



Informe de Práctica  
**Práctica Laboral 1**

**Tanguaya**  
Camping y Centro  
Terapéutico  
Naturista

Anahi Leyton Gatica  
Julio, 2024

## ÍNDICE

<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>II. OBJETIVOS</b> .....	4
2.1 OBJETIVOS GENERALES .....	4
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	4
2.3 ACTIVIDADES REALIZADAS .....	4
<b>III. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA</b> .....	5
<b>IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO</b> .....	6
4.1 CREACIÓN DE VIDEO PARA REDES SOCIALES .....	6
4.2 CREACIÓN DE BANNER PARA FACEBOOK.....	8
4.3 CREACIÓN DE IMAGOTIPO.....	10
4.4 CREACIÓN DE IMÁGENES PARA SOUVENIRS.....	12
<b>V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS</b> .....	14
5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS .....	14
5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS .....	14
<b>VI. CONCLUSIÓN</b> .....	15
<b>VII. REFERENCIAS</b> .....	16
<b>VIII. ANEXO</b> .....	16

## I. INTRODUCCIÓN

Este semestre realicé la Práctica Laboral 1 en el Camping y Centro Terapéutico Naturista “Tanguaya”. Esta experiencia fue realmente agradable, ya que el lugar está rodeado de naturaleza y, para mi suerte, los dueños son personas muy amables y comprensivas.

Al ser conscientes de que mi compañero y yo teníamos que viajar una distancia considerable para llegar al pueblo, siempre nos recibían con una buena actitud y eran muy serviciales. También cabe mencionar que, a pesar de que en un par de ocasiones teníamos distintos puntos de vista sobre algunos diseños, siempre estaban dispuestos a tener la mente abierta y a considerar nuestras sugerencias.

Los trabajos que se me asignaron sin duda me sirvieron mucho para poder poner en práctica las herramientas que se me han enseñado durante la carrera. Esta experiencia se vio potenciada debido al grato ambiente del centro de práctica.

## **II. OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVOS GENERALES**

El objetivo principal de esta práctica laboral es poner a prueba los conocimientos que he adquirido a lo largo de la carrera, en mi caso, el uso de programas como Illustrator, Photoshop y Premiere.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

O1. Compilar y editar clips de video con Premiere para finalizar agregando música y texto en el mismo programa.

O2. Crear un banner mediante la elección y edición de una fotografía en Photoshop, para luego agregarle elementos y texto en Illustrator.

O3. Utilizar el programa Illustrator para actualizar el imago tipo del centro de práctica.

O4. Seleccionar imágenes para editarlas en Photoshop y, posteriormente, darles forma y texto con Illustrator para utilizarlas como souvenirs.

### **2.3 ACTIVIDADES REALIZADAS**

O1. Creación de un breve video para las plataformas de TikTok [1] e Instagram [2], en el que se aprecian algunos de los panoramas que los visitantes encontrarán.

O2. Creación de un banner para el perfil de Facebook de “Tanguaya” [3] , en el cual se aprecia la “Poza de La Sirena” ubicada en el sector, junto al imago tipo, el nombre y el número de contacto del centro de práctica.

O3. Diseño de un imago tipo para “Tanguaya” que sintetiza los elementos más representativos del sector donde están ubicados, tales como la cascada de la poza junto a una cola de sirena, el sol y un cactus candelabro.

O4. Selección y edición de imágenes para posteriormente ser utilizadas como

### III. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

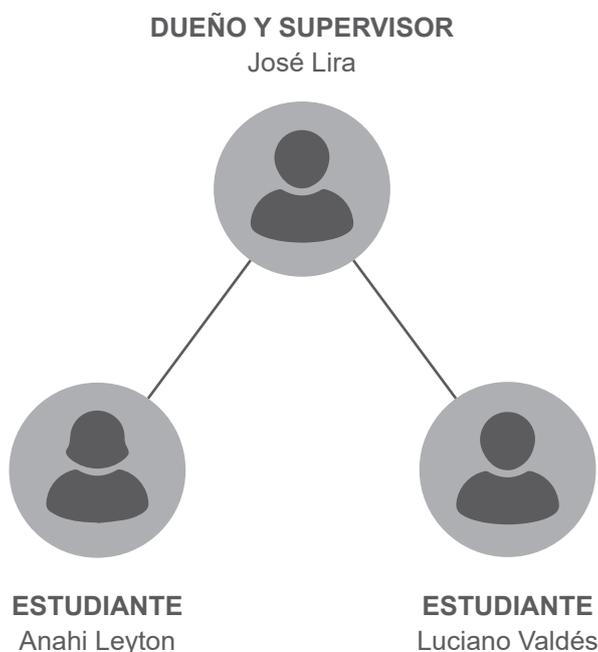
“Tanguaya” Camping y Centro Terapéutico Naturista es una encantadora cabaña ubicada en el kilómetro 6.5 de la Ruta A-315, en Camarones, Arica y Parinacota, Chile. Este acogedor refugio ofrece a sus visitantes un ambiente pacífico y tranquilo en medio de la naturaleza [4].

El lugar cuenta con una amplia gama de actividades que incluyen áreas para acampar, habitaciones, baños, comidas caseras, cenas románticas, trekking, reiki, entre otros.

El éxito de este emprendimiento se debe a su privilegiada ubicación, justo al lado de la Poza de la Sirena en Codpa, un sitio muy turístico en la zona.

La problemática de este emprendimiento es la falta de una identidad corporativa clara y establecida que sea acorde al tipo de experiencia que se ofrece en este lugar. La naturaleza es un tema muy amplio del cual se puede sacar mucho provecho en términos de diseño.

#### **ORGANIGRAMA**



## IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

### 4.1 CREACIÓN DE VIDEO PARA REDES SOCIALES

#### A. ESPECIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ABORDADA.

Los dueños desean un video publicitario, pero no saben ocupar ninguna herramienta de edición de videos.

#### B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN.

Creación de un video en formato vertical compilando distintos clips que enseñen lo que es “Tanguaya”. Debe contener el número de contacto de los dueños.

#### C. DISEÑO DE LA SOLUCIÓN.

Se edita el video que será publicado en las redes sociales deseadas por los dueños.



Figura 1. Captura de pantalla de un segmento del video realizado.



Figura 2. Captura de pantalla de otro segmento del video realizado.

#### D. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN

Se exporta y publica el producto final del video en las redes sociales que me fueron indicadas, en este caso, Instagram y Tiktok.

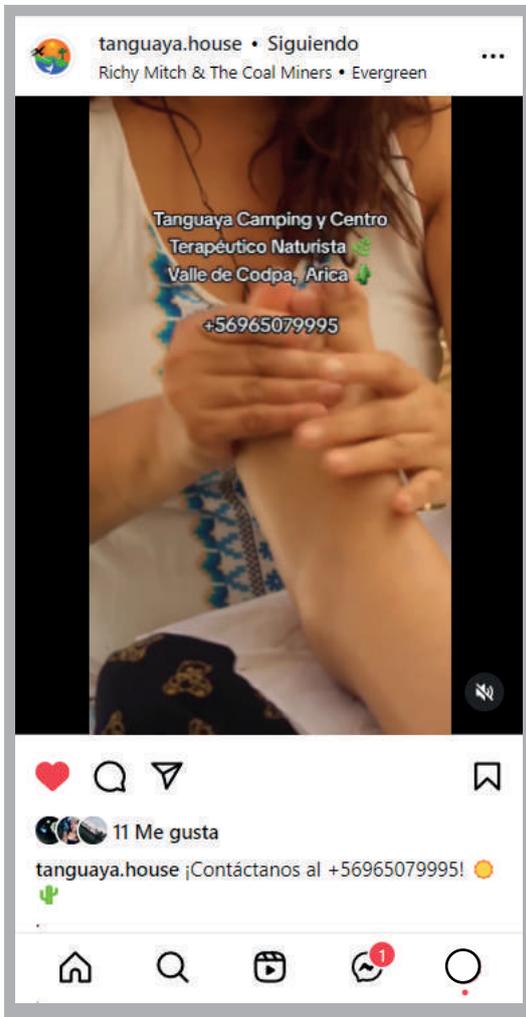


Figura 3. Producto final publicado en la plataforma de Instagram.

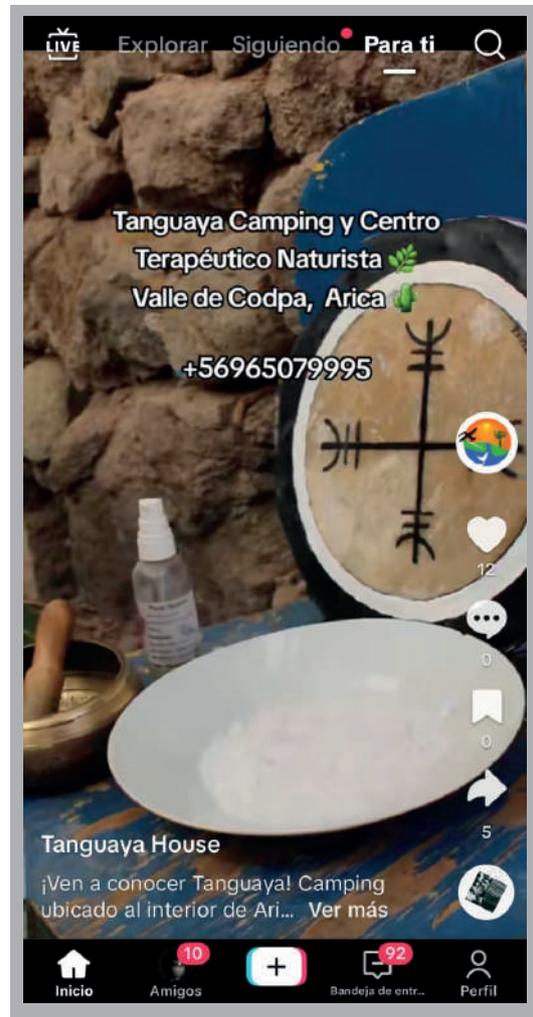


Figura 4. Producto final publicado en la plataforma de Tiktok.

## **4.2 CREACIÓN DE BANNER PARA FACEBOOK**

### **A. ESPECIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ABORDADA.**

El banner del perfil de facebook de “Tanguaya” es de muy baja calidad y no se distingue bien lo que es la imagen.

### **B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN.**

Creación de un banner de horizontal en el que se destaque la postal mas popular del sector y el número de contacto de los dueños.

### **C. DISEÑO DE LA SOLUCIÓN.**

Se edita la imagen de la postal de La Poza de la Sirena para resaltar sus colores y posteriormente se agregan los elementos de contacto.



Figura 5. Resultado final de la realización del banner para Facebook.

#### ***D. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN***

Se publica el banner como foto de portada en el perfil de Facebook del centro de práctica.



Figura 6. Banner finalizado siendo utilizado como portada de Facebook del emprendimiento.

### **4.3 CREACIÓN DE IMAGOTIPO**

#### **A. ESPECIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ABORDADA.**

El emprendimiento de “Tanguaya” carece de una identidad visual.

#### **B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN.**

Creación de un imagotipo que permita el uso del isotipo y del nombre de manera independiente o conjunta.

#### **C. DISEÑO DE LA SOLUCIÓN.**

Se crea el isotipo a través de vectores y posteriormente se complementa con el nombre de “Tanguaya” bajo el isotipo.



Figura 7. Resultado final del imagotipo para “Tanguaya”.



Figura 8. Resultado final del imagotipo en negativo para “Tanguaya”.

#### **D. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN**

Imagotipo es exportado y enviado al correo de los dueños para posteriormente ser utilizado como identidad visual donde los dueños decidan.

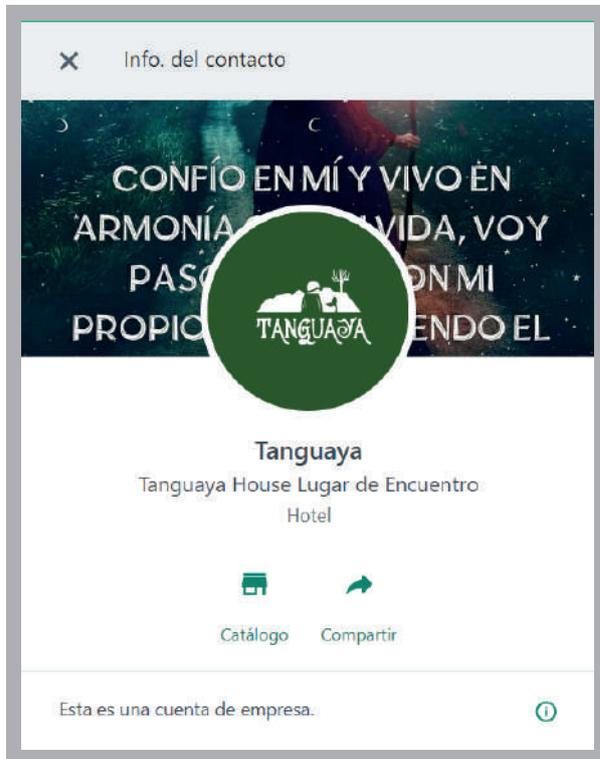


Figura 9. Imagotipo como foto de perfil del Whatsapp del emprendimiento.

#### 4.4 CREACIÓN DE IMÁGENES PARA SOUVENIRS

##### A. ESPECIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ABORDADA.

Los dueños del emprendimiento desean vender souvenirs, en este caso imágenes de recuerdo para llaveros, pero no saben usar programas para retocar imágenes.

##### B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN.

Selección y edición de 3 imágenes acompañadas de una breve frase que invite a visitar Tanguaya. Estas imágenes deben ser circulares y cada una debe medir 5x5 cm.

##### C. DISEÑO DE LA SOLUCIÓN.

Se escogen las imágenes mas idóneas para ser utilizadas como recuerdos, se editan y se les agrega la frase “Desconéctate y conecta en Tanguaya”.



Figura 10. Resultado final de imagen editada



Figura 11. Resultado final de imagen editada



Figura 12. Resultado final de imagen editada

#### **D. IMPLEMENTACIÓN DE LA SOLUCIÓN**

Imágenes son puestas sobre un prototipo de souvenir para llavero.



Figura 13. Resultado de imágenes montadas sobre prototipo de souvenir para llavero.

## **V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS**

### ***5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS***

A través de esta primera experiencia de práctica laboral, comprendí de manera más efectiva el uso de las herramientas que se nos habían enseñado previamente, especialmente de Illustrator. Además, aprendí a trabajar mejor en mesas de trabajo con las dimensiones solicitadas.

### ***5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS***

El hecho de ser una persona tímida hace que se me dificulte expresar desacuerdos cuando lo considero necesario, aunque siempre trato de hacerlo con respeto. Afortunadamente, estas situaciones no fueron un problema real para mí, ya que, desde el principio, los dueños demostraron empatía y comprensión hacia nosotros como estudiantes en proceso de aprendizaje. Esto me hizo sentir más preparada para enfrentar este tipo de situaciones en el futuro.

## **VI. CONCLUSIÓN**

Antes de esta experiencia, me preocupaba enfrentar este tipo de situaciones, pero una vez concluida, veo que fue una buena decisión realizar esta práctica junto a mi compañero Luciano, ya que no estuve sola en el proceso.

Me siento contenta con los resultados que alcancé dado mi nivel en la carrera, y estoy satisfecha con la retroalimentación recibida de los dueños de “Tanguaya”. Su apoyo y comprensión me hacen sentir segura de continuar trabajando con ellos en una futura práctica laboral, si surge la oportunidad.

## VII. REFERENCIAS

[1] Perfil de Tiktok de “Tanguaya”.

<https://www.tiktok.com/@tanguayahouse>

[2] Perfil de Instagram de “Tanguaya”.

<https://www.instagram.com/tanguaya.house/>

[3] Perfil de Facebook de “Tanguaya”.

[https://web.facebook.com/profile.php?id=100074266591156&locale=es\\_LA](https://web.facebook.com/profile.php?id=100074266591156&locale=es_LA)

[4] Párrafo de página web que dedicó una sección a “Tanguaya”.

<https://intemperieturismo.cl/tanguaya-house-lugar-de-encuentro/>

## VIII. ANEXO

### ***Portafolio***

<https://drive.google.com/drive/folders/1rWG0AmKyp06-MVZ-gho63KLPE77roforz?usp=sharing>

### ***Bitácora***

[https://drive.google.com/drive/folders/1SCCljJ29qOXV-gWeAW5iJWeG\\_YAiccSza?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1SCCljJ29qOXV-gWeAW5iJWeG_YAiccSza?usp=drive_link)