



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica

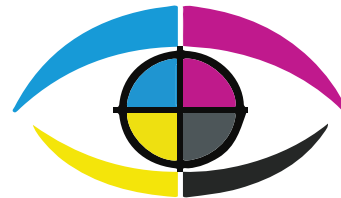


DISEÑO  
MULTIMEDIA

---

# INFORME DE PRÁCTICA LABORAL I

---



**Alumno:**  
Luis Marín Saldivia

**Centro de práctica:**  
Impresiones Más Color

**Fecha:**  
Desde Mayo a Julio de 2024

**Diseño Multimedia**  
Universidad de Tarapacá

# ÍNDICE

<b>01</b>	Introducción .....	3
<b>02</b>	Objetivos.....	4
	2.1.- Objetivo general. ....	4
	2.2.- Objetivos específicos. ....	4
	2.3.- Actividades realizadas. ....	4
<b>03</b>	Descripción general de la empresa .....	5
<b>04</b>	Descripción del trabajo realizado.....	6-8
	4.1.- Menús. ....	6
	4.2.- Diseño para Gigantografía. ....	7
	4.3.- Cartel Defensoría. ....	8
<b>05</b>	Experiencias adquiridas.....	10
<b>06</b>	Conclusión.....	11
<b>07</b>	Referencias y Anexos.....	12

# 01 INTRODUCCIÓN

La práctica laboral es una experiencia muy importante que permite al alumno aplicar sus conocimientos adquiridos durante, en mi caso, el primer año de universidad en un entorno real. Además, nos brinda la oportunidad de desarrollar nuestras habilidades prácticas.

Durante mi primera práctica laboral, tuve la maravillosa oportunidad de trabajar en Arica Impresiones Más Color, donde pude realizar diferentes tipos de trabajos como la creación de carteles y gigantografías. Esta práctica laboral me permitió emplear los conocimientos que desarrollé y aprendí durante mi primer año de estudio. Además, me permitió conocer cómo es el

mundo real del trabajo en el área del diseño. Este informe tiene la finalidad de mostrar mi proceso durante esta práctica, los resultados obtenidos, los objetivos alcanzados y más. A través de este documento, se detallarán las tareas específicas que llevé a cabo, los desafíos que enfrenté y las soluciones que implementé. También se incluirán las competencias y habilidades adquiridas o mejoradas durante este periodo, así como una reflexión sobre cómo esta experiencia ha contribuido a mi desarrollo profesional y personal en el campo del diseño gráfico.

# OBJETIVOS 02

## 2.1.- Objetivo general

Aprovechar los aprendizajes, habilidades y destrezas obtenidos durante el primer año de la carrera de Diseño Multimedia en un entorno de práctica laboral. Desarrollando contenido gráfico y así contribuyendo a la empresa **Impresiones Más Color**.

## 2.2.- Objetivos específicos

01.- Digitalizar un cartel de defensoría ya existente en físico, pero sin maquetación en digital.

02.- Crear diseño para gigantografía temática radiadores.

03.- Crear un diseño para un negocio de Tucumanas bolivianas, siguiendo las indicaciones del cliente.

## 2.3.- Actividades realizadas

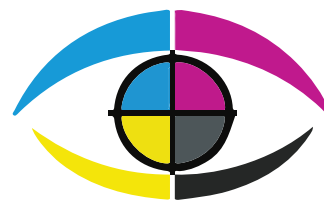
01.- Se tuvo que observar detalladamente el diseño en físico para poder replicarlo en digital y que sea igualmente al original.

02.- Se recopiló información sobre que son los radiadores, además de referencias de otras gigantografías de mecanicos. Se busco un diseño claro para llamar la atención.

03.- Recopilación de referencias de diseños de la misma temática, además de recibir acotaciones de la dueña de la empresa.

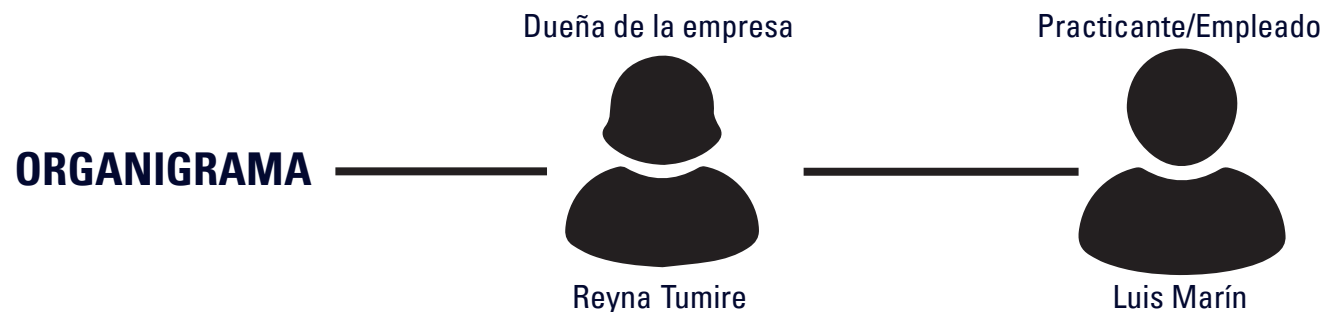
# DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA

03



## Información de la empresa

Impresiones Más Color es una empresa ubicada en Arica, que especializa en diseño e impresión con una variedad de formatos. Se dedica a asesorar a empresas, y a personas, asegurando que sus necesidades se reflejen con alta calidad diseños y materiales de impresión. Ofrece precios ajustados a las exigencias de los clientes, respaldado por maquinarias propias. Tiene la visión enfocada en la mejora continua y la plena satisfacción de nuestros clientes.



# 04

# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



## 4.1.- Menús

**E**n mi práctica, tuve la oportunidad de diseñar menús para un cliente que ofrecía tucumanas bolivianas. Para realizar este trabajo, primero tuve que investigar qué eran las tucumanas, ya que en ese momento no tenía conocimiento sobre esta comida boliviana.

Una vez que comprendí qué eran, comencé a buscar referencias que me ayudaran a ser más creativo en el diseño. Con las observaciones y recomendaciones de mi supervisora, pude implementar detalles que hicieron el menú más atractivo y creativo.

# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO 04

## 4.2.- Diseño para gigantografía

Tuve la oportunidad de diseñar una gigantografía para un cliente que me pidió que fuera sobre radiadores. El cliente solicitó un diseño simple pero llamativo a la vez. Este proyecto fue muy interesante para mí, ya que nunca había elaborado algo similar.

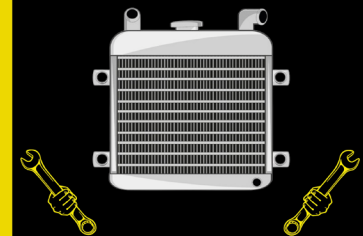
Para llevar a cabo este trabajo, me guíé por referencias encontradas en Internet, además de las acotaciones de la dueña/supervisora de la empresa. Investigué sobre los mejores enfoques visuales para captar la atención del público y resaltar las características principales de los radiadores. Utilicé colores contrastantes para que el mensaje fuera fácilmente llamativo. También me aseguré de equilibrar el diseño para que fuera visualmente atractivo sin perder la simplicidad que el cliente deseaba.

Este proyecto me permitió aplicar y expandir mis conocimientos en diseño gráfico, y me brindó la oportunidad de aprender nuevas técnicas y enfoques que sin duda serán útiles en futuros trabajos.

**RADIADORES  
INDERACO**

**-Reparaciones**

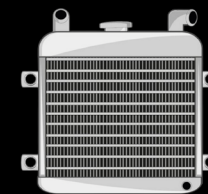
**-Venta de  
radiadores**



**RADIADORES INDERACO**

**-Varillado**

**-Reparaciones y venta de paneles**



# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO 04

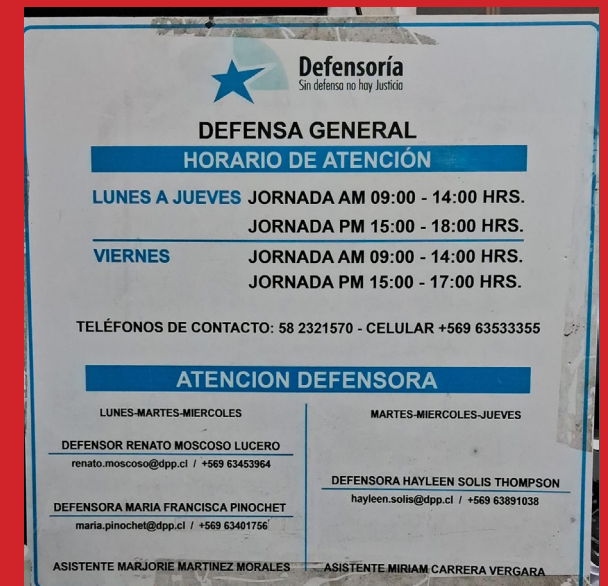
## 4.3.- Cartel Defensoría

En esta ocasión, tuve que replicar un diseño que solo existía en formato físico y no contaba con una versión digital. Esto implicó recrearlo digitalmente con la misma exactitud que el original físico.

Para lograr esto, primero realicé un análisis detallado del diseño físico, tomando notas sobre los colores, las tipografías, las proporciones y cualquier otro detalle relevante. Luego, utilicé Illustrator para recrear cada elemento con precisión.



Diseño digitalizado



Diseño en físico



# 05 EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

## 5.1.- Conocimientos técnicos adquiridos

**D**urante mi Práctica Laboral I, tuve la oportunidad de ampliar mis habilidades y conocimientos en varios programas de diseño, especialmente en Illustrator y Photoshop. En Photoshop, aprendí más sobre el borrado de fondo, la corrección de color y la edición de imágenes.

Por otro lado, en Illustrator, perfeccioné mis habilidades en vectorización, aprendiendo a crear diseños precisos. También desarrollé una mayor percepción óptica y crítica, lo que me ayudó a identificar y corregir problemas de diseño y a crear composiciones más equilibradas y atractivas visualmente.

## 5.2.- Habilidades interpersonales adquiridas

**E**n la Práctica Laboral I, pude desarrollarme personalmente, ya que logré ser más extrovertido con el público en general. También me acostumbré a recibir sugerencias de otras personas, superando mi resistencia a que me dijeran qué hacer o cómo mejorar, un aspecto negativo de mi personalidad que finalmente pude corregir.

Desarrollé mucha más confianza en mí mismo. A pesar de algunos errores en el camino, la dueña de la empresa me guió, destacando varios aspectos positivos de mi persona que me ayudaron a crecer y desarrollarme.

# CONCLUSIÓN 06

La Práctica Laboral I en una sola palabra sería “impresionante”, ya que en mi perspectiva, me mostro como es el diseño en el mundo laboral, perspectiva que en su momento, me era desconocida. Durante el tiempo en la practica, tuve la maravillosa oportunidad de ampliar significativamente mis habilidades y conocimientos, además de las habilidades técnicas.

Este tiempo en la practica me brindó la oportunidad de crecer personalmente. Aprendí a aceptar y valorar las retroalimentaciones constructivas, lo que me permitió mejorar continuamente y adaptarme a las expectativas de los clientes. El apoyo y la orientación de la dueña de la empresa fueron fundamentales en este proceso. La dueña de la empresa, jugó un papel crucial al destacar mis aspectos positivos y guiarme en mi desarrollo.

A lo largo de esta práctica, hubo muchos momentos donde diversos diseños/trabajos se me complicaron mucho y que me desafiaron a aplicar mis conocimientos y a buscar soluciones creativas. Diseñé menús, repliqué diseños físicos en formato digital y trabajé en la creación de logotipos y otros elementos gráficos. Cada uno de estos proyectos me dio perfectamente la oportunidad de poner en práctica lo aprendido y de mejorar mi capacidad para gestionar el tiempo y los recursos de manera eficiente.

Esta maravillosa experiencia me preparó para mejor y para enfrentar futuros desafíos en el campo del diseño, con una mayor confianza en mis capacidades y una actitud más abierta y receptiva hacia la retroalimentación y el trabajo en equipo.

# 07 REFERENCIAS Y ANEXOS

## 7.1.- Referencias:

Facebook

[https://www.facebook.com/impresionesmascolorarica/?locale=es\\_LA](https://www.facebook.com/impresionesmascolorarica/?locale=es_LA)

## 7.2.- Anexos:

Bitacora

[https://drive.google.com/file/d/1\\_LIRQVVepvNdYld1RNRhXeU4fJBmPnZ/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1_LIRQVVepvNdYld1RNRhXeU4fJBmPnZ/view?usp=drive_link)



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



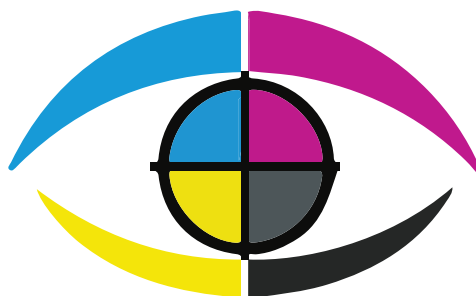
Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



DISEÑO  
MULTIMEDIA



**Alumno:**

Luis Marín Saldivia

**Diseño Multimedia- Universidad de Tarapacá**