



INFORME DE PRÁCTICA LABORAL II

Alumna: Dhana Quijada Valdovino.

Centro de práctica: Universidad de Tarapacá - carrera de pedagogía en biología y ciencias naturales.

Fecha: Desde Agosto hasta Octubre de 2024.

ÍNDICE

1. Introducción	03
2. Objetivos	04
2.1. Objetivo general	
2.2. Objetivos específicos	
2.3. Actividades realizadas	
3. Descripción General de la empresa	05
4. Descripción del trabajo realizado	06
4.1. Vectorización Logotipo de la carrera	
4.2. Diseño de Nuevas Propuestas de Logotipo	
4.3. Creación de Afiches de Aniversario	
5. Experiencias adquiridas	10
5.1. Conocimientos técnicos adquiridos	
5.2. Habilidades adquiridas	
6. Conclusión	11
7. Referencias y Anexo	12

1. INTRODUCCIÓN

La práctica laboral es una oportunidad para aplicar los conocimientos adquiridos en el semestre de la carrera con las necesidades del entorno profesional, permitiendo no solo aplicar lo aprendido, sino también desarrollar nuevas habilidades y enfrentar desafíos reales. Este periodo de formación es fundamental para fortalecer tanto las competencias técnicas como las interpersonales, al tiempo que contribuye a nuestro crecimiento personal y profesional.

En este contexto, mi segunda práctica laboral fue realizada en la Universidad de Tarapacá, específicamente en la carrera de Pedagogía en Biología y Ciencias Naturales. Durante este periodo, participé en proyectos orientados al fortalecimiento de la identidad visual de la carrera, llevando a cabo tareas como la vectorización y el rediseño de logotipos, así como la creación de material gráfico con fines conmemorativos y promocionales. Estas actividades me permitieron aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera de Diseño Multimedia y colaborar en iniciativas que buscaban enriquecer la imagen institucional de la carrera.

Este informe tiene como objetivo describir las tareas realizadas, detallar los procesos creativos y técnicos involucrados, y analizar el impacto de estas experiencias en mi formación profesional. Además, se explicarán los desafíos enfrentados y las competencias desarrolladas, destacando cómo esta práctica ha contribuido significativamente a mi crecimiento en el ámbito del diseño y mi capacidad para adaptarme a las necesidades de un entorno laboral dinámico.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la identidad visual de la carrera de Pedagogía en Biología y Ciencias Naturales de la Universidad de Tarapacá, implementando conocimientos en la carrera de Diseño Multimedia mediante proyectos gráficos y creativos.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **01:** Vectorizar el logotipo de la carrera de Pedagogía en Biología y Ciencias Naturales, para mejorar la calidad en su uso.
- **02:** Rediseñar el logotipo existente y proponer nuevas alternativas que reflejen mejor la identidad de la carrera.
- **03:** Crear afiches conmemorativos para el aniversario de la carrera.

2.3 ACTIVIDADES REALIZADAS

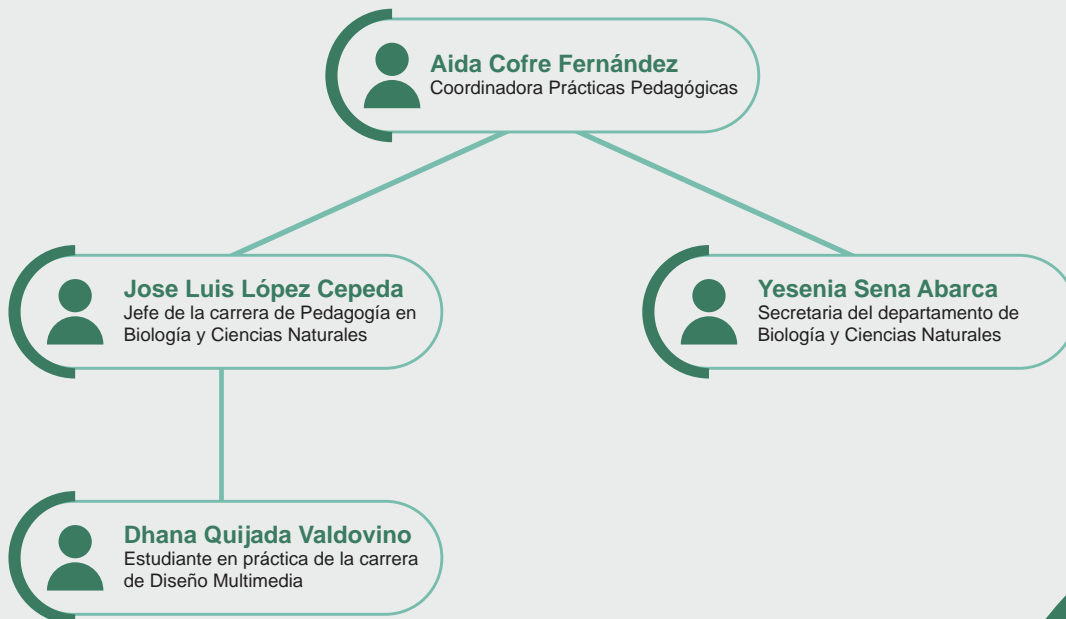
- **01:** Se realizó la vectorización del logotipo de la carrera en el programa Figma y Adobe Illustrator, además, se crearon diferentes variables del logotipo en términos de formato (horizontal y vertical) y color, para ampliar su versatilidad en distintos contextos.
- **02:** Se realizaron varios bocetos a mano alzada de nuevas propuestas de logotipos para la carrera, los cuales fueron evaluados y seleccionados. Posteriormente, se vectorizaron las propuestas elegidas en Adobe Illustrator y se crearon sus respectivas variaciones.
- **03:** Realicé una investigación sobre diseños de afiches de aniversario de eventos similares. Luego desarrolle los afiches incorporando la estética institucional de la Universidad de Tarapacá con los datos proporcionados. Se realizó la composición final utilizando el programa Adobe Illustrator.

3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

La Universidad de Tarapacá es una institución pública de educación superior que promueve la formación académica, la investigación y el servicio a la comunidad. En este contexto, el propósito de la carrera de Pedagogía en Biología y Ciencias Naturales es formar profesores capaces en la enseñanza de ciencias naturales, poniendo especial atención en valores éticos y sociales.

Durante la práctica, se abordó la problemática de fortalecer la identidad visual de la carrera, alineando los materiales gráficos con su misión educativa. Este trabajo se llevó a cabo dentro de la universidad, específicamente colaborando con el equipo académico de la carrera.

Organigrama



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1 VECTORIZACIÓN LOGOTIPO DE LA CARRERA

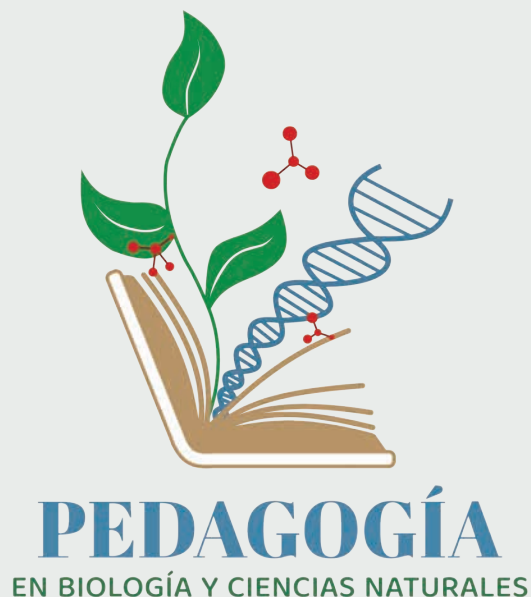
La principal problemática que presentaba la carrera era la falta de un logotipo vectorizado, ya que el diseño existente estaba fusionado con un fondo blanco, limitando su uso en diferentes aplicaciones gráficas. Por esta razón, se me asignó la tarea de vectorizar el logotipo para permitir su utilización con mayor libertad y adaptabilidad.

Durante el proceso de vectorización, logré recuperar detalles que no eran visibles en la composición original, mejorando la calidad del diseño. Para realizar esta tarea, utilicé dos herramientas principales: Figma y Adobe Illustrator. Una vez vectorizado, desarrollé sus variables en diferentes formatos, incluyendo versiones horizontales y verticales, y en diversas combinaciones de color para ampliar sus posibilidades de uso en distintos contextos.

Antes

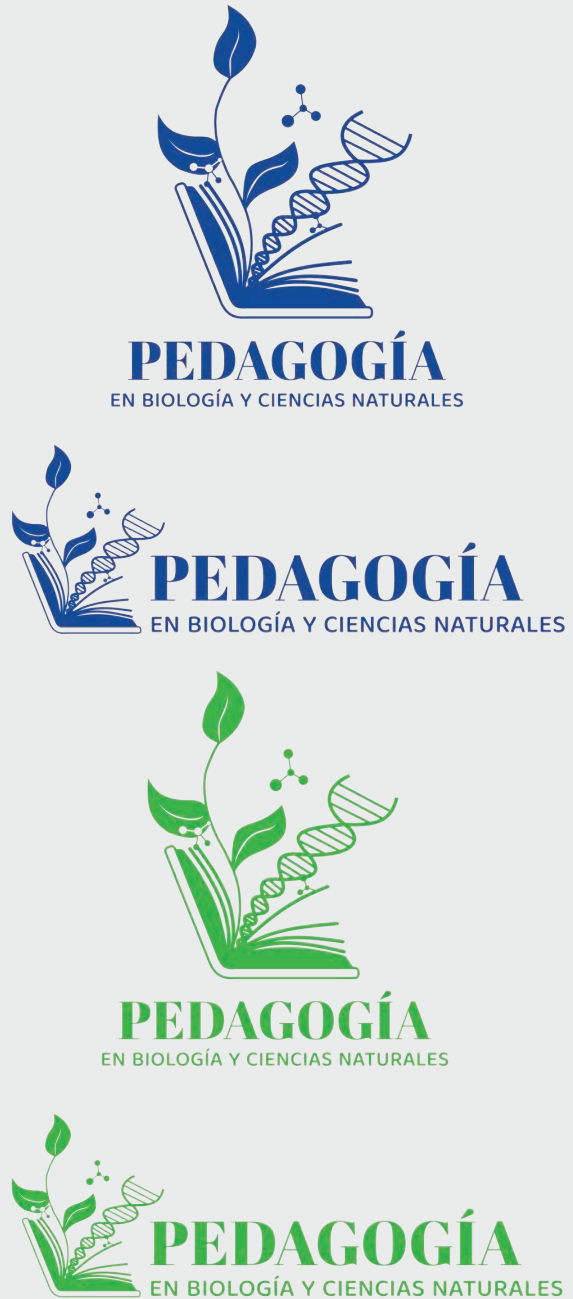
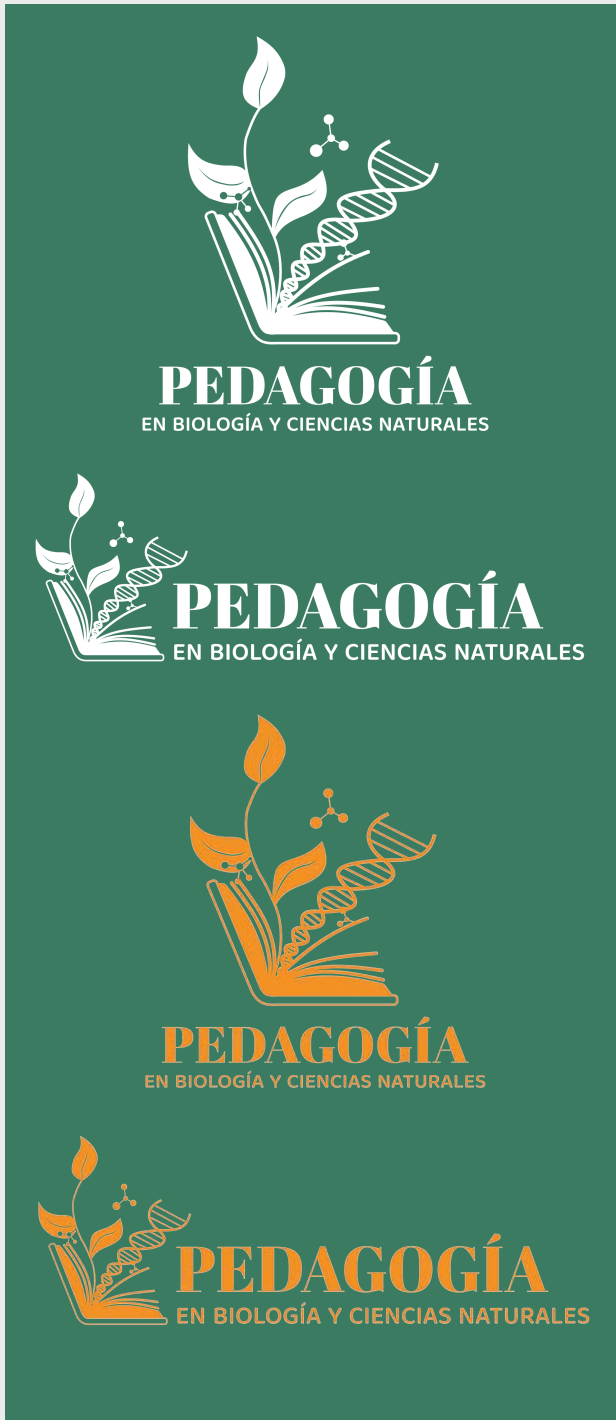


Después



4.1 VECTORIZACIÓN LOGOTIPO DE LA CARRERA

VARIANTES



4.2 DISEÑO DE NUEVAS PROPUESTAS DE LOGOTIPO

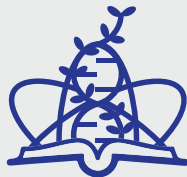
Tras completar la vectorización del logotipo existente, se me asignó la tarea de desarrollar nuevas propuestas de logotipo que conservaran los elementos clave de la identidad gráfica de la carrera: el libro, el ADN, el átomo y la planta.

Para ello, elaboré múltiples bocetos y exploré diversas ideas, basándome en referencias visuales encontradas en internet. Después de un proceso de análisis y selección, opté por cuatro propuestas finales, las cuales fueron vectorizadas utilizando en Adobe Illustrator. Además, para cada una de estas propuestas, creé variantes en diferentes combinaciones de color.

PROPUESTAS



PEDAGOGÍA
EN BIOLOGÍA Y CIENCIAS NATURALES



PEDAGOGÍA
EN BIOLOGÍA Y CIENCIAS NATURALES



PEDAGOGÍA
EN BIOLOGÍA Y CIENCIAS NATURALES



PEDAGOGÍA
EN BIOLOGÍA Y CIENCIAS NATURALES



PEDAGOGÍA
EN BIOLOGÍA Y CIENCIAS NATURALES



PEDAGOGÍA
EN BIOLOGÍA Y CIENCIAS NATURALES



PEDAGOGÍA
EN BIOLOGÍA Y CIENCIAS NATURALES

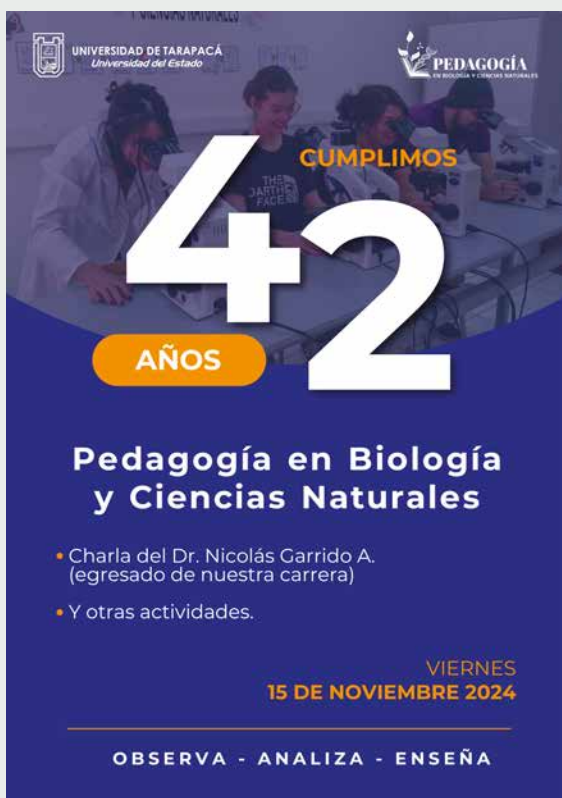


PEDAGOGÍA
EN BIOLOGÍA Y CIENCIAS NATURALES

4.2 CREACIÓN DE AFICHES DE ANIVERSARIO

Se me solicitó diseñar dos afiches conmemorativos, uno para celebrar los 42 años de la carrera y otro que incluyera tanto los 42 años de la carrera como los 50 años de la Universidad de Tarapacá. Se me otorgó total libertad creativa en el diseño, mientras que el tamaño y la información necesaria fueron proporcionados por el equipo solicitante.

Para crear los afiches, investigué en las páginas oficiales de la universidad y en redes sociales para encontrar diseños similares o elementos que me sirvieran de inspiración. A partir de esto, desarrollé una propuesta inicial para el primer afiche, la cual fue revisada y aprobada. Posteriormente, utilicé un enfoque similar para el segundo afiche, logrando también su aprobación final.



5. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

Durante esta práctica, mejoré mucho en el uso del programa Figma, aprendiendo no solo a manejar sus herramientas básicas, sino también a usar funciones específicas que facilitaron mi trabajo de diseño. También aprendí a exportar los proyectos en distintos formatos, lo que me permitió entregar trabajos más adaptables y funcionales. Gracias a esto, pude aprovechar mejor el programa y hacerlo parte esencial de mi proceso de diseño.

En Adobe Illustrator, descubrí nuevas funciones de sus herramientas y diferentes formas de utilizarlas. Esto fue muy útil para realizar tareas como la vectorización de logotipos y otros proyectos gráficos. Con la práctica, fui entendiendo mejor cómo sacarle provecho al programa, logrando resultados más detallados y profesionales.

5.2 HABILIDADES ADQUIRIDAS

También fortalecí mi creatividad, lo que me permitió proponer ideas originales y encontrar soluciones prácticas a los retos de diseño que se presentaron durante la práctica. Este proceso me ayudó a abordar cada proyecto de manera innovadora, adaptándome a las necesidades específicas de cada tarea y buscando siempre entregar resultados atractivos y funcionales.

Además, mejoré mi autonomía al organizar mi trabajo de forma independiente y tomar decisiones por mi cuenta, lo que me dio más confianza para avanzar sin depender de la supervisión constante. También reforcé mi habilidad para gestionar el tiempo, asegurándome de cumplir con los plazos establecidos y entregar proyectos de calidad.

6. CONCLUSIÓN

Realizar mi Práctica Laboral II en la carrera de Pedagogía en Biología y Ciencias Naturales fue una gran experiencia. Esta práctica me permitió no solo aplicar los conocimientos técnicos adquiridos en mi formación como Diseñadora Multimedia, sino también perfeccionarlos y aprender nuevas herramientas. Trabajar con programas como Adobe Illustrator y Figma fue clave para llevar a cabo tareas como la vectorización de logotipos, las propuestas de rediseño y la creación de afiches conmemorativos.

Estas actividades me dieron la oportunidad de enfrentar desafíos creativos y encontrar soluciones efectivas que reforzaron mis habilidades en diseño y el manejo de los programas Figma y Adobe Illustrator. Además de los conocimientos técnicos, esta práctica me ayudó a desarrollar habilidades interpersonales importantes. Trabajé de manera autónoma, gestionando mis tiempos y decisiones de forma eficiente, mientras aprendía a recibir y aplicar retroalimentación constructiva para mejorar mis resultados.

Esta experiencia fortaleció mi capacidad para organizarme, ser más proactiva y comunicar mis ideas de manera clara y efectiva. Esta práctica fue un paso significativo en mi formación profesional y personal. Me permitió crecer tanto en el aspecto técnico como en el creativo, dándome mayor confianza para enfrentar los desafíos futuros en el campo del diseño.

7. REFERENCIAS Y ANEXOS

7.1 REFERENCIAS

[1] Página web Universidad de Tarapacá <https://www.uta.cl/>

[2] Página web Carrera de Pedagogía en Biología y Ciencias Naturales
<https://admission.uta.cl/index.php/pedagogia-en-biologia-y-ciencias-naturales/>

7.2 ANEXO

Bitácora

<https://drive.google.com/drive/folders/1yOac4np3LI9asCCQwk7-q1uIPS017Wao?usp=sharing>