

# PRÁCTICA PROFESSIONAL



**INSOMNIO**  
TATTOO STUDIO

Ignacio Pérez Pizarro.

20.525.797-7

02.12.2022

## **ÍNDICE**

<b>1. INFORMACIÓN PRÁCTICA PROFESIONAL</b>	<b>3</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>3. RESUMEN EJECUTIVO</b>	<b>5</b>
<b>3.1 SUPERVISOR PRÁCTICA PROFESIONAL</b>	<b>6</b>
<b>3.2 DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN</b>	<b>7</b>
• <b>VISIÓN</b>	<b>9</b>
• <b>MISIÓN</b>	<b>9</b>
• <b>OBJETIVO</b>	<b>9</b>
<b>3.3 ÁREA DE ATENCIÓN</b>	<b>10</b>
<b>4. PLAN DE ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA</b>	<b>11</b>
<b>5. CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS DURANTE LA PRÁCTICA PROFESIONAL</b>	<b>34</b>
<b>6. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS</b>	<b>34</b>
<b>7. HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS</b>	<b>35</b>
<b>8. CONCLUSIÓN</b>	<b>36</b>
<b>9. ANEXO / BITÁCORA</b>	<b>37</b>
<b>10. SECCIÓN DE FIRMAS</b>	<b>54</b>

## **1. INFORMACIÓN PRÁCTICA PROFESIONAL**

### **CARRERA UNIVERSITARIA**

- Diseño Multimedia.

### **ALUMNO EN PRÁCTICA**

- **Nombre:** Ignacio Pérez Pizarro.
- **Rut:** 20.525.797-7

### **JEFA DE CARRERA**

- Marina Vera.

### **ASESOR DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL**

- Ítalo Fabián Raín Rojas.

### **COORDINADOR PRÁCTICA PROFESIONAL**

- Ítalo Fabián Raín Rojas.

## **2. INTRODUCCIÓN**

El arte contiene varios significados, pero el principal es realizar una actividad en el que el ser humano exprese y/o recree un sentimiento, genere formas bellas ya sea imagen, sonido u otra forma, surgiendo como resultado de distintos estilos de vida y tendencias. Esta breve reseña sobre el término de arte, abre el inicio de este informe y todo lo que se desarrolló en lo que es la práctica profesional.

Dentro de los 6 meses de crecimiento como futuro profesional, se ejercieron varias actividades dentro del estudio, desde toma de fotografías y videos hasta lo más extenso que es crear una página web para la empresa mencionada. Más allá de la parte laboral, hubo también un progreso personal, un desenvolvimiento de habilidades interpersonales que sólo estando en un ambiente profesional se puede alcanzar.

Mediante la navegación del informe se irá detallando el día a día de la práctica y los proyectos realizados en la empresa, adjuntando también evidencias visuales, dando descripciones a los trabajos efectuados.

### **3. RESUMEN EJECUTIVO**

El presente informe tiene como finalidad presentar el trabajo realizado por el alumno durante el desarrollo de la Práctica Profesional en el Estudio Insomnio Tattoo, Arica. En los meses de abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre y octubre del año 2022.

El trabajo ejercido por el estudiante fue en su totalidad a través de la modalidad presencial, trabajando en el sector de Diseño gráfico y multimedia.

La práctica inició el día 4 de abril de 2022 concluyendo el día 1 de octubre del 2022, cumpliendo una jornada laboral total de 320 horas trabajadas, superando con creces los requerimientos exigidos para el desarrollo de la Práctica Profesional.

Las actividades estaban divididas en distintas áreas del diseño tanto para el área gráfica como para el área multimedia, muchas de las cuales fueron:

- Toma de fotografías y videos.
- Retoque fotográficos.
- Vectorizaciones de logos.
- Creación de gráficas.
- Retoque publicitario.
- Creación de redes sociales.
- Animación 2D.
- Modelado y animación 3D.
- Creación de página Web.
- Habilidades interpersonales.

La diversidad de actividades realizadas durante esos meses sumó más experiencia y destreza en cuanto a técnicas y softwares de diseño.

### **3.1 SUPERVISOR PRÁCTICA PROFESIONAL**



**Ítalo Fabián Raín Rojas**

**Rut:** 19.492.868-8.

**Ubicación:** Arica y Parinacota, Chile.

Administrador y Encargado del área de diseño y marketing de Estudio Insomnio Tattoo.

Diseñador Multimedia de 25 años, especializado en programación y redes sociales.

### **3.2 DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN**

**Nombre:** Insomnio Studios Spa.

**Ubicación geográfica:** Región de Arica y Parinacota.

**Dirección:** Andrés Bello #1841.

**Contacto:** insomnio.cm@gmail.com

**Teléfono:** +56 9 5380 2774

**Horarios de atención:**

Lunes a viernes: 12:00 y 18:00 hrs. Sábados: 11:00 y 14:00 hrs.

#### **Historia de Insomnio Tattoo**

Hace 9 años, en el año 2013 nace en la calle San Marcos #255 el estudio de tatuajes llamado “Insomnio Tattoo”, fundado por el reconocido tatuador profesional Italo Levi Causa Causa ya que, debido a su alta demanda de clientes y gracias a sus habilidades artísticas fue ampliando su meta de crear un espacio para entregar los trabajos que llamaban la atención de muchas personas. Poco a poco se fueron sumando a esta aventura más profesionales con el mismo interés. Saciar a los clientes con distintos estilos de tatuajes, fue el motivo de crecimiento de esta empresa. Además, unir las habilidades para hacer modificaciones y proyectos corporales, logrando un ambiente laboral cálido y cómodo para las personas que entraban a ese espacio.

## **Fundador de Insomnio Tattoo**

Ítalo Leví Causa Causa (Arica, Chile, 10 de enero de 1993), es un artista plástico que se desempeña principalmente como Tatuador Profesional e Ilustrador Chileno, integrante y fundador del estudio de tatuajes Insomnio Tattoo de la ciudad de Arica.

Desde muy temprana edad, Causa estaba descubriendo el mundo del tatuaje, aunque intentó enfocarse en la música o la arquitectura, no quitaba de su mente el arte corporal. Ítalo saliendo de la enseñanza media por el año 2011, comenzó a trabajar para cumplir su meta, la cual era comprar su primera máquina de tatuajes que logró conseguir con la ayuda de su madre. Ya con sus herramientas en mano y las ganas de iniciar su propio espacio, fundó en casa de su madre su estudio llamado “My Way Studios”.



Luego de trabajar como tatuador, surgió la oportunidad de viajar y demostrar su talento, ganándose el cariño y apoyo de la gente, además de recibir premios por su increíble pasión por el arte corporal. Ya a los dos años de sus comienzos, por fin Causa funda su estudio “Insomnio Tattoo Studios” donde se le conoce por ser tatuador y líder artístico del equipo hasta el día de hoy.

- *VISIÓN*

Crear un centro artístico donde se pueda lograr satisfacer las necesidades del cliente, tanto como modificaciones corporales (tatuajes y piercings) y dar las capacitaciones necesarias para quienes desean adentrarse en este rubro. Enseñar el arte de poder desarrollar diseños significativos y que el cliente pueda confiar en un espacio de libertad, siendo una experiencia de alta calidad con profesionales capacitados como es el estudio mencionado.

- *MISIÓN*

Dentro de este espacio artístico, se desea ampliar un lazo entre el arte y los clientes. Hacer que florezca un entorno de buena energía, resultando así, una experiencia grata y garantizando una satisfacción tanto en la estancia de espera como en el término de la sesión de su modificación corporal.

- *OBJETIVO*

Lograr un arte mediante un diseño corporal, donde el cliente encuentre libertad y una manera de expresar lo que siente, dar a conocer personalidad a través de proyectos en tinta o una perforación, mayormente que sea para ellos algo terapéutico y sanador.

### **3.3 ÁREA DE ATENCIÓN**

El alumno cursando el cuarto año de la Carrera de Diseño Multimedia, fue requerido para lograr asesorar y apoyar al Estudio Insomnio Tattoo a través de distintos medios tecnológicos y manuales como lo son: La toma de fotografías y retoques digitales, creación de animaciones, realización de página Web y video Reels para su implementación en redes sociales, con el fin de que el estudio fuera potenciado con un nuevo estilo gráfico.

Respecto al alcance de la práctica profesional, se le realizaron un aproximado de 70 trabajos sin contar las sesiones fotográficas, trabajos prácticos y los recursos creados y utilizados en software 3D.

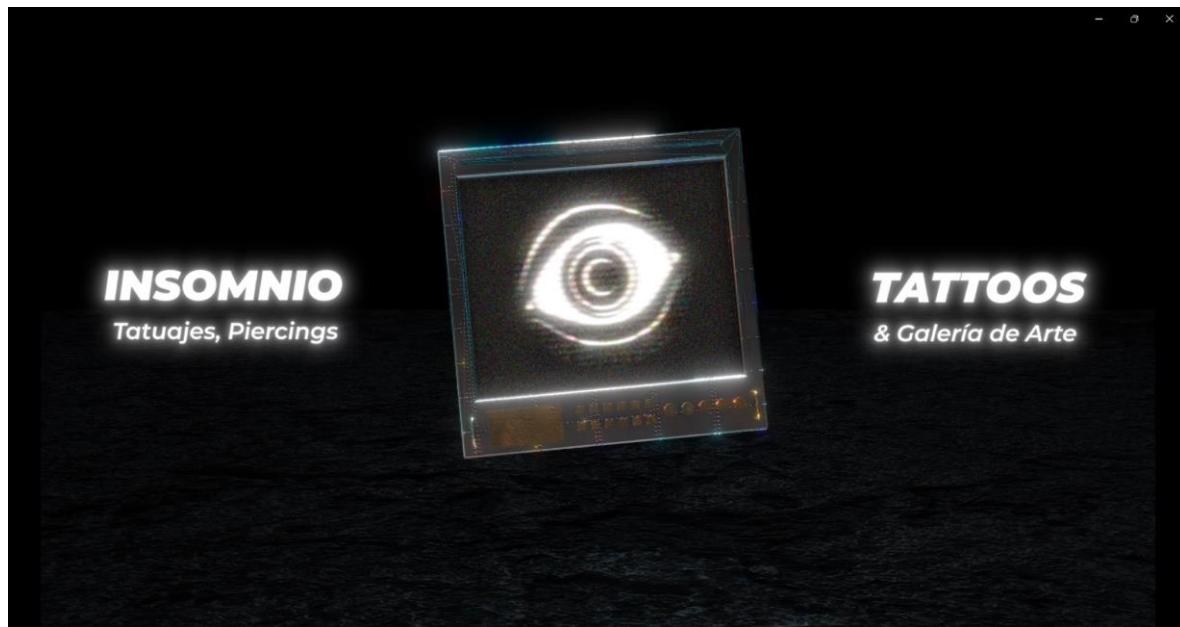
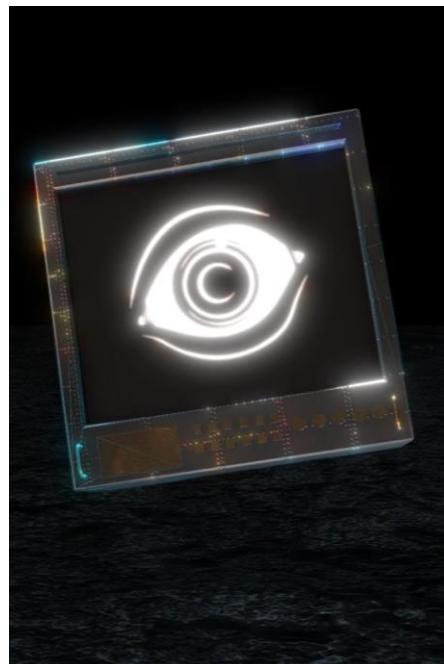
Además, en esta práctica se obtuvo, la mejora de habilidades interpersonales y comunicacionales, a través de la interacción con un equipo de más de 10 personas.

#### 4. PLAN DE ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA

##### *Animación de Logo de Insomnio Tattoo.*

Se utilizó Cinema4D y Adobe After Effects para su creación.

Consta de un objeto 3D, en este caso una televisión la cual, proyecta la imagen de la marca del estudio en movimiento en dos formatos, vertical sin texto y horizontal con texto.



***Animación y creación de mascota 3D para Insomnio Tattoo.***

Se utilizó Cinema4D y Adobe After Effects para su creación.

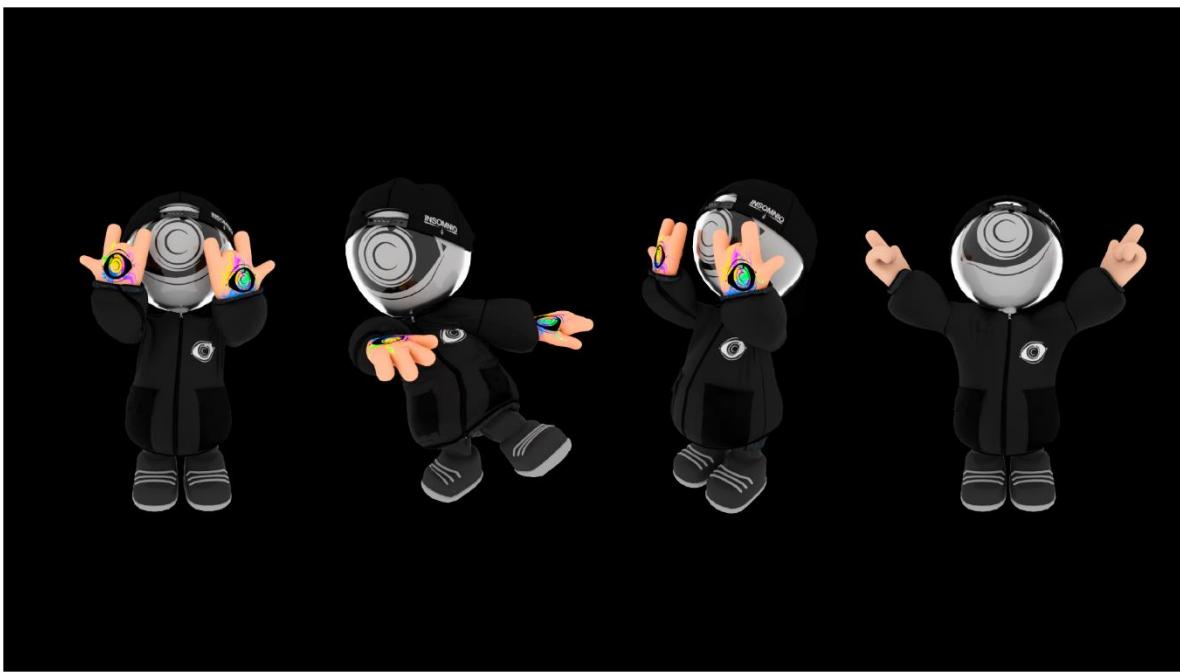
Se ha creado la propuesta de mascota 3D para Insomnio Tattoo en Cinema4D.

Como propuesta aprobada se generaron 10 renders de la mascota con distintas posiciones, 5 en formato PNG para su fondo transparente y 4 en formato JPG con fondo blanco y 1 con fondo negro.

La animación es un baile en loop con luces azules y rojas para dar la simulación de fiesta, además carga con una cámara 3D con vibraciones y seguimiento hacia el sujeto principal.

El modelo 3D cuenta con un Rigging corporal y simulación de ropa hecho en Marvelous Designer.





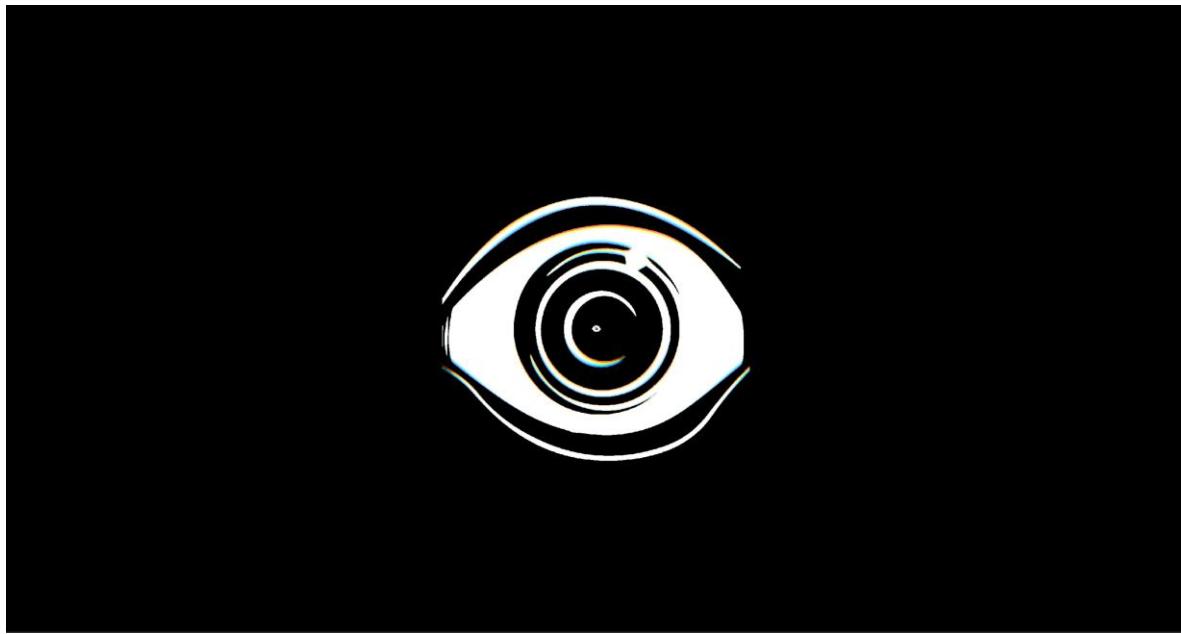
***Animación de Logos y elementos de Insomnio Tattoo en formato GIF.***

Se utilizó Cinema4D y Adobe After Effects para su creación.

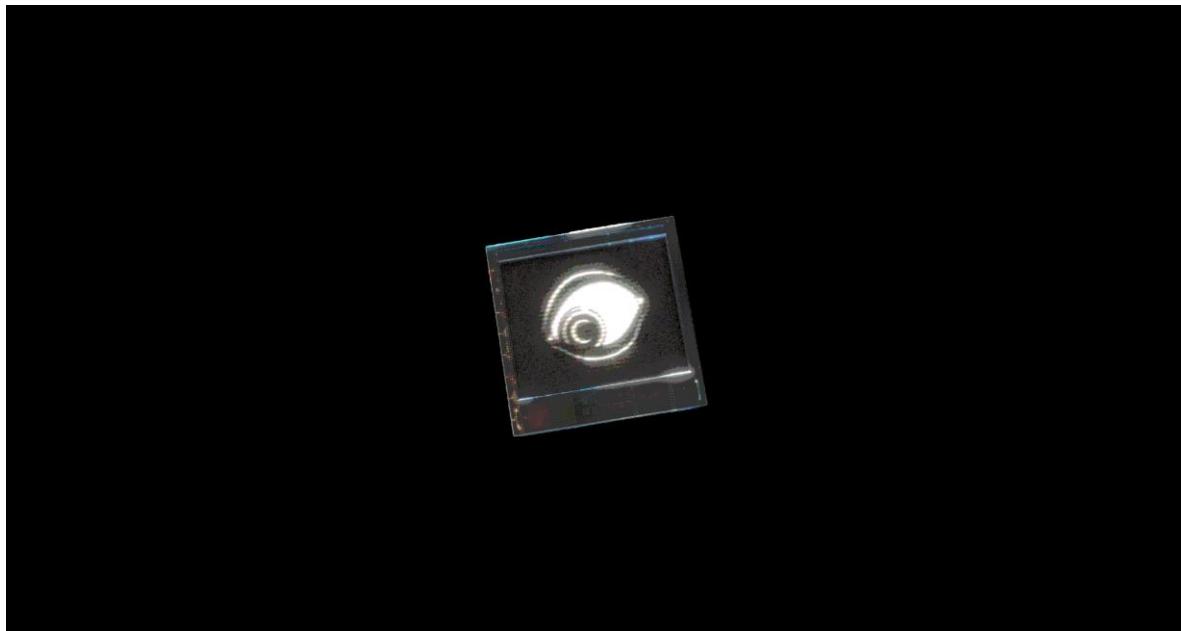
Logo de Inksomnio. Este fue animado con técnicas interpoladas y efectos especiales.



Logo de Insomnio. Este fue animado con técnicas interpoladas y efectos especiales.



El Objeto 3D Televisión fue transformado a un formato Gif.



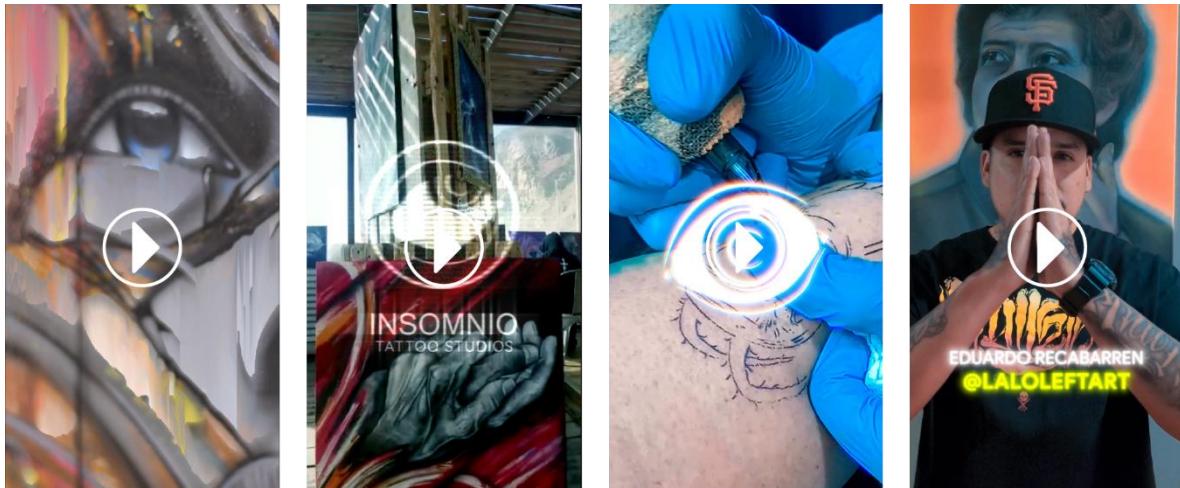
Por último, el personaje (Mascota 3D) creada para Insomnio Tattoo también se transformó a un formato GIF.



### ***Reels para Instagram.***

Se realizaron 4 video Reels para instagram, con Adobe After Effects.

Estos cuentan con un estilo propio, efectos especiales y transiciones acordes a la música.



### ***Vectorización***

Para uno de los Reels en colaboración se necesitó el logo de la empresa.

La tarea de vectorización se llevó a cabo en Adobe Illustrator.



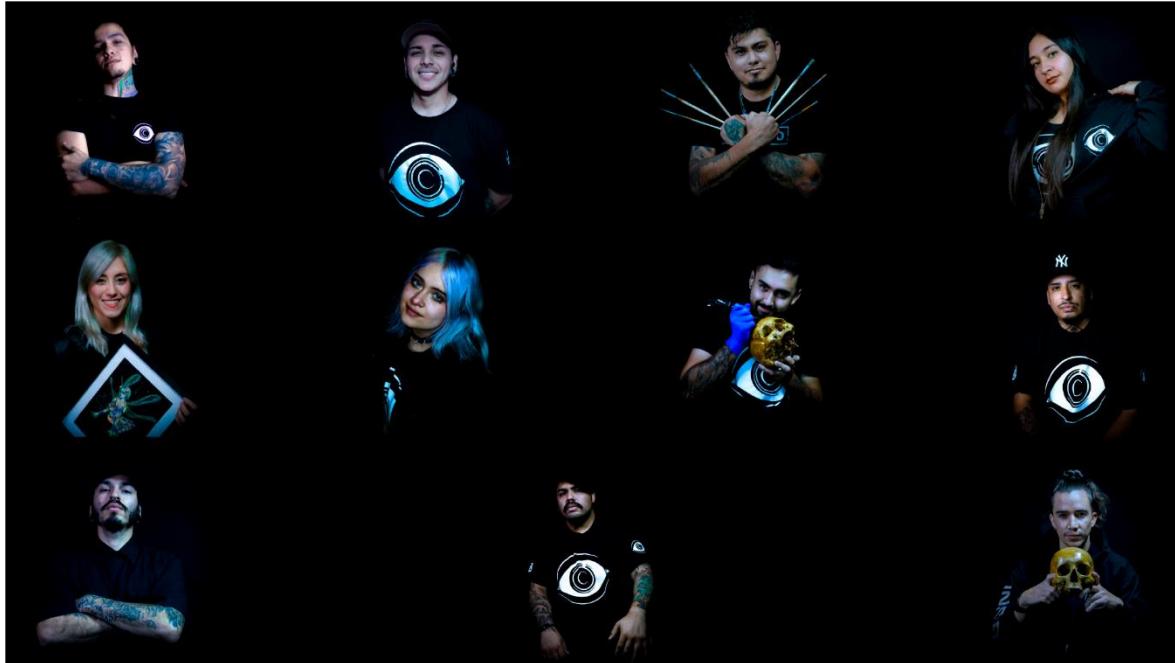
### Fotografía creativa

Se realizó una sesión fotográfica de productos, en este caso se utilizaron los mismos objetos y luces para crear la proyección de colores. Se seleccionaron las mejores fotografías para su retoque digital. La cantidad fue un rango de entre 100 a 150 fotos.



## **Retoque fotográfico**

Se hizo un retoque fotográfico a las fotografías de los tatuadores del estudio, este retoque sumó el uso de colores fríos y el cambio de fondo a color negro.



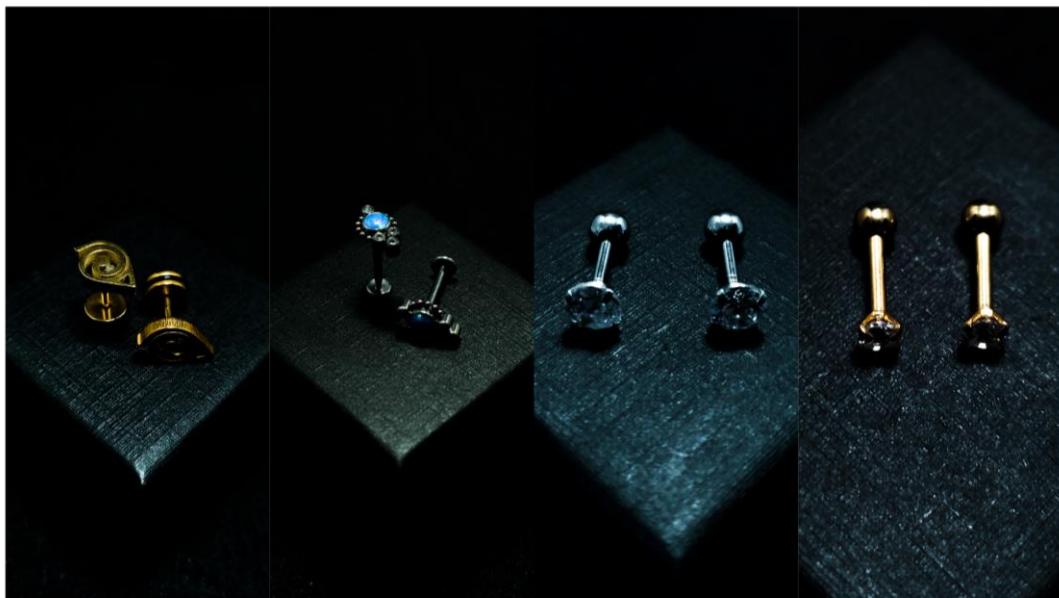
## **Fotografía creativa de productos específicos**

Se realizó una sesión fotográfica de productos, en este caso se utilizó la naturaleza como objeto a resaltar para la creación de la atmósfera de cada foto. Se seleccionaron las mejores fotografías para su retoque digital. La cantidad fue un rango de entre 50 a 100 fotos.



### ***Fotografía de joyería y bodegón***

Se realizó una sesión fotográfica de joyería, piercings de distintos materiales y algunos con incrustaciones de piedras. Se seleccionaron las mejores fotografías para su retoque digital. La cantidad fue un rango de entre 100 a 150 fotos.



### **Retoque creativo de fotografías**

Se han sumado vectores con Adobe Illustrator para crear nuevas ediciones de acuerdo a lo que quiere entregar el producto.



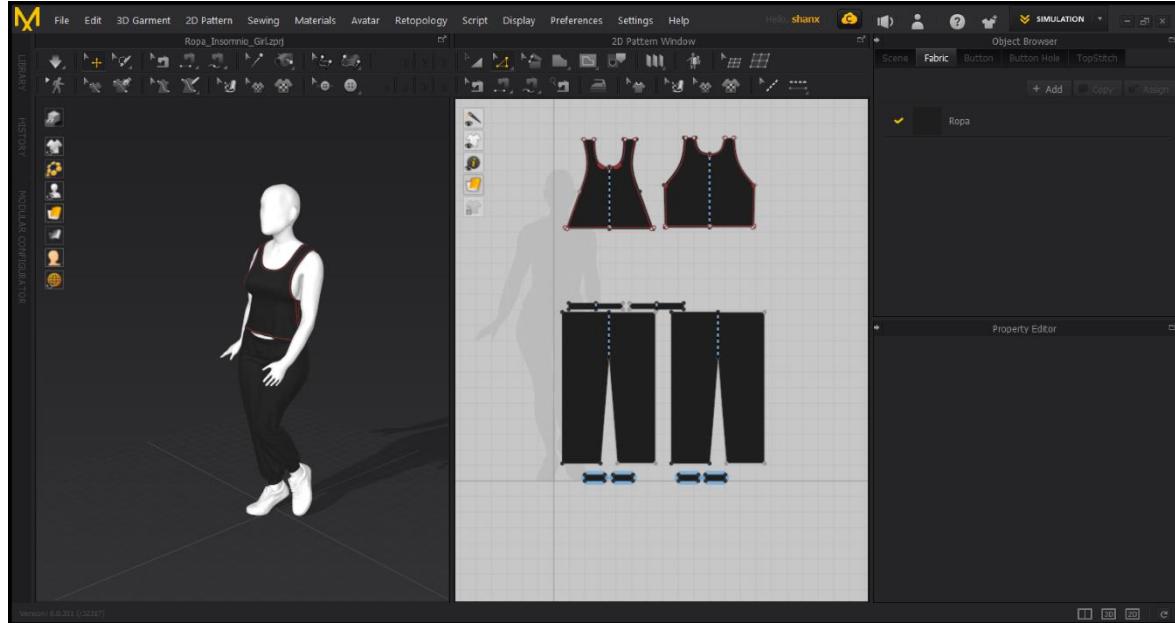
## **Creación de portada para catálogo de ventas de Insomnio Tattoo.**

Con Adobe Illustrator se crearon los vectores para la creación de una portada para un futuro catálogo de ventas, este no se llevó a cabo debido a problemas de logística interna.

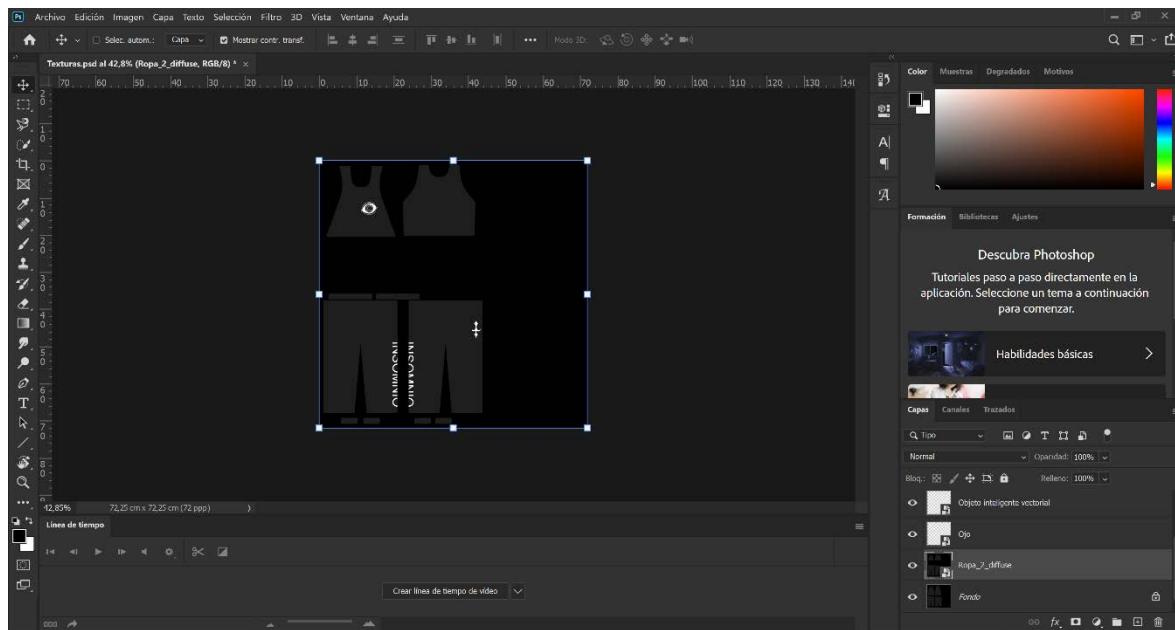


## **Creación de animaciones y modelos 3D para presentación de marca de ropa**

En Marvelous Designer se crearon los patrones, la simulación de ropa y el sistema de colisión en 3D.

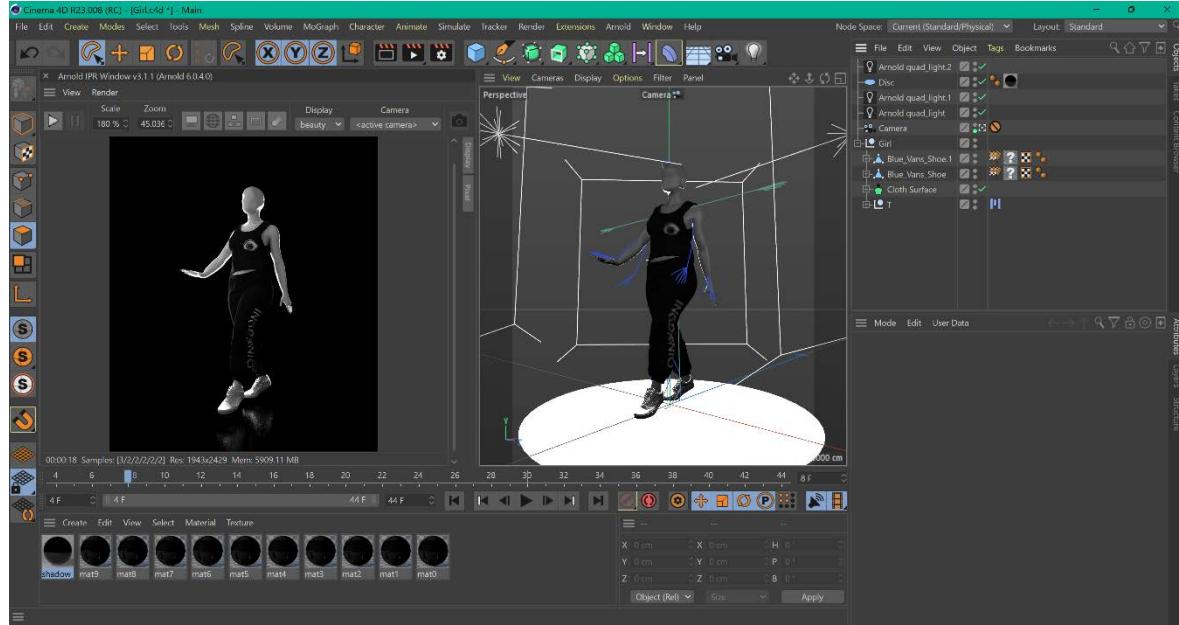


Se texturiza en Adobe Photoshop asignando los logotipos de Insomnio Tattoo en diferentes partes de los patrones de ropa (Mapas UV).

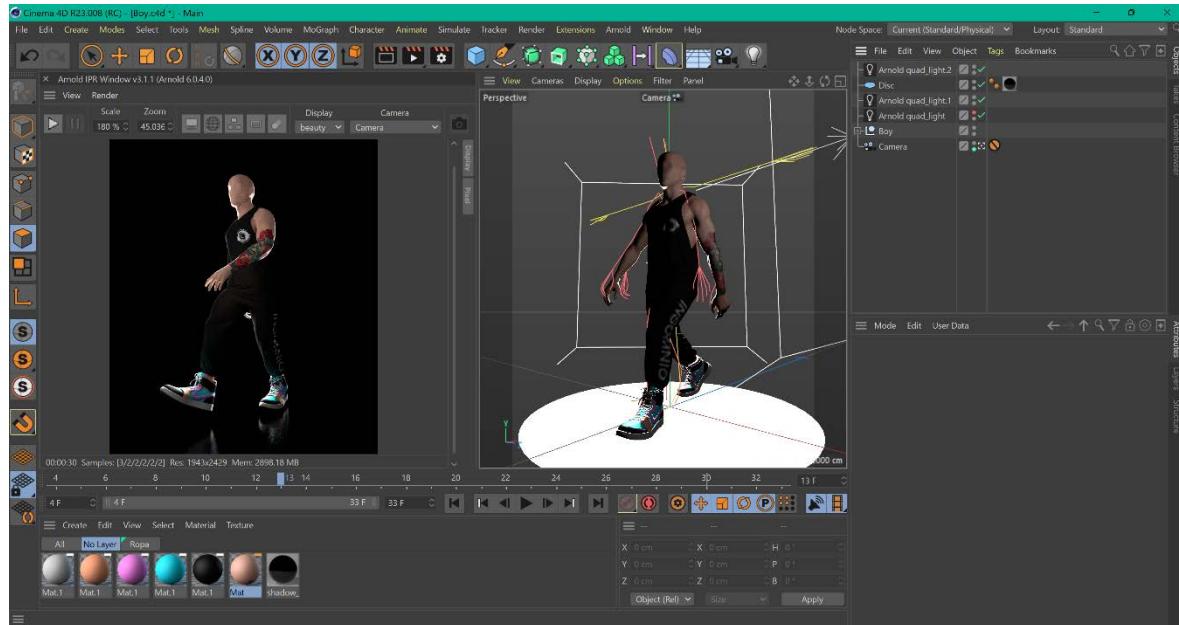


Dentro de Cinema4D se generaron los modelos 3D, su Rig corporal, el uso de luces y preparación de render.

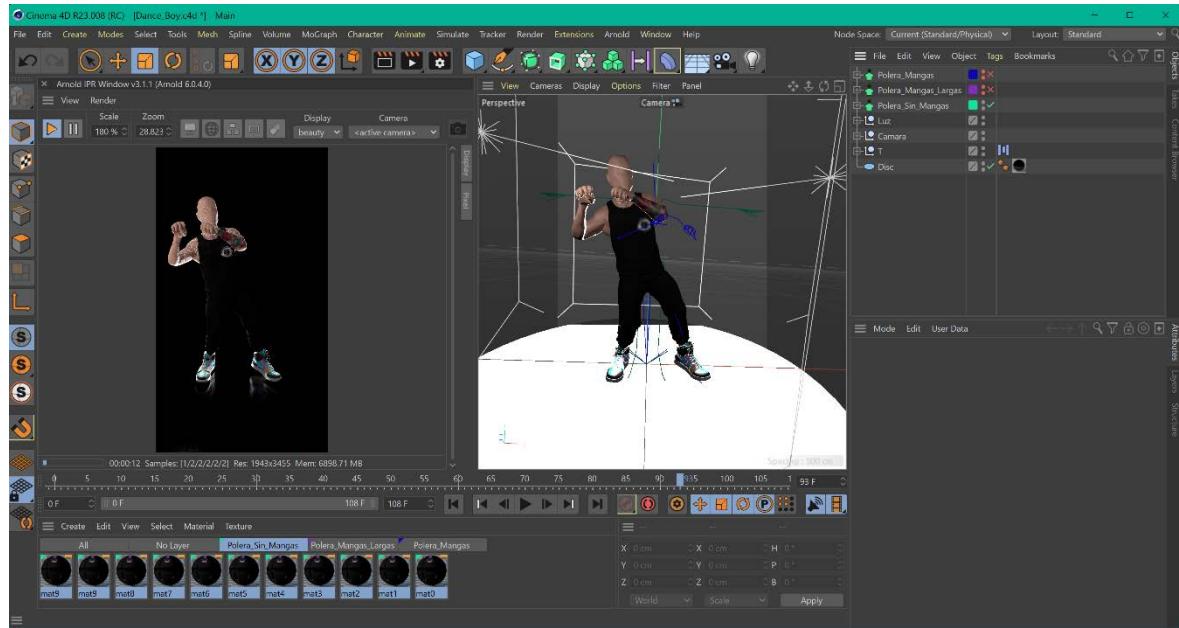
Fueron dos modelos creados, hombre y mujer.



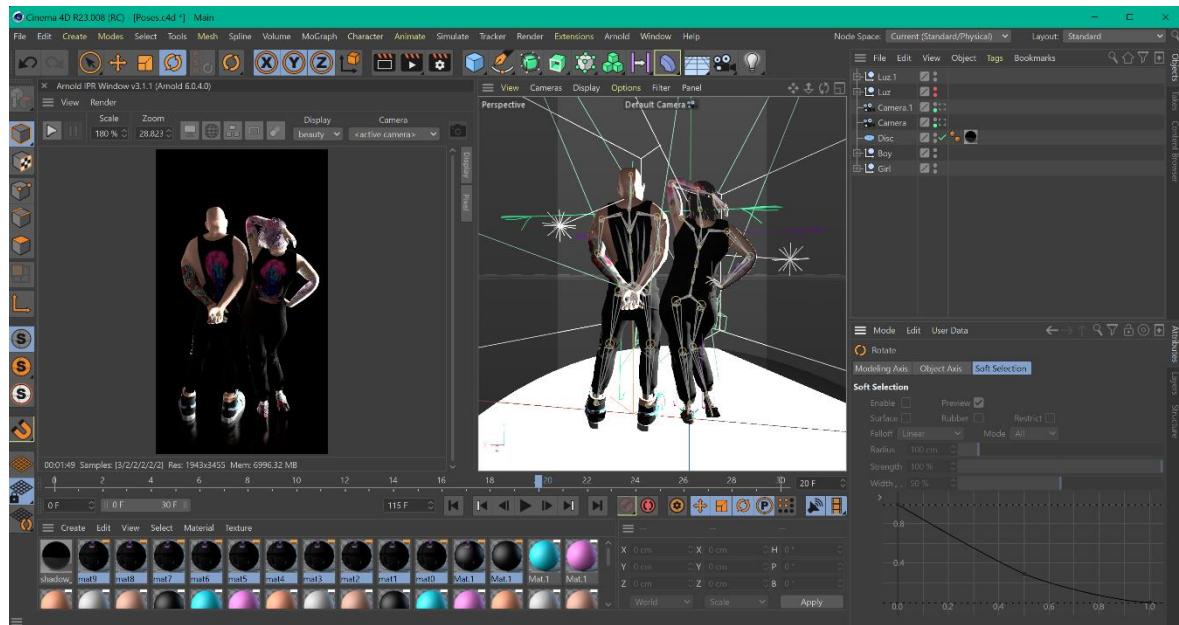
En Substance Painter se agregaron texturas a los modelos 3D, en este caso la piel y la simulación de tatuajes en el brazo izquierdo.



Se preparó la animación para su exportación con movimientos de cámara.



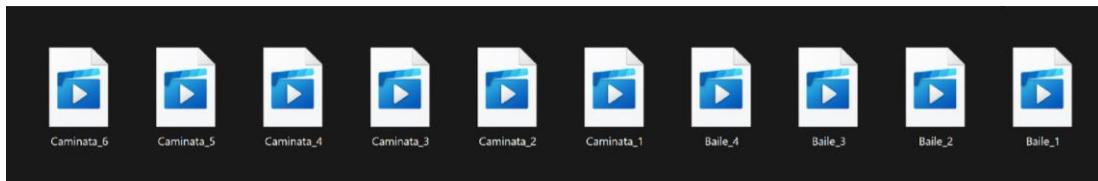
Por último se hicieron poses para render de los modelos 3D y su marca de ropa.



Renders de poses de los modelos 3D. A la mujer se le insertó cabello con sistema de partículas.



Se crearon 10 videos cortos con los renders de los bailes y caminatas de los modelos 3D y su marca de ropa.



## Gráficas

Con Adobe Illustrator se formó una gráfica de datos para transferencia, luego se envió a impresión.



Con Adobe Illustrator se formó una gráfica de uno de los productos a la venta, en este caso Crema Healthy (Cicatrizante), luego se llevó a la imprenta para su impresión en papel couché.



Con Adobe Illustrator se formó una gráfica junto a su diagramación para un concurso del estudio.



Con Adobe Photoshop se hicieron retoques y fotomontajes en fotografías de la entrada del estudio.

En este caso con los puntos de fuga se hizo el montaje del logo de Insomnio en una de las paredes de la fotografía, además, se hizo una limpieza de las mismas imágenes, borrando cables de luz y objetos sobrantes.



## **Página Web de Insomnio Tattoo**

Edición de fotografías llevadas a un filtro blanco y negro para sección de la página web.



Con WordPress y su plugin Elementor, se lograron distintas secciones de una página web creadas para Insomnio Tattoo.

### **Página de inicio**

Dentro de la sección de Inicio se creó un menú de navegación, una bienvenida con la ubicación y redes sociales.

Existen 4 paneles con títulos Tatuajes / Piercings / Microblading / Galería de Arte.

Además, se insertó un botón de WhatsApp de conversación con el contacto de Insomnio Tattoo.

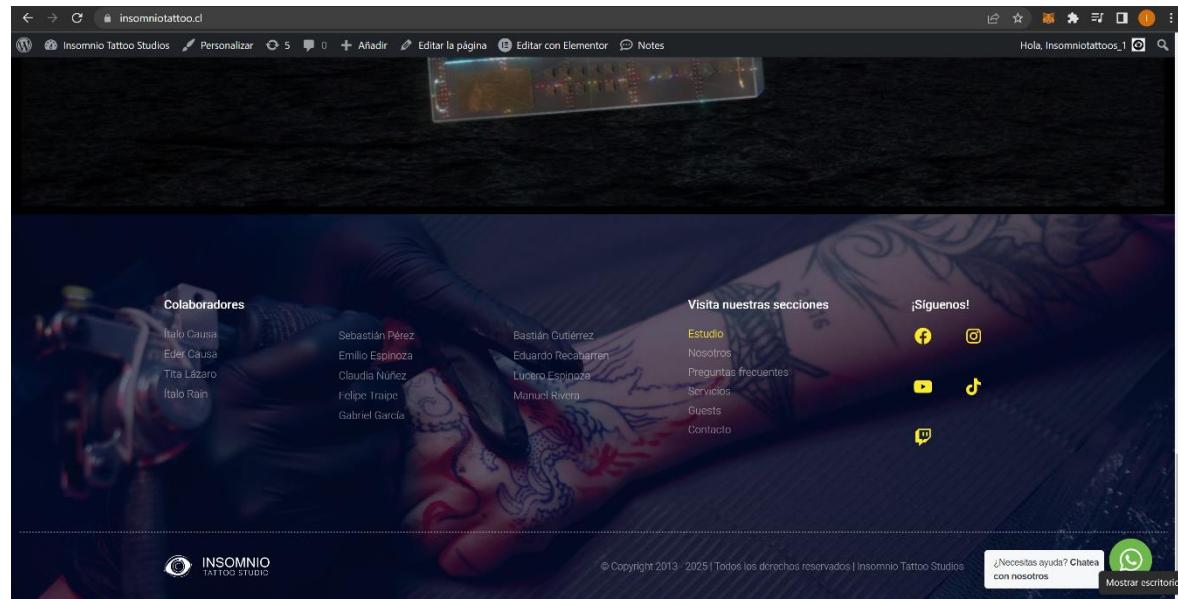
A screenshot of the Insomnio Tattoo website. The header features the text "BIENVENIDOS AL TEMPLO DEL OJO OSCURO". Below this, there are directions: "Encuéntranos en Andrés Bello #1841 Entre Simón Bolívar y Borgoño, sector Magisterio". To the right, there is a sidebar with text about navigating the site and a "WhatsApp" button. The main content area shows four panels: "TATUAJES", "PIERCINGS", "MICROBLADING", and "GALERÍA DE ARTE". Each panel has a small image and a title.

Continuando, existe una sección de eventos presentando un cuadro de texto con información, su banner estático y el video Reels del evento.



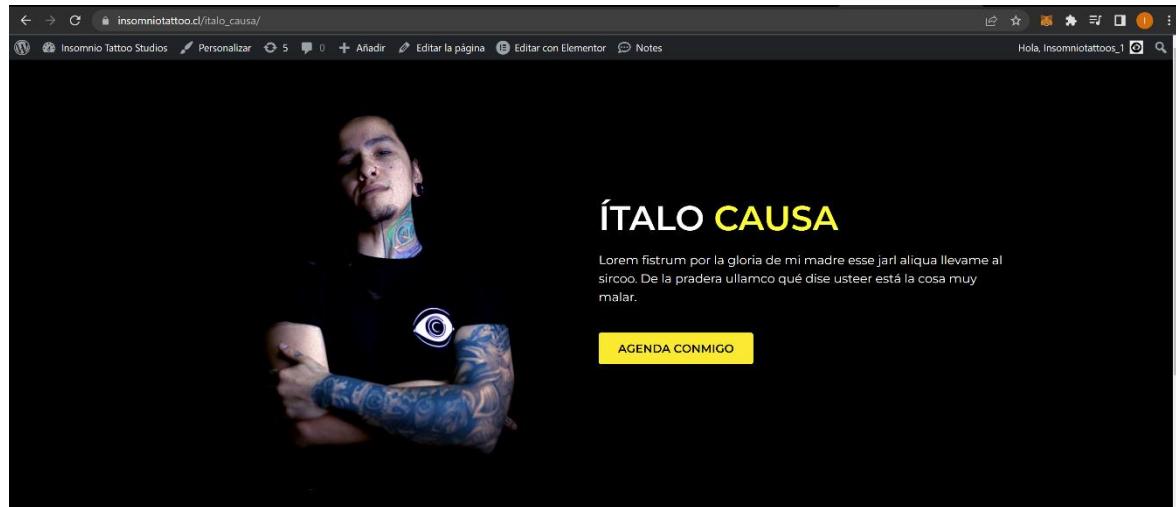
Más abajo, se encuentra la animación del objeto 3D (Televisión) como separador de secciones.

Por último, está el footer con las colaboraciones, secciones y redes sociales.



## Página de Nosotros

Se presenta la bienvenida a la sección y las instrucciones, su función cumple con presentar a los tatuadores, esto en forma de selección de cartas o como los videojuegos. Al seleccionar un tatuador se redirigirá a una nueva página donde se presentan sus mejores trabajos y un botón para cotizar con ellos.



Se presenta además la visión, misión y objetivo de la empresa, con la mascota 3D de fondo.

The screenshot shows two versions of the same website page. The top version displays three artists: a man holding paintbrushes, another man holding a skull, and a woman in a black hoodie. Below them are three sections: 'Misión' (Mission) with a flag icon, 'Visión' (Vision) with an eye icon, and 'Valores' (Values) with a heart icon. Each section contains placeholder text. A 'Colaboradores' (Collaborators) sidebar lists names like Italo Causa, Sebastian Pérez, and Bastián Gutiérrez. The bottom version features a large 3D rendering of a tattooed arm with a circular emblem on the hand, pointing upwards. It includes sections for 'Visita nuestras secciones' (Visit our sections) and '¡Síguenos!' (Follow us), along with social media icons and a 'Colaboradores' sidebar.

**Misión**

Lorem fistrum por la gloria de mi madre esse  
jarl aliqua llevame al sircoo. De la pradera  
ullamco qué dise uster está la cosa muy malar.  
Lorem fistrum por la gloria de mi madre esse  
jarl aliqua llevame al sircoo. De la pradera

**Visión**

Lorem fistrum por la gloria de mi madre esse  
jarl aliqua llevame al sircoo. De la pradera  
ullamco qué dise uster está la cosa muy malar.  
Lorem fistrum por la gloria de mi madre esse  
jarl aliqua llevame al sircoo. De la pradera

**Valores**

Lorem fistrum por la gloria de mi madre esse  
jarl aliqua llevame al sircoo. De la pradera  
ullamco qué dise uster está la cosa muy malar.  
Lorem fistrum por la gloria de mi madre esse  
jarl aliqua llevame al sircoo. De la pradera

**Colaboradores**

Italo Causa  
Eder Causa  
Tita Lázaro  
Italo Rain

Sebastian Pérez  
Emilio Espinoza  
Claudia Núñez  
Felipe Traipe

Bastián Gutiérrez  
Eduardo Recabarren  
Luisero Espinoza  
Manuel Rivera

**Visita nuestras secciones**

Estudio  
Nosotros  
Preguntas frecuentes  
Servicios  
Gesals  
Contacto

**¡Síguenos!**

[Facebook](#) [Instagram](#)  
[YouTube](#) [TikTok](#)  
[Twitter](#)

¿Necesitas ayuda? Chatea con nosotros

## Página de preguntas frecuentes.

Esta página contiene las preguntas más frecuentes sobre los proyectos de tatuajes, cuentan con un botón que los lleva a leer más. Una vez dentro de alguna pregunta en la parte inferior hay un botón que permite volver atrás.

¿ES NORMAL QUE UN NUEVO TATUAJE SE PELE?

Hay tantas cosas que nuestro cuerpo hace regularmente de las que no somos conscientes o que simplemente damos por sentadas. El ciclo de células muertas que se desprenden de la superficie de nuestra piel suele ser uno de esos sucesos bastante benignos. A menos, por supuesto, que hagas un tratamiento de exfoliación, y entonces puedes VER una gran cantidad de pequeñas partículas de piel que se desprenden.

Leer más

ALIVIO Y REMEDIOS PARA LA PIEL IRRITADA

Puede que no califique oficialmente como una onomatopeya, pero es una de esas palabras que te hace temblar y sentirte incómodo cuando la dices, irritado. Es una de esas cosas que no parece gran cosa, hasta que te sucede a ti. Y luego, oh chico, lo que no harías para encontrar un verdadero alivio para calmar tu piel irritada. El roce ocurre cuando la piel se frota contra la piel o contra otra superficie repetidamente, causando fricción, y luego se introduce algún tipo de humedad.

Leer más

REMEDIOS NATURALES PARA LOS DOLORES DE CABEZA

No siempre sabemos lo que provoca un dolor de cabeza. A veces es tensión/estrés, falta de sueño o incluso fatiga visual por pasar demasiado tiempo frente a la pantalla. También podría deberse a que no toma su taza diaria de café o té, o a la aparición de un resfriado o virus. Para cualquier persona que sufra de migrañas, definitivamente existen medicamentos recetados específicos que pueden ayudar, y un médico puede aconsejar sobre los pasos a seguir lo antes posible para tratar de reducir el sufrimiento que acompaña a una migraña miserable.

Leer más

J Necotas ayuda? Chatea con nosotros

## Página de contacto

Aquí se encuentran los funcionarios administrativos de la empresa, cada uno con su red social y número de contacto.

ÍTALO CAUSA  
Fundador y Tatuador

EDER CAUSA  
Gerente General

TITA LÁZARO  
Líder Artística y Tatuadora

ÍTALO RAÍN  
Administrador y Director

Arica y Parinacota, Andrés Bello #1841  
Entre Simón Bolívar y Borgoña.  
Referencia: Detrás de Escuela República de Israel D-4

Andrés Bello 1841, 1001172 Arica,  
Arica y Parinacota

Cómo llegar

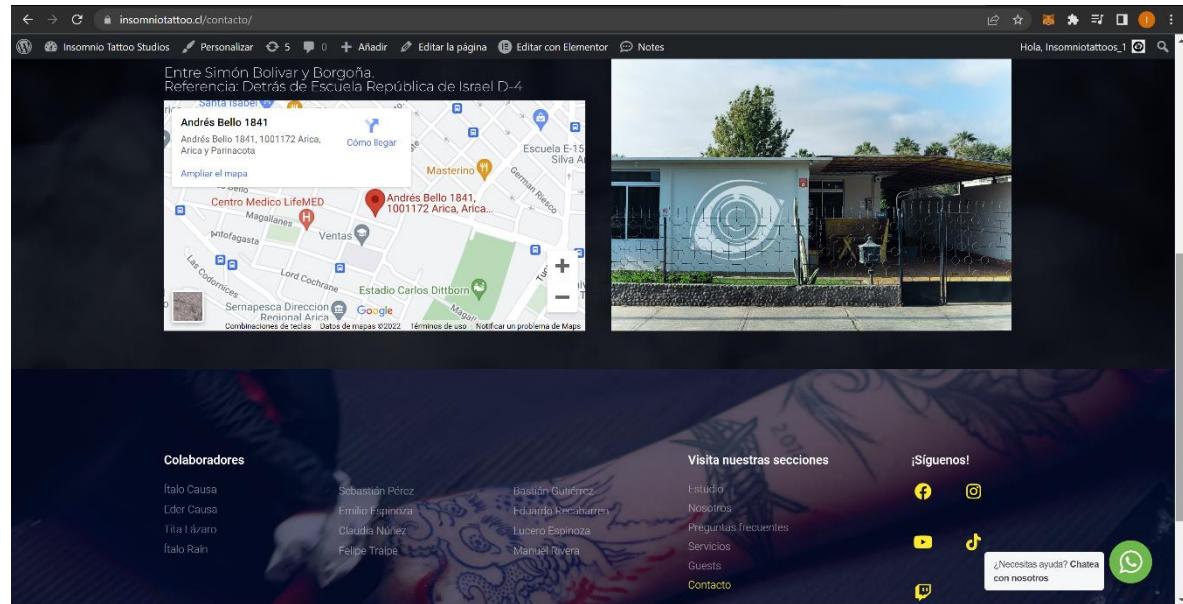
Escuela E-15  
Silva A

Inicia una conversación  
Hit Click one of our member below to chat on WhatsApp

¡Respondemos en minutos!

WhatsApp icon

En la siguiente sección se encuentra la ubicación con la fotografía editada del frontis de Insomnio.



## **5. CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS DURANTE LA PRÁCTICA PROFESIONAL**

Dentro de los conocimientos técnicos adquiridos, se desarrollaron planificaciones explicativas con el contenido a tratar, para llevar a cabo las peticiones de los dueños de la empresa, tanto para la creación de la página web como para proyectos externos. Esto quiere decir que hubo reuniones en las cuales se debía tener control sobre temas a tratar.

Sumando la parte comunicativa e interpersonal con bases propias, se descubrió como profundizar en los softwares y ampliar los conocimientos conseguidos en el espacio estudiantil e intereses personales. Esto, aplicado en diferentes programas de Adobe, como Photoshop, Illustrator, After Effects, aplicaciones móviles y software 3D para innovar con propuestas únicas al Estudio Insomnio Tattoo.

## **6. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS**

Continuando con las experiencias adquiridas, hubo mucho apoyo para el desempeño y desarrollo del practicante, consiguiendo por parte de los empleadores obsequios, conversaciones y buenos consejos que se mantendrán presentes en cualquier ambiente laboral en el que se encamine el alumnado.

Durante las actividades de terreno y/o eventos, se mantuvo el cuidado sobre el material técnico para la creación de proyectos.

Gracias a las instancias con el equipo, se mejoró el cómo confeccionar la formulación de preguntas y respuestas de entrevistas.

Tomando la iniciativa se recomendaron tips y atajos de diseño a los practicantes actuales de Insomnio Tattoo durante la inasistencia del supervisor.

Mejoras en la capacidad y habilidad para liderar.

Tratar en reuniones con entidades de un cargo mayor, en este caso, jefes y administradores de la empresa, además, junto a los profesionales dentro del estudio.

Gestionar un plan de trabajo con personal del estudio como futuros clientes.

Saber cómo expresar ciertos desacuerdos en cuanto a proyectos en cuestión para su mejora. De la misma forma pude aprender a como dominar los comportamientos negativos dentro del ambiente laboral.

Varios usuarios como personas naturales de visita en el estudio, destacaron el trabajo del practicante señalando de buena manera el desempeño de este,

marcando su presencia con un estilo propio e innovador en cuanto a proyectos visuales del estudio.

Como una experiencia negativa. El supervisor, no estaba capacitado para liderar y gestionar alumnos en práctica. Se mantuvo prometiendo elementos fuera de su alcance y rebajando el trabajo de los diseñadores, abusando de su poder administrativo. Mantuvo conversaciones secretas en las cuales decía encarecidamente que no se comentase lo sucedido dentro de la práctica. Muchas veces se le vio usando un mal lenguaje frente a su equipo de trabajo y dando consejos sobre cómo manejar y/o manipular a una persona para aumentar las ventas.

De parte del alumno en práctica se entregaron retroalimentaciones al supervisor sobre cómo desempeñar un mejor liderazgo para sus futuros alumnos.

## **7. HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS**

Finalmente, durante la estancia en el estudio Insomnio Tattoo se adquirieron habilidades sociales. El poder interactuar con clientes y el equipo de profesionales otorgó mucha ayuda para conseguir desenvolverse en cualquier ámbito, fuera del ambiente laboral.

Mejorar la comunicación para que esta sea clara y cómo gestionar una comunicación efectiva sobre un tema a tratar, en este caso como resolver dudas sobre proyectos futuros.

Apoyar, además de entregar conocimientos propios y experiencias sobre redes sociales, junto a su manejo para potenciar sus cuentas personales de Instagram a los empleadores del estudio.

## **8. CONCLUSIÓN**

En relación con lo antes expuesto durante los 6 meses de práctica, es importante mencionar que todo lo aprendido contribuirá en todo ámbito a partir de ahora, desde lo laboral a lo personal.

Dentro de lo que cabe en áreas de diseño, se ingresó a la práctica profesional con buen nivel lo cual aumentó al entregar y proponer proyectos para la empresa, además, se obtuvo reconocimiento dentro y fuera de esta en modo de clientes.

El equipo de trabajo fue excelente con el alumno con un trato muy grato y motivante, pero, el supervisor no estaba capacitado para liderar y gestionar alumnos en práctica.

Para finalizar, fuera de lo anteriormente comentado. Insomnio Tattoo es un buen centro de práctica, el equipo ayuda a que sea un ambiente grato y más cálido. Los conocimientos obtenidos y las habilidades ejecutadas dentro del estudio asistieron mucho para una mejora personal. El estudio tiene mucho potencial para alumnos de Diseño Gráfico y Multimedia, pero puede mejorar con un supervisor capacitado.

## 9. ANEXO / BITÁCORA



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

JM

Sesión N° 1 Fecha: 08 - 04 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

### Aprendizajes:

- Inducción a las habilidades interpersonales del trabajo.
- Entrega de pautas de trabajo.
- Realización de modelo 3D, modificación e inclusión de animación 2D de la empresa con Adobe After Effects.

### Observaciones:

Uso de animación con modelado 3D ya creado por el practicante. Esta consiste en una televisión flotante, la cual muestra imágenes con efectos visuales glitch y distorsiones. A esto se le agrega una animación realizada por el empleador la cual fue modificada para la implementación en la pantalla del modelo 3D.

Sesión N° 2 Fecha: 09 - 04 - 2022 Cantidad de horas 6 horas

### Aprendizajes:

- Inducción de habilidades interpersonales del trabajo.
- Introducción al inicio de actividades del SII.
- Modificación de material audiovisual de 1 hora.

### Observaciones:

El material audiovisual es una compilación de gran cantidad de videos grabados por los empleadores de Insomnio. A esto se le sumaron cortes de video y transiciones con Adobe After Effects.

Sesión N° 3 Fecha: 15 - 04 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

### Aprendizajes:

- Inclusión de animación 3D con animación 2D de Insomnio a audiovisual de 1 hora.
- Entrega de audiovisual modificado.

### Observaciones:

Al material audiovisual previamente modificado se le ha implementado la animación creada en la primera sesión de práctica (Animación televisión flotante). Esta animación fue integrada en el principio de este material compilatorio de larga duración. Esto fue trabajado con Adobe After Effects.



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

Jm

Sesión N° 4 Fecha: 22 - 04 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Creación de modelado de mascota 3D, texturizado y modelado de ropa de Insomnio.
- Entrega de pauta del evento Arte en vivo Sábado 07 de Mayo.

Observaciones:

Los Softwares utilizados fueron Cinema4D, Marvelous Designer, Substance Painter.  
La mascota 3D es un personaje con estilo caricaturezco, éste trae consigo ropa muy similar a la de Insomnio.  
La mascota tuvo 1 cambio de texturizado en su rostro.

Sesión N° 5 Fecha: 23 - 04 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Entrega de renders de personaje 3D.

Observaciones:

Los Softwares utilizados fueron Cinema4D, Marvelous Designer, Substance Painter, Adobe Photoshop.  
Aspectos a destacar dentro del proceso 3D.  
Modelado, rigging, texturizado, control de luces, render.

Sesión N° 6 Fecha: 26 - 04 - 2022 Cantidad de horas 10 horas

Aprendizajes:

- Realización y entrega de personaje 3D animado.

Observaciones:

Aspectos a destacar dentro del proceso 3D.  
Modelado, rigging, texturizado, control de luces, movimientos de cámara, render, sonido, posproducción.  
Esta animación consta de un baile ejecutado por la mascota 3D, en donde se encuentra con un fondo de colores morados y naranjas.  
Esta animación es un looper lo cual es que se repite infinitamente.



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

bm

Sesión N° 7 Fecha: 29 - 04 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Creación de 3 animaciones en formato Gif para publicación en página Giphy.
- Investigación sobre cómo publicar Gifs y vincularlos en Instagram.

Observaciones:

Las animaciones se animaron a base de los logos de Insomnio. Estas animaciones fueron creadas en After Effects.

Sesión N° 8 Fecha: 30 - 04 - 2022 Cantidad de horas 4 horas

Aprendizajes:

- Render mascota 3D bailando en formato Gif.

Observaciones:

Esta ultima animación es la misma previamente realizada de la mascota bailando pero en este caso con un fondo transparente.

Este fue realizado con Adobe After Effects.

Sesión N° 9 Fecha: 06 - 05 - 2022 Cantidad de horas 10 horas

Aprendizajes:

- Entrega de pauta de trabajo para grabación y toma de fotografías para el evento del día Sábado 07 de Mayo.
- Práctica de grabación con cámara fotográfica a distintos personajes del estudio.
- Creación de Reels con Adobe After Effects.

Observaciones:

Con los videos recolectados durante la práctica se creó un reels con efectos visuales y transiciones.

Este reels fue posteriormente publicado.



bm

Sesión N° 10 Fecha: 07 - 05 - 2022 Cantidad de horas 11 horas

Aprendizajes:

- Se hace entrega de equipo fotográfico y se ejecutan tareas de apoyo.
- Se prepara el equipo limpiando cámaras y cargándolas.
- Traslado de materiales.
- Fotografías con distintos planos y ángulos.
- Grabación de videos.

Observaciones:

Sábado 07 de Mayo fue el evento en el restaurante Rukys, en el cual se hicieron grabaciones y tomas fotográficas.  
Se apoyó en la organización previa del evento y posterior.

Sesión N° 11 Fecha: 13 - 05 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Recolección, selección y edición de material audiovisual con videos recopilados en Rukys el día sábado 07 de Mayo.
- Primera propuesta de Reels con videos de Rukys.

Observaciones:

La primera propuesta de Reels fue rechazada.  
Esto fue realizado con Adobe After Effects.

Sesión N° 12 Fecha: 14 - 05 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Selección y edición de material audiovisual con videos recopilados en Rukys el día sábado 07 de Mayo.
- Segunda propuesta de Reels con videos de Rukys.

Observaciones:

Este reels cuenta con efectos visuales y cortes acordes a la música.  
La segunda propuesta de Reels fue aprobada para posteriormente ser subida a Instagram.  
Este Reels fue realizado con Adobe After Effects.



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

JM

Sesión N° 13 Fecha: 20 - 05 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Se realiza sesión fotográfica y de modelaje para insumos de Insomnio.
- Se crea un gráfica innovadora para nuevos trabajadores de Insomnio.

Observaciones:

La nueva gráfica es creada con Adobe Photoshop e Illustrator.

Sesión N° 14 Fecha: 27 - 05 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Toma de fotografías de productos de insumos y piercings.
- Se agrega un nuevo formato de fotografía creativa a través de luces de colores para la promoción de productos.
- Se ordenan nuevamente los productos en sus respectivos lugares en la recepción y administración del estudio.

Observaciones:

Se solicitó hacer un catálogo para la siguiente fecha de trabajo y agregar las fotografías en este.  
El nuevo formato de fotografía creativa consta de luces de colores generadas por los mismos insumos y su color tanto de envase como de líquido.

Sesión N° 15 Fecha: 03 - 06 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Edición de fotografías de productos recopiladas el 27 de Mayo.

Observaciones:

La edición se realiza con imágenes en formato PNG para adaptarlas a cualquier fondo dentro del catálogo, se hace limpieza, corrección de detalles y colores.  
No hubo más avance en el catálogo.



bm

Sesión N° 16 Fecha: 04 - 06 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Se realiza la portada y contraportada del catálogo.

Observaciones:

La portada no es completada, se requiere hacer cambios en el formato y pulir detalles.  
La portada fue realizada en Adobe Illustrator.

Sesión N° 17 Fecha: 10 - 06 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Se asiste a una reunión en la cual se explican ciertos puntos para los practicantes dentro de la empresa.
- Se realiza toma de fotografías de joyería a la venta (piercings).

Observaciones:

Existe una puntualidad para aclarar temas tanto de diseñadores como de comunicadores y empatía.  
Para la toma de fotografías se usa un set fotográfico, con fondo negro y una luz para resaltar los brillos.

Sesión N° 18 Fecha: 17 - 06 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Toma de fotografías a productos (insumos) y edición fotográfica.

Observaciones:

Se ha realizado una sesión fotográfica creativa de productos al aire libre, las fotografías fueron posteriormente retocadas, limpiadas y corregidas en el sentido de color en Adobe Photoshop.



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

Jm

Sesión N° 19 Fecha: 24 - 06 - 2022 Cantidad de horas 6 horas

Aprendizajes:

- Se realizó adaptación de fotografías a catálogo e integraciones de vectores creativos.

Observaciones:

La adaptación fue sobre las fotografías creativas de la sesión 18, se generó formato e inserción de vectores en relación al producto de la fotografía. Los vectores fueron insertados en Adobe After Effects a través de animaciones y renderizados como imagen. La modificación fue a través de Adobe Illustrator.

Sesión N° 20 Fecha: 01 - 07 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Se agregaron datos e información a fotografías modificadas en la sesión 19 para catálogo, se han retirado los vectores creativos.

Observaciones:

Los datos e información fueron insertados a través de Adobe Illustrator.  
Se optó por quitar los vectores creativos y se realizó una diagramación de texto con información para la venta de los productos.

Sesión N° 21 Fecha: 12 - 08 - 2022 Cantidad de horas 7 horas

Aprendizajes:

- Elaboración de animación de caminata de personaje con prendas de ropa simuladas en 3D.

Observaciones:

Se realizaron dos caminatas para dos personajes que hacen uso y modelaje de ropa marca Insomnio Tattoo, hechas con tecnología 3D.

Software utilizado:

Marvelous designer, Cinema4D, Arnold render.



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

bm

Sesión N° 22 Fecha: 13 - 08 - 2022 Cantidad de horas 7 horas

Aprendizajes:

- Toma de fotografías y tomas de video en evento Insomnio "feliz día del no tan niño".

Observaciones:

El día sábado 13 de agosto se realizó evento especial en estudio Insomnio Tattoo "Feliz día del no tan niño", en el cual se obtuvieron fotos y grabaciones, para futuro reels.

Sesión N° 23 Fecha: 16 - 08 - 2022 Cantidad de horas 6 horas

Aprendizajes:

- Creación de video reels de 30 segundos para publicación en instagram.

Observaciones:

Se creó un reels con temática gamer con los videos grabados el día 13 de agosto, evento "Feliz día del no tan niño".

Sesión N° 24 Fecha: 17 - 08 - 2022 Cantidad de horas 4 horas

Aprendizajes:

- Texturización de personaje modelo de ropa Insomnio.
- Creación de espacio de trabajo en Illustrator.
- Impresión de 4 copias de documento escala Eva en papel couché

Observaciones:

Se solicitó imprimir documento de escala Eva en papel couché.  
Se hizo orden de mesas y espacio de trabajo en Adobe Illustrator.  
Software para texturización: Cinema4D y Substance Painter.



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

JM

Sesión N° 25 Fecha: 18 - 08 - 2022 Cantidad de horas 6 horas

Aprendizajes:

- Adaptar gráficas de insumos a catálogo.

Observaciones:

Las gráficas son adaptadas con Adobe Illustrator.

Sesión N° 26 Fecha: 19 - 08 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Se hicieron grabaciones para los tatuadores del estudio, además se generó un nuevo video reels con estas.

Observaciones:

Las grabaciones fueron a 3 tatuadores para su presentación y publicidad en un video reels para instagram.  
Video animado con Adobe After Effects.

Sesión N° 27 Fecha: 23 - 08 - 2022 Cantidad de horas 6 horas

Aprendizajes:

- Crear gráfica para crema healthy y para su impresión.
- Creación de nueva ropa en 3D para animación de caminata.

Observaciones:

Gráfica creada con Adobe Illustrator lista para su impresión.  
Software 3D: Cinema4D, Marvelous Designer, Substance Painter.



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

Jm

Sesión N° 28 Fecha: 24 - 08 - 2022 Cantidad de horas 4 horas

Aprendizajes:

- Envío de gráficas a imprenta y recepción de estas.

Observaciones:

Se enviaron a imprenta dos gráficas, Healthy y TKTX. Se hizo recepción y entrega de estas.

Sesión N° 29 Fecha: 25 - 08 - 2022 Cantidad de horas 7 horas

Aprendizajes:

- Recortar impresiones y crear nuevas simulaciones de ropa en 3D.

Observaciones:

Se crearon nuevas simulaciones de ropa con tecnología 3D.  
Software 3D: Cinema4D, Marvelous Designer, Substance Painter.

Sesión N° 30 Fecha: 26 - 08 - 2022 Cantidad de horas 6 horas

Aprendizajes:

- Finalizar texturizado de personajes y animación con simulación de ropa en 3D.

Observaciones:

Se finaliza el texturizado y animación de caminata para la simulación de ropa en 3D marca Insomnio Tattoo.



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

bm

Sesión N° 31 Fecha: 27 - 08 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Primera sesión de render de simulación de ropa en 3D.

Observaciones:

Se ha renderizado la animación 3D de caminata más bailes con simulación de ropa marca Insomnio Tattoo.  
Render: Arnold Render.

Sesión N° 32 Fecha: 28 - 08 - 2022 Cantidad de horas 8 horas

Aprendizajes:

- Segunda sesión de render de simulación de ropa en 3D.

Observaciones:

Se ha renderizado la animación 3D de caminata más bailes con simulación de ropa marca Insomnio Tattoo.  
Render: Arnold Render.

Sesión N° 33 Fecha: 30 - 08 - 2022 Cantidad de horas 4 horas

Aprendizajes:

- Avance de reels con renders de simulación de ropa.

Observaciones:

Se avanzó en una propuesta de video Reels para Instagram, la propuesta fue rechazada.  
Software: Adobe After Effects.



jm

Sesión N° 34 Fecha: 31 - 08 - 2022 Cantidad de horas 2 horas

Aprendizajes:

- Investigación sobre seguridad para página web WordPress, consulta de precios de dominio y hosting

Observaciones:

Se hizo estudio para tener una página web segura, además se hizo una cotización para adquirir los requerimientos para la creación de un sitio web.

Sesión N° 35 Fecha: 01 - 09 - 2022 Cantidad de horas 5 horas

Aprendizajes:

- Investigación para la creación de agenda automática en página de WordPress

Observaciones:

Se hizo estudio para generar la creación de una agenda automática de cotización/reserva/citas, para la página web de Insomnio Tattoo.

Sesión N° 36 Fecha: 02 - 09 - 2022 Cantidad de horas 7 horas

Aprendizajes:

- Recopilación de trabajos realizados durante la práctica profesional para su publicación en la página web de insomnio.
- Render de mascota en 3D.
- Compra de hosting y dominio para página web de insomnio e instalación e ingreso a WordPress.

Observaciones:

Se ha creado el almacenamiento para la creación de la página web de Insomnio Tattoo.  
Software para Render: Cinema4D y Arnold Render.



Escuela de  
Diseño e  
Innovación  
Tecnológica

bm

Sesión N° 37 Fecha: 05 - 09 - 2022 Cantidad de horas 2 horas

Aprendizajes:

- Comenzó la diagramación de la página web de Insomnio Tattoo.

Observaciones:

Se han instalado los plugins necesarios para la construcción y se generaron las bases de la página.

Sesión N° 38 Fecha: 07 - 09 - 2022 Cantidad de horas 2 horas

Aprendizajes:

- Creación de páginas y menú principal para la página web de Insomnio Tattoo, además un apartado para los diferentes proyectos.

Observaciones:

Se hizo creación de páginas para las diferentes secciones de navegación: Estudio, Nosotros, Preguntas frecuentes, Servicios y Contactos.

Se agregó el logotipo de Insomnio Tattoo al Header.

Sesión N° 39 Fecha: 08 - 09 - 2022 Cantidad de horas 4 horas

Aprendizajes:

- Creación de pie de página con íconos, enlaces y video de fondo.

Observaciones:

En el pie de página se insertó el menú y el nombre de los colaboradores, un video de fondo que muestra un tatuador usando su máquina.

Se encuentran los íconos de: Youtube, Facebook, Instagram, Twitch y TikTok.



Sesión N° 40 Fecha: 09 - 09 - 2022 Cantidad de horas 6 horas

Aprendizajes:

- Modificación de video para proyección en página web.
- Configuración de address.
- Toma de fotografías y retoque digital de la entrada para presentación de ubicación del estudio.

Observaciones:

Se ha utilizado WordPress para la creación de las secciones e inserción de video.  
Se ha hecho un fotomontaje en una de las fotografías del estudio. (Logo de la empresa en la pared principal).

Sesión N° 41 Fecha: 13 - 09 - 2022 Cantidad de horas 7 horas

Aprendizajes:

- Creación de gráfica de transferencias para impresión.
- Inserción de botón (Bot) de WhatsApp para redirección al chat.
- Prueba de animaciones para decoración de la página web.

Observaciones:

Se ha utilizado Adobe Illustrator para la creación de la gráfica.  
Instalación de plugin para ubicar el botón de WhatsApp.  
Dentro de las secciones de WordPress se han probado las animaciones decorativas.

Sesión N° 42 Fecha: 14 - 09 - 2022 Cantidad de horas 7 horas

Aprendizajes:

- Creación de página preguntas frecuentes y contacto.
- Corrección en gráfica para impresión.

Observaciones:

Se ha utilizado WordPress para la creación de páginas.  
La corrección de gráficas se ha hecho con Adobe Illustrator.

Fecha de Inicio	
Fecha de Término	
Total Horas Práctica	

Firma del Supervisor del Centro de Práctica



Sesión N° 43 Fecha: 15 - 09 - 2022 Cantidad de horas 7 horas

Aprendizajes:

- Creación de sección "Nosotros" para página web de Insomnio Tattoo.
- Reunión con los encargados de la empresa para discutir una sección de la página "agenda automática".
- Edición fotográfica de los empleadores del estudio para inserción en la página web.

Observaciones:

Se ha utilizado WordPress para la creación de páginas.  
La edición fotográfica se ha hecho con Adobe Photoshop.

Sesión N° 44 Fecha: 26 - 09 - 2022 Cantidad de horas 4 horas

Aprendizajes:

- Edición fotográfica de los empleadores del estudio.
- Toma de fotografías de sectores del estudio.
- Modificación dentro de la sección nosotros de la página web.

Observaciones:

La edición fotográfica fue hecha con Adobe Photoshop.  
La toma de fotografías fue con un Gran Angular.  
Se ha utilizado WordPress para la modificación de páginas.

Sesión N° 45 Fecha: 27 - 09 - 2022 Cantidad de horas 7 horas

Aprendizajes:

- Modificación de menú y página de inicio.
- Retoque fotográfico para inserción en la página web.
- Creación de Footer con menú y video de fondo.
- Sección con transición de imagen y su información.
- Inclusión de video de fondo en menú.

Observaciones:

Se ha utilizado WordPress para la creación y modificación de páginas.  
El retoque fotográfico fue hecho con Adobe Photoshop.

Fecha de Inicio	
Fecha de Término	
Total Horas Práctica	

Firma del Supervisor del Centro de Práctica



Sm

Sesión N° 46 Fecha: 28 - 09 - 2022 Cantidad de horas 4 horas

Aprendizajes:

- Modificación de página de inicio.
- Inserción de sección de bienvenida.
- Edición fotográfica y montaje.

Observaciones:

Se ha utilizado WordPress para la creación y modificación de páginas.  
La edición fotográfica y montaje se ha hecho con Adobe Photoshop.

Sesión N° 47 Fecha: 29 - 09 - 2022 Cantidad de horas 5 horas

Aprendizajes:

- Modificación de sección "Nosotros".
- Sección reversible de fotografías de los empleadores y su trabajo.
- Creación de descripción para sección "Nosotros".
- Edición fotográfica.

Observaciones:

La edición fotográfica fue hecha con Adobe Photoshop.  
Se ha utilizado WordPress para la modificación y creación de páginas.

Sesión N° 48 Fecha: 30 - 09 - 2022 Cantidad de horas 7 horas

Aprendizajes:

- Modificación de sección "Inicio" y "Contacto".
- Edición Fotográfica.

Observaciones:

Se ha utilizado WordPress y elementor para la creación y modificación de páginas.  
El retoque fotográfico fue hecho con Adobe Photoshop.

Fecha de Inicio	
Fecha de Término	
Total Horas Práctica	

Firma del Supervisor del Centro de Práctica

18 de Septiembre # 2222, Teléfono: 58 2205624 58 2205360, e-mail: [dimul@gestion.uta.cl](mailto:dimul@gestion.uta.cl)



bm

Sesión N° 49 Fecha: 01 - 10 - 2022 Cantidad de horas 4 horas

Aprendizajes:

- Teletrabajo.
- Modificación de sección "Nosotros".
- Inclusión de página "Ver más".
- Inserción de feed de Instagram de tatuadores.

Observaciones:

Se ha utilizado WordPress y elementor para la creación y modificación de páginas.  
La edición fotográfica y montaje se ha hecho con Adobe Photoshop.

Fecha de Inicio	
Fecha de Término	
Total Horas Práctica	

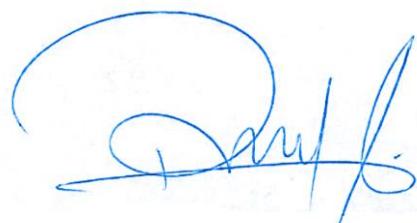
Firma del Supervisor del Centro de Práctica

## 10. SECCIÓN DE FIRMAS



---

Firma del Alumno en Práctica.  
Ignacio Sebastián Pérez Pizarro



---

Firma del Supervisor del centro de  
Práctica.  
Ítalo Raín Fabián Rojas

Administrador y Diseñador Multimedia  
de Insomnio Tattoo.