bocetea un personaje que tenga relación con la salud mental, se decide por hacer una grafica animada de un cerebro puesto en distintas situaciones.
- Como ultimo proceso se tiene la digitalizacion de los bocetos para realizarlos a base de formas y dale color.

Descripción del trabajo realizado

Ilustraciones “Salud Mental Saludable”

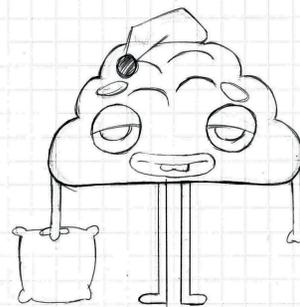
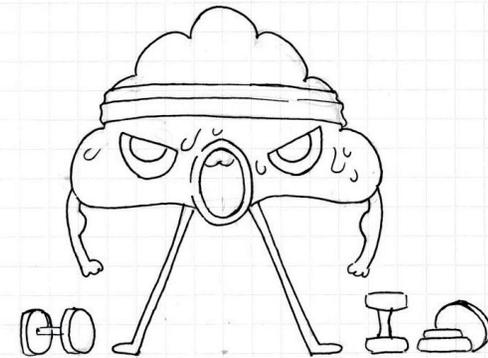
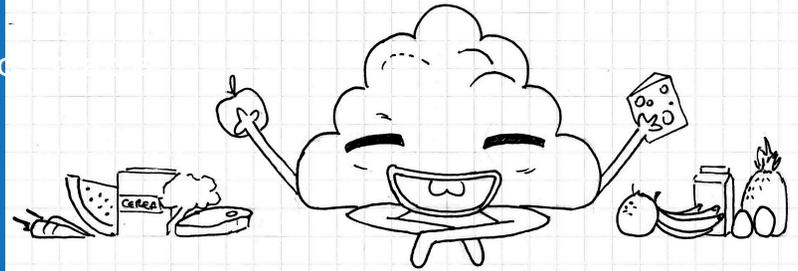
2.0 Investigación: Como primera tarea se dispone a realizar una investigación sobre factores que beneficien a una buena salud mental teniendo ya una breve noción de lo que se quiere, se recopila lo siguiente.

- Mantente activo.
- Descansa.
- Come bien.
- Haz vida social.
- Diviértete.
- Gestiona tus pensamientos.
- Comunícate.
- Relájate.

2.1 Factores o acciones que benefician a una buena salud mental, ya teniendo estos factores en cuenta se sigue con la creación de un personaje que se exponga realizando estas acciones se decide por usar una gráfica de un cerebro que se le otorgan cualidades

humanas tales como ojos, piernas y boca.

Primeros bocetos realizados en papel.



Descripción del trabajo realizado

Ilustraciones “Salud Mental Saludable”

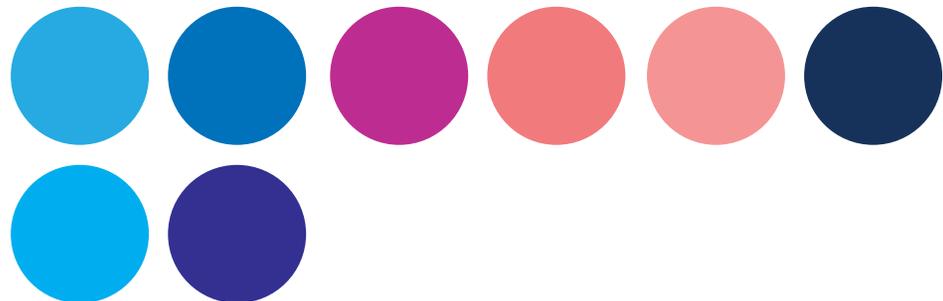
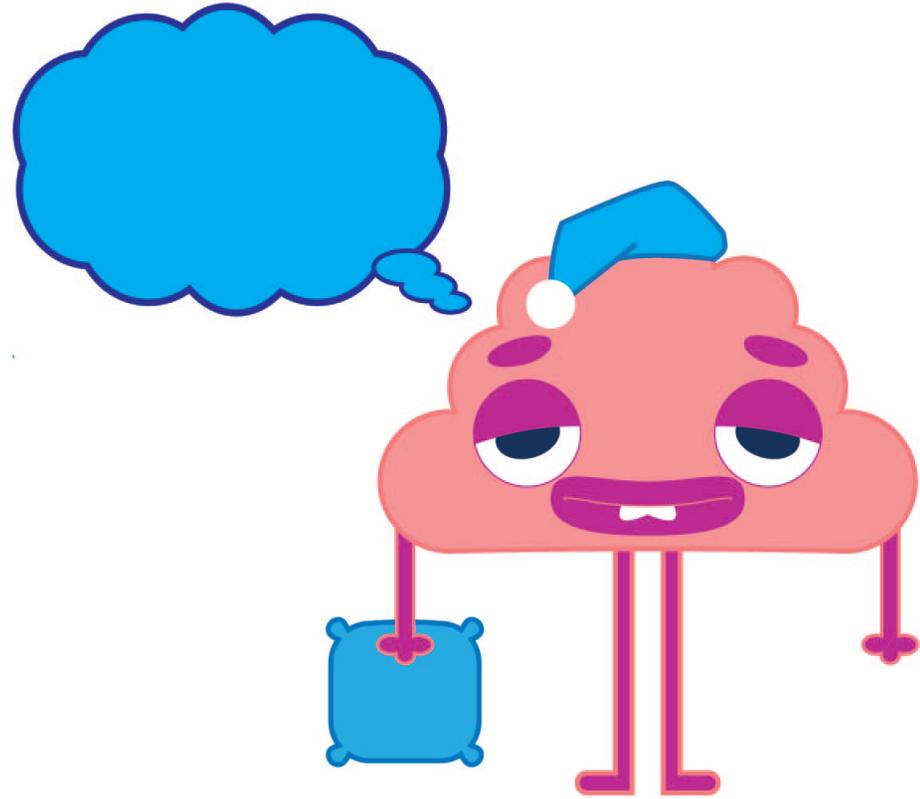
2.2 Proceso de trabajo en digital

Una vez teniendo los bocetos se dispone al trabajo en digital, para ello se hace un primero scan de las imagenes y se comienza trabajando por encima de las imagenes haciendo uso de formas, pluma y buscatrazos para finalmente agregar color.

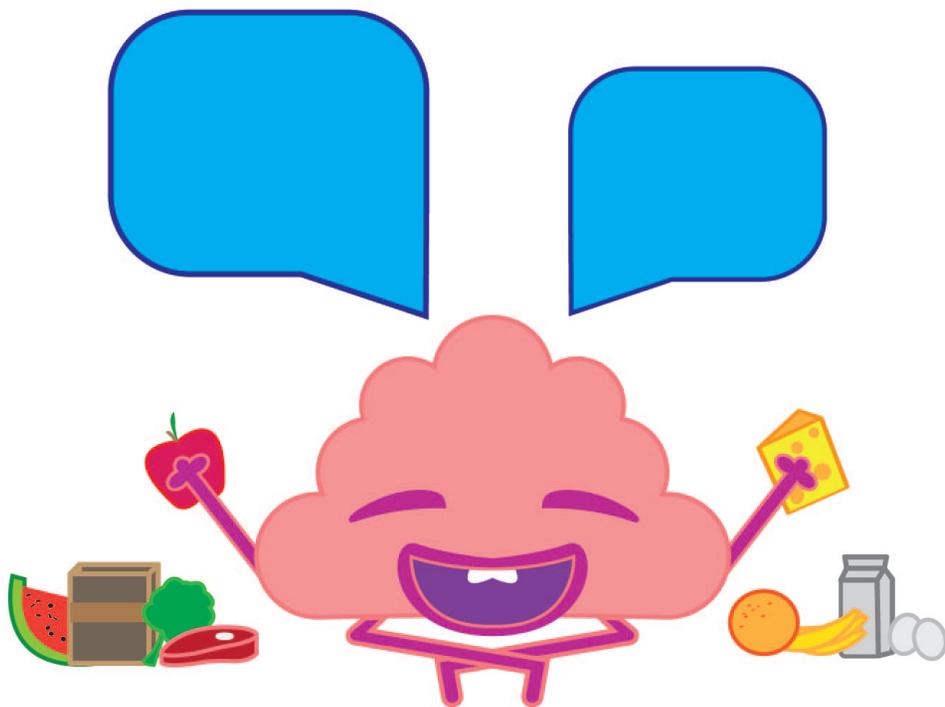
•Gráfica realizada:

abordando el tema de la salud mental y el “descanso” mas el uso del personaje en este caso un cerebro que se lo otorgan cualidades humanas y que esta realizando o representando la acción descrita.

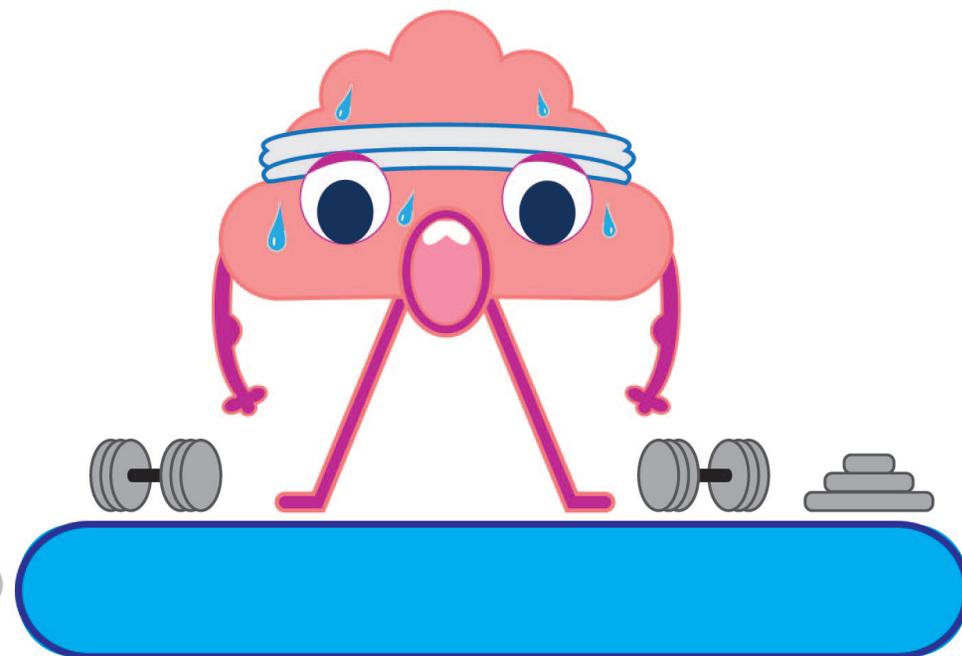
•Colores utilizados ▶



Descripción del trabajo realizado



La presente grafica estaría haciendo representación a “alimentación sana” otro factor que ayuda a una buena salud mental.



La presente grafica muestra otro factor de beneficio para una buena salud mental el “actividades físicas.

Experiencias adquiridas

Habilidades Interpersonales.

Hablando desde un punto de vista personal realizar este tipo de actividades es de mucha ayuda ya que me permite seguir haciendo uso de las plataformas de diseño como Ai y aprender más de la misma de la mano del empleador en el presente caso por otro lado tener un breve acercamiento a lo que podría ser el pedido de un cliente, en este caso nuestro empleador me ayuda mucho al momento de desarrollar ideas de manera rápida para el trabajo y también tener una breve imagen de lo es el trabajo del diseñador estando bajo estándares o parámetros solicitados por alguien más y tener las capacidades para desarrollar de mejor manera lo propuesto.

Conocimientos técnicos.

Los trabajos realizados dentro del periodo de practica me ayudaron a hacer un uso mejor de las plataformas como es Adobe Illustrator en el presente caso, tener un mayor conocimiento de las herramientas y funciones de las mismas me permitió realizar un trabajo más fluido y de acuerdo a los que se tenía planeado, dentro de lo utilizado el uso del creador de formas y herramientas como busca trazos me fueron de mucha utilidad para la realizar las figuras necesarias a la hora de componer el personaje en cuestión, el uso de la pluma y nodos es otro factor que me ayudó mucho a la hora de componer por ello tener ahora mejor capacidad de uso de estas herramientas se me hace muy beneficioso.

Conclusiones

De manera personal me gustó mucho realizar este trabajo de la mano nuestro empleador si bien es cierto fueron menos las horas o sesiones que tuvimos junto a mi grupo de compañeros de la misma forma la entrega de tareas, pero agradezco mucho el esfuerzo realizado por nuestro encargado Darko y la disposición que tuvo para recibirnos en fechas tan complicadas también decir que aprendí más gracias al encargado ya que nos explicaba en sesiones las maneras más eficientes de usar ciertas herramientas de los programas a fin de cuentas agradecer la disposición y el breve acercamiento que tuvimos hacia un trabajo próximo con un cliente para de a poco desarrollarnos dentro del campo laboral del diseño.