



Informe de Práctica Práctica Laboral I

ZOUL Entertainment Group
Valentina Flores Quiroga
Mayo - Junio / 2024

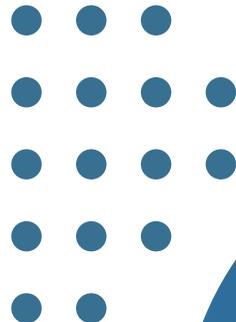
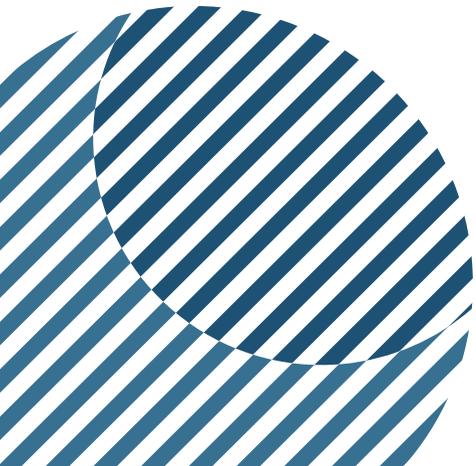
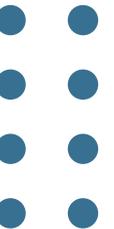
Índice

1. Introducción	3
2. Objetivos	4
2.1. Objetivo General	4
2.2. Objetivos Específicos	4
2.3. Actividades Realizadas	4
3. Descripción General de la Empresa	5
4. Descripción del Trabajo Realizado	6
5. Experiencias Adquiridas	12
5.1. Conocimientos Técnicos Adquiridos	12
5.2. Habilidades Interpersonales Adquiridas	12
6. Conclusiones	13
7. Referencias	14
Anexo	14

1

Introducción

A continuación se presenta el informe correspondiente a "Práctica Laboral I", realizada en la empresa ZOUL. Durante este período, el trabajo realizado no solo fue grata, sino que también la experiencia adquirida resultó ser de gran ayuda para el desarrollo profesional y personal. Esta práctica laboral brindó la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en un entorno real. Mi supervisora de práctica desempeñó un papel fundamental, enseñándome no solo sobre los clientes, sino también proporcionándome estrategias y técnicas que incrementaron mi eficiencia y agilidad en el trabajo. La práctica laboral, en general, se destaca como una herramienta para la formación de futuros profesionales, ya que ofrece una visión directa de nuestra área y da una preparación para desafíos profesionales.



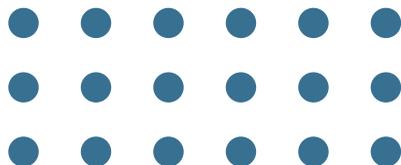
2.

Objetivos

2.1.

Objetivo General

Implementar y aplicar de manera efectiva los conocimientos adquiridos en un entorno profesional real, concretamente en la Empresa ZOUL. Buscamos realizar medios visuales, adaptándonos al tipo de trabajos de la empresa.



2.2.

Objetivos Específicos

- Aprender el tipo de diseño para flyer de eventos.
- Aplicar conocimientos en Adobe.
- Conocer la dinámica de trabajo.
- Crear publicaciones para Instagram.

2.3.

Actividades Realizadas

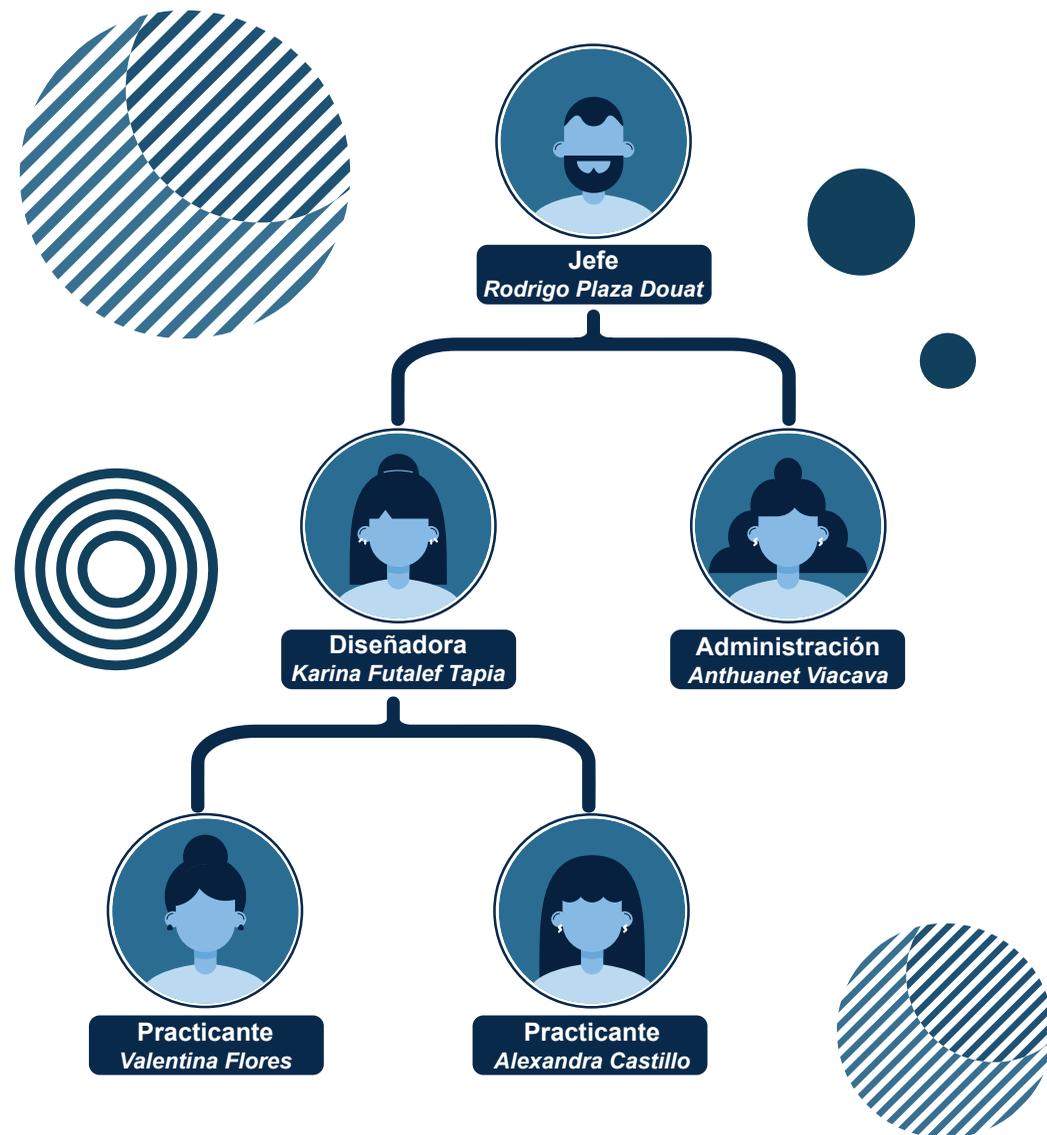
Crear bocetos de flyers ajustados a las necesidades del cliente.
Diseñar y producir flyers para diversos eventos.
Elaborar señalizaciones de prohibiciones para eventos.
Diseñar menús de bebestibles para eventos específicos.
Crear tarjetas de identificación para el personal autorizado.
Editar fotografías de animadores y eliminar fondos para su uso en flyers.



3

Descripción General de la Empresa

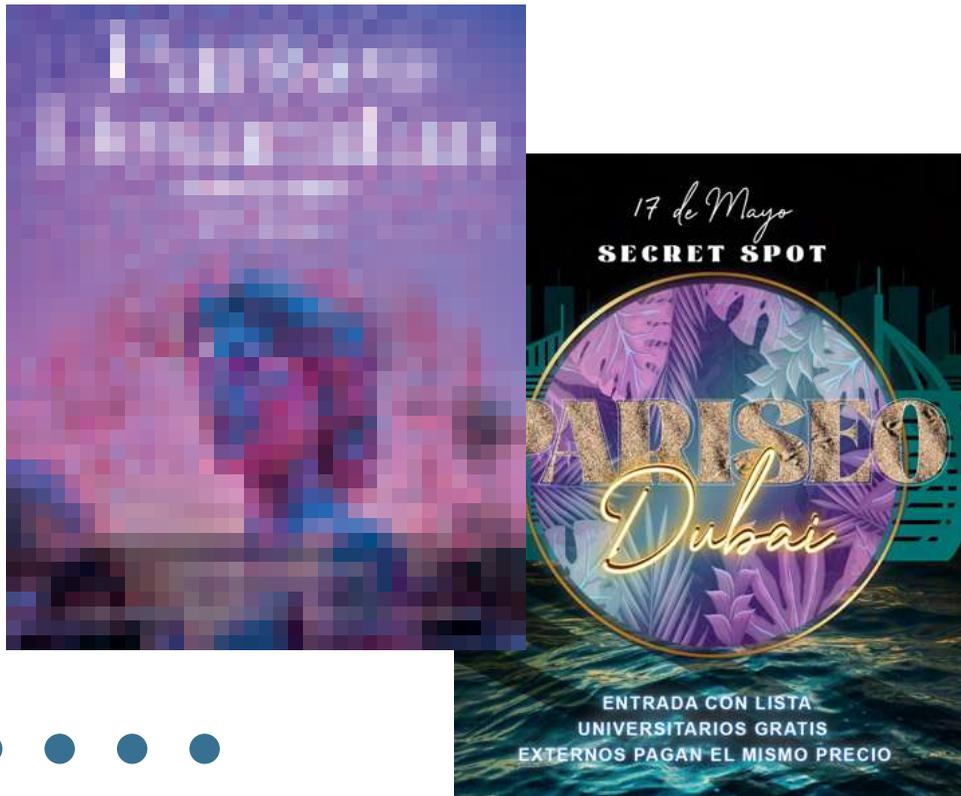
Según su página web¹, ZOUL Entertainment Group comenzó como PintaPinta en 2014, ofreciendo servicios de atriles y pintura para niños. Con el tiempo, evolucionaron y en 2018 surgió Zoul, consolidándose con el "Convenio Marco". Hoy en día, la empresa ofrece una amplia gama de servicios que incluyen producción audiovisual, amplificaciones, iluminaciones, fotografía, banquetería, souvenirs, diseños multimedia y más. Su misión es satisfacer de manera efectiva, afectiva y eficiente eventos infantiles, deportivos, empresariales, masivos y de alto nivel, superando siempre las expectativas de sus clientes. La visión de la empresa es convertirse en la productora líder y más prestigiosa del país, garantizando altos niveles de profesionalismo, calidad y servicio personalizado.



4.

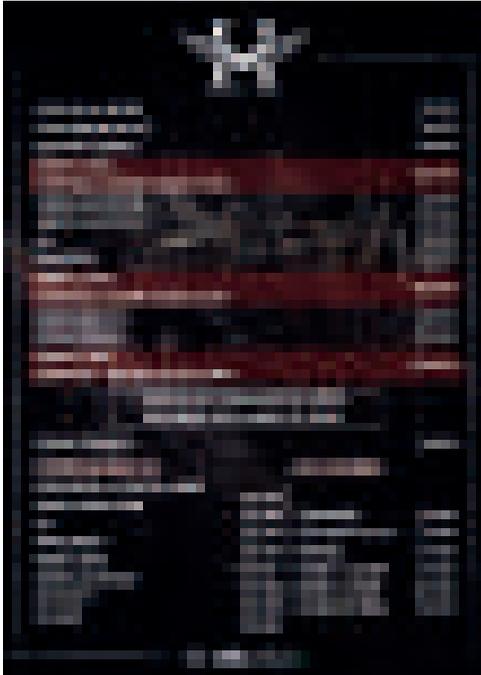
Descripción del Trabajo Realizado

Durante mi práctica laboral, la mayoría de los trabajos realizados consistieron en diseñar flyers para el mismo cliente, pero con diferentes temáticas e información. Esto me permitió aplicar y desarrollar mis habilidades de diseño en una variedad de contextos y propósitos.



Al inicio de la práctica, comencé realizando los primeros bocetos de flyers. Estos primeros trabajos fueron fundamentales para mi aprendizaje, ya que me estaban enseñando las técnicas y estilos específicos que debía utilizar. Estos bocetos también me sirvieron como referencia para comparar con mis trabajos posteriores y observar mi evolución en el diseño.

Descripción del Trabajo Realizado



Uno de los trabajos más interesantes fue la creación de una carta de bebestibles para uno de los eventos. Diseñé la carta, la imprimí y luego la plastifiqué para su uso durante el evento. Este proyecto me permitió experimentar con la disposición de elementos y la selección de tipografías que fueran claras y atractivas para los asistentes.

También diseñé una sección de precios de entrada para las historias de Instagram del evento. Aprendí a manejar las medidas adecuadas y a ubicar la información de manera efectiva en el formato de historias, asegurando que fuera fácilmente legible y atractiva para el público.

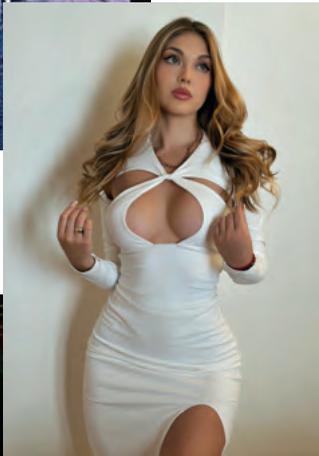


Descripción del Trabajo Realizado



Para uno de los eventos, realicé los gafetes y las publicaciones donde se presentaría el staff autorizado. Este trabajo implicó diseñar muchas tarjetas de identificación personalizadas, lo cual fue esencial para la organización y seguridad del evento, permitiendo una fácil identificación del personal.

Descripción del Trabajo Realizado



Además, realicé una publicación para anunciar los diferentes animadores que participarían en el evento. Trabajé en la edición de las fotos de los artistas, asegurándome de que se vean bien integradas en el diseño final. Este trabajo me ayudó a mejorar mis habilidades en edición fotográfica y composición visual.

Descripción del Trabajo Realizado



En otro proyecto, diseñé una plantilla para anunciar a los diferentes artistas que asistirían al evento, ya que en este caso eran muchos más. La plantilla debía ser flexible y adaptarse sin perder claridad ni atractivo visual.



Descripción del Trabajo Realizado



Finalmente, creé un cartel de prohibiciones para la entrada del evento. Este proyecto me enseñó la importancia de comunicar claramente las reglas y restricciones al público, asegurando que las medidas de seguridad y conducta fueran comprendidas por todos los asistentes.

Además de estos trabajos esenciales, también participé en otros proyectos que me permitieron desarrollar habilidades. Estas experiencias prácticas mejoraron mis habilidades técnicas, también me proporcionaron una comprensión del diseño en el contexto de la producción de eventos.

5.

Experiencias Adquiridas

5.1.

Conocimientos Técnicos Adquiridos

Pude adquirir valiosas experiencias que han mejorado significativamente mis habilidades y conocimientos. Aprendí técnicas que aceleraron mi manejo de Adobe Illustrator, Photoshop y After Effects, permitiéndome trabajar de manera más eficiente. Y a pesar de no estar familiarizada inicialmente con el tipo de diseño, me enseñaron los cuidados que debo tener, junto a los errores que no debo cometer en estos mismos.

5.2.

Habilidades Interpersonales Adquiridas

Desarrollé importantes habilidades interpersonales. Aprendí a trabajar en equipo, comunicarme y cooperar para alcanzar objetivos comunes. La interacción constante con mi supervisora y compañeros mejoró mi capacidad para adaptarme y resolver problemas. Estas experiencias me prepararon para futuros desafíos en mi carrera profesional.

6

Conclusiones

Trabajar en la Empresa ZOUL fue una experiencia muy gratificante. Tuve una excelente relación con mi supervisora de práctica, quien me enseñó muchas cosas y me ayudó a adaptarme rápidamente, a pesar de mi desconocimiento inicial en el área de fiestas y eventos. Gracias a su apoyo, pude entender cómo se debe realizar el marketing para estos eventos, qué detalles observar y cómo mejorar mi trabajo. Aunque al principio me sentía desconectada, aprendí mucho y me sentí cada vez más cómoda. Agradezco la oportunidad de haber realizado mi práctica en esta empresa y todos los aprendizajes que obtuve.

7

Referencias

[1] ZOUL Entertainment Group. (s.f.). *Nuestra Empresa & Clientes*. Recuperado de <https://zoul.cl/>

Anexo

Bitacora

https://drive.google.com/file/d/1aBVZ5ZE48_QbV4eP-mLbItFYj8Lh3mQv/view?usp=sharing

Página Web

<https://zoul.cl/>





UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



DISEÑO
MULTIMEDIA



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica

ZOUL
ENTERTAINMENT GROUP