



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

dm DISEÑO
MULTIMEDIA

INFORME DE PRÁCTICA

PRÁCTICA LABORAL I

MARTINA BARBACHAN JARA



3

INTRODUCCIÓN

SOBRE ESTE PORTAFOLIO...

4-5

OBJETIVOS

GENERALES
ESPECÍFICOS
ACTIVIDADES REALIZADAS

6-11

DESCRIPCIÓN

GENERAL DE LA EMPRESA
ORNIGRAMA
DEL TRABAJO REALIZADO
EXTRA

12

EXPERIENCIA +

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS
ADQUIRIDOS
HABILIDADES
INTERPERSONALES
ADQUIRIDAS

13

CONCLUSIÓN

PARA FINALIZAR...

14-17

ANEXOS

BÍTACORA FIRMADA



SOBRE ESTE PORTAFOLIO...

PARA LA PRESENTACIÓN DE ESTE INFORME/PORTAFOLIO DE LA CARREA DISEÑO MULTIMEDIA SE HA RECOPILOADO TODA LA INFORMACIÓN SOBRE LA PRÁCTICA LABORAL 1 DEL PRESENTE AÑO 2022. AQUÍ SE PODRÁ VISUALIZAR EN LAS DESCRIPCIONES TODOS LOS TRABAJOS REALIZADOS DURANTE ESTA, TAMBIÉN EL PROCESO Y LA CONTEXTUALIZACIÓN SOBRE EL PROYECTO DESIGNADO.

LUEGO HABRÁ UNA SECCIÓN DONDE SE MENCIONEN LOS APRENDIZAJES QUE TUVE TANTO A NIVEL LABORAL COMO PERSONAL, SEGUIDO DE ESTO DARÉ MI CONCLUSIÓN SOBRE ESTA GRAN EXPERIENCIA PARA DARLE UN CIERRE A MI PORTAFOLIO PRESENTANDO LA BITÁCORA FIRMADA POR EL SUPERVISOR DE PRÁCTICA.

OBJETIVOS



GENERALES

SE PRESENTA LA OPORTUNIDAD DE APLICAR TODOS MIS CONOCIMIENTOS SOBRE DISEÑO MULTIMEDIA DE ESTE AÑO Y EL PRIMERO, AQUELLOS QUE ESTUVE DESARROLLANDO EN LA CARRERA UNIVERSITARIA, ESTO CON EL FIN DE LLEVAR A CABO EL OBJETIVO PRINCIPAL DEL PROYECTO EL CUAL CONSISTE EN LA CREACIÓN DE UNA PÁGINA WEB DE USO PUBLICO QUE INFORME A LAS PERSONAS SOBRE EL QHAPAQ ÑAN.



ESPECÍFICOS

COMO PRIMER OBJETIVO SE TIENE EL INVESTIGAR SOBRE EL TEMA PRINCIPAL DEL PROYECTO, ESTÁ INFORMACIÓN SERVIRÍA PARA EL PROCESO CREATIVO, LUEGO LA DIAGRAMACIÓN Y DISEÑO DEL TRABAJO SOLICITADO QUE MÁS ADELANTE PRESENTARÉ, EL IDIOMA TAMBIÉN FUE PARTE MUY IMPORTANTE DE LA PRÁCTICA LABORAL.



ACTIVIDADES REALIZADAS DURANTE...

LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL PROYECTO ASIGNADO COMO PRÁCTICA “QHAPAQ ÑAN”. EXISTIÓ UN APRENDIZAJE PREVIO A TRABAJAR SOBRE QUE ES EL CAMINO DEL INCA, ENTENDÍ EN QUE CONSISTE, SU IMPORTANCIA Y QUE TRABAJOS LLEVARÍAMOS A CABO.

PRIMERA ETAPA, LA RECOPIACIÓN DE IMÁGENES SOBRE EL TEMA, PARA LA REALIZACIÓN DE UN MOODBOARD QUE SERVIRÍA PARA EL SIGUIENTE PASO DEL TRABAJO SOLICITADO. EL TRABAJO FUE EN EQUIPOS, CADA INTEGRANTE TENÍA LOS CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA LA OCASIÓN, LOGRAMOS CREAR UNA PÁGINA WEB SOBRE EL QHAPAQ ÑAN, PARTICIPARON ESTUDIANTES, DISEÑADORES, PROGRAMADORES Y TAMBIÉN DE PEDAGOGÍA EN INGLÉS.

EL CONOCIMIENTO Y APLICACIÓN DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTA OCASIÓN FUE NECESARIO, DEBIDO A QUE EL PROYECTO ESTABA VINCULADO CON PERSONAS DE BÉLGICA, QUIENES NO DOMINABAN EL ESPAÑOL PERO SI EL INGLÉS, POR ENDE ESE FUE EL IDIOMA SELECCIONADO PARA PODER COMUNICARNOS.

COMO OTRA ACTIVIDAD REALIZADA QUIERO AGREGAR LOS DÍAS Y ACTIVIDADES REALIZADAS PRESENCIALMENTE EN EL PROYECTO QHAPAQ ÑAM, AQUELLOS FUERON BASTANTE SOCIALES Y ENFOCADOS EN LA INTERACCIÓN INTERNACIONAL DE LOS ESTUDIANTES, UNAS SESIONES DE TRABAJO MUY BUENAS.



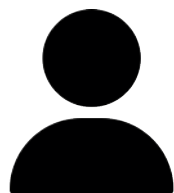
GENERAL DE LA EMPRESA

EL PROYECTO DE LA EMPRESA QUE NOS CONTRATÓ ESTE AÑO SE LLAMA “QHAPAQ ÑAN”, UNA ACTIVIDAD QUE OCURRE DURANTE UNA SEMANA APROX. ES A NIVEL INTERNACIONAL POR MEDIO DE SESIONES VIRTUALES DONDE SE REUNIERON ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE CHILE, PERÚ Y BÉLGICA, TODOS CON EL PROPÓSITO DE DAR A CONOCER AL QHAPAQ ÑAN.

PARA SU ENTENDIMIENTO DEL QHAPAQ ÑAN, O COMO ES CONOCIDO EN ESPAÑOL POR LOS LOCALES “EL CAMINO DEL INCA”, ES EL SISTEMA VIAL ÁNDINO QUE FUE CONSTRUIDO HACE MÁS DE 500 AÑOS, ESTA PIEZA ARQUITECTÓNICA ES CONSIDERADA PATRIMONIO DE LA HUMANIDAD YA QUE INVOLUCRA A MÁS DE UN PAÍS EN SU LARGO RECORRIDO: ARGENTINA, BOLIVIA, PERÚ, CHILE, COLOMBIA Y ECUADOR. EL PROPÓSITO DE TODO EL PROYECTO ES DARLE MÁS VISUALIZACIÓN Y COMPARTIR LA INFORMACIÓN Y LA IMPORTANCIA DE ESTE PATRIMONIO.



ORNIGRAMA



JUAN HIDALGO

SUPERVISOR

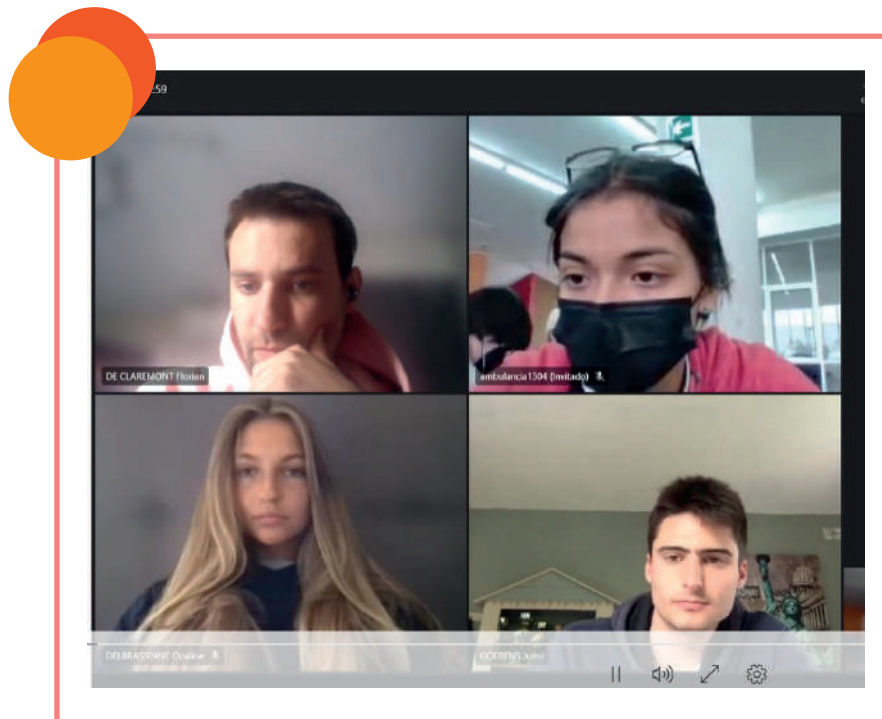


MARTINA BARBACHAN

ESTUDIANTE DISEÑO

DEL TRABAJO REALIZADO

DEBIDO A QUE ESTE PROYECTO MÁS QUE SÓLO SER UN TRABAJO DONDE FUIMOS CONTRATADOS, ERA TAMBIÉN UN EVENTO DE TIPO “BOOT CAMP” EL CUAL ESTABA ORGANIZADO EN GRUPOS Y HABRÍAN MUCHAS ACTIVIDADES DENTRO DE POCOS DÍAS. INTRODUCIRÉ A CONTINUACIÓN LAS ACTIVIDADES MÁS IMPORTANTES QUE REALIZAMOS JUNTO A LOS ESTUDIANTES DE BÉLGICA.



ESTA ES UNA CAPTURA DEL 2DO DÍA, CUANDO ESTUVIMOS REALIZANDO ACTIVIDADES JUNTOS EN LLAMADA.

DESCRIPCIÓN

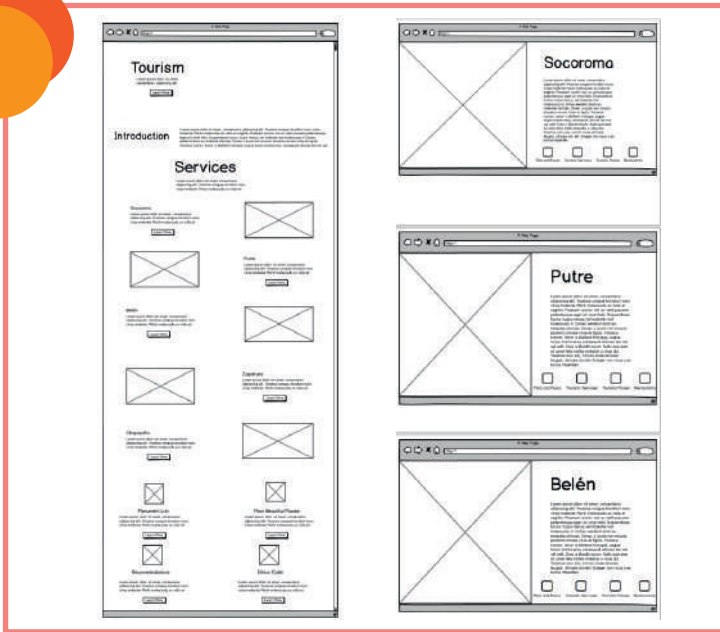
PARA LA PRIMERA ACTIVIDAD NOS COORDINAMOS PARA UN VÍDEO DE PRESENTACIÓN DEL EQUIPO DÓNDE CADA INTEGRANTE DIRÍA QUIÉN ES, QUE ESTUDIA Y UN TEMA QUE TUVIÉRAMOS EN COMÚN O QUE NOS AGRADARA, DEBÍA DURAR 3 MINUTOS, CADA UNO REALIZARÍA UN VÍDEO DE 30 SEGUNDOS QUE LUEGO NUESTRO COMPAÑERO DE INFORMÁTICA EDITARÍA PARA PRESENTARLO A LOS ORGANIZADORES.

EN OTRA SESIÓN LOS ORGANIZADORES DEL PROYECTO QHAPAQ ÑAN NOS EXPLICARON QUE HARÍAMOS, INVITÁNDONOS A REALIZAR UNA PÁGINA WEB, PROCEDIMOS A TRABAJAR REALIZANDO UNA PALETA DE COLORES PARA LA PÁGINA MÁS LA PROPIA TEMÁTICA QUE ASIGNARON A LOS 5 GRUPOS QUE HABÍAN EN TOTAL.



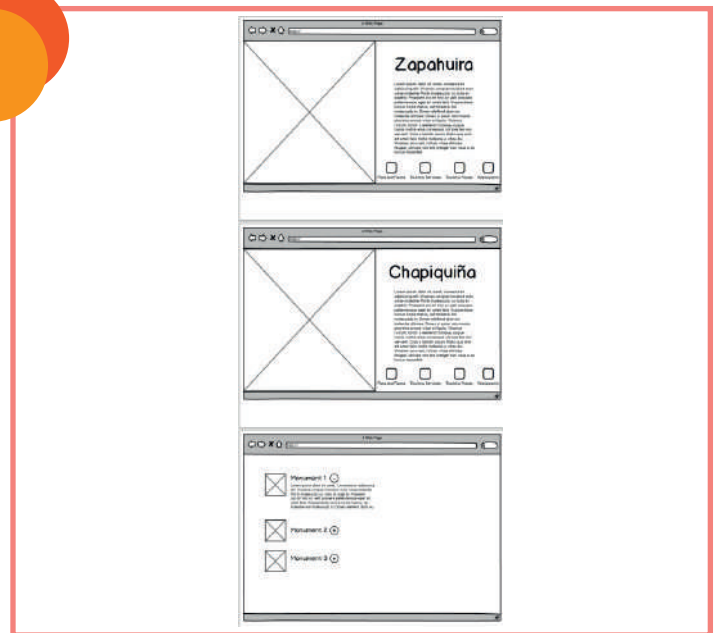
AQUÍ PRESENTAMOS NUESTRO PRIMER MOODBOARD DE EL TEMA QUE NOS DIERON, “SERVICIOS DE TURISMO”.

DESCRIPCIÓN



COMENZAMOS A CREAR EL MOCKUP QUE NOS SOLICITARON, EN DONDE GUIARÍAMOS A LOS COMPAÑEROS DE BÉLGICA CON LA MAQUETA-CIÓN Y APARIENCIA ESTÉTICA DE LA PÁGINA.

SEGUNDA CAPTURA DEL MOCKUP, TENÍAMOS COMO TEMÁTICA LOS SERVICIOS DE TURISMO DEL QHAPAQÑAN Y ALGUNOS LUGARES MÁS.



DESCRIPCIÓN

LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN QUE SALDRÍA EN LA PÁGINA SOBRE LOS SERVICIOS DE TURISMO ESTABA A CARGO DE NOSOTROS, LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO, PARA CUANDO TENÍAMOS TODO EL CONTENIDO, OTRO DE NUESTROS TRABAJOS FUE TRADUCIR LA INFORMACIÓN CORRECTAMENTE AL INGLÉS.



Zapahuira

This tourist destination is located at a crossroads and is divided into two sectors, the new and the old.

The new sector is at the edge of the international highway, it has an estimation of 3 restaurants. The old sector is located in the low part of the highway and has almost 60 houses, also there is an agricultural sector, and in the center a church.



UN EJEMPLO DE COMO QUEDÓ LA PÁGINA FINAL EN NUESTRA SECCIÓN CON LA INFORMACIÓN AL INGLÉS.



EXTRA

UN DÍA SE NOS DA UN TRABAJO ESPECIAL, SÓLO PARA EL GRUPO 4, DEBIAMOS CREAR UN LOGO REPRESENTATIVO PARA LA PÁGINA, DECÍA TEXTUAL. ÉNTONCES ENTRE LOS 3 DISEÑADORES DE ESTE GRUPO SEGUIMOS TODOS LOS PROCEDIMIENTOS DE CRECIÓN DE LOGOS HASTA FINALIZARLO, PERO AL MOMENTO DE PRESENTARLO NOS INFORMAN QUE LA INFORMACIÓN HABIA SIDO ERRONEA Y QUE NO SE UTILIZARÍA NUESTRO LOGO, FUE DECEPCIONANTE DEBIDO A QUE INVERTIMOS TIEMPO Y HASTA LE HICIMOS 3 VERSIONES DIFERENTES, PERO BUENO IGUAL QUEDA PARA EL RECUERDO EL LOGO DEL QHAPAC ÑAN.



EL LOGO DEL QHAPAC ÑAN QUE HICIMOS EN SUS TRES VERSIONES, SIN CONTORNOS, EN ESCALA DE GRISES Y CON CONTORNOS.



CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

LOS CONOCIMIENTOS QUE PUDE ADQUIRIR EN ESTE PROYECTO SON LOS DE PONER EN PRÁCTICA LAS HABILIDADES DE DISEÑO CRÍTICO, TAMBIÉN LOS CONOCIMIENTOS DE DIAGRAMACIÓN PARA LA PRESENTACIÓN DE IDEAS, PROGRAMAS COMO ADOBE ILLUSTRATOR PARA LA CREACIÓN DE LOGOS Y LA UTILIZACIÓN DEL INGLÉS FLUIDO PARA PODER COMUNICARME IGUAL FUE UN GRAN APRENDIZAJE, SIN DUDA ESTAS HABILIDADES ME SERVIRÁN PARA PRÓXIMOS PROYECTOS.



HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS

A NIVEL PERSONAL PUDE APRENDER Y VIVIR UNA BUENA EXPERIENCIA, EL TRABAJO EN EQUIPO FUE FUNDAMENTAL EN ESTA OCASIÓN, PUES ÉRAMOS 3 DISEÑADORES, CADA UNO CON SU PROPIA VISIÓN, SIN EMBARGO CADA UNO PRACTICÓ EL COMPAÑERISMO, RESPETO Y PUSO LA MISMA DEDICACIÓN, DANDO BUENOS RESULTADOS. LA RESPONSABILIDAD DE QUEDARSE TRABAJANDO HORAS EXTRA DESPUÉS DE LAS ACTIVIDADES TAMBIÉN FUE ADQUIRIDA Y LA VERDAD YA ESTÁBAMOS AL TANTO DE QUE ERA UNA SEMANA LLENA DE ACTIVIDADES, HABÍA QUE APROVECHAR LA OCASIÓN Y DISFRUTAR POR QUE ESTO NO PASABA TODOS LOS DÍAS.

PARA FINALIZAR...

EN ESTA ÚLTIMA PARTE DEL PORTAFOLIO DEBO DECIR QUE EL QHAPAQÑAN FUE UNA EXPERIENCIA INESPERADA Y DE LA QUE PUEDO RESCATAR MUCHOS APRENDIZAJES, TÉCNICOS SÍ, PERO SOBRE TODO A NIVEL PERSONAL. SE AGRADECE LA EXPERIENCIA INTERNACIONAL, NO HABÍA TENIDO ANTES LA OPORTUNIDAD DE CREAR UNA PÁGINA WEB, VER SU DISEÑO Y PREPARAR PRESENTACIONES PARA MOSTRARLAS A TODOS EN VIDEO LLAMADAS. ESPERO PODER SEGUIR APLICANDO MIS CONOCIMIENTOS DE ESTUDIANTE DE DISEÑO MULTIMEDIA SOBRE TODO EN ÁREAS REALES DE LA VIDA Y ALGÚN DÍA GANAR DINERO CON ELLO, MUCHAS GRACIAS.



ESTE ES EL EDIT DE UNA DE LAS ÚLTIMAS ACTIVIDADES, SE PUEDEN VER TODOS LOS INTEGRANTES DE NUESTRO EQUIPO, MÁS ALGUNOS DE LOS ENCARGADOS DEL PROYECTO.

BITÁCORA FIRMADA POR JUAN HIDALGO - QIRI.



BITÁCORA DE REGISTRO DE ASISTENCIA Y ACTIVIDADES DE PRÁCTICA

Nombre completo del estudiante: **Martina Anais Barbachan Jara**
Nombre del Centro de Práctica: **Proyecto Qhapaq ñan**
Nombre del Supervisor del Centro de Práctica: **Juan Hidalgo**
Horas a cumplir en centro de práctica: **64 hrs. para Práctica Laboral.**

Sesión N°1 Fecha: 28 abril 2022 Cantidad de horas: 3 horas 30 minutos

Aprendizajes:

Este día se realizó un evento "Kick off" del proyecto Qhapaq ñan 2022. Fue la presentación de todos los encargados, directores más la contextualización de nuestra práctica, estaríamos junto a estudiantes universitarios de Chile, Perú y Bélgica. También se definieron los grupos que en total eran 5, nos reunimos y conocimos a nuestros compañeros de Bélgica con los cuales nos comunicamos utilizando sólo el inglés.

Observaciones:

Pude tener mi primera impresión del proyecto Qhapaq ñan, visualizando a quienes nos acompañarían durante estos días, ya sean compañeros o los encargados y fue impresionante, la idea de trabajar a nivel internacional con otros estudiantes me emociona mucho, además tener que utilizar solo el inglés sí es un buen desafío.

Sesión N°2 Fecha: 4 mayo 2022 Cantidad de horas: 1 hora 30 minutos

Aprendizajes:

Junto al equipo nos coordinamos para reunirnos por llamada este día, y realizar las actividades que teníamos por hacer, un video de presentación del equipo donde cada integrante diría quien es, que estudia y un tema que tuviéramos en común o que nos gustara, debía durar 3 minutos, entonces cada uno realizaría un video de 30 segundos que luego nuestro compañero de Informática editaría.

Observaciones:

Al inicio nos tardamos en entablar una conversación fluida, debido a la timidez y no tanta costumbre con el idioma inglés, lo destacable es el respeto y las ganas por trabajar de cada integrante, fue una reunión bastante agradable donde pudimos conocernos un poco más y tener algunas conversaciones triviales.

ESTA ES LA PRIMERA CAPTURA DE LA BITÁCORA FIRMADA DONDE SE ENCUENTRAN
2 DE LOS DÍAS DEL PROYECTO.

Sesión N° 3 Fecha: 9 mayo 2022 Cantidad de horas: 8 horas 30 minutos

Aprendizajes:

La mañana empezó con una reunión por teams y presencial, donde los organizadores del proyecto Qhapaq ñan nos explicaron que haríamos, invitándonos a realizar una página web y enseñándonos lo que era realmente el Qhapaq ñan y su valor histórico, procedimos a trabajar como grupo realizando una paleta de colores para la página más la propia temática que los 5 grupos tendrían en total.

Observaciones:

Se invirtió tiempo en la investigación y la comprensión del proyecto q resulta ser un patrimonio de la humanidad, se trabajo en conjunto a los compañeros de Bélgica también para la realización de un moodboard de la temática asignada, "servicios turísticos".

Sesión N° 4 Fecha: 10 mayo 2022 Cantidad de horas: 11 horas 30 minutos

Aprendizajes:

A la misma hora que el día anterior nos reunimos por teams, donde se asignó una actividad especial para los compañeros de la carrera de inglés, ellos harían actividades para romper el hielo y sociabilizar con todos los integrantes de los 5 grupos, también recibimos los resultados del avance en investigación de los compañeros de Bélgica, cabe destacar que nuestra dinámica con ellos era de nosotros trabajar mientras en su país descansaban y cuando nuestra jornada terminaba la de ellos recién comenzaba.

Observaciones:

Fue un día interesante, los juegos que los compañeros de ingles realizaron nos permitieron conocernos mejor y compartir un buen rato, también se trabajo con los avances que los estudiantes de Bélgica nos entregaron.

Sesión N° 5 Fecha: 11 mayo 2022 Cantidad de horas: 16 horas

Aprendizajes:

En esta ocasión también hubo una reunión en donde los organizadores hicieron actividades que nos permitió pasar tiempo de calidad con nuestros compañeros de Bélgica, también de manera presencial vinieron compañeros de Antropología quienes nos hablaron del Qhapaq ñan desde sus conocimientos, cada grupo tuvo la oportunidad de hablar con aquellos dos compañeros, su información fue muy útil para la recopilación de información. También comenzamos a crear el mockup, en donde guiaríamos a los compañeros belgas con la maquetación y apariencia estética de la página.

Una jornada larga y de trabajo, en la mañana las actividades fueron entretenidas, sin embargo el tiempo que quedo para trabajar en lo nuestro no era suficiente por lo que nuevamente decidimos seguir trabajando desde la casa por llamada.

ESTA ES LA SEGUNDA CAPTURA DE LA BITÁCORA FIRMADA DONDE SE ENCUENTRAN OTROS 3 DÍAS DEL PROYECTO.



Sesión N° 6 Fecha: 12 mayo 2022 Cantidad de horas: 10 horas 30 minutos

Aprendizajes:
 En este día hubo una reunión de teams como todos los días, lo interesante fue recibir los resultados de los compañeros de Bélgica, quienes ya habían creado la página y habían avanzado en un 90% todo lo que aparecía en el mockup que creamos más la información que hicimos en español e inglés, ellos estaban encargados de hacer la traducción al francés. Recibimos la información del cierre del proyecto que ocurriría el viernes acompañado de la presentación de la página terminada, más algunas últimas tareas, preparar la presentación como grupo 4, crear un poema sobre el Qhapaq ñan, y hacer un fotomontaje con los integrantes del equipo, con temática libre.

Al ser este el último día donde podríamos modificar la página, su diseño y la información, nos organizamos para trabajar desde la casa para realizar las tareas asignadas y prepararnos para la presentación del equipo, cada integrante puso empeño en lograr los resultados y afortunadamente logramos lo que nos propusimos, realizar todas las tareas antes de ir a descansar.

Sesión N° 7 Fecha: 13 mayo 2022 Cantidad de horas: 5 horas

Aprendizajes:
 Como el último día del Qhapaq ñan asistimos de manera presencial y con vestimenta formal, por teams se presentaron los resultados de los 5 equipos acompañados de una entretenida última actividad en donde se presentaron los poemas y los fotomontajes, también hubo unos premios "al mejor equipo en..." todos ganaron algo, luego la llamada terminó y comenzó la ceremonia presencial de cierre en la Universidad de Tarapacá, donde cada estudiante parte del proyecto recibió un diploma y algunos regalos por parte de los organizadores que fueron muy cariñosos y atentos todo el tiempo.

La jornada no fue tan duradera como las otras pues este día solo fue de resultados y despedida, nos tomamos muchas fotos y considero que el evento final muy emotivo, quede muy feliz con los resultados en general, me quedo orgullosa de haber tenido la oportunidad de ser parte de este proyecto tan especial, agradecida.

Sesión N° 8 Fecha: 20 mayo 2022 Cantidad de horas: 4 horas 30 minutos

Aprendizajes:
 Este día nos reunimos con Juan Hidalgo para un live en donde sólo estarían los estudiantes de diseño multimedia, quienes contestaríamos 3 preguntas, presentaríamos nuestro trabajo y conclusiones, de manera no tan formal pudimos conversar abiertamente de nuestra experiencia en el Qhapaq ñan junto a los encargados.

Este día fue muy interesante, compartir un ultimo rato con los organizadores y tener esa charla de presentación de nuestros resultados estuvo genial, fue un agradable rato compartido junto a los compañeros de la carrera.

ESTA ES LA TERCERA CAPTURA DE LA BITÁCORA FIRMADA DONDE SE ENCUENTRAN OTROS 3 DÍAS DEL PROYECTO.

Sesión N° 9 Fecha: 17 junio 2022 Cantidad de horas: 2 horas

Aprendizajes:

Este día nos reunimos con Juan Hidalgo y la profesora de práctica para acordar junto a los demás compañeros de diseño, que cosas queríamos modificar de la página web realizada para el Qhapaq ñan, le presentaríamos las ideas y sugerencias.

Esta sesión fue una llamada grupal, con un tema específico y directo a tratar sobre las horas totales de la practica laboral.

Fecha de Inicio	28 abril
Fecha de Término	17 junio
Total Horas Práctica	64 horas



Firma del Supervisor del Centro de Práctica

18 de Septiembre # 2222, Teléfono: 58 2205624 58 2205360, e-mail: dimul@gestion.uta.cl

ESTA ES LA CUARTA CAPTURA DE LA BITÁCORA FIRMADA DONDE SE ENCUENTRA EL ÚLTIMO DÍA DEL PROYECTO.