



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



DISEÑO
MULTIMEDIA

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

INFORME DE PRÁCTICA PRÁCTICA LABORAL I

Luciano Edgardo Valdés Campillay

Diseño Multimedia - Universidad de Tarapacá

Tanguaya Camping y Centro Terapéutico Naturista.

Arica Chile 07/2024

1. INTRODUCCIÓN	3.
2. OBJETIVOS	4.
2.1. OBJETIVO GENERAL	4.
2.2. OBEJTIVOS ESPECIFICOS	4.
2.3. ACTIVIDADES REALIZADAS	4.
3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA	5.
4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO	6.
4.1. CREACION DE UN IMAGOTIPO	6.
4.2. RE DISEÑAR UN FLYER	7.
4.3. DISEÑAR UN FLYER	8.
5. EXPERENCIAS ADQUIRIDAS	9.
5.1. CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS	9.
5.2. HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS	9.
6. CONCLUSIÓN	10.
7. REFERENCIAS	11.
8. ANEXOS	11.

1. INTRODUCCIÓN

dm

En esta primera Práctica Laboral, estaba bastante nervioso, ya había estado en un ámbito laboral pero esta es mi primera vez como diseñador y la verdad fue una buena experiencia, me enseñó como es el trabajo de un diseñador y trabajar con los requisitos del cliente, si bien no es una práctica profesional, se siente la presión de estar con los empleadores y tratar de satisfacerlos con los trabajos, para ser esta mi primera vez como diseñador aprendí bastante, aplique los conocimientos adquiridos en los años que llevo estudiando, pero aun me falta perfeccionar lo que es diseño, estoy conforme con lo aprendido y lo trabajado.

2. OBJETIVOS



2.1. Objetivo General:

El objetivo general de esta Práctica Laboral es adquirir y desarrollar conocimientos de diseño gráfico aplicando lo aprendido en los años de estudios ocupando como herramienta los programas de Adobe como Illustrator y Photoshop, con esto contribuir en la empresa.

2.2. Objetivo Específicos:

01. Aplicar conocimientos académicos para el buen desarrollo de los proyectos acordados.
02. Poder planificar propuestas creativas al realizar logos o flyer con la observación crítica de los antiguos diseños del emprendimiento.
03. Ser eficiente y autodidacta, a la hora de implementar los conocimientos académicos para el desarrollo de proyectos.

2.3. Actividades Realizadas

01. Recopilación de referencias gráficas para establecer un plan de proceso creativo de bocetajes.
02. Toma de fotografías, para el uso en contenido visual para redes sociales o para uso en flyer etc.
03. Diseñar un Imagotipo para el Centro Terapéutico Naturista, este mismo se usará en flyer, tarjetas de presentación y material de archivo.
04. Diseñar un Flyer para el Centro Terapéutico Naturista, este para ser entregado a las personas que visiten el lugar.

3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA



Tanguaya Camping y Centro Terapéutico Naturista.

Tanguaya Camping y Centro Terapéutico Naturista, es un espacio para las personas que visiten el Valle de Codpa y quieran vivir una experiencia tanto turística como de relajación y de desconexión, este cuenta con servicios para acampar, habitaciones que puedes arrendar y reservar, entre otros servicios como Trekking y otros servicios de relajación como Reiki, Cuencoterapia y Masajes de relajación.

Este espacio cuenta con una privilegiada ubicación, ya que se encuentra justo al lado de la Poza de la Sirena en Codpa, un sitio muy turístico en la zona.

La problemática de este emprendimiento es falta de identidad propia, falta aclarar y establecer esta identidad para volverla propia, que sea acorde al tipo de experiencia que quieran entregar. La naturaleza es parte fundamental de este espacio y es el tema principal, de este se puede sacar mucho provecho en términos de diseño.

ORGANIGRAMA

DUEÑO Y SUPERVISOR

José Lira



**Estudiante
Luciano Valdés**

**Estudiante
Anahi Leyton**

4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

dm

4.1. CREACIÓN DE IMAGOTIPO PARA EL CENTRO TERAPÉUTICO NATURISTA.

A. ESPECIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ABORDADA.

Se me pidió como primer trabajo diseñar un logo para el Centro Terapéutico Naturista, porque este servicio no cuenta con uno propio, entonces procedo a crear y diseñar uno.

B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN.

Propongo crear y diseñar un imagotipo que sea minimalista y que sea enfocado en algún centro terapéutico sin perder la esencia de la naturaleza que es el tema central de este espacio.

C. DISEÑO DE LA SOLUCIÓN.

Se crean los diseños para el uso del Centro Terapéutico Naturista.



Figura 1: Imagotipo del Centro Terapéutico Naturista.

4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.2. RE DISEÑAR UN FLYER PARA EL CENTRO TERAPÉUTICO NATURISTA

A. ESPECIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA ABORDADA.

Se me pidió re diseñar un flyer para el Centro Terapéutico Naturista, porque el que tenía no era vectorizado y estaba hecho en una página de internet.

B. ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DE LA SOLUCION.

Propongo recrear el diseño, manteniendo algo minimalista y utilizando el imatipo que cree para este mismo, también utilizando vectores creados por mi para darle un diseño más moderno y enfocado a la naturaleza.

C. DISEÑO DE LA SOLUCION.

Se crea el diseño para el uso del Centro Terapéutico Naturista.



Figura 2: Re Diseño de flyer para Centro Terapéutico Naturista

4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



4.3. DISEÑAR UN FLYER PARA TANGUAYA CAMPING Y EL CENTRO TERAPÉUTICO NATURISTA

A. PROBLEMATICA ABORDADA.

El emprendimiento de Tanguaya no tenía ningún flyer para entregar a la gente que visite el sitio y que quiera saber los servicios.

B. SOLUCIÓN A LA PROBLEMÁTICA.

Me propongo diseñar y crear un flyer para que cuando visité la gente el sitio se lleve un flyer informativo y que sepan los servicios que este presta.

C. DISEÑO DEL IMAGOTIPO

Se crea el Diseño del flyer para entregar a las personas.



Figura 3: Diseño de Flyer para los visitantes

5. EXPERENCIAS ADQUIRIDAS



5.1. CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS.

Para ser mi primera práctica laboral como diseñador aprendí a ocupar de manera más eficiente las herramientas que me prestan los programas, también aprendí a gestionar el desarrollo de proyectos y la administración de tiempo, hubo momentos donde tenía bloqueos creativos entonces investigue formas para generar creatividad y me eso me ayudó bastante a la hora de diseñar y crear ideas para entregar un trabajo con los requisitos que me pedían.

5.2. HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS.

Desde el principio los dueños demostraron una gran empatía y comprensión hacia nosotros como estudiantes en este proceso de aprendizaje, y el hecho de ser una persona reservada no me fue un gran problema a la hora de conversar y expresarse con el empleador, ésto me ayudó a tener más confianza conmigo mismo a la hora de proponer una nueva idea, también esto me ayudó a la hora de diseñar tener ideas más claras.

6. CONCLUSIÓN



Cuando comencé esta práctica laboral tenía miedo de cometer algunos errores a hora de diseñar o tal vez el miedo al que no estén conformes de los trabajos, trabajar con mi compañera Anahis me hizo sentir un poco más de confianza a la hora de planificar las ideas y no sentirme solo en este proceso.

Estoy conforme con mis resultados para ser mi primera vez en una práctica laboral como diseñador y estoy satisfecho con las retroalimentaciones de los dueños de “Tanguaya”. Su gran empatía y comprensión hizo que me sintiera más seguro con mis capacidades a la hora de diseñar, Fue muy grato trabajar con ellos y espero en algún futuro volver a trabajar con ellos.

7. 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
4. Párrafo de página web que dedicó una sección a “Tanguaya”.
<https://intemperieturismo.cl/tanguaya-house-lugar-de-encuentro/>

8. ANEXOS

1. Bitacoras: <https://drive.google.com/drive/folders/1YleGvPmqt94dKLA-vPZ69wBzha2UW1ubG?usp=sharing>
2. Portafolios: <https://drive.google.com/drive/folders/1YleGvPmqt94dKLA-vPZ69wBzha2UW1ubG?usp=sharing>