



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



INFORME PRÁCTICA LABORAL I



Diseño Multimedia
Universidad de Tarapacá

Alumna
Sofía Tognarelli Moreno

Fecha
Desde Mayo hasta
Junio, 2024.

Centro de práctica
Hermanos Albornoz Studios

I. INTRODUCCIÓN	03
II. OBJETIVOS	04
2.1 OBJETIVO GENERAL	04
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	04
2.3 ACTIVIDADES REALIZADAS	04
III. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA	05
IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO	
4.1 FLYER FLASHDAY	06
4.2 FLYER PARA TATUADORA.....	07
4.3 FLYER PUBLICITANDO EL LOCAL	08
4.4 FOTOGRAFÍAS PARA TATUADORES	09
V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS	10
VI. CONCLUSIÓN	11
VII. REFERENCIAS Y ANEXOS	12

01. INTRODUCCIÓN

La práctica laboral nos brinda a nosotros los estudiantes valiosas oportunidades para aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en la Universidad en un entorno real y profesional. En mi caso, tendré la suerte de realizarla en el local Hermanos Albornoz Studios, un reconocido estudio de tatuajes, piercings y galería de arte ubicado en el centro de Arica, Chile.

Durante las prácticas participé activamente en diversas actividades del estudio. Además, tuve la oportunidad de desarrollar habilidades de comunicación y atención al cliente interactuando con los tatuadores y asistiendo en el proceso de consulta y diseño. Esta fue una experiencia bastante entretenida que complementó mi formación académica, me permitió adquirir conocimientos teóricos y prácticos y me dio una perspectiva real del mundo laboral.

En este informe pretendo exponer todas las habilidades tanto interpersonales como técnicas que logré obtener a raíz de esta experiencia, mencionar los nuevos conocimientos, y presentar mis trabajos.

02. OBJETIVOS

01. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar y producir materiales gráficos publicitarios, más específicamente flyers, que reflejen de forma precisa y atractiva la identidad y los valores del tatuador, así como las características únicas de cada tatuador. El diseño debe capturar y comunicar la personalidad única del mismo, crear una conexión emocional con los clientes potenciales y cultivar una imagen de marca fuerte y auténtica.

02. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

01. Desarrollar la identidad visual del local creando flyers que reflejan la esencia y atmósfera de la tienda de tatuajes, utilizando elementos gráficos para reforzar su identidad y valor único, considerando la paleta de colores y todos los detalles importantes para lograr este objetivo.
02. Personalización de flyers para cada tatuador buscando resaltar su estilo artístico y personalidad, asegurando que cada pieza gráfica refleje con precisión sus habilidades y personalidad.
03. Optimización para diferentes medios personalizando el diseño de flyers para que sean efectivos tanto en medios impresos como digitales, garantizando visibilidad y simpatía en redes sociales a modo de promoción.
04. Sesión de fotos a tatuadores para obtener imágenes de alta calidad para usar en flyers, así como en otras plataformas publicitarias y promocionales

03. ACTIVIDADES REALIZADAS

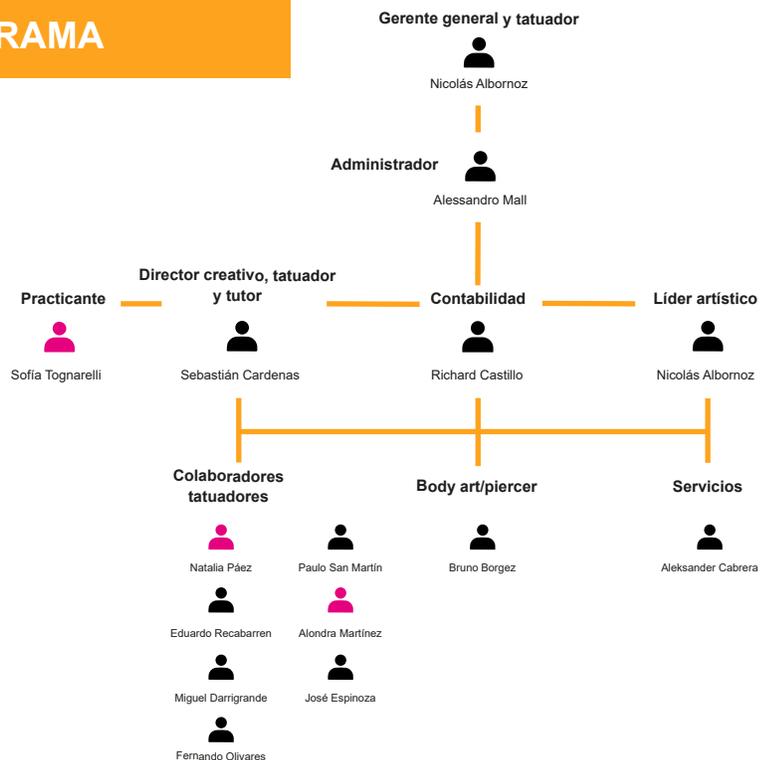
01. Intercambio de ideas con los tatuadores para conseguir la mejor propuesta y producto final.
02. Sesión fotográfica para los tatuadores del local
03. Creación de flyer para publicitar el local y para los tatuadores de manera individual. Participación activa con opiniones para el bocetaje de los mismos.

03. DESCRIPCIÓN EMPRESA

Hermanos Albornoz Studios es un estudio de tatuajes, piercings y galería de arte fundado en 2022 en Arica, Chile. La calidad de los tatuajes es sobresaliente, y el local mantiene una estricta higiene tanto para los piercings como para los tatuajes, cumpliendo con los estándares de salud y seguridad necesarios. El personal del estudio es conocido por su excelente actitud y servicio al cliente, brindando un servicio cálido y personalizado.

Este estudio se ha convertido en un referente en la región no sólo por sus capacidades artísticas, sino también por crear un ambiente acogedor y profesional donde los clientes confían en sus servicios. Además, los tatuadores realizan exposiciones mensuales de sus obras y asisten a eventos importantes de tatuaje. En su participación en la 1era expo #HospicioINK realizada el 8 y 9 de junio de este mismo año, dos tatuadores de este local ganaron reconocimientos como «Los mejores trabajos en acuarela 2024», posicionándose en primer y segundo lugar.

ORGANIGRAMA

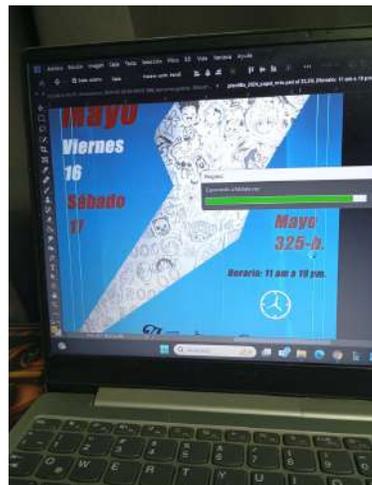


04. DESCRIPCIÓN TRABAJO REALIZADO

4.1. FLYER FLASHDAY

Mi primer día en el local se basó en trabajar estrechamente con mi supervisor de práctica, Sebastián. El estudio necesitaba urgentemente un flyer para publicitar un evento llamado «FlashDay», debían tenerlo a la brevedad para poder promocionarlo a través de las redes sociales oficiales de la tienda.

Junto con Sebastián colaboramos, planificamos e intercambiamos ideas para llevar a cabo el desarrollo del afiche. Desarrollamos varios bocetos previos al producto final. Nos basamos en varias referencias de ideas de cosas fugaces; optamos por una paleta de colores eléctrica que reflejase lo efímero de este evento, y un diseño atractivo y animado para incitar a los clientes a participar de esta actividad. Nos tomó 8 horas de una sesión finalizar este afiche.



ADJUNTO BOCETOS PREVIOS

El primer boceto que hicimos fue el de la imagen izquierda.

Conversando y aportando ideas fuimos armando el flyer con una composición distinta a la que tenía, y, agregándole color.

04. DESCRIPCIÓN TRABAJO REALIZADO

4.2. FLYER PARA TATUADORA



Me pidieron crear un flyer para una tatuadora del estudio. Ella quería que la composición tuviese algo oscuro que contrastase con la fotografía del tatuaje que ella realizó, y acentuarla. El primero paso fue pasar la imagen por el editor de Photoshop, luego decidí aplicar negro alrededor de la foto para generar un contraste fuerte, le puse una textura al fondo para provocar una sensación de misticismo y terminé por ubicar su distintivo logotipo en la esquina superior derecha. Todo esto respetando márgenes y las decisiones y personalidad de la tatuadora.

04. DESCRIPCIÓN TRABAJO REALIZADO

4.3. FLYER PUBLICITANDO EL LOCAL

El dueño del local deseaba un afiche que publicitara el estudio. Para este trabajo tuve que pasar por un proceso creativo minucioso, para esta ocasión recopilé referencias que me podían servir para plasmar la actividad principal del local, que son los tatuajes. Analicé paletas de colores y boceteé ideas hasta llegar al producto final; esto lo logré presentándoles propuestas con diferentes colores y dejando que ellos decidieran con cuál se veía mejor.

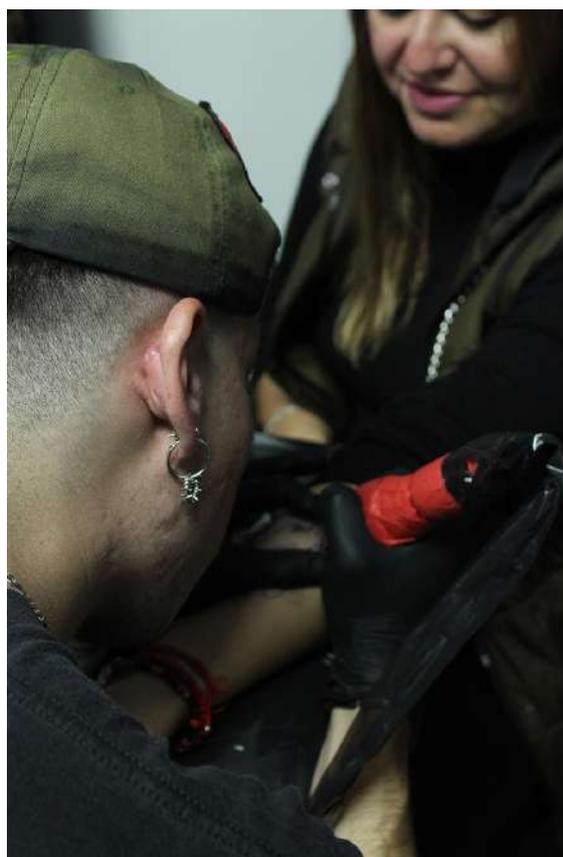
La etapa final, que fue la toma de decisiones en cuanto a la paleta de colores fue bastante rápida, ya que se encontraba todo el personal reunido compartiendo ideas, por lo que llegar a una conclusión no tardó más de 5 minutos. Optaron por un color neutro, serio y sencillo.



04. DESCRIPCIÓN TRABAJO REALIZADO

4.4. FOTOGRAFÍAS A TATUADORES

Acá como extra adjunto estas imágenes que son algunas de las tantas fotografías que tuve la oportunidad de tomar. Con la cámara que ellos mismos me facilitaron logré capturar a los tatuadores haciendo su trabajo. Me percaté de que la perspectiva se repite y es porque desde mi punto de vista es la que mejor se suplía la necesidad de enfocar a la acción, al tatuador y al tatuaje.



05. EXPERIENCIAS



ADQUIRIDAS

5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

Gracias a la supervisión de Sebastián, aprendí muchos atajos y herramientas nuevas en los distintos programas que son imprescindibles para llevar a cabo los trabajos que pide la carrera, ayudándome a simplificarlos y agilizarlos. Me ayudó a recordar cómo se debe utilizar la máscara de capa en Photoshop, a vectorizar imágenes en Adobe Illustrator y a estructurar archivos en Adobe InDesign.

Me explicó la importancia de respetar los márgenes y ajustar bien los elementos de las páginas en las líneas guía.

5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS

Esta experiencia me sirvió en parte para desarrollar más inteligencia emocional, puesto que estuve bajo tutelaje, lo que significa estar constantemente conviviendo con más gente y recibiendo retroalimentaciones, conociendo distintas personalidades, unas extrovertidas, otras introvertidas.

Esta práctica cuenta como primera experiencia laboral y eso enriquece mi historial de vivencias y vuelve menos angustiante la incertidumbre que genera no saber cómo se siente vivir un trabajo.

06. CONCLUSIÓN

En general, tuve una experiencia bastante gratificante y agradable bajo el tutelaje de Sebastián. Recalco mi aprendizaje en cuanto al uso de herramientas y atajos en programas claves como Photoshop, Adobe Illustrator y AdAdobe InDesign, ya que esto no solo hizo mi trabajo más fácil y rápido, sino que también me permitió mejorar técnicas básicas como el uso de máscaras de capa, imágenes vectorizadas y estructuración de archivos.

Mi tutor me enseñó la importancia de los márgenes y las pautas y se aseguró de que mis proyectos tuvieran presentaciones profesionales y pulidas, esta experiencia ha sido muy importante para desarrollar mi convivencia con los demás.

Trabajar estrechamente con personas con diferentes personalidades y recibir feedback constante me ha ayudado a mejorar mi inteligencia emocional, adaptabilidad y capacidad de trabajo en equipo. Convivir tanto con personas extrovertidas como con introvertidas, me ha ayudado a aprender a comunicarme de manera efectiva y recibir críticas constructivas, por lo que vivir esta práctica laboral ha enriquecido mi perspectiva y mis habilidades interpersonales.

Esta primera experiencia laboral no solo agregó un capítulo valioso a mi historia profesional, sino que también alivió la incertidumbre que conlleva trabajar en un entorno del mundo real. En general, este período no sólo fortaleció mis habilidades técnicas, sino que también me preparó emocional y socialmente para desafíos futuros.

07. REFERENCIAS Y ANEXOS

7.1 REFERENCIAS

<https://www.instagram.com/hnos.albornoz.studios>

<https://www.piokok.com/profile/hnos.albornoz.studios/>

7.2 ANEXOS

<https://drive.google.com/drive/folders/1PSwfMLsJv5OytzReVzCTpVan7cWShSfV?usp=sharing>



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



Diseño Multimedia
Universidad de Tarapacá

Alumna
Sofía Tognarelli Moreno