



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



# Informe de práctica

# Práctica laboral 1

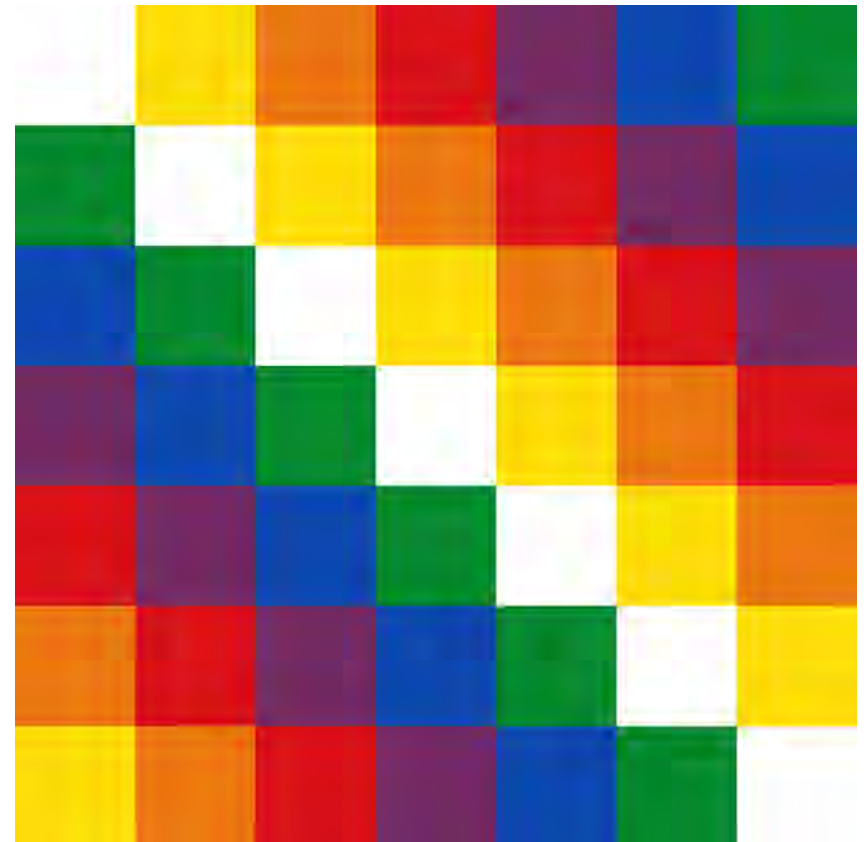
---

Alumna: Emely Morales  
Universidad de Tarapacá, Arica,  
Chile.

Oficina de desarrollo indígena,  
Municipalidad de Arica.  
Desde mayo hasta julio del  
2024

# ÍNDICE:

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	4
2.1. Objetivo general.....	4
2.2. Objetivos específicos .....	4
2.3. Actividades realizadas .....	4
<b>3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA</b> .....	5
3.1. Descripción .....	5
3.2. Objetivo .....	5
3.3 Organigrama .....	5
<b>4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO</b> .....	6
4.1. Creación de Folleto .....	6
4.2. Creación de Afiches.....	7
4.3 Creación de Diplomas .....	8
4.4 Creación de PPT.....	9
<b>5. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS</b> .....	10
5.1. Conocimientos técnicos adquiridos .....	10
5.2. Habilidades interpersonales adquiridas.....	10
<b>6. CONCLUSIÓN</b> .....	11
<b>7. REFERENCIAS</b> .....	12
Anexo.....	12



# 1. INTRODUCCIÓN:

La práctica laboral 1 es una etapa que la carrera de Diseño Multimedia le da al alumno/a para poder desarrollarse como diseñador, brindando un espacio donde se pueda desenvolver y aplicar los conocimientos que se han enseñado en los primeros años de la carrera para poder enfrentar la

Por lo mismo, en este informe se introducirá la práctica laboral 1 de la alumna Emely Morales que se realizó en la Oficina de desarrollo indígena de la Municipalidad de Arica. En este entorno no solo se me ofreció la oportunidad de aplicar mi creatividad y las habilidades técnicas en los trabajos que se realizó, sino también de sumergirme en la diversidad cultural que existe en Arica, poder ampliar mi conocimiento sobre las comunidades indígenas, en como se compone, su historia, sus reglas y los desafíos que me puedo enfrentar como diseñadora al crear una pieza artística. Se entregará información sobre los objetivos generales y específicos del propósito de esta práctica, mostrando los trabajos realizados y explicar las experiencias que pude obtener para poder ser una buena Diseñadora.



## 2. OBJETIVOS:

### 2.1. OBJETIVO GENERAL:

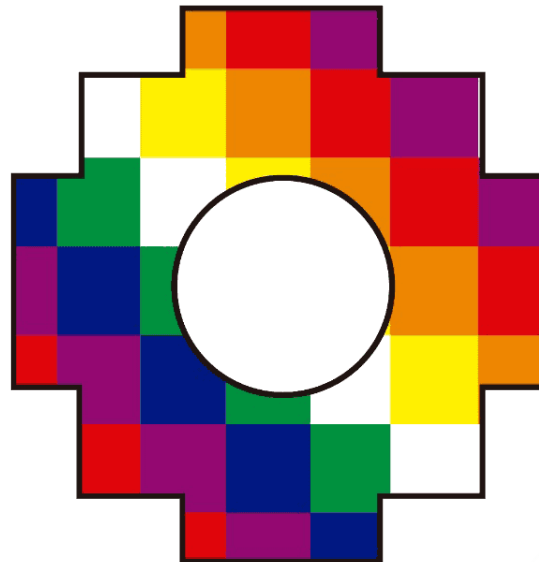
Como objetivo se me dio la creación de afiches, folletos y diplomas sobre las actividades que se desarrollan en la Municipalidad de Arica para que sea atractivo hacia las personas que estén interesadas en las actividades. Colocando en práctica los conocimientos y habilidades aprendidas desde el 1º año y 2º año de la carrera de Diseño multimedia

### 2.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS:

- 0.1 Creación de folleto.
- 0.2 Creación de Afiches de Talleres.
- 0.3 Creación de diplomas sobre los talleres que se realizaron.
- 0.4 Elaboración de un PPT sobre actividades.

### 2.3. ACTIVIDADES REALIZADAS:

- A1. Creación de folleto informativo sobre el Machaq Mara.
- A2. Creación de Afiches de Talleres de Gastronomía Andina, Maquillaje Andino y Taller de Trenzas.
- A3. Creación de diplomas sobre los talleres de Maquillaje Andino, Gastronomía y Trenzas.
- A4. Elaboración de un PPT con sonido sobre las actividades realizadas en el año.



# 3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA:

## 3.1. DESCRIPCIÓN:

La Oficina de Desarrollo Indígena, conocida por sus siglas ODIMA, es una entidad dedicada a promover el desarrollo integral y sostenible de las comunidades indígenas dentro de un contexto nacional. ODIMA también actúa como un puente entre las comunidades indígenas y otros sectores gubernamentales y no gubernamentales, facilitando la cooperación y el intercambio de conocimientos para promover un desarrollo inclusivo y equitativo.

## 3.2. OBJETIVO:

La Municipalidad de Arica tiene como propósito promover el bienestar integral y el mejoramiento de la calidad de vida de toda la comunidad Ariqueña. A su vez, ODIMA tiene como objetivo principal garantizar el reconocimiento y respeto de los derechos culturales, sociales y económicos de los pueblos indígenas, mediante la implementación de políticas, programas y proyectos específicamente diseñados para abordar sus necesidades particulares.

## 3.3. ORIGRAMA:

Encargada:  
Maria Chambe Mamani

Apoyo profesional:  
Maria Choque Huanca

Diseñadora:  
Emely Morales

# 4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO:

## 4.1 CREACIÓN DE FOLLETO

El diseño del folleto de 3 caras se caracteriza por su capacidad para condensar información relevante en un formato portable y fácil de distribuir, ideal para promociones, campañas informativas o eventos donde se necesita comunicar mensajes de manera efectiva y visualmente atractiva. Cada panel ofrece espacio para contenido informativo y gráfico, diseñado para captar la atención del lector. En esta ocasión se me pidió la creación de un folleto informativo sobre el Machaq mara. Es una festividad tradicional celebrada por algunas comunidades indígenas en los Andes de Bolivia, especialmente entre los pueblos quechua y aymara. Esta festividad marca el solsticio de invierno en el hemisferio sur, que ocurre alrededor del 21 de junio. Se tuvo que investigar que era, al encontrar información concreta se diagramó para que sea concreta y fácil de lectura en el folleto informativo. Se buscó una paleta agradable a la vista, tomando el amarillo y el rosado como colores dominantes, cuando se presentó la propuesta se modificó la paleta ya que era muy fuerte para el gusto de la jefa a cargo, se escuchó las opiniones y se cambió a un celeste claro para el fondo.



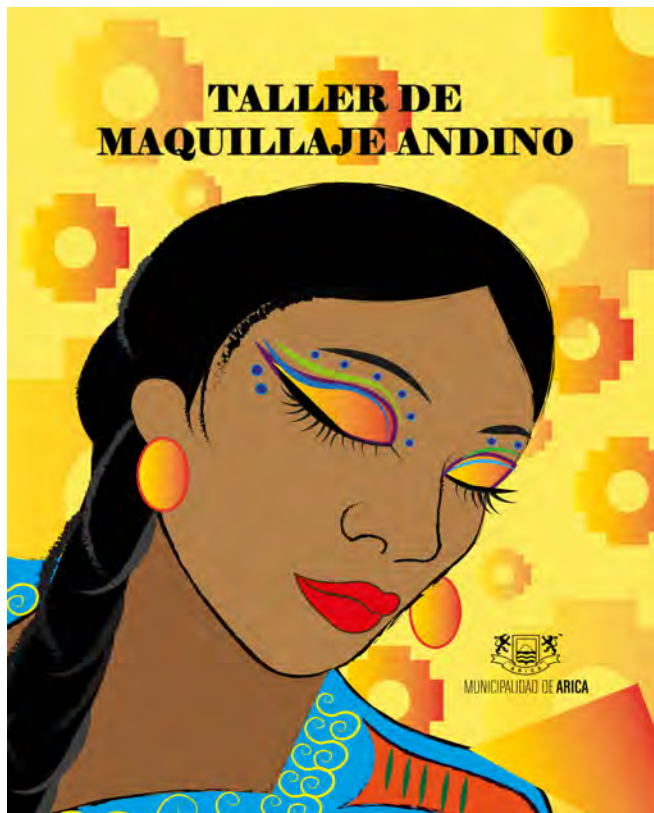
# 4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO:

## 4.2. CREACIÓN DE AFICHES

Los afiches son herramientas visuales diseñadas para comunicar mensajes de manera efectiva y atractiva. Por lo general, se componen de una sola hoja de papel o material similar, con dimensiones variables según su propósito y ubicación de exhibición. Su formato puede ser vertical u horizontal, dependiendo de la disposición del contenido visual y textual.

Se creo 3 afiches a lo largo de mi practica, el primero fue del Taller de Maquillaje Andino donde se investigo que tipo de maquillaje se emplearia en ese taller. El segundo fue del Taller de Gastronomía Andina donde se busco imagenes referentes sobre mujeres cocinando para tener una idea clara. El tercero y ultimo fue el de Taller de trenzas. Los 3 se aplico el boceteo previo, se busco paletas relacionadas con la bandera andina, consejo que me dio la jefa a cargo, ya que esos colores son lo que representan a la población indigena, y tambien los colores de la Municipalidad (como el de trenzas)

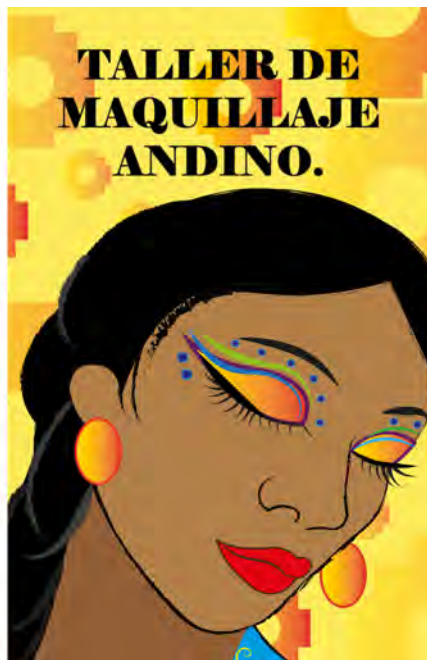
Cada uno de ellos fue creación propia, se añadió los consejos y peticiones que me dieron para poder entregar estos afiches.



# 4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO:

## 4.3. CREACIÓN DE DIPLOMAS

Los diplomas son documentos oficiales emitidos por instituciones educativas, organismos o entidades reconocidas, que certifican la finalización satisfactoria de un programa de estudios o la adquisición de habilidades específicas. Estos documentos suelen tener un diseño formal y distintivo, con el propósito de reconocer y validar los logros académicos o profesionales de una persona. En esta ocasión se me solicitó la creación de diplomas referentes a los talleres de Trenza, Maquillaje y Gastronomía. Se investigó como eran los diplomas que proporciona la Municipalidad de Arica, ya que tiene una forma y diagramación concreta y necesaria, a su vez se le coloco la imagen del afiche al costado del diploma para que se vea estetico. Se hizo un ultimo diploma sobre la participación en el Machaq Mara donde se decoró con la bandera Andina.





# 4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO:

## 4.3. CREACIÓN DE POWER POINT

Las presentaciones en Power Point tiene como objetivo mostrar e informar mediante de diapositivas actividades o información respecto al tema que se quiere comunicar. En esta ocasión se me dio el trabajo de organizar las fotos de las actividades que se han realizado desde el mes de enero hasta julio. Se ocupo elementos indígenas para la decoración como la bandera andina, la cruz andina, llamas y confenti, algo característico de estas festividades. A su vez se trabajó en Power point para agregar una música de fondo para su presentación.



# 5. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS:

## 5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

En esta etapa se reforzó y se puso a prueba los conocimientos que fueron brindados por los profesores a lo largo de mi estancia en la carrera. Las aplicaciones que me han enseñado, como el uso de Adobe Illustrator, me funciono para la creación de los afiches y diplomas donde pude tener mas libertad en las creaciones, donde tambien cometi errores ya que no soy muy buena con la tecnología pero, a su vez, pude comprender más esta aplicación y darme el tiempo de conocerla más. También en algunos casos se ocupo CANVA para detalles como en los diplomas. Tuve dificultades con el tema de la música para el PPT, ya que lo tuve que hacer primero en CANVA, porque pensé que era fácil poner una música pero al final tuve que hacerlo en Power Point, donde se que es posible y de manera facil de ponerle un audio a la presentación.

## 5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS

En esta práctica se pudo comprender muchas cosas del mundo indígena, no sabia que con poner la bandera de una forma, o un pictograma de otro lado, es algo muy grave y es importante investigar muy bien, escuchar a los supervisores y hablar, la comunicación siempre es la clave. Mientras hacia los afiches y se los mostraba a la jefa a cargo siempre considere los consejos y sugerencias que me daban, para poder guiarme bien en la creación y no cometer un error. Como decia, habian veces donde yo investigaba y veia un pictograma (azteca), lo ocupaba en uno de los afiches y la jefa me corregia ya que ella misma decia que la gente se confunde mucho, que era algo normal. Mientras pasaba eso, pude adquirir mas confianza en las propuestas que daba y dejar el miedo de lado, si es que estaba bien o no, ya que eso es subjetivo.

La alumna en practica pudo comprender, escuchar y analizar correctamente las peticiones que se indicaban, también, a su vez, se dio una confianza donde pude expresar mis dudas y/o sugerencias, ya que al estar estudiando Diseño, uno sabe lo que es bueno para el espectador (colores, formas, diagramación, etc) y poder llegar a un acuerdo de lo que ellos quieren y lo que puedo ofrecer para mejorar las propuestas artisticas.



## 6.CONCLUSIÓN:

La práctica laboral 1 brinda a la alumna aprender y equivocarse en el camino para poder crear distintas propuestas artísticas, permitiendo poder avanzar y mejorar para poder ser una profesional eficiente, capaz y apta para distintos tipos de trabajos.

La oficina de desarrollo indígena me otorgo un espacio donde pude comprender como se manejaban la creación de los afiches en esa área, que era lo que les disgustaba de los anteriores diseños y poder comprender que era lo que querian transmitir. En esta ocasión tuve la oportunidad de aplicar mi creatividad para representar visualmente la esencia y los valores de la comunidad mediante de los colores vivos, la representación de la mujer con detalles significativos en su ropa o en el maquillaje. Me dio un ambiente donde pude crecer y aprender del arte que puedo entregar, demostrandome que soy capaz de escuchar y adaptarme a las sugerencias que se me dan, ya que es importante escuchar y analizar.

Desde mi punto de vista, la práctica laboral 1 fue muy importante en esa etapa de mi carrera, fue fundamental para mi desarrollo profesional y personal en el campo del Diseño multimedia. Me permitio demostrar mi capacidad para enfrentar desafios creativos y técnicos, preparandome así para futuros proyectos y oportunidades laborales en el diseño.



## 7. REFERENCIAS:

<https://muniarica.cl/mision-y-vision>

## 8. ANEXO:

Bitácora

[https://drive.google.com/drive/folders/1Oauw1FBPU2iMsItVyPXSydKh57O0fsma?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1Oauw1FBPU2iMsItVyPXSydKh57O0fsma?usp=drive_link)

