

EXPERIENCIA DIGITAL INTERNACIONAL

QHAPAQ ÑAN 2022

ENCUENTRO COLABORATIVO DE ESTUDIANTES
PARA LA DIFUSIÓN DE PATRIMONIO MUNDIAL

Francisco Manuel Ortega Ramírez

Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia

Abril, Mayo / 2022. Arica, Chile

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
OBJETIVOS.....	2
1. OBJETIVO GENERAL.....	2
2. OBJETIVO ESPECIFICO	2
3. ACTIVIDADES REALIZADAS	2
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA	4
.....	4
QIRI - <i>CENTRO TECNOLÓGICO DE DIVULGACIÓN MULTIMEDIA</i>	4
DESCRIPCION DE TRABAJO REALIZADO	5
EXPERIENCIAS ADQUERIDAS.....	6
4. CONOCIMIENTO TECNICO ADQUERIDO	6
5. HABILIDADES ADQUERIDAS	6
CONCLUSIONES.....	7
REFERENCIAS	8
ANEXOS.....	8

INTRODUCCIÓN

La Práctica Laboral 1 correspondiente al primer semestre del segundo año de la carrera Diseño Multimedia dentro del Encuentro Digital Internacional Qhapaq Ñan 2022 (EDIQÑ2022), organizado principalmente por el Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia QIRI en colaboración con diversas instituciones internacionales.

Nos brindo un gran conocimiento sobre nuestra particular culturalidad, sin duda somos parte de un camino histórico a nivel mundial. Nuestro propósito fue expandir este conocimiento a cada uno de los rincones de este mundo, Poniendo en practica a cada una de nuestras diversas habilidades.

En este informe de práctica, se relatará sobre los objetivos generales y específicos de esta, sobre la empresa para la que se trabajó, las actividades realizadas y sobre las habilidades y conocimientos adquiridos.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

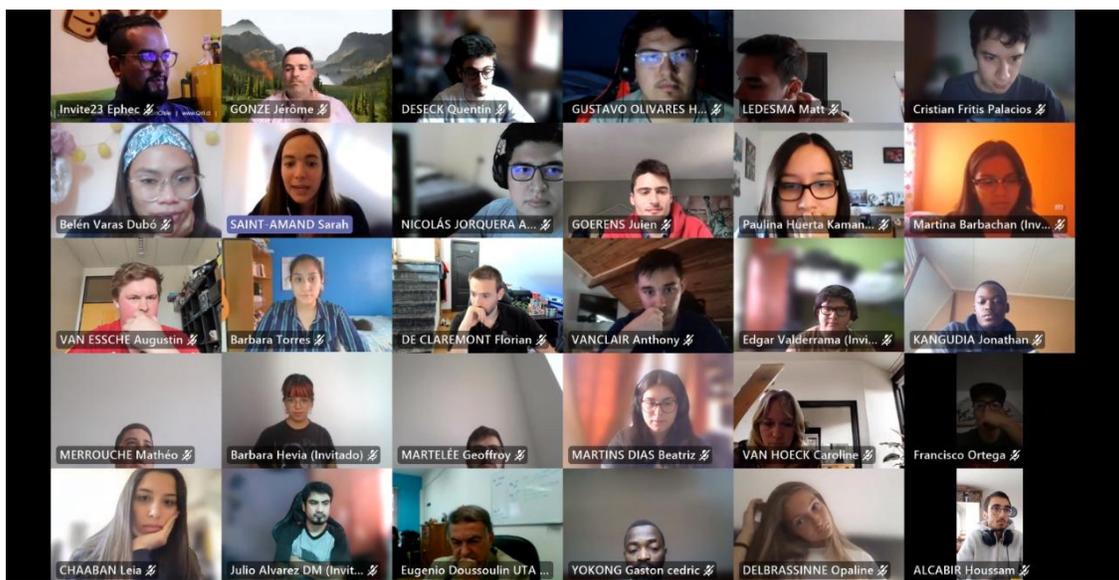
Promoción internacional del patrimonio mundial Unesco del Camino del Inca, Qhapaq Ñan.

OBJETIVO ESPECIFICO

Ayudar a que crezca la notoriedad de Qhapaq-Ñan mediante la creación de un sitio web en tres idiomas (inglés, español y francés). Con la ayuda de estudiantes de la Universidad de Tarapacá del área de Diseño Multimedia, Licenciatura en inglés e Ingeniería Informática.

ACTIVIDADES REALIZADAS

1. Reuniones informáticas (Belgica – Chile) sobre el proyecto de Qhapaq-Ñan.



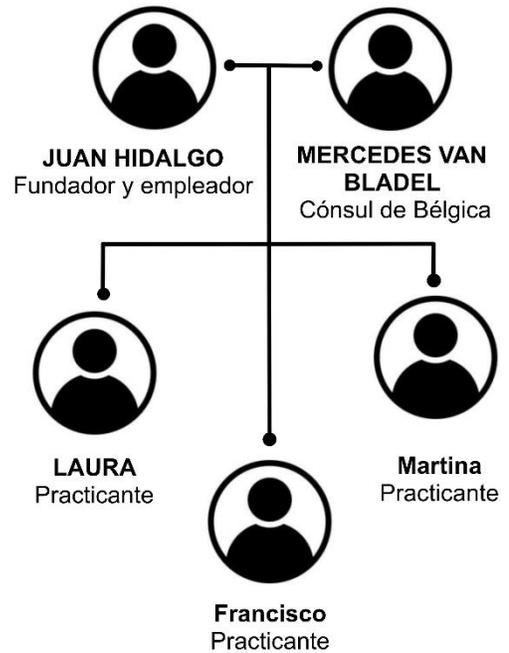
2. Retos creativos. Actividades grupales como Bingo, Videos, Kahoot, Juegos en idioma inglés etc....
3. Dinámica de Grupos. Actividades para desarrollar un sentido común de organización y agilidad. Encontrar soluciones creativas para superar las barreras lingüísticas y geográficas
4. Conferencia y reunión con arqueólogos para poder tener más información sobre el Qhapac-Ñan.
5. Presentaciones de nuestros avances y proceso de proyecto.
6. Fotomontaje del grupo. Montaje que represente a cada miembro del grupo sobre el tema.
7. Edición y recopilación de investigación de acuerdo a cada una de las áreas.



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

QIRI - CENTRO TECNOLÓGICO DE DIVULGACIÓN MULTIMEDIA

Divulgadores de contenidos mediante el diseño, Co-creadores de iniciativas para contribuir al desarrollo del patrimonio cultural de la región de Arica y Parinacota, utilizando las tecnologías más recientes generando experiencias memorables e interactivas.



DESCRIPCION DE TRABAJO REALIZADO

Buscamos la solución de cómo lograr la promoción internacional del patrimonio mundial Unesco del Camino del Inca, Qhapaq Ñan. A través de nuestros conocimientos.

Para poder realizar nuestro objetivo, tuvimos que conformar grupos Internacionales (Belgica – Chile) que se centraran en diferentes temas específicos, estos fueron:

1. La tecnología a lo largo del tiempo
2. Entorno geográfico y natural
3. Grupos humanos y su cosmovisión
4. Servicios turísticos
5. Qhapaq Ñan: Patrimonio de la Humanidad de la Unesco

Nuestro grupo seleccionado fue el 4 – Servicios turísticos. Donde nuestro objetivo principal era buscar la mayor información sobre el Qhapaq-Ñan en Chile, reconocer todos los lugares/pueblos recorridos por este camino. Y así poder crear una ruta de turismo para todo aquel interesado, logrando recopilar información de restaurantes, hospedaje, transporte, zonas turísticas y monumento de cada uno de los pueblos seleccionados, como el pueblo de Putre, pueblo de Socoroma, pueblo de Zapahuira, pueblo de Belén y el pueblo de Chapiquiña.

De manera específica, como diseñadores fuimos parte de la investigación del proyecto y logramos poner en práctica todo nuestro conocimiento o habilidades. Logrando concretar el desafío como el diseñar de una manera específica nuestra página de turismo y corregir objetivamente la diagramación de aquella, también pusimos en práctica nuestra habilidad para la corrección y fotomontaje de imágenes específicas para el proyecto. Utilizamos aplicaciones como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe Premiere.

EXPERIENCIAS ADQUERIDAS

CONOCIMIENTO TECNICO ADQUERIDO

Para empezar, nos enriquecimos de nuestra cultura, obteniendo información detallada de aquella. Somos parte de un patrimonio mundial que no es muy bien reconocido en nuestro país, y es nuestro trabajo poder divulgarlo a todas partes.

Obtuvimos diferentes conocimientos de nuestros mismos compañeros de Diseño, aprendiendo y fortaleciendo cada una de nuestras habilidades y aprendizaje como lo es en el diseño gráfico.

Logramos adquirir mas conocimiento en el idioma Ingles gracias a nuestra compañera estudiante de licenciado en inglés, también por parte de nuestro compañero estudiante de Ingeniería en Informática logramos aprender códigos y formas de mejorar nuestra habilidad en lo que es la programación.



History ▾ Natural Environment ▾ Different human groups and natives ▾ Tourism ▾ World Heritage ▾ EDIÖN2022 ▾



HABILIDADES ADQUERIDAS

Aprendimos como trabajar en equipo, ya que para un diseñador puedo ser un poco complicado, sin embargo, esta fue la excepción.

Tuvimos un aumento de conocimiento en nuestras habilidades del Diseño, teniendo en cuenta las correcciones de todo el equipo.

Logramos adquirir información de lo que es un área laboral, obteniendo como habilidad el respeto, comunicación, presentación y puntualidad.

CONCLUSIONES

Fuimos Encargado de generar contenidos gráficos utilizando sus conocimientos para desarrollar elementos visuales que realcen y transformen la información que se pueda encontrar en formato textual. Para finalizar, en esta práctica laboral I se puso en práctica netamente el área del diseño dedicada a la maquetación web, gracias a este proyecto de intercambio cultural a nivel internacional pudimos vivir una experiencia única como lo fue ejercer nuestra futura profesión y compartir de buena manera con otros estudiantes, formando lazos y contactos.

Tuvimos la oportunidad de mejorar nuestro trabajo en equipo por lo que estamos muy orgulloso de ser parte del Qhapac-Ñan.

Nuestras intenciones de aquí en adelante será absorber todos los conocimientos de futuros profesionales y colegas.

REFERENCIAS

QIRI. (2016). Qiri Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia | 2022. Qiri Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia. <https://www.qiri.cl/>

BASES INFORMATIVAS EDIQN22. (2022, marzo).
https://docs.google.com/document/d/1_xkftGAmafZ_Y-8vE5ai3CoXo2RtGmFeEtXua5Uu0mA/edit

ANEXOS

Página web QIRI <https://www.qiri.cl/>

Bitácora de practica <https://drive.google.com/file/d/1KZO-ORCM6gk85sluDcqUR8-RYHFXpema/view?usp=sharing>

Fotos actividades grupo 4
<https://drive.google.com/drive/folders/1jN4FSaz2XuDIkR-GmlbKiW3PeTnsrJs2?usp=sharing>

Moodboards
https://docs.google.com/document/d/1aXjAl_FjLJWa4snLsbQedo1YfOqWix3M/edit?usp=sharing&oid=105647185371473901591&rtpof=true&sd=true

Página web QHAPAQ ÑAN <https://qhapaqnan.qiri.cl/>

Información detallada de el grupo 4. Pdf, logos, textos, diagramación
<https://drive.google.com/drive/folders/1cntDZwqyeurQaDHJqceWmG0r7OLtu8JR?usp=sharing>

