



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



DISEÑO
MULTIMEDIA



Informe Práctica Laboral 1

HAPPYLAND

Paulina Gomez, Abril - Julio 2024

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| 1. Introducción..... | 3 |
| 2. Objetivos..... | 4 |
| 2.1 <i>Objetivo General</i> | |
| 2.2 <i>Objetivos Especificos</i> | |
| 2.3 <i>Actividades Realizadas</i> | |
| 3. Descripción general de la empresa | 5 |
| 3.1 <i>Organigrama</i> | |
| 4. Descripción del trabajo realizado..... | 6 |
| 4.1 <i>Creación de un video digital/Reels</i> | |
| 4.2 <i>Elaboración de invitaciones digitales editables</i> | 7 |
| 4.3 <i>Elaboración de una invitación editable personalizada.....</i> | 8 |
| 4.4 <i>Recreación de logotipo Fun Food</i> | 9 |
| 5. Experiencias adquiridas..... | 10 |
| 5.1 <i>Conocimientos Técnicos adquiridos</i> | |
| 5.2 <i>Habilidades adquiridas</i> | |
| 6. Conclusión..... | 11 |
| 7. Referencias & Anexo..... | 12 |

INTRODUCCIÓN

Realizar una práctica laboral es un paso fundamental en la formación profesional como Diseñador Multimedia, ya que permite aplicar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico a situaciones reales en un entorno de trabajo. Este informe describe mi experiencia en el mundo laboral, llevada a cabo en la empresa de *Happyland* durante el período comprendido entre abril a julio del presente año 2024, donde colabore con mi supervisora de práctica *Fabiola Huenchual*. Durante esta práctica, tuve la oportunidad de familiarizarme con las dinámicas del entorno profesional, aprender nuevas habilidades y contribuir de manera activa a la organización.

El propósito de este informe es proporcionar una visión detallada de las actividades realizadas y los conocimientos adquiridos. En las siguientes secciones, se presentará una descripción general de la empresa, las tareas asignadas, habilidades desarrolladas y experiencias adquiridas

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Documentar y analizar mi primera práctica laboral realizada en la empresa de Happyland. Proporcionando así una visión detallada de las actividades desarrolladas y conocimientos adquiridos, aplicando mis habilidades y herramientas que obtuve durante mi formación académica de mi primer año de la carrera Diseño Multimedia en un entorno de trabajo real.

2.2 Objetivos Especificos

- Recopilación de información sobre la empresa
- Identificar las solicitudes de mi empleador y dar soluciones
- Describir las actividades realizadas
- Analizar los conocimientos adquiridos

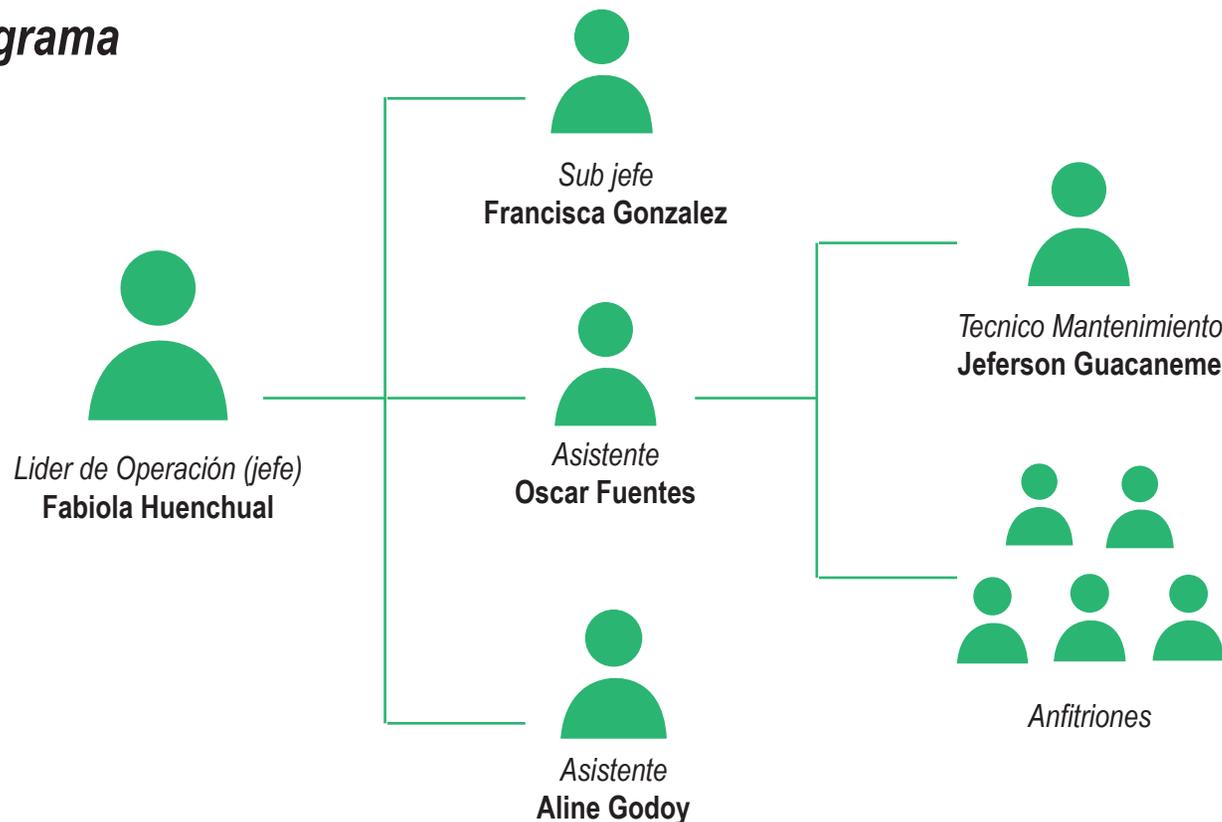
2.3 Actividades Realizadas

- Elaboración de un video/reels promocional
- Creación de invitaciones digitales editables para cumpleaños
- Creación de invitación digital editable para cumpleaños personalizada
- Definir el nuevo logo para el espacio de comida en el local

3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

Happyland es una cadena de centros de entretenimiento familiar líder en Latinoamérica, con más de 25 años de experiencia en el sector. Esta empresa opera más de 100 locales en los principales centros comerciales de Chile, Perú, Colombia y México, ofreciendo una variedad de atracciones y juegos destinados a proporcionar experiencias divertidas y memorables para niños, familias y amigos

3.1 Organigrama

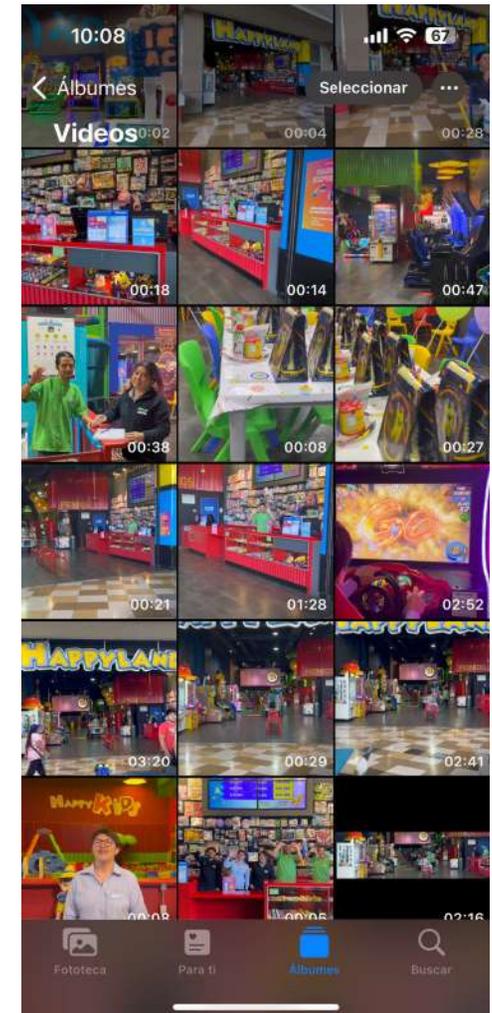
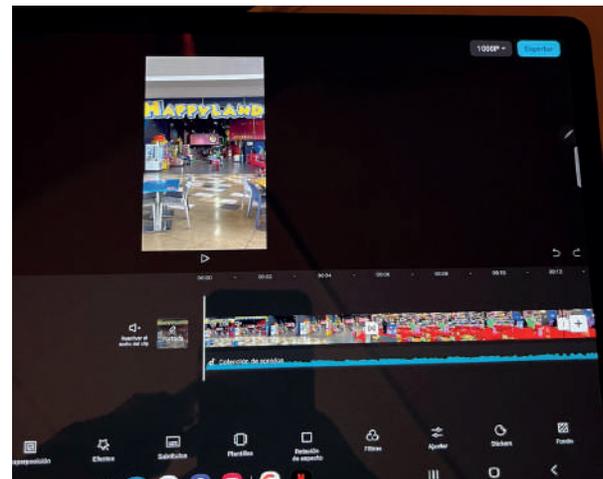


4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1 Creación de un video digital/Reels

Se realizó material audiovisual para ser presentado por mi empleador con recursos humanos y sus superiores, el video consistia en mostrar el local en un recorrido desde la entrada de este hasta el final, incentivando a la audiencia a que vengan a conocer happyland ubicado en la ciudad de Arica

Se comenzó a grabar partes del local en diferentes angulos, logramos hacer varias tomas, hasta que finalmente con la ayuda de todos los colaboradores que se encontraban en sus respectivos turnos pudimos hacer un video dinamico, llamativo y entretenido que antes nunca se había realizado



Programa utilizado: CapCut

4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.2 Elaboración de invitaciones digitales editables

Mi empleador me solicitó la creación de invitaciones de cumpleaños digitales editables para el local, que posteriormente serían enviadas a los clientes para cuando agendaran cumpleaños ya que las invitaciones que se les entregaban de forma presencial las descontinuaron.

Destacó la invitación de color verde ya que este para el local era una invitación de un tono neutro

Programa utilizado: Adobe Illustrator, Photoshop



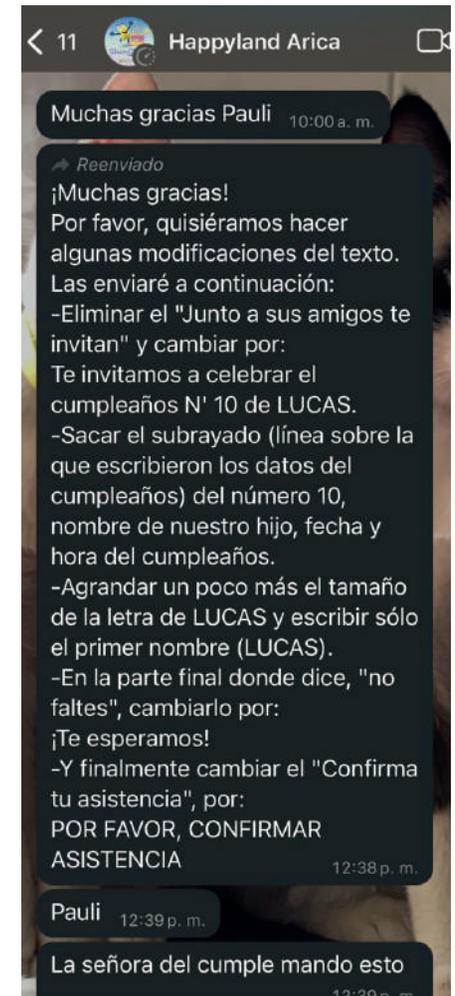
Invitación digital predeterminada que tenía Happyland

4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.3 Elaboración de una invitación editable personalizada



A solicitud de un cliente de mi empleador quería saber la posibilidad que le realizara una invitación personalizada en colaboración con personajes de One Piece y Pokemon, el cliente fue super objetivo en lo que quería que tuviera su invitación y además las correcciones de esta.



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4 Recreación de logotipo Funn Food

Se realizó una recreación del logo Fun Food este logo pertenece al espacio donde se venden alimentos, ya sea helados, galletas, bebidas, etc. Este espacio dentro del local no es muy llamativo, por ende no llama tanto la atención del cliente, empezando por su logo. Se tomaron fotografías del lugar y se empezó a realizar el proceso de bocetaje.



5. EXPERIENCIAS ADQUERIDAS

5.1 *Conocimientos Técnicos adquiridos*

- Más conocimiento del software Adobe Creative (illustrator, photoshop)
- Mejor manejo del programa CapCut
- Mas precisión a la hora de diseñar, bocetiar y armar
- Más consideración en los errores y correcciones

5.2 *Habilidades adquiridas*

- Aprendí a gestionar múltiples tareas y proyectos simultáneamente, estableciendo prioridades y cumpliendo con los plazos establecidos
- Desarrollé la capacidad de encontrar soluciones creativas y actuar rápidamente a los cambios
- Aprendí a trabajar de manera efectiva
- Mejoré mis habilidades para presentar mis ideas de manera clara y persuasiva

CONCLUSIÓN

La realización de mi primera práctica laboral en *Happyland* ah sido una experiencia enriquecedora y formativa. A lo largo de este período, he tenido la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en mi formación académica, enfrentándome a situaciones reales que me han permitido desarrollar mis habilidades siendo estas esenciales para un futuro profesional.

Esta práctica laboral no solo ha sido una etapa de aprendizaje y crecimiento, sino también una plataforma para identificar áreas de mejora y establecer objetivos claros para mi futuro desarrollo profesional como diseñador multimedia

7. REFERENCIAS

[1] <https://www.happyland.cl>

[2] <https://www.happyland.cl/unete-a-nuestro-equipo/sobre-nosotros/>

[3] https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRfltKLS9cBnEMv_BV2BjyaRU1s5TuKhniE8KS4mNK2BKa6QuGYHW6pjPMQEAPidHcbg&usqp=CAU

[4] https://www.happyland.com.pe/wp-content/uploads/2017/09/SALTANDO_01.png

ANEXO

Carpeta Potafolio y Bitacora

<https://drive.google.com/drive/folders/1cKwJfIB-xIm4TUqamxIVF1vQ3GsxjjB2?usp=sharing>