



Practica Laboral I

Portafolio practica laboral

Nombre: Johann Zambrano

Grupo B

Fecha:24/06/24

Índice

| | |
|---|-----------|
| Introducción..... | 3 |
| Objetivos..... | 4 |
| Descripción General de la Empresa..... | 5 |
| Descripción del trabajo realizado..... | 6 |
| Edición fotografías..... | 6 |
| Logo 3D rotatorio..... | 7 |
| Time-lapse..... | 8 |
| Selección y recorte de sujeto..... | 9 |
| Unificación de video..... | 10 |
| Creación de logotipo..... | 11 |
| Vectorizado Ilustraciones..... | 12 |
| Elaboración Etiquetas..... | 13 |
| Moodboard..... | 14 |
| Edición caricatura..... | 15 |
| Split para Zipper..... | 16 |
| Experiencias Adquiridas..... | 17 |
| Conclusion..... | 18 |
| Referencias..... | 19 |
| Anexos..... | 20 |

Introducción

Para demostrar lo aprendido durante el primer semestre de Diseño Multimedia 2023, se llevará a cabo una práctica laboral en el primer semestre de 2024. Esta práctica, de 64 horas de duración, tiene como objetivo aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno profesional, enfrentando diversos retos en el área del diseño. Los estudiantes utilizarán habilidades en el uso del color, pesos visuales y diagramación, además de herramientas como Illustrator, Photoshop, Premiere, After Effects, entre otras.

El presente portafolio documenta la práctica laboral de Johann Zambrano en la marca Renzo Jirón, conocida por su visión vanguardista y disruptiva. Esta visión se refleja tanto en sus gráficos como en los cortes innovadores de sus prendas. Johann ha trabajado en varios proyectos, aplicando sus conocimientos y habilidades para contribuir al estilo distintivo de la marca.

En este portafolio se presentan los proyectos y tareas realizadas durante la práctica, destacando el proceso creativo, los desafíos enfrentados y las soluciones implementadas. Cada sección detalla las técnicas y herramientas utilizadas, proporcionando una visión integral del trabajo realizado y del aprendizaje obtenido en esta experiencia laboral.

dm DISEÑO
MULTIMEDIA





El objetivo principal de esta práctica es poner a prueba nuestros conocimientos adquiridos a lo largo del año 2023 y observar cómo nos desenvolvemos en un ambiente más profesional, con nuevos requerimientos y obligaciones. Asimismo, se busca desarrollar nuevas habilidades que nos serán útiles en el futuro. Esta experiencia permitirá evaluar nuestra capacidad para aplicar lo aprendido, nuestra adaptabilidad y nuestra habilidad para enfrentar los desafíos del mundo laboral, preparándonos mejor para nuestras futuras carreras en diseño multimedia.

Objetivos Específicos:

- **O1 Aplicar conocimientos entorno práctico:** Utilizar conceptos aprendidos en el aula, como el uso del color, pesos visuales y diagramación, en proyectos reales.
- **O2 Manejo de herramientas de diseño:** Desarrollar competencias avanzadas en el uso de herramientas como Illustrator, Photoshop, Premiere y After Effects.
- **O3 Desarrollar habilidades de comunicación profesional:** Mejorar la capacidad de comunicarse eficazmente con distintas autoridades, presentando ideas y recibiendo retroalimentación por parte de ellos.
- **O4 Gestionar proyectos de diseño:** Aprender a planificar, organizar y ejecutar proyectos de diseño dentro de plazos establecidos, asegurando la calidad del trabajo.
- **O5 Resolver bloqueos creativos:** Enfrentar y superar desafíos creativos y técnicos en el desarrollo de proyectos, buscando inspiración consiguiendo soluciones innovadoras.
- **O6 Colaborar en equipo:** Fomentar el trabajo en equipo, participando activamente en la colaboración y el intercambio de ideas con otros miembros del equipo de diseño.
- **O7 Adaptarse a los estándares de la marca:** Conocer y aplicar las normas y estándares del diseño multimedia, asegurando que el trabajo cumpla con las expectativas profesionales que se solicitan.
- **O8 Desarrollar una visión crítica:** Evaluar y criticar el propio trabajo de manera constructiva, identificando áreas de mejora y reconociendo el éxito, así como escuchar opiniones y no tomárselas de manera personal.

Actividades Realizadas:

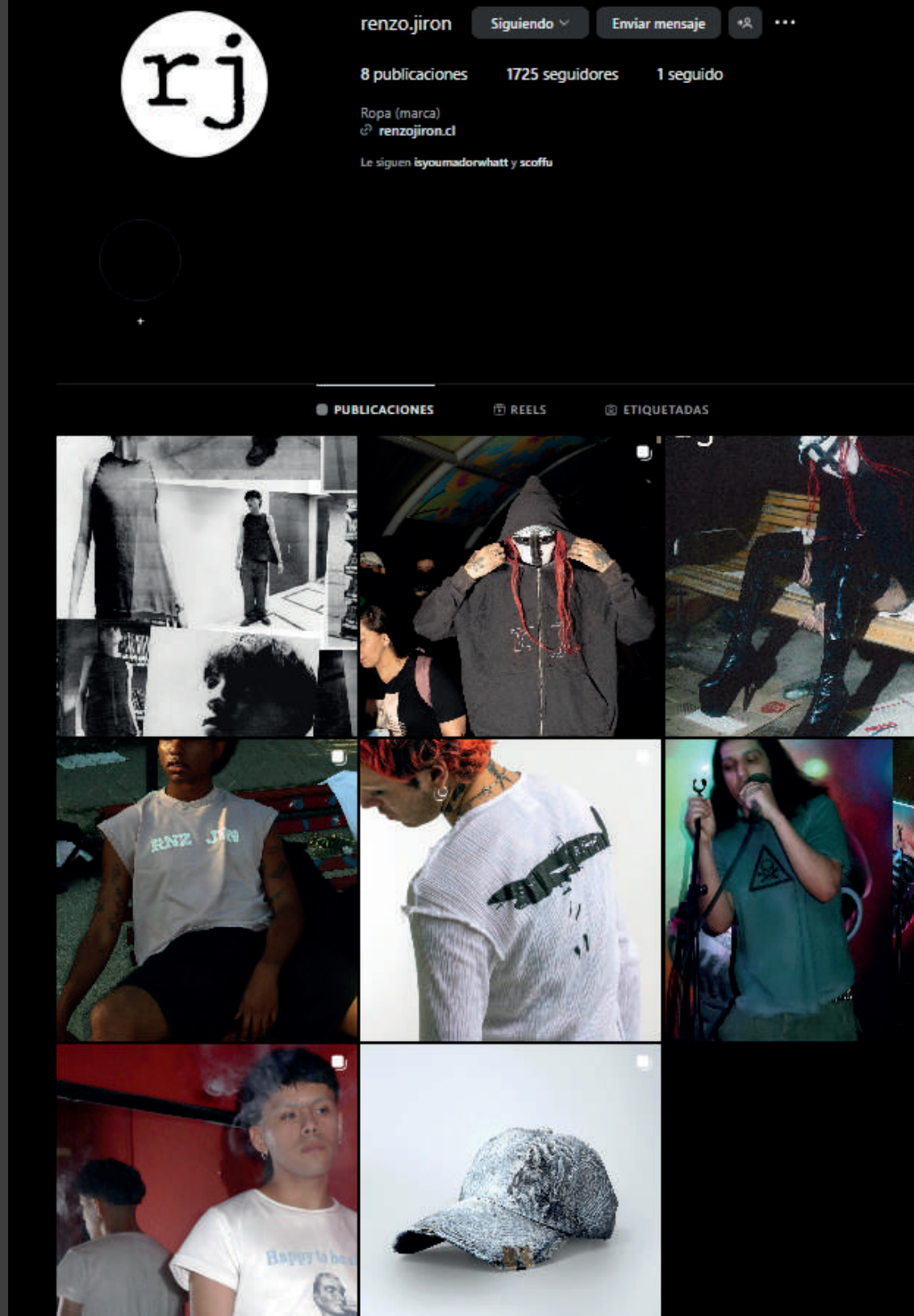
- **A1.** En la elaboración de etiquetas se tomó bastante en cuenta la diagramación de ellas, así como el equilibrio de las letras rusas en el isologotipo.
- **A2.** La creación del video comercial fue sin duda todo un reto; se obtuvo bastante aprendizaje en herramientas como Adobe Premiere y After Effects, así como mejoras en Illustrator y Photoshop.
- **A3.** Se realizaron varias reuniones con Renzo mediante Discord, en las cuales nos mantuvimos dando feedback mutuamente, planteando ideas y compartiendo opiniones con su respectivo fundamento y respeto.
- **A4.** La elaboración de bocetos y la recopilación de inspiración fueron una gran manera de salir de esas depresiones creativas por las cuales muchos diseñadores pasan, así como también darse el tiempo de distraerse por un momento.
- **A5.** Las reuniones que se presentaron reiteradamente fueron un grato espacio para compartir y conocer a Renzo, así como también su marca, dándole consejos basados en lo aprendido en el aula, consiguiendo un resultado equilibrado.
- **A6.** Construir un horario y realizar ilustraciones fuera de él, adaptándose así al momento.
- **A7.** Buscar diversas opiniones a lo largo de cada trabajo, tratando de alcanzar el perfeccionismo y la limpieza.
- **A8.** Chequear constantemente los proyectos y replantearlos fue una manera de encontrar detalles que no se ven a simple vista, los cuales, de no ser detectados, resultarían en un defecto en cada resultado.

Descripción General de la Empresa

Renzo Jirón es una marca de vestimenta que se distingue por su estética única, la cual se aleja deliberadamente de las tendencias comerciales. En lugar de seguir modas pasajeras, la marca se enfoca en mantener y plasmar su identidad en cada una de sus piezas. Sus diseños no buscan simplemente generar ventas, el verdadero objetivo es disfrutar y valorar el proceso de diseño.

Cada prenda creada por Renzo Jirón tiene un trasfondo histórico, lo que agrega profundidad y significado a sus colecciones. Este enfoque permite que cada pieza no solo sea un artículo de moda, sino también una obra con propósito. La marca se ha destacado por su capacidad para combinar la innovación con la tradición, creando así un estilo verdaderamente vanguardista.

Gracias a su enfoque y su compromiso con una identidad propia, Renzo Jirón ha logrado posicionarse como una marca destacada en la moda chilena. Su dedicación a la calidad y al diseño con significado le ha permitido ganar un lugar prominente y ser reconocida por su contribución al mundo de la moda en Chile.



Descripción del trabajo realizado

Edición de Fotografías:

Se asignaron varias fotografías que debían integrarse de manera coherente en la edición, con el objetivo de presentar una colaboración entre Renzo Jirón y Alice's Gallery en una camiseta. Durante la actividad, se eliminaron imperfecciones como pelusas o detalles innecesarios utilizando herramientas como el lazo y la varita mágica. Además, se aplicaron ajustes de color con el filtro de Cámara Raw y se ajustaron los niveles de blancos, negros, exposición y contraste para mejorar la calidad visual. También se agregó una textura de papel manchado para enriquecer el estilo visual y complementar la narrativa estética del proyecto.

Programas utilizados: Adobe Photoshop





Descripción del trabajo realizado

Logo 3D rotatorio:

El proceso de creación de este logo rotatorio fue todo un aprendizaje, comenzando con la eliminación del fondo del logo de Alice Gallery utilizando Photoshop. Posteriormente, se trasladó a After Effects, donde, con la ayuda de tutoriales en línea, se utilizó una variedad de herramientas básicas como ajustes de capa de formas, profundidad de extrusión, biselado, punto de entrada de luz y trazado de máscaras, entre otros.

Esta experiencia autodidacta culminó en la creación de un efecto visual dinámico y profesional que será utilizado en futuros videos promocionales de la marca.

Programas utilizados: Adobe Photoshop y After Effects

Descripción del trabajo realizado

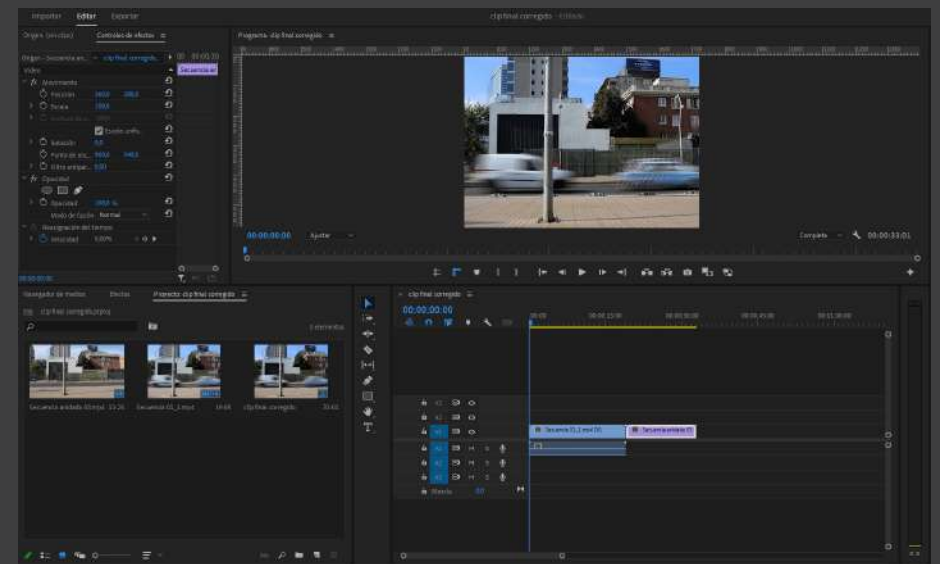
Time-Lapse:

El inicio del video enfrentó desafíos significativos. Primero, se grabó con una baja tasa de fotogramas por segundo (FPS), lo que afectó la suavidad del movimiento y el efecto de difuminado deseado. Para solucionarlo, se aplicaron técnicas de interpolación de tiempo en Premiere para mejorar la fluidez visual.

Además, la ubicación de la grabación incluía un semáforo, causando que los autos se detuvieran periódicamente. Esto se abordó eliminando estos momentos estáticos y editando las secuencias para mantener solo los segmentos en los que los autos avanzaban sin interrupciones.

El resultado final fue altamente gratificante, logrando el efecto de fluidez y movimiento continuo que se pretendía inicialmente, superando los obstáculos técnicos iniciales para presentar un video visualmente cohesivo y atractivo.

Programas utilizados: Adobe Premiere



Descripción del trabajo realizado

Selección y recorte de sujeto:

Sin duda, la actividad que representó un mayor reto fue esta. Algunos de los principales problemas que surgieron fueron el bajo contraste entre el sujeto y el fondo. La intención del video era que el sujeto caminara a baja velocidad mientras todo lo demás se mostraba en time-lapse, pero durante la filmación no se consideraron varios detalles.

Nuestro principal desafío fue la falta de conocimiento sobre cómo eliminar el fondo en un video. Después de ver varios videos, encontramos uno que mencionaba el uso de máscaras de recorte en Adobe Premiere. Sin embargo, este método prometía ser demasiado lento y no logró obtener resultados satisfactorios en los bordes del modelo.

Posteriormente, descubrimos un video que hablaba sobre la herramienta de rotoscopia en After Effects, la cual sigue automáticamente el movimiento de la selección. Sin embargo, debido al bajo contraste y la baja definición mencionados previamente, esta herramienta no funcionó perfectamente y fue necesario realizar ajustes con la herramienta pluma en cada cuadro del video, así como ajustar parámetros como el calado, contraste y desplazamiento de borde.

Aunque el resultado no fue perfecto al 100%, logramos mejorar significativamente combinando el modelo con el time-lapse durante la edición en Premiere.

Programas utilizados: Adobe After Effects



Descripción del trabajo realizado

Unificación de video:

A pesar de que inicialmente la tarea parecía simplemente unir los videos, se encontraron varios desafíos que requerían atención meticulosa. Fue necesario ajustar el color de ambos videos para asegurar una transición fluida y una coherencia visual. Además, se implementó un efecto de desenfoco en el video del modelo para suavizar los bordes y lograr una integración más natural con el time-lapse.

El proceso de edición fue crucial para alcanzar la estética deseada en este video promocional. A pesar de las dificultades iniciales, el resultado final superó las expectativas, combinando efectivamente los elementos visuales para transmitir la imagen y el mensaje de manera efectiva.

Programas utilizados: Adobe Premiere



Descripción del trabajo realizado

Creación logotipo:

Para la creación de este logotipo que busca incorporar una estética inspirada en el abecedario ruso, se consideró inicialmente la opción de escribir el nombre de la marca completamente en ruso. Sin embargo, se determinó que esto podría dificultar la comprensión para el espectador. En su lugar, se optó por seleccionar algunos símbolos y letras rusas con elementos visuales similares a distintas letras del alfabeto latino. Esta combinación permitió alcanzar el equilibrio perfecto entre estética y legibilidad, manteniendo la identidad clara de Renzo Jirón.

Programas utilizados: Adobe Illustrator

ЯЭИΣΟ ЛЯФЛ

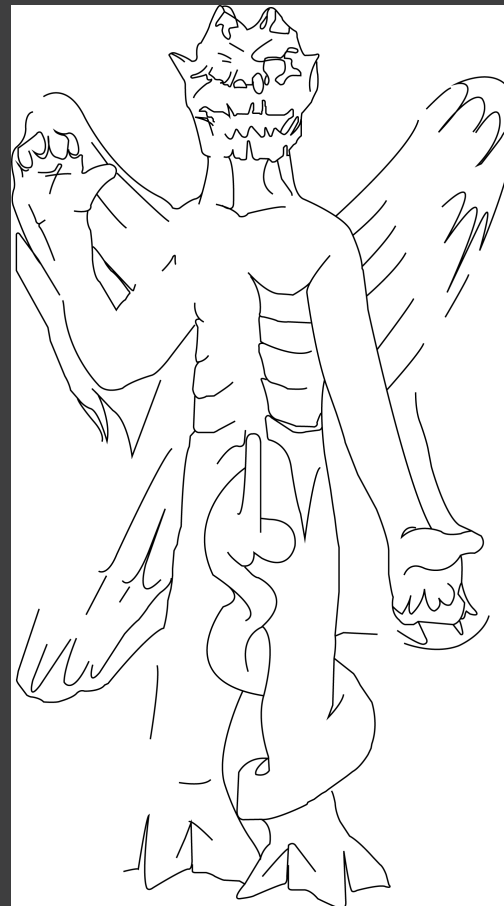
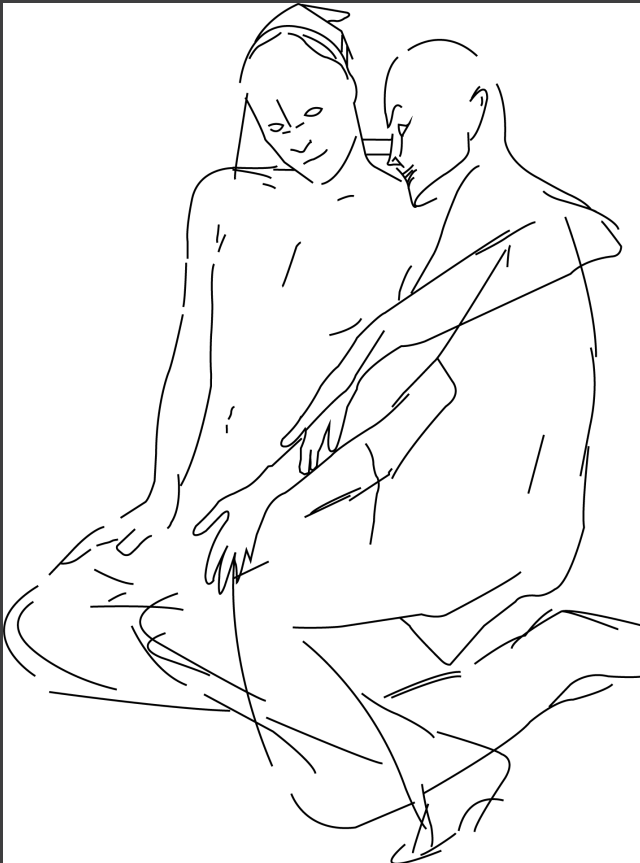


Descripción del trabajo realizado

Vectorizado de Ilustraciones:

Con el objetivo de aplicarlos en bordados en diversas prendas, se llevaron a cabo estas ilustraciones vectorizadas. Inicialmente, se partió de dibujos creados por Renzo, los cuales fueron complementados durante el proceso de vectorización para asegurar un balance en la composición.

Programas utilizados: Adobe Illustrator



Descripción del trabajo realizado

Elaboración de etiquetas para productos:

Para cada colección, se diseñan etiquetas únicas, lo que requiere la creación de nuevas propuestas diagramadas en diversas formas. Se seleccionó una de estas propuestas después de considerar varias opciones. Se tomó inspiración en las etiquetas de prendas de MM6 de Margiela y Moschino para desarrollar el diseño final.

Programas utilizados: Adobe Illustrator



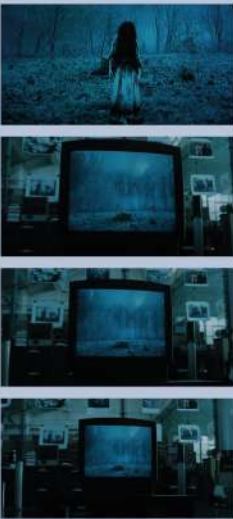
Descripción del trabajo realizado

Moodboard para video:


Con el fin de filmar una secuela del primer video, se elaboró un moodboard detallado que explica las escenas, la iluminación, los planos, y otros aspectos visuales que se deben implementar en el siguiente video. Este moodboard servirá como guía en el set, facilitando la comunicación tanto con el camarógrafo como con los actores, asegurando que todos comprendan claramente en qué consisten las escenas y cómo deben ser ejecutadas. La película "The Ring" fue una gran fuente de inspiración, influyendo en el estilo visual y la atmósfera que se desea crear en este nuevo proyecto.

Programas utilizados: Adobe Illustrator.

Secuencia Television




Escena Terraza



Con un desorden de este estilo debería verse la ropa, mas esparcidad y utilizando mas los bordes de el encuadre

Ejemplo de paleta de colores,, en el caso de nosotros lo ideal es que en el fondo solo sea el cielo con una tonalidad similar a esta.



Blazer rojo, sujeto fumando mientras mira pensativo al fondo, usando lo que se nombra como la ley de la mirada que consiste en dejar un espacio de 2/3 a donde apunte la mirada del sujeto

Descripción del trabajo realizado

Edición caricatura:

Continuando con la estética rusa, se buscó inspiración en la hoz y el martillo de la bandera de la Unión Soviética, creando así un isologotipo con las iniciales de Renzo Jirón. Este símbolo se utilizó en una caricatura de Super Tribilín, un personaje que aparecía ocasionalmente en la televisión. El objetivo era diseñar un gráfico satírico que se utilizará en diversas piezas de la marca en el futuro.

Programas utilizados: Adobe Photoshop



Descripción del trabajo realizado

Split para zipper :

Gráfico dividido a la mitad, mostrando a la izquierda una ilustración de Nicholas Flamel y a la derecha una fotografía de Robert Mapplethorpe. El objetivo de esta separación abrupta es que un cierre pasa por el centro. Así, al abrirse y cerrarse, estos gráficos se unen, creando una interacción visual interesante y dinámica..

Programas utilizados: Adobe Photoshop



Experiencias Adquiridas

Conocimientos técnicos adquiridos

Durante esta práctica laboral, se adquirieron valiosos conocimientos técnicos en herramientas y técnicas de diseño multimedia. Se perfeccionaron habilidades en el uso de Adobe Photoshop para la eliminación de fondos y el retoque de imágenes, y en Adobe After Effects para la creación de efectos visuales complejos, como la rotoscopia y la interpolación de tiempo. Además, se aprendió a manejar la edición de video en Adobe Premiere, incluyendo ajustes de color y efectos de desenfoque, aplicaciones que serán bastante requeridas en el próximo semestre. También se utilizaron técnicas de vectorización para preparar ilustraciones para bordados. Todos estos conocimientos técnicos contribuyeron significativamente a el crecimiento como profesional.

Habilidades Interpersonales Adquiridas

Una de las principales habilidades a destacar fue la comunicación efectiva entre la persona que solicitaba los trabajos, en este caso Renzo, y yo, quien llevaba a cabo sus ideas. Dar y recibir feedback de manera constante fue fundamental para obtener buenos resultados. La perseverancia y la paciencia fueron claves durante la realización del video, ya que enfrentamos numerosos desafíos que necesitábamos superar. Sin duda, fue en esta área donde más aprendimos. Por último, la capacidad de escuchar abiertamente las opiniones de los demás contribuyó gratamente al éxito del proyecto.

Conclusion

Para concluir, es crucial destacar la importancia de poner en práctica el conocimiento teórico, ya que nada fortalece más la teoría que experimentarla por uno mismo. Esta experiencia ha sido profundamente enriquecedora tanto a nivel personal como profesional, permitiendo la formación de lazos significativos y adquisiciones cognitivas valiosas.

Ser autodidactas puede abrirnos puertas y proporcionarnos una ventaja considerable en el ámbito laboral. Es fundamental aspirar siempre a mejorar y resistir la tentación de conformarnos con nuestros logros actuales. Mantenernos receptivos a consejos, tanto positivos como negativos, y ser autocríticos con nuestro trabajo son prácticas que fomentan el crecimiento continuo.

Además, integrar nuestros intereses personales con nuestra carrera profesional puede ser increíblemente enriquecedor. Para mí, la moda y el diseño de ropa han sido una pasión que ha añadido alegría y profundidad a mi vida profesional. Esta experiencia ha permitido vivir de manera más intensa y auténtica en un mundo que me apasiona.

La combinación de aprendizaje práctico, autodisciplina y conexión personal con nuestra vocación nos impulsa a alcanzar niveles más altos de satisfacción y éxito en todos los aspectos de nuestra vida.



Referencias

-https://www.youtube.com/watch?v=yytsP_Q0888&pp=ygUlAGFjZXI-gbG9nbyAzZCBnaXJhdG9yaW8gYWZ0ZXIgaZWZmZWNOcw%3D%3D

-<https://www.youtube.com/watch?v=uXQkkdgW4sg&t=428s>

-<https://www.youtube.com/watch?v=xieo92RfBDo>

-<https://www.youtube.com/watch?v=z3ysBThCLHU>

Anexos

-<https://www.instagram.com/renzo.jiron/>

-<https://renzojiron.cl/>