



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Escuela de
**Diseño e Innovación
Tecnológica**



DISEÑO
MULTIMEDIA

PRÁCTICA LABORAL

INFORME DE PRÁCTICA PROFESIONAL

Centro de practica:

Proyecto YO SI

Supervisor de práctica:

Patricia Castillo Ochoa

Alumno:

Alexis Cayo Choque

CONTENIDO

I. Introducción	3
II. Objetivos	4
2.I General	4
2.2 Específico	4
III. Actividades realizadas	5
3.1 Trabajos	5
IV. Descripción General de la Empresa	6
4.1 Organigrama	7
V. Trabajos Realizados	8
VI. Experiencias adquiridas	16
10. 1 Conocimientos técnicos adquiridos	16
10. 2 Conocimientos interpersonales adquiridos	17
XII. Conclusión	18
XIII. Anexos	19

INTRODUCCIÓN

La práctica laboral es una de las primeras experiencias para el estudiante en la vida laboral, donde puede conseguir aprender más sobre cómo llevar ciertas problemáticas que se le presenten y estas ayuden el desarrollo del alumno en el ámbito del diseño multimedia.

Para la Práctica Profesional de la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá, en el informe que se expone a continuación se presenta los trabajos realizados en el centro de práctica YO SI.

OBJETIVOS

2.1 General

Diseñar y producir productos audiovisuales en el plazo determinado junto al empleador.

2.2 Específico

Investigación sobre el proyecto YO SI.

Diseños, para el proyecto YO SI.
Producción multimedial, para el proyecto YO SI.

Diseños, niños chinchorros
(INA-KU y KUI-NA).

Producción multimedial, niños chinchorros
(INA-KU y KUI-NA).

ACTIVIDADES REALIZADAS

3.1 Trabajos

Investigación de temas culturales, Arica y Parinacota, cultura chinchorro, diseño, etc.

Diseño y producción multimedial, para el proyecto YO SI.

Diseño y producción multimedial, niños chinchorros (INA-KU y KUI-NA).

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

Proyecto "YO SI "mitiga problemática de niños, niñas y adolescentes vulnerados en sus derechos, liderado por la Dra. Patricia Castillo junto a los Acompañantes Luz y Esperanza, llamados ALES, todos estudiantes universitarios de la Universidad de Tarapacá.

Objetivo:

Acompañar a los niños, niñas y adolescente (nna) en sus procesos de desarrollo y descubrimiento a través de la mentalización y auto mentalización, a fin de que potencien sus talentos propios.

Historia

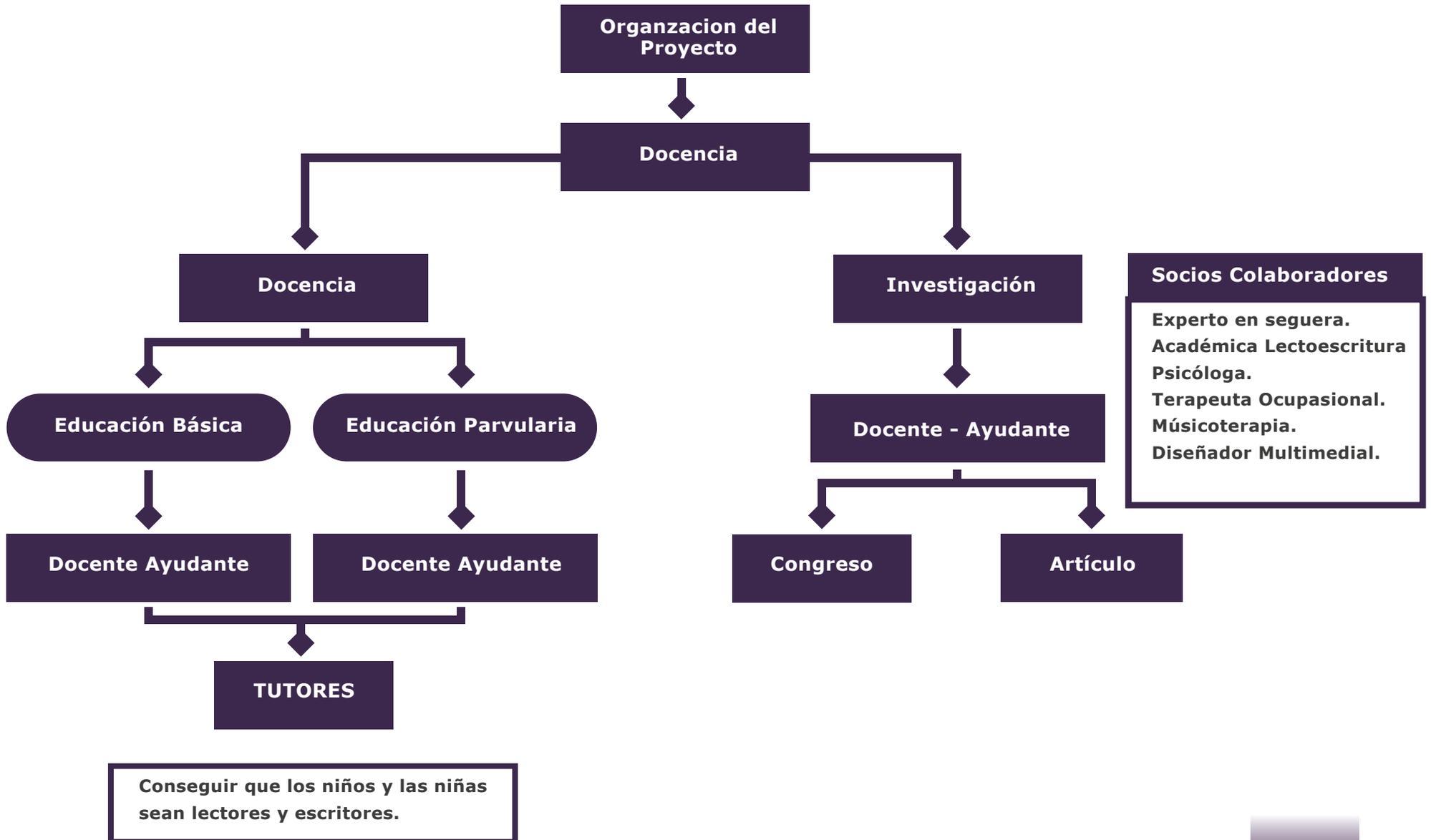
El proyecto se inicia el año 2021, en plena pandemia, producto de la inquietud de una niña de 13 años que expresó lo siguiente "quiero aprender a leer, para que no me engañen".

A partir de allí, la Dra. Patricia Castillo, académica de la Facultad de Educación y Humanidades de la UTA y un equipo de estudiantes liderado por la exalumna y ahora Educadora de Párvulos, Sandra Hidalgo Muñoz, asumieron el desafío en primera instancia.



Nota. Imagen de proyecto YO SI.

4.1 Organigrama

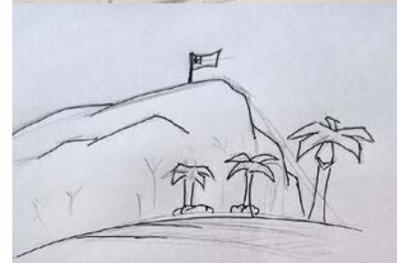


TRABAJOS REALIZADOS

Alguno de los bocetos de los diseños solicitados, para crear diferentes fondos reconocibles de la región de Arica y Parinacota.

Se centró en algún diseño llamativo y representativo de la región, de los cuales se eligieron el Morro de Arica, las Momias Chinchorro y las Presencias Tutelares.

En cuanto a los bocetos de los niños, está inspirada en la cultura chinchorro, previo a los bocetos se realiza una Investigación como forma de investigar marcas y vestimentas.



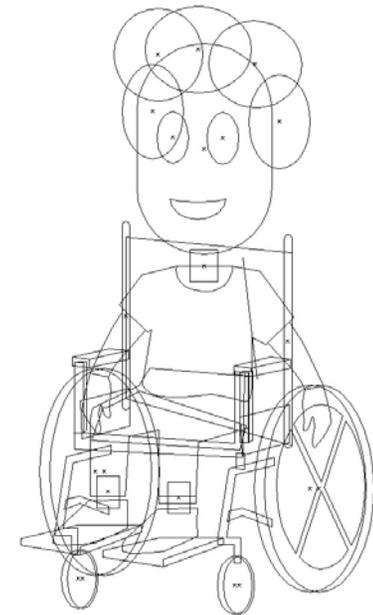
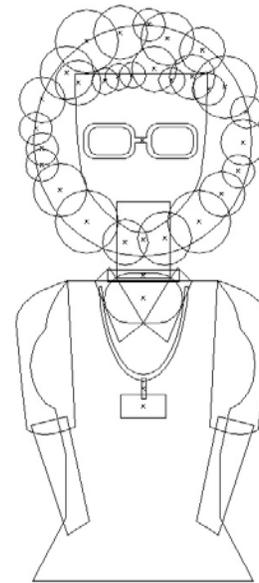
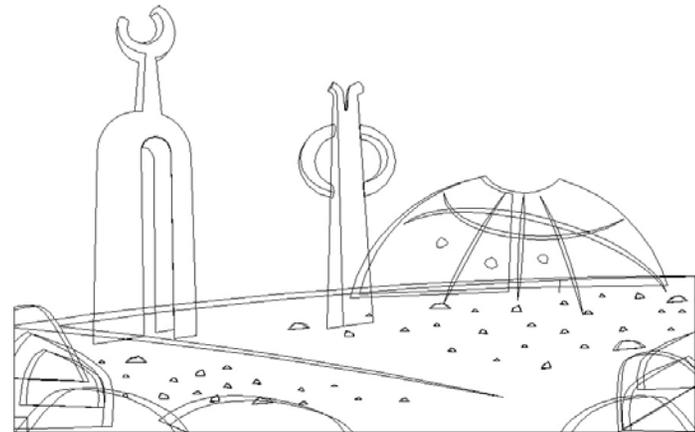
TRABAJOS REALIZADOS

Ilustración vectoriales

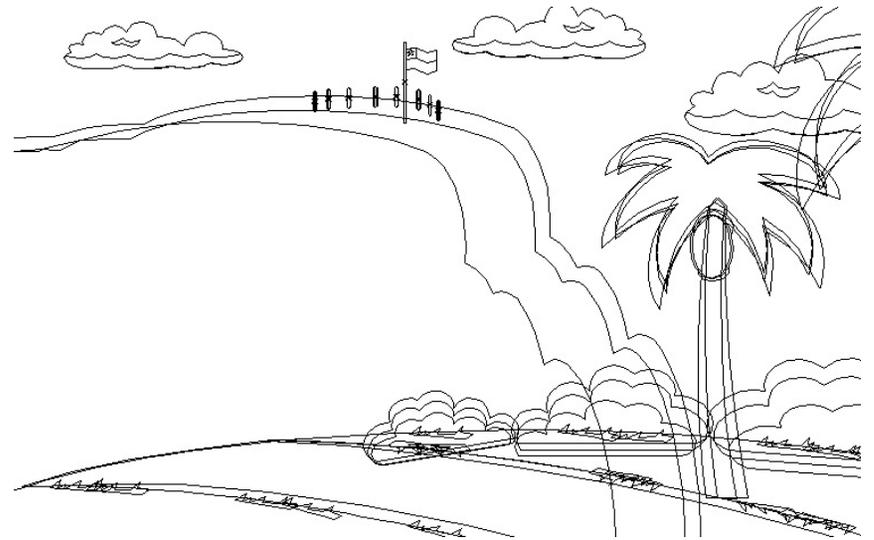
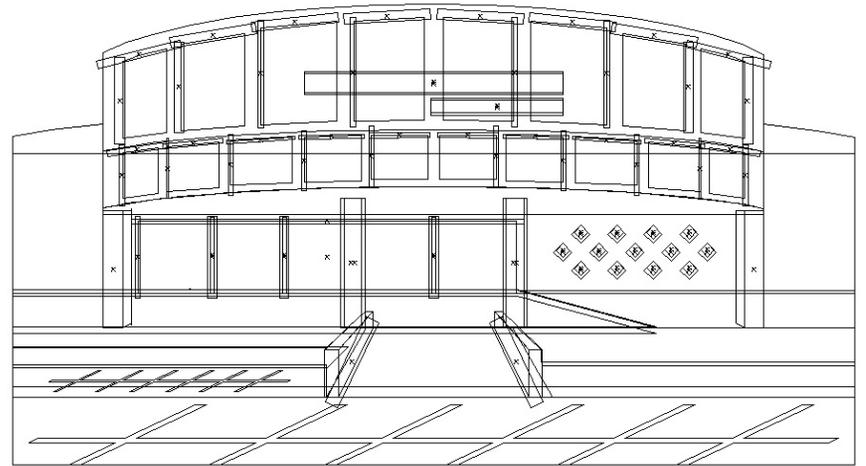
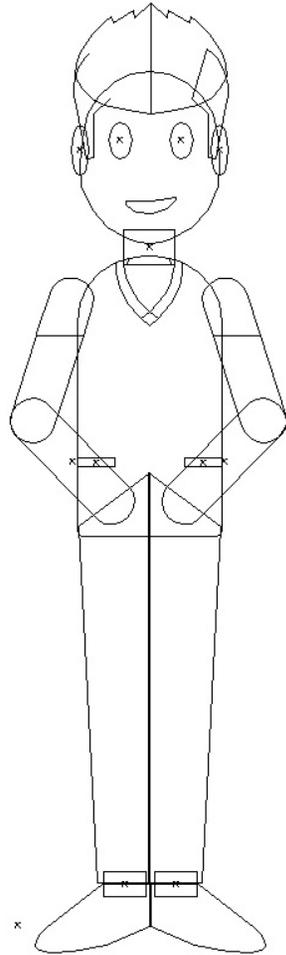
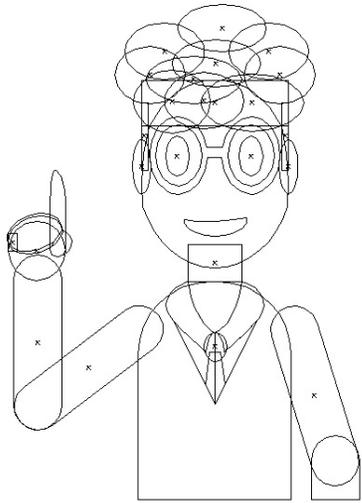
Se vectoriza todos los bocetos, con figuras, como los círculos cuadrados, triángulos, líneas rectas, oblicuas, etc.

Por medio de los trazos se diseña cada elemento y luego estos se juntan para crear un escenario o personaje.

Todos los diseños vectoriales se realizan en adobe illustrator.



TRABAJOS REALIZADOS



TRABAJOS REALIZADOS



TRABAJOS REALIZADOS

Ilustración vectoriales

Se vectorizan los bocetos, con figuras, como los círculos cuadrados, triángulos, líneas rectas, oblicuas, etc.

Por medio de los trazos se diseña cada elemento que tienen los niños como marcas o las prendas de vestir, luego se juntan para formar al personaje.

De esta misma forma se realiza los gestos de la boca para los personajes.

Todos los diseños vectoriales se hacen en adobe illustrator.



TRABAJOS REALIZADOS

Ilustración Vectorial

Se presenta los diseños de fondo de cada escena donde se realizara la Presentación del video a desarrollar.

El video cuenta con 4 fondos que representan de la región de Arica y Parinacota.

Las imágenes tienen una dimensión de 2825 x 1840 píxeles, para una mejor calidad en la presentación.

El fondo del cielo de las escenas 3, 4 y 5. Fueron trabajados en Photoshop los diseños, para más realista de una forma buscar esa dos combinaciones de ilustración.



Escena n°2
Morro Arica



Escena n°3
Presencias Tutelares



Escena n°4
Momias Chinchorros



Escena n°5
Universidad UTA

TRABAJOS REALIZADOS

Ilustración Vectorial

Se presenta los diseños de todo los personajes dentro del video donde se presenta el proyecto YO SI.

El video cuenta con 4 escenarios, en estos escenarios serán presentados todos los personajes.

Las imágenes tienen una dimensión de 700 x 1080 píxeles, para una mejor calidad en la presentación.

Una de las cualidades de los diseños, con los personajes, se buscó representar de forma inclusiva a todas y todos los profesionales de la universidad.

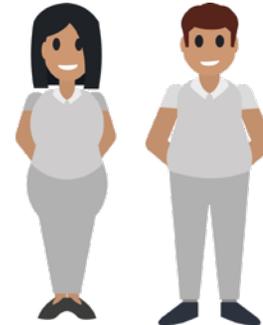


Presentadores



TRABAJOS REALIZADOS

Universitarios generalizados



Carreras generalizadas

TRABAJOS REALIZADOS

Ilustración Vectorial

Se presenta los diseños de los niños chinchorro INA-KU y KUI-NA.

Aparte del diseño principal se hacen más poses iguales para los niños, de esta misma forma se hacen gestos de la boca.

El video cuenta él agradecimiento a Felipe quien es autor de un libro, este libro no contaba con un personaje representativo, la cual estos diseños ayudan a la presentación de INA-KU.



Las imágenes tienen una dimensión de 1080 x 1920 píxeles, para una mejor calidad en la presentación.

EXPERIENCIA ADQUIRIDAS

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

Se refuerza la utilización de los programas de Adobe como Illustrator, Photoshop y Premiere.

Illustrator, se reforzó los conocimientos de diseño en ilustraciones vectoriales.

Photoshop, diseño semi realista del fondo para los cielos.

Premiere, para crear el video de la Presentación, movimientos, transiciones, cortes, etc.

HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS

Se elabora un horario de trabajo para cumplir con las horas requeridas, es una forma de organizarme con los tiempos de entrega de los trabajos solicitados.

Se trabaja con la seriedad de que esto es un trabajo, contando con un empleador y este puede rechazar o corregir diseños e ideas.

Como experiencia, organización y seriedad en los Trabajos.

CONCLUSIÓN

La práctica laboral es un entorno diferente en el que una persona se desarrolla, adquirir conocimientos de trabajo para el futuro.

Como experiencia me ayudó a forjar mi compromiso, seriedad y organización como diseñador, bajo la supervisión y dirección de un empleador, fortaleciendo los conocimientos adquiridos en la carrera.

ANEXO

Bitácora

1. https://www.mediafire.com/file/r8zm1hdftbs9kit/Practica_Bitacora.pdf/file

Facebook YO SI

2. Perfil facebook YO SI: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100087053871724>

Instagram YO SI

3. https://www.instagram.com/_yo_si_unidos/

Trabajos Realizados MP4

4. <https://www.mediafire.com/file/sr6lfxg29z4dc8r/PP23.rar/file>

Proyecto YO SI

5. <https://www.uta.cl/index.php/2022/10/12/proyecto-yo-si-mitiga-problematica-de-ninos-ninas-y-adolescentes-vulnerados-en-sus-derechos/>