

PRÁCTICA LABORAL I

Informe de Práctica

Juan I. Pérez Núñez

Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia

Arica, Chile, Julio 2022

Índice

1. Introducción	p.3
2. Objetivos	p. 4
a. Objetivos Generales	p. 4
b. Objetivos Específicos	p. 4
3. Actividades Realizadas	p. 5
4. Descripción General de la Empresa	p. 6
a. Organigrama	p. 7
5. Descripción del Trabajo Realizado	
a. Presentación del Proyecto y determinación de los grupos de trabajo	p. 9
b. Charla con el antropólogo y arqueólogo Juan Chacama	p. 10
c. Búsqueda de información sobre la Cultura Aymara y leyendas locales	p. 11
d. Recopilación de imágenes	p.12
e. Realización del mock-up	p. 13
f. Planeación de la presentación final	p. 14
g. Presentación final	p. 15
h. Transmisión en vivo con Qiri	p. 16
i. Realización del informe de cambios para la página	p. 17
6. Experiencias adquiridas	
a. Conocimientos Adquiridos	p. 19
b. Habilidades Adquiridas	p. 20
7. Conclusiones y Reflexiones	p. 21
8. Referencias	p. 22
9. Anexo	p. 23

Introducción

Un proyecto multidisciplinario es como podría llamarse a un proyecto en el cual profesionales de distintas carreras o disciplinas se juntan con el fin de dar la mejor solución posible a una problemática. Lo ideal sería que esta interacción entre varias disciplinas pueda hacerse de manera clara y que haya cierta sinergia dentro del grupo de trabajo, y la verdad eso es algo que puede ser fácil de lograr. Sin embargo, se puede agregar un grado de dificultad al hacer que el proyecto no solo sea multidisciplinario, si no también internacional, pero al añadir ese grado de dificultad, también se pueden lograr grandes cosas. Ya que por un lado, se tienen empleados que quizá no puedan comunicarse debidamente, pero por otro lado, cuando esa comunicación se logra, se llega a tener un intercambio cultural invaluable.

El intercambio cultural era justamente el propósito del proyecto Qhapaq Ñan 2022 entre Perú, Chile y Bélgica, a cargo de Qiri, en el cual se debió realizar una página web en tres idiomas distintos sobre el Qhapaq Ñan, coloquialmente conocido como Camino del Inca. Se contó con el apoyo de estudiantes de eBusiness, Pedagogía en Inglés, Ingeniería en Informática y Diseño Multimedia.

Los practicantes de Diseño Multimedia involucrados en el proyecto debimos hacer uso de nuestros conocimientos adquiridos durante los semestres I y II del Primer año de universidad para la realización de este proyecto. Esto con el fin de ayudar en nuestra formación académico, como poner a prueba nuestros conocimientos. En este informe se detallará cómo el tercer grupo de cinco que conformaron este proyecto realizó su parte del trabajo, el cual correspondía a la sección de “Grupos Humanos y su cosmovisión”.

Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Poner en práctica los conocimientos adquiridos los semestres cursados en la carrera de Diseño Multimedia con el fin de cumplir con el trabajo encargado por Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia, el cual corresponde a una página web acerca del Qhapaq Ñan, la cual será realizada con la ayuda de estudiantes de Ingeniería Civil en Computación e Informática, Inglés y Antropología de la Universidad de Tarapacá, y con estudiantes de eBusiness de la Universidad EPHEC de Bélgica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.** Diseñar y crear una página web sobre el Qhapaq Ñan, la cual contará con traducciones correspondientes a los idiomas inglés, español y francés.
- 2.** Crear un mock-up para dar una visión de cómo deseamos que se vea nuestra página.
- 3.** Colaborar adecuadamente en un proyecto multidisciplinario e internacional para la correcta realización del proyecto Qhapaq Ñan 2022 organizado por Qiri.
- 4.** Desarrollar habilidades sociales y profesionales y poder desenvolverse mejor dentro del ambiente laboral.

Actividades Realizadas

- 1.** Realización de actividades recreativas entre todos los alumnos involucrados en el trabajo, con la finalidad de mejorar las relaciones entre todos e intercambiar conocimiento cultural.
- 2.** Búsqueda de información e imágenes sobre los temas designados acerca Qhapaq Ñan para agregar a la página.
- 3.** Diseño de un mock-up para el diseño de la página, de manera que los estudiantes de Bélgica encargados de la creación de la página web puedan distribuir la información entregada de manera adecuada.
- 4.** Live-stream en la página de Qiri detallando lo realizado durante los 5 días de trabajo.
- 5.** Informe detallando los cambios a realizar al producto final con el fin de mejorar la experiencia de los usuarios.

Descripción General de la Empresa

QIRI - CENTRO TECNOLÓGICO DE DIVULGACIÓN MULTIMEDIA

Qiri es una organización que busca, con el uso del diseño multimedia, la divulgación y valoración de diversas materias mediante la creación de productos tecnológicos. Qiri implementa servicios multimediales, informáticos y de diseño por medio de distintos proyectos, programas, consultorías, investigaciones, asistencia técnica y capacitaciones.

Qiri busca divulgar el patrimonio cultural de Chile por medio de proyectos que aprovechen las ventajas tecnológicas de la actualidad. Qiri se empeña en fomentar y desarrollar económicamente la industria cultural de la Región de Arica y Parinacota y la macro región andina. Varios de los nuevos proyectos desarrollados por Qiri últimamente tienen como enfoque la realidad virtual, la realidad aumentada, los recorridos virtuales interactivos y las aplicaciones móviles.

Información sacada de la página de Qiri¹



Juan Hidalgo Ugalde, Director de Qiri y supervisor de práctica

Director y Supervisor

Juan Hidalgo

Araceli Morales

Practicante

Juan Pérez

Practicante

Fabián Blanco

Practicante

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

Descripción del trabajo realizado

1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO Y DETERMINACIÓN DE LOS GRUPOS DE TRABAJO.

El día 28 de abril de 2022, se realizó la presentación de apertura del proyecto Qhapaq Ñan 2022, utilizando la plataforma Microsoft Teams, en la cual se explicó de lo que trataría el trabajo realizado por los estudiantes de la Universidad de Tarapacá y EPHEC, así como los roles que desempeñaría cada carrera en la realización del proyecto.

Al final de la inauguración del proyecto, se realizó la designación de grupos de trabajo, los cuales consistían en 4 estudiantes de eBusiness, 1 estudiante de Pedagogía en Inglés, 1 estudiante de Ingeniería Civil en Computación e Informática, 2 estudiantes de Antropología y 3 estudiantes de Diseño Multimedia; mientras que los estudiantes de eBusiness eran todos provenientes de Bélgica, los demás eran todos de la Universidad de Tarapacá. Al mismo tiempo, se dieron a conocer los temas que le tocaría abordar a cada grupo en la realización de la página web; para motivos de este informe, se hablará sobre el Grupo 3, cuyo tema era el de Grupos Humanos y su Cosmovisión.



Microsoft Teams fue la herramienta utilizada durante los cinco días que duró la semana internacional. Se ocupó tanto para almacenar archivos, como para tener videollamadas on los estudiantes de Bélgica.



Team Charter realizado por los estudiantes de Chile y Bélgica el día de apertura del proyecto. En el documento se especificaban cosas como la información de contacto de cada miembro del grupo y cosas en las que cada carrera podría aportar, así como riesgos y problemas que cad grupo podría tener durante la realización del trabajo.

Descripción del trabajo realizado

2. CHARLA CON EL ANTROPÓLOGO Y ARQUEÓLOGO JUAN CHACAMA.

El primer día de la semana internacional fue dedicado solamente a la búsqueda de información para la realización de la página web. Sin embargo, debido a complicaciones que hubo con los estudiantes de la carrera de antropología que impidieron que estos se presentaran ese día a la realización del proyecto, el arqueólogo Juan Chacama, fue a la biblioteca para dar una charla sobre el Qhapaq Ñan, y responder preguntas de cada grupo sobre el tema que tenía cada grupo, esta charla fue grabada por un miembro de cada grupo. Esto se hizo con la finalidad de ayudar en la búsqueda de información, y fue una situación que facilitó el inicio de la búsqueda de información.

Descripción del trabajo realizado

3. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN SOBRE LA CULTURA AYMARA Y LEYENDAS LOCALES

El segundo día de la semana internacional, se realizó una charla con los estudiantes de Antropología designados para la realización del proyecto, en la cual participaron los alumnos de los 5 grupos del proyecto y se realizó una línea del tiempo sobre el Qhapaq Ñan, explicando desde sus orígenes hasta su uso por el Imperio Inca.

A partir de eso, el Grupo 3 empezó a buscar información principalmente de la cultura Aymara, pues es la cultura que más predominó alrededor del Qhapaq Ñan antes de los Incas. También se consultó si era posible agregar algunas leyendas locales en el apartado de cosmovisión, y al tener la confirmación de los estudiantes de antropología buscamos la leyenda de la mesa de Parinacota y la leyenda de los volcanes Parinacota y Pomerape.



La información utilizada para la realización de la página web fue almacenada en un archivo de word. Esta se encontraba inicialmente en español y también fue traducida a inglés, de modo que los estudiantes de Bélgica fueran capaces de traducirla a francés posteriormente.

Descripción del trabajo realizado

4. RECOPIACIÓN DE IMÁGENES

Para el tercer día de la semana internacional, a pedido de los estudiantes de Bélgica, se tuvo que empezar a buscar imágenes de uso libre para ponerlas en la página con sus respectivos derechos de autor.

Las imágenes ocupadas para la realización de este trabajo fueron sacadas de sitios tales como Pixabay² y Flickr³. Al mismo tiempo, algunas imágenes fueron sacadas de páginas gubernamentales como la de la Biblioteca Nacional de Chile⁴. Estas imágenes fueron subidas a la carpeta grupal de Microsoft Teams, en la que estuvo reunida toda la información recopilada.

Alrededor de 20 de las imágenes reunidas fueron ocupadas en el trabajo final. También se ocuparon imágenes tomadas por miembros del mismo grupo en algunas secciones de la página, como en la sección de Cosmovisión.



Recursos utilizados para la búsqueda de las imágenes para esta parte del trabajo.

Descripción del trabajo realizado

5. REALIZACIÓN DEL MOCK-UP

El tercer día de la semana internacional, mientras se buscaban las imágenes, también se realizó la versión definitiva del mock-up para dar a entender la organización que tendrían las distintas secciones de la página.

Esto se hizo tomando en cuenta las indicaciones dadas por los estudiantes de Bélgica, como el color y la tipografía a utilizar para la página, cosas que fueron elegidos por ellos. Al mismo tiempo, la organización del mock-up se hizo tomando en cuenta la estructura realizada por los estudiantes de informática.

El mock-up se hizo con el programa Adobe Illustrator, y contó con 5 mesas de trabajo distintas, cada una detallando lo que habría en cada sección de la página. Las mesas de trabajo fueron realizadas por los tres estudiantes de Diseño Multimedia en conjunto.



Imágenes sacadas del moodboard realizado para la realización de la página

Descripción del trabajo realizado

6. PLANEACIÓN DE LA PRESENTACIÓN FINAL

Para el cuarto día de la semana internacional, la página estaba casi completa, y solamente se necesitaba que los estudiantes de Bélgica realicen los ajustes finales.

Sin embargo, todavía faltaba realizar la presentación final el quinto día, por lo que el cuarto día fue dedicado a planear toda la presentación. Se realizaron diapositivas en las cuales se detallaron cómo fueron las dinámicas del grupo de trabajo, y a pedido de los encargados del proyecto también se realizó un fotomontaje que represente al grupo 3 y un poema dedicado al Qhapaq Ñan; ambos trabajos serían presentados junto con las diapositivas después de las presentaciones finales.

El fotomontaje fue realizado utilizando el programa Adobe Photoshop por los estudiantes de Diseño Multimedia, mientras que el poema fue realizado por los estudiantes de Bélgica e Inglés. Las diapositivas fueron realizadas por el grupo en conjunto.



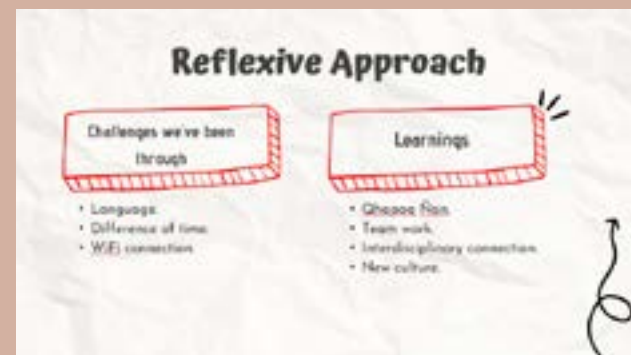
De arriba a abajo: Fotomontaje y poema realizados para la presentación del proyecto final.

Descripción del trabajo realizado

7. PRESENTACIÓN FINAL DEL PROYECTO

El último día de la semana internacional los cinco grupos que conformaron el proyecto presentaron su parte del trabajo frente a los supervisores del proyecto por medio de una reunión realizada en la plataforma Microsoft Teams, explicando en qué consistía cada parte del proyecto y por último mostrando la página web realizada como un solo proyecto.

Una vez concluida la sesión con los estudiantes de Bélgica, se realizó una ceremonia con los estudiantes involucrados en la Universidad, la cual concluyó con una entrega de diplomas.



Diapositivas realizadas por el Grupo 3 del proyecto Qhapaq Ñan 2022 para el último día del proyecto.

Descripción del trabajo realizado

8. TRANSMISIÓN EN VIVO CON QIRI

El día 20 de mayo de 2022, se realizó una reunión en Google Teams con todos los estudiantes de Diseño Multimedia involucrados en la semana internacional, en la cual nos explicaron que se realizaría una transmisión en vivo en las redes sociales de Qiri sobre el proyecto Qhapaq Ñan 2022.

Durante la transmisión se citó a los 5 grupos involucrados en el proyecto, y se les hizo 3 preguntas a cada grupo, las cuales fueron respondidas por los miembros de cada grupo. En resumidas cuentas, la transmisión fue hecha con el fin de contar las experiencias de cada uno con la realización del proyecto, así como anunciar la realización de la página web del Qhapaq Ñan a los seguidores de las redes sociales de Qiri.



*Presentación en vivo realizada en las redes sociales de Qiri.
Link de la transmisión en facebook en Referencias⁵*

Descripción del trabajo realizado

9. REALIZACIÓN DEL INFORME DE CAMBIOS PARA LA PÁGINA

El 17 de junio de 2022, se envió un informe a Qiri el cual contenía modificaciones que podrían hacerse en la página. Esto con la finalidad de que al realizar estas modificaciones mejorara la experiencia de los usuarios que visiten la página realizada durante el proyecto, pues había algunos errores con las tipografías o de traducción en el proyecto final.

Si bien este último informe realizado originalmente no formaba parte del proyecto en sí, se solicitó su realización con el fin de completar las 64 horas que debía tener la práctica.

Informe incluido en la sección de Anexos²

EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

Conocimientos Adquiridos

1. Se desarrolló un mejor uso de las herramientas de Adobe Photoshop e Illustrator, principalmente en el segundo programa que fue el más utilizado al ser el utilizado en la realización del mock-up de la página web.
2. Se mejoraron y desarrollaron mejores técnicas de búsqueda y redacción de información y otros elementos sacados de internet, como imágenes.
3. Se desarrolló un mejor uso de la teoría del color durante la creación del mock-up
4. Refiriéndose a la realización del mock-up de nuevo, también se desarrollaron mejores técnicas al momento de maquetar páginas. Si bien, fueron conocimientos que correspondían a este semestre más que nada, sirvió para introducirnos y darnos una buena idea de cómo la maquetación y diagramación se realizaría.
5. Se obtuvieron conocimientos de distintas culturas, no solamente sobre la cultura Aymara y los Incas, que fueron motivos de investigación durante el proyecto, si no que hubo intercambio cultural con los estudiantes de Bélgica también.

Habilidades Adquiridas

1. Se desarrollaron las habilidades sociales al trabajar con estudiantes de otro país, teniendo en cuenta que estos no eran hispanohablantes.
2. Se desarrollaron también habilidades de trabajo en equipo al ser este un proyecto multidisciplinario. Por un lado, tuvimos que comunicarnos con los estudiantes de Bélgica a través de la estudiante de pedagogía en inglés, y también tuvimos que mantener conversaciones y discusiones con los estudiantes de informática y antropología para una correcta realización de la actividad.
3. Se desarrollaron habilidades sociales dentro de los alumnos de la carrera misma de Diseño Multimedia.
4. Se adquirió mayor confianza al momento de presentar nuestras ideas y trabajos.
5. Se obtuvo una mejor idea de en qué consiste el ambiente laboral.

Conclusiones y reflexiones

Considero que la realización de esta práctica me ha servido bastante principalmente en el desarrollo de mis habilidades sociales, pues durante la realización del proyecto pude conocer mejor a personas tanto nuevas como desconocidas, y no es algo que aplique solamente en relación a mis compañeros de trabajo. También creo que trabajar en un proyecto tanto multidisciplinario como internacional es una experiencia imprescindible para mi desarrollo tanto formativo como profesional, y me gustaría formar parte de un proyecto como este de nuevo, y lograr cosas que para este proyecto no pude lograr debido a la falta de tiempo.

En cuanto a nuestro empleador y supervisor, Juan Hidalgo Ugalde, siento que siempre se ha mostrado comprensivo con nuestras ideas y muy motivado en cuanto a la realización de este proyecto, y es una energía que al menos a mí me motivó mucho a seguir adelante con el proyecto, lo cual creo que vale la pena destacar. Sin embargo, si bien la experiencia de esta práctica fue en su mayoría positiva, también considero que hay cosas que pudieron haber sucedido de mejor manera. En primer lugar, me hubiese gustado tener una sesión aparte para aprender a ocupar Microsoft Teams previo a la inauguración del proyecto en abril para poder entender el funcionamiento del programa, ya que es uno al que tanto yo como varios de mis compañeros no estábamos acostumbrados. En segundo lugar, siento que las actividades recreativas, si bien se entendía su punto, quitaron un poco de tiempo que pudimos haber dedicado a trabajar en el proyecto. Por último, considero que no tuvimos tanta libertad creativa como me hubiese gustado; en lo personal creo que los colores y tipografía utilizados en la página debieron haber sido decididos por los estudiantes de diseño colectivamente y no de eBusiness, y al mismo tiempo fue información que nos llegó al tercer día de trabajo.

Referencias

1. Página web de Qiri (<https://www.qiri.cl/>)
2. Pixabay (<https://pixabay.com/es/>)
3. Flickr (<https://www.flickr.com/>)
4. Biblioteca Nacional de Chile (<https://www.bibliotecanacional.gob.cl/>)
5. Qiri - Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia. [Usuario]. (20 mayo 2022). *Compartiendo sobre la experiencia digital internacional Qhapaq Ñan 2022 Diseño Multimedia*. Facebook. <https://www.facebook.com/QiriChile/videos/987734451914537>

Anexo

1. Bitácora: <https://drive.google.com/file/d/1blftGZpDnti95NJiVNRxuR7VoTe7huDb/view?usp=sharing>
2. Informe de Modificación de la página: https://drive.google.com/file/d/1_GTH-7I--29Pcs6GiTc1HO6pB-Bia8RP/view?usp=sharing
3. Página web Qhapaq Ñan 2022 (<https://qhapaqnan.qiri.cl/>)