

PRÁCTICA LABORAL

INFORME DE PRÁCTICA

Centro de practica: EDUBOTIC

Supervisor de práctica: Patricia Olivares

Alumno: Javiera Delgado Pereira



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica










UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



DISEÑO
MULTIMEDIA

Contenido



	I. Introducción.....	3
	II. Objetivos.....	4
	2.1 Objetivo General	
	2.2 Objetivos Específicos	
	2.3 Actividades a Realizar	
	III. Descripción de la Empresa.....	5
	IV. Trabajos Realizados.....	6
	4.1 Baners	
	4.2 Chapitas	
	4.3 Torneo Edubotic	
	V. Experiencias Adquiridas.....	9
	5.1 Habilidades Técnicas Adquiridas	
	5.2 Habilidades Interpersonales Adquiridas	
	VI. Conclusión.....	10
	VII. Anexos.....	11

Introducción



Atravez de este informe se redacta y presenta el trabajo realizado por el periodo de octubre hasta diciembre del año 2022, lugar donde fue dirigida mi Practica II Edubotic.

Durante este periodo, se desarrollaron diversas actividades, pero con el objetivo del diseño y aptitudes aprendidas en la carrera de Diseño Multimedia, así mismo ser capaces de usarlo aprendido y ejecutarlo en la practica.

Se mencionaran los objetivos generales, específicos, y también los trabajos realizados durante este Periodo.

Objetivos

2.1 Objetivo General

Aplicar de manera práctica y eficiente lo aprendido en la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad Tarapaca en la sede de Arica, Campus Saucache, durante la supervisión del centro de práctica de Edubotic y su empleadora.

2.2 Objetivos Específicos

Aplicar conocimientos previos tales como habilidades sociales, comunicativas, composición, teoría del color, manejo de programas de adobe y uso de cámara en distintas ocasiones. Solicitadas por la empleadora.

Obtener nuevos aprendizajes mediante el transcurso de la práctica, generar propuestas y soluciones, tales como convertir un diseño y acomodarlo a tamaños pedidos, compartir con distintas edades y fomentar el aprendizaje.

2.3 Actividades a Realizar

Recopilación de conocimientos en manejo de cámaras, manejo de Adobe Illustrator, publicidad informativa, vectorizar iconos con sus respectivas formas y en prácticas anteriores guiar a los espectadores en eventos.

EDUBOTIC



ROBÓTICA EDUCATIVA

EMPLEADORA



Maximiliano
Berrios



Patricia
Olivares



PRACTICANTE

Javiera
Delgado

Sobre la Empresa.

Son una empresa de innovación social, que esta en busca de fomentar las habilidades de STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemática) y habilidades del para la vida, a través de la robótica educativa.

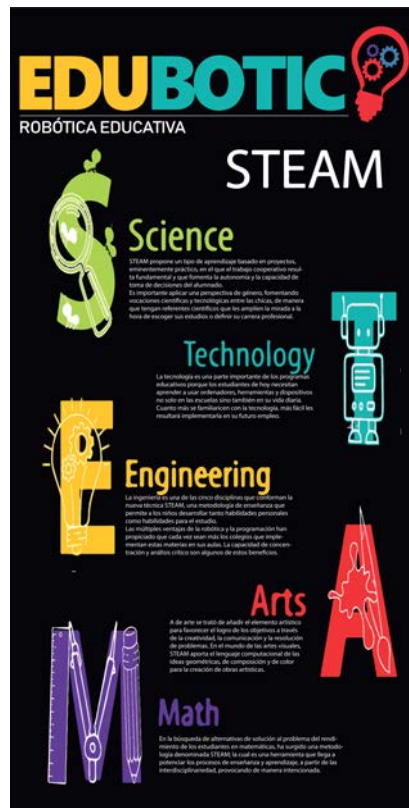
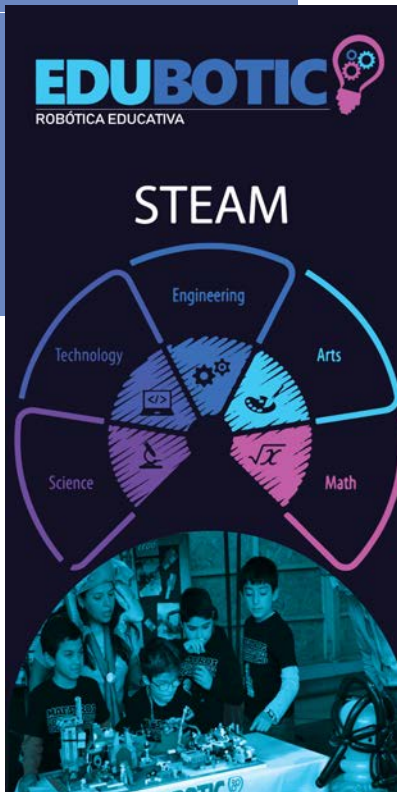
Su trabajo se orienta a promover el uso de robots como elemento educativo y motivador, brindar herramientas de programación y robótica, estimulando a los niños a observar, explorar, descubrir y construir a través de la realización de desafíos colaborativos divertidos generando espacios para fomentar el emprendimiento e innovación para niños, niñas, jóvenes, profesores, comunidad en general.

Trabajan con niños y niñas desde los 4 años hasta los 16, los dividen en grupos y equipos.

- 4 Hasta 10 años, los niños arman con piezas de lego y aprenden los valores de la energía u problemas que afectan a su alrededor, ellos usando sus habilidades e ideas plasman como solucionar los problemas en sus construcciones.

- 10 Hasta 16 años, los jóvenes se preparan para programar robots con distintos programas para cumplir misiones, ellos los arman y los programas y los llevan a competencias.

Trabajos Realizados



4.1 Baners

Propuse 2 modelos de Baner con las habilidades de Steam, una de ellas resumida en un reloj con colores neón, que fuesen llamativo a lo que es la tecnología.

La siguiente propuesta fue de un Baner informativo de lo que tratan las habilidades de Steam sus respectivos significados, usando colores y modelos atractivos al ojo infantil y adulto.

Trabajos Realizados



4.2 Chapitas.

Edubotic tiene distintos equipos de niños que se distinguen en distintas habilidades, para el torneo fue una buena idea darles chapitas a ellos y a las personas que vienen a ver las actividades y competencias.

Me entregaron las propuestas de los diseños que tenían sus medidas respectivas de forma rectangular y cuadrada, las fui modificando para que cupieran en la medida de 5,5 cm de radio.

Me enseñaron a como usar la maquina para realizar chapitas, se hicieron 100 de cada modelo.

Trabajos Realizados



4.3 Fotografías de el Torneo

En el torneo regional fueron muchos equipos, empezó a las 8:30 am en donde se presentaron los equipos de distintas ciudades, mi ocupación era plasmar en fotografías los momentos iconicas y las actividades realizadas en el evento.

Experiencias



5.1 Habilidades Técnicas Adquiridas

Las Habilidades Técnicas Adquiridas durante la Practica con Edubotic. Fue el uso de cámaras profesionales, Edición y transformación de distintos diseños, para ajustarlos a las necesidades de la persona.

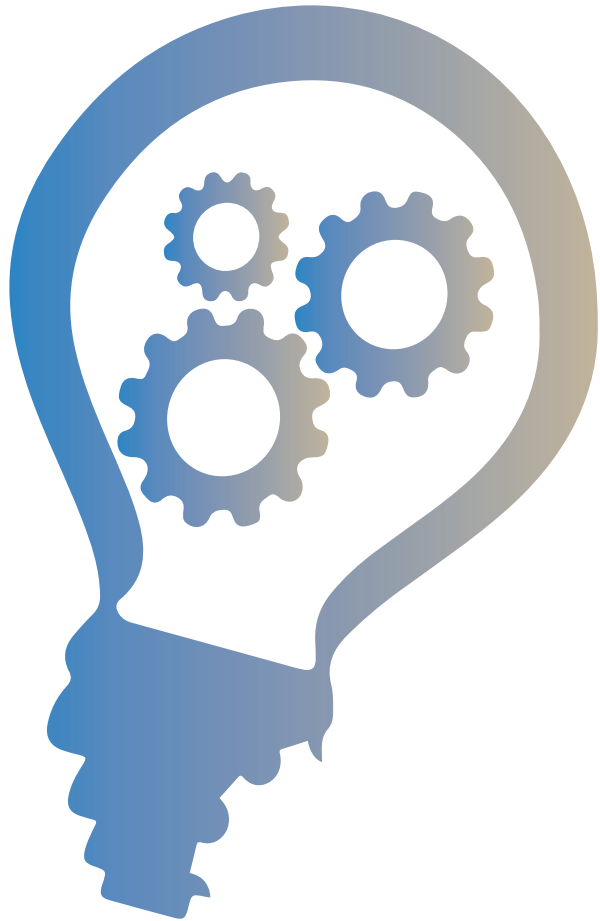
5.2 Habilidades Interpersonales Adquiridas

En el caso de lo interpersonal, se adquirieron las habilidades de paciencia con las personas de tu entorno, también la consideración por el trabajo de los demás.

Los días de trabajo normales de las personas encargadas les daban mucha paciencia a los aprendizajes de los niños, también la dedicación que tienen para realizar los eventos para que todo salga a la perfección.

Las Habilidades de comunicación efectiva, para poder hacer la convivencia ante los demás mas agradable ante la presión de tantos niños y personas trabajando.

Conclusión



Durante el tiempo de la practica, se de modalidad presencial u trabajos hechos en el escritorio de uno, se toma el peso de que hay cosas que dependen de tus acciones y tus habilidades.

Ya que de alguna u otra manera tiene que cumplir con lo que te piden en el diseño y ejecutarte en tu entorno.

Tener la mente tranquila con tu entorno, los niños entre tantas cosas llamativas pueden ser desordenados y poder ayudar con lo que puedas con tus coordinadores. Ejecute las habilidades que adquirir en la practica del semestre anterior con la convivencia de distintas personas niños y adultos en respecto al entorno.

Las vivencias dentro de lo que es Edubotic, sus eventos y la experiencia de trabajar lo que es diseño digital dentro de un entorno de niños y adultos, es desafiante. Pero a la vez me gusto la experiencia.

Anexo

Fotografias del Torneo

-<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1E2KRqqvrttwhR4endWOf3Fz2OYYJpWFW>

Paginas Oficiales de Edubotic

-<https://edubotic.cl/>

-<https://www.facebook.com/edubotic/>

Bitacora

-<https://drive.google.com/drive/folders/1MTZAkS7pMnmY21ZuwxF-Q7SZUJJ1MMtQK?usp=sharing>

EDUBOTIC

ROBÓTICA EDUCATIVA

