

# INFORME DE PRÁCTICA LABORAL II

Constanza Antonia Bueno Pizarro  
23-12-2021



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*

**FAE**

Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



DISEÑO  
MULTIMEDIA

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
OBJETIVOS Y ACTIVIDADES.....	4
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS.....	5
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA.....	7
EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS.....	8
CONCLUSIÓN.....	9
REFERENCIAS.....	10



# INTRODUCCIÓN

- La práctica es un espacio que permite al estudiante vincular e interactuar con el entorno para discernir sobre su futuro y sus preferencias laborales, así como, afinar destrezas, habilidades y competencias para el ejercicio de su profesión. De tal manera que, en este informe se redactara los objetivos, mi aprendizaje en estos meses y las experiencias que he adquirido tanto en mi práctica laboral como en lo que respecta con mi empleador.



# OBJETIVOS Y ACTIVIDADES

- **OBJETIVO GENERAL:** Aprender a interactuar en un ambiente laboral para poder ejercerlo en la vida cotidiana.
- **OBJETIVO ESPECÍFICO:** Lograr un entorno de trabajo y solucionar los problemas de mi empleador.
- **ACTIVIDADES REALIZADAS:**
  1. Crear contenido para la difusión de la 1ra feria laboral REGRAT[1], creación las propuestas de banners.
  2. Crear propuestas del diseño para la programación de actividades de las charlas en formato historias de Instagram y correo electrónico.
  3. Creación de vectores en Illustrator para Motion graphic del logotipo REGRAT.
  4. Diseñar un horario para la feria laboral, agregando las plantillas de programación de actividades en formato Instagram y correo electrónico.



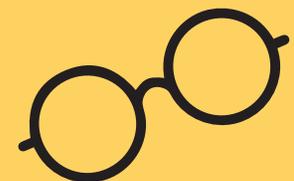
## DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

1 y 2. Se creó contenido para la difusión de la 1ra feria laboral REGRAT, ahí mismo se crearon las propuestas de banners, que eran 9, las de Facebook que eran 9 igual, agregándole la creación de afiches para las historias de Instagram, a más tardar el día martes 12 de octubre se hizo la presentación de este contenido para que el equipo de difusión seleccione que propuesta quería. El día 12 de octubre se plantearon propuestas del diseño para la programación de actividades de las charlas en formato historias de Instagram y correo electrónico, se crearon 6 propuestas de programación en versión correo y 6 propuestas de programación en versión Instagram, luego se hizo un pdf para la presentación de las propuestas el día 14-10-2021 para que el equipo de difusión haga su elección.



3. Aquí se estuvo haciendo la creación de vectores en Illustrator para Motion graphic del logotipo REGRAT, en parte se trabajó con el material vectorizado y la búsqueda de logos de las universidades estatales, agregando en parte la implementación de un video, realizándose previamente al video un storyboard, que se utilizo como apoyo en el video que se pidio, logrando su cometido de manera exitosa.

4. En esta instancia se tuvo como trabajo el diseñar un horario, por lo que tuve que agregar la información de las charlas en las plantillas de programación de actividades en formato Instagram y correo electrónico, en parte se demoró mayormente la elaboración de este, debido a que no se dio la información completa. Dando, así como resultado la demora respecto a la elaboración de este mismo, así mismo, las modificaciones en el diseño que se fue pidiendo, como agregar el qr, cambiar la ubicación del diseño, entre otros.4

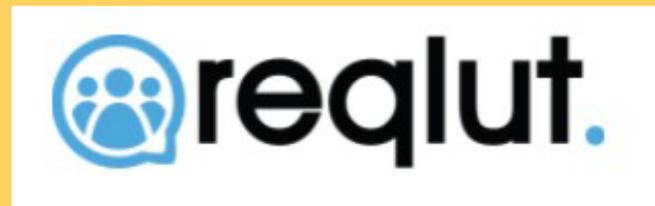


## DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

- Reqlut es un software que tiene la función de reclutar y seleccionar todo en uno, no solo para empresas grandes, también para pequeñas que harán que la contratación de personal sea fácil, rápida y automatizada. Basandose en lo anteriormente planteado, esto se consigue utilizando las últimas tecnologías y metodologías de Recursos Humanos para que cada persona pueda finalmente trabajar en el trabajo que mejor calce con su perfil, toda su información se encuentra en su página web[2].

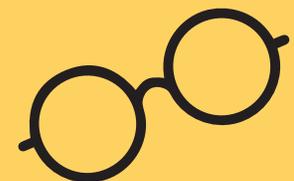
SE ESPECIALIZA EN:

- Reclutamiento y selección online.



## EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

- A lo largo de todo este segundo año de diseño multimedia he aplicado por primera en lo que se respecta a la práctica laboral, aprendí a cómo hacer una imagen publicitaria, a tomar conciencia de lo quiere mi empleador y dar ideas de cómo solucionar un problema en específico. Respecto a los conocimientos técnicos que he adquirido cabe mencionar que al realizar la conversión de imágenes a png obtuve menos complejidad y mayor velocidad al realizar esta tarea dada por mi empleador. Además, de aprender a utilizar correctamente Photoshop, por último, aprendí a aceptar los desafíos que me encomendaron, a saber, escuchar lo que quiere mi empleador.



# CONCLUSIÓN

- En conclusión, la practica laboral es un aspecto fundamental para poder emprender en el mundo laboral, gracias a este he podido aprender diferentes puntos a considerar para poder solucionar distintos problemas de mi empleador de manera constructiva y amistosa, a darle más opciones que pueda elegir y formar una relación de respeto.



# REFERENCIAS

- [1]Feria Laboral REGRAT, <https://ferialaboral.regrat.cl/expo>
- [2]Página Empresa Reqlut, <http://www.reqlut.com>

