



Centro Tecnológico
de Divulgación Multimedia
f @QiriChile

Práctica Laboral II

Centro de practica: Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia Qiri

Supervisor de practica: Juan Hidalgo

Alumna: Catalina Herrera

Jefe de carrera: Marina Vera
Carrera de Diseño Multimedia
Universidad De Tarapacá

Arica - Chile
Octubre - Diciembre | 2021



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



Índice

1. Introducción	3
2. Objetivos	4
3. Actividades realizadas	5
4. Antecedentes de la empresa	6
5. Trabajos realizados	7
5.1. Trabajos de recopilación de información y presentadas en formato PowerPoint	7
5.1.1. Ideas para el proyecto "Mapa interactivo del Qhapaq Ñan en la región de Aricay Parinacota"	7
5.1.2. Recogida de información sobre mapas interactivos	8
5.1.3. Ejemplos de categorías y mapas de la región de Arica y Parinacota	9
5.1.4. Recogida de información del Qhapaq Ñan en la región de Arica y Parinacota	10
5.1.5. Recopilación de información de formatos de cómics y ejemplos de diferentes artistas	11
5.1.6 Características de Órigum en contexto de videojuego	12
5.2. Vectorización de patrones presentes en cerámicas prehispánicas para el proyecto "Iconizar" utilizando el programa Adobe Illustrator	13
5.3 Realización de bocetos de personajes de Qiri en diferentes situaciones	14
6. Experiencia adquiridas	15
7. Conclusiones	16
8. Anexos	17

Introducción

La práctica laboral es una actividad pedagógica que se realiza con el fin de que los estudiantes puedan desarrollar competencias básicas, transversales y laborales en escenarios de trabajo real, que lo preparan para su desempeño autónomo en el mercado laboral.

El presente documento se verá el desarrollo de las actividades dentro de la Práctica Laboral II y explicará el trabajo realizado en el Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia Qiri

Objetivos

General

Recopilación de información para proyectos del centro de práctica, digitalización de patrones y propuestas de ilustraciones para redes sociales utilizando los conocimientos aprendidos durante la carrera de Diseño Multimedia.

Específicos

- Recopilación de información para algunos proyectos del centro de práctica y realizar presentaciones de PowerPoint.
- Vectorizar patrones de cerámicas prehispánicas para el proyecto "Iconizar" con el programa Adobe Illustrator.
- Propuestas de ilustraciones de personajes de Qiri para ser utilizadas en sus redes sociales.

Actividades realizadas

Listado de trabajos:

- Trabajos de recopilación de información y presentadas en formato PowerPoint. Durante el periodo de práctica la recopilación de información fue el trabajo realizado en mayoría.
- Vectorización de patrones de jarrones prehispánicos para el proyecto “Iconizar”.
- Creación de bocetos de personajes de Qiri en distintas situaciones (festividades, profesiones, entre otras).

Antecedentes de la empresa



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.

Qiri es 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. Así mismo, implementa servicios multimediales, informáticos y de agencia de diseño, a través de proyectos, programas, consultorías, investigaciones, asistencia técnica y capacitaciones.

De igual forma, busca generar una revolución en la divulgación del patrimonio cultural, tomando elementos del pasado, aquellos que han consolidado la visión de mundo de las culturas originarias de Chile y la interacción dinámica con su entorno, para traerlas al presente y generar mecanismos que aprovechen las ventajas tecnológicas actuales, en la creación de una nueva propuesta de valor cultural de cara al futuro.

Trabajos de recopilación de información y presentadas en formato PowerPoint

1. Ideas para el proyecto “Mapa interactivo del Qhapaq Ñan en la región de Arica y Parinacota”

Presentación de las ideas para el proyecto Mapa Interactivo de Qhapaq Ñan.

Ideas:

Sistema de perfiles: Tener una base de datos de los perfiles, esto ayudará a que cada usuario tenga una experiencia más personal con la aplicación, en donde se pueda mantener la información del usuario.

Sistema de recompensas: Implementar misiones en la aplicación que, al completarlas, el usuario pueda recibir recompensas dentro de la aplicación

Puntos de encuentro en la vida real: Puntos de interés las cuales tengan recompensas exclusivas dentro de la aplicación mediante el uso de GPS.

Gachapón: Implementar ilustraciones que varíen su rareza, mientras más rara la ilustración, menor probabilidad de aparecer.



Sistema de recompensas



Puntos de encuentro en la vida real



Gachapón

2. Recogida de información sobre mapas interactivos

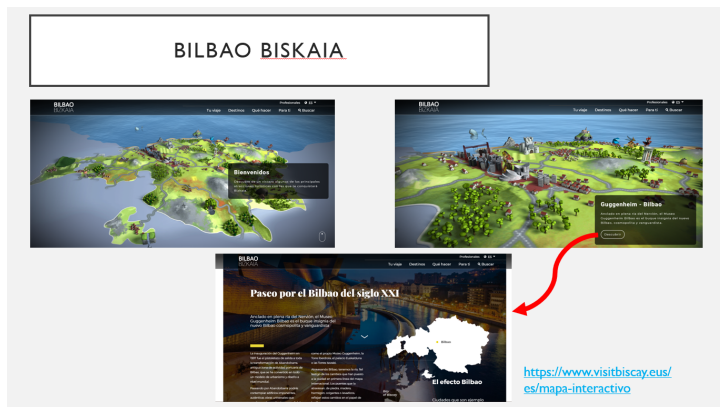
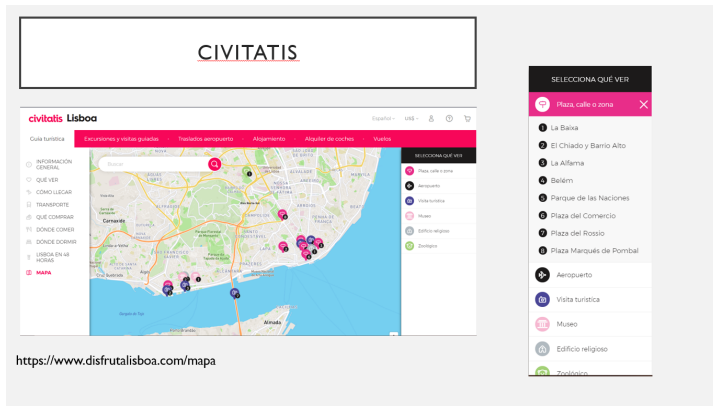
Se realiza la presentación acerca de la recogida de información sobre mapas turísticos interactivos.

Presento los siguientes mapas y páginas:

Página "Civitatis": Pagina que recopila información sobre distintos puntos turísticos del mundo. En la presentación vemos el mapa interactivo de la ciudad de Lisboa. El mapa es bastante atractivo, ya que nos permite ver por categorías distintos puntos de interés de la ciudad lo que permite que sea mucho más sencillo localizar los destinos.

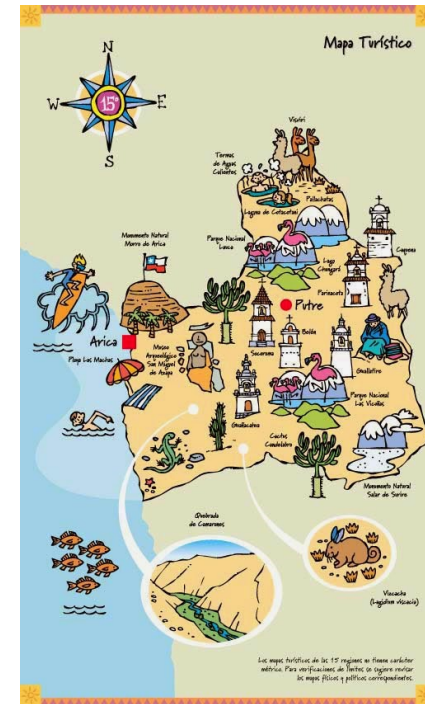
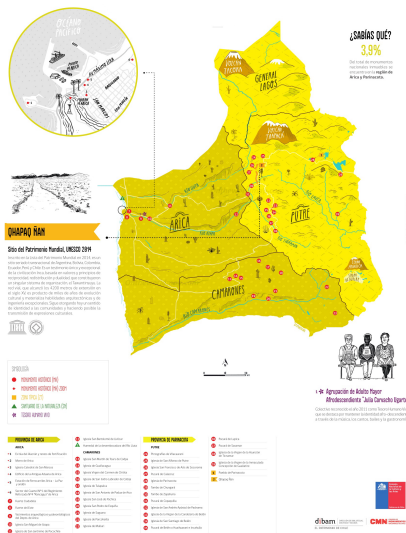
Página "Bilbao Biskaia": Pagina que muestra un modelado 3D del mapa de la ciudad de Bilbao. La página nos da un pequeño recorrido por el mapa dándonos una pequeña descripción de cada paradero, en los recuadros de información aparece la opción "descubrir" la cual nos lleva a una página con más información acerca del paradero que estamos interesados.

Página "Imagina Santiago": Página que nos muestra un mapa de Santiago con distintos puntos de interés, lo malo de este mapa es que no deja al usuario filtrar los resultados de lo que se desea buscar, y todos los marcadores se encuentran unos sobre otros lo que lo hace ver desordenado. Al apretar sobre un marcador, se despliega un cuadro de información del lugar.



3. Ejemplos de categorías y mapas de la región de Arica y Parinacota

Se realiza la presentación de ejemplos de categorías para mapas, se analizan mapas de la región de Arica y Parinacota y recopilación de lugares de interés turístico en la región.



EJEMPLOS DE CATEGORÍAS

- Puntos de transporte
- Restaurantes
- Puntos turísticos
- Concentración de fauna
- Zona de primeros auxilios
- Alojamiento
- Edificio religioso



4. Recogida de información del Qhapaq Ñan en la región de Arica y Parinacota

Se realiza la presentación acerca de la información recogida sobre el Qhapaq Ñan en la región de Arica y Parinacota.

1. EL QHAPAQ ÑAN EN LOS ALTOS DE ARICA: COLUMNA VERTEBRAL DEL POBLAMIENTO PREHISPANICO TARDÍO, NORTE DE CHILE

- En los Altos de Arica, a la Ruta Longitudinal Precordillerana que se desplaza en sentido norte a sur se le conoce como Camino Inca. Diversos autores han hecho referencia a tramos de este camino, sin embargo, el mérito de esta ruta radica en su antigüedad anterior al Tawantinsuyo. El presente estudio discute la importancia de este camino en la precordillera de Arica, resaltando la importancia del paisaje en el contexto del sistema caminero y su relación con otras rutas que se desplazaron por el desierto y los asentamientos asociados a esta red vial.

• https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-68942017000200115&script=sci_arttext&tng=e

2. ARICA Y PARINACOTA: EL QHAPAQ ÑAN, HISTORIA Y TURISMO VIVENCIAL EN EL ALTIPLANO NORTINO

- Declarado Patrimonio de la Humanidad por UNESCO, el 21 de junio de 2014, justo cuando los pueblos andinos se preparaban para celebrar el Machaq Mara, o Año Nuevo Aymará, este sistema vial invita a realizar un recorrido fascinante donde hallarás bellas construcciones de adobe mezclado con paja que albergaban a los pueblos que vivieron alrededor; y donde el viento parece música, dando la sensación que a lo lejos se sienten zamponas mezcladas con los sonidos de las rocas del desierto.

• <https://www.fulloutdoor.cl/2020/12/en-arica-y-parinacota-el-qhapaq-nan-historia-y-turismo-vivencial-en-el-altiplano-nortino/>

3. CONOCIENDO UNA RUTA MILENARIA: EL RECORRIDO DEL QHAPAQ ÑAN

- *Seis países comparten el sendero del Qhapaq Ñan, el sistema vial andino que permitió la expansión del pueblo del Tawantinsuyo, el imperio Inca. La región de Arica y Parinacota alberga parte de sus secretos.*
- Chile, Perú, Bolivia, Argentina, Ecuador y Colombia comparten el legado del Qhapaq Ñan, la red vial del Tawantinsuyo, escrito también Tahuantinsuyo, un sistema de caminos de grandes distancias que utilizó la civilización inca para vincular ciudades en la costa y la sierra. La red, que nació de las culturas pre-incaicas y se potenció durante el imperio inca, recibió el nombre Qhapaq Ñan, que significa camino del rey o camino del poderoso. Llegó a superar los 30 mil kilómetros, y conectó el Cusco con ciudades tan lejanas como Quito y Tucumán. El tramo más conocido es el Camino del Inca, que une Cusco con Machu Picchu.

• <https://aricasiempreactiva.cl/qhapaq-nan/>

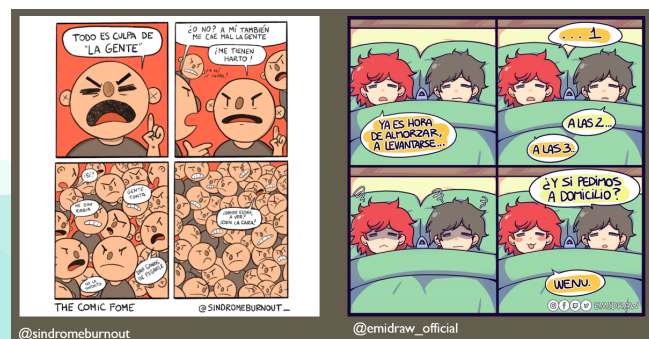
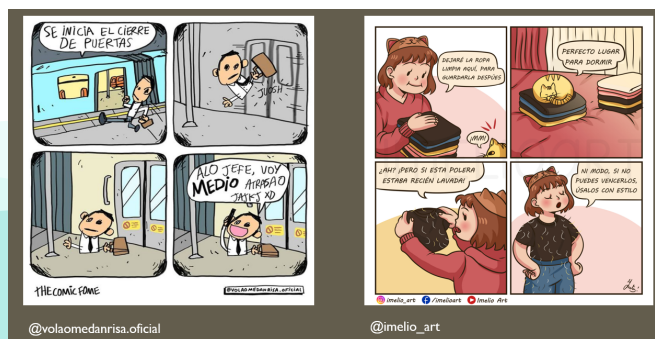
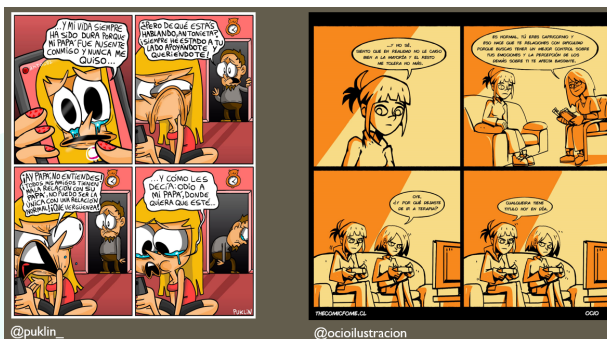
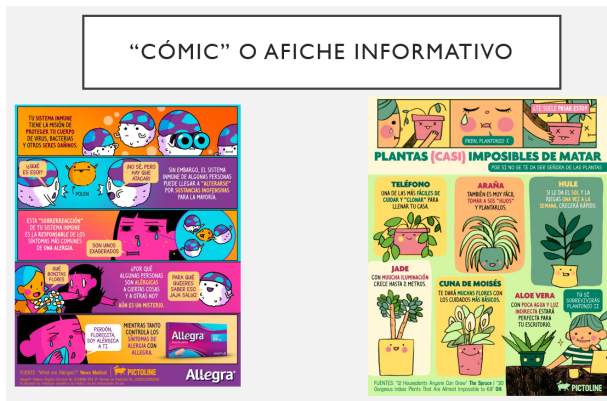
4. ASENTAMIENTOS ANDINOS EN EL NORTE DE CHILE. QHAPAQ ÑAN Y EL PAISAJE CULTURAL

- El artículo determina los patrones de diseño presentes en la arquitectura Inca en el norte de Chile, los cuales, en su conjunto, contribuyen a caracterizar las formas de habitar el territorio por parte de los incas, así como el paisaje cultural de la zona altiplánica de la región de Arica y Parinacota.

• http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-79132019000100199

5. Recopilación de información de formatos de cómics y ejemplos de diferentes artistas

Se realiza una presentación sobre distintos tipos de cómics que se podrían utilizar en las redes sociales de Qiri. Luego, se realiza otra presentación recopilando distintos cómics en formato de 4 paneles de diferentes artistas, identificamos los diferentes estilos que tienen los artistas al crear estos cómics, como los formatos de sus viñetas, que algunos son más elaborados que otros o que siguen un estilo gráfico en particular.



6. Características de Órigum en contexto de videojuego

Se realiza la presentación sobre las características que tendría Órigum en un contexto de videojuego. Presento distintas ideas como el género de videojuego y las distintas habilidades que tendría Órigum con relación a sus tipos de ataques y como se desplazaría a través de escenario.

GÉNERO

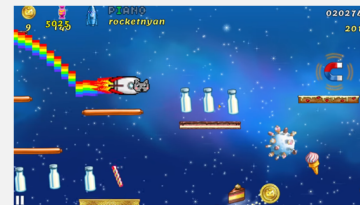
- Juego de plataformas



Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=j2b8Dq-0LNM>

OBJETOS ESPECIALES

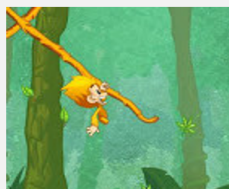
- Existirán distintos ítems que cambian algunas características de Órigum. Estos ítems están repartidos a lo largo del nivel.



Juego: Nyan Cat: Lost in Space
<https://www.youtube.com/watch?v=IZEfamjdAzs>

COLUMPIARSE

- Órigum utilizaría sus "brazos" a manera de lianas para desplazarse y sortear obstáculos.



Juego: Benji Bananas

Vectorización de patrones presentes en cerámicas prehispanicas para el proyecto "Iconizar" utilizando el programa Adobe Illustrator



Referencia utilizada



Referencia utilizada



Referencia utilizada



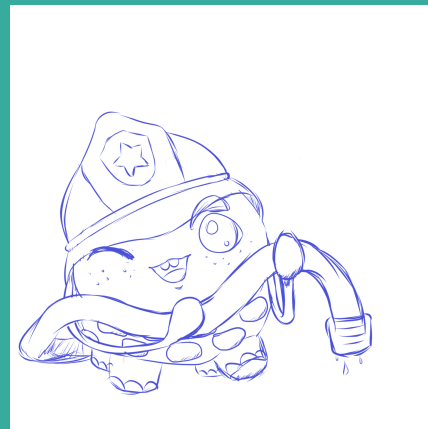
Referencia utilizada



Referencia utilizada

Realización de bocetos de personajes de Qiri en diferentes situaciones

Se realiza una lluvia de ideas de diferentes situaciones en las que se podrían ilustrar a los personajes de Qiri. En este caso decidí ilustrar las ideas "Órigum en año nuevo", "Órigum chef", "Órigum bronceado", "Órigum bombero" y "Órigum astronauta".



Experiencias adquiridas

Conocimientos técnicos adquiridos

La comunicación con el centro de práctica fue mas fluida debido a que no es la primera vez que tengo la oportunidad de trabajar con ellos. Pude desarrollarme mejor en el uso de Illustrator con la realización de vectores

Habilidades interpersonales adquiridas

Pude adaptarme al ambiente laboral que Qiri ofrece, aprendí la importancia de la comunicación con el cliente además de la puntualidad y responsabilidad laboral.

Conclusiones

Aprendí bastantes cosas durante el transcurso de la práctica laboral II. Personalmente siento que fue una muy buena experiencia, ya que fue lo más cercano a trabajar con alguien. Pude darme cuenta que la creatividad debe ser abundante, especialmente en nuestra area. Por otra parte, pude reforzar mi conocimiento en contexto de laboral, horarios, trabajar de manera ordenada y también en cuanto poder controlar los tiempos de trabajo.

Gracias a la práctica he podido desempeñarme como diseñadora multimedial en un ambiente laboral real.

Anexos

- 1.- Página Empresa Qiri:<https://www.Qiri.cl/>
- 2.- Página Empresa Qiri Facebook:..... <https://www.facebook.com/QiriChile>
- 3.- Página Empresa Qiri Twitter:.....<https://twitter.com/QiriChile>
- 4.- Página Empresa Qiri Instagram:.....<https://www.instagram.com/QiriChile>



Centro Tecnológico
de Divulgación Multimedia

f @Qirichile