

INFORME DE PRÁCTICA PROFESIONAL

Alumno en práctica
Patricio Olivares Cáceres

Supervisor a cargo
Romina Sir Villablanca

Centro de práctica
Sir Consultores

Jefa de Carrera
Marina Vera Chamorro

Arica, Chile. 2025

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA	3
2.1 <i>NOMBRE</i>	3
2.2 <i>UBICACIÓN</i>	3
2.3 <i>HISTORIA</i>	3
2.4 <i>ORGANIGRAMA</i>	3
3. OBJETIVOS	4
3.1 <i>OBJETIVO GENERAL</i>	4
3.2 <i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	4
4. PRINCIPALES PRODUCTOS DESARROLLADOS	5
4.1 <i>DISEÑO DE LOGO Y CREACIÓN DE AFICHE PARA SEMINARIO DE SALUD INTERCULTURAL</i>	5
4.2 <i>REEL DE INVITACIÓN AL SEMINARIO DE SALUD INTERCULTURAL</i>	8
4.3 <i>DISEÑO DE PORTAFOLIO RESUMIDO</i>	9
4.4 <i>CREACIÓN DE VIDEO PARA EL PROYECTO LUDOBARRIO</i>	12
5. CONOCIMIENTO Y HABILIDADES ADQUIRIDAS	12
5.1 <i>CONOCIMIENTOS TÉCNICOS</i>	13
5.2 <i>HABILIDADES INTERPERSONALES</i>	13
6. CONCLUSIÓN	14
7. REFERENCIAS	15
8. ANEXO	16
8.1 <i>CARPETA CON LOS TRABAJOS REALIZADOS EN LA PRÁCTICA</i>	16
8.2 <i>BITÁCORA</i>	16

1. INTRODUCCIÓN

A continuación, se presentará el proceso y desarrollo de la creación de piezas gráficas, logos y afiches creados para Sir Consultores, aplicando las disciplinas adquiridas en la carrera de Diseño Multimedia, seguido de una introducción e historia de la empresa para ofrecer un mejor contexto e información sobre la elaboración de los trabajos realizados en la práctica, con enfoque en el diseño gráfico, utilizando los programas aprendidos en estos años.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

2.1 NOMBRE

Sir Consultores.

2.2 UBICACIÓN

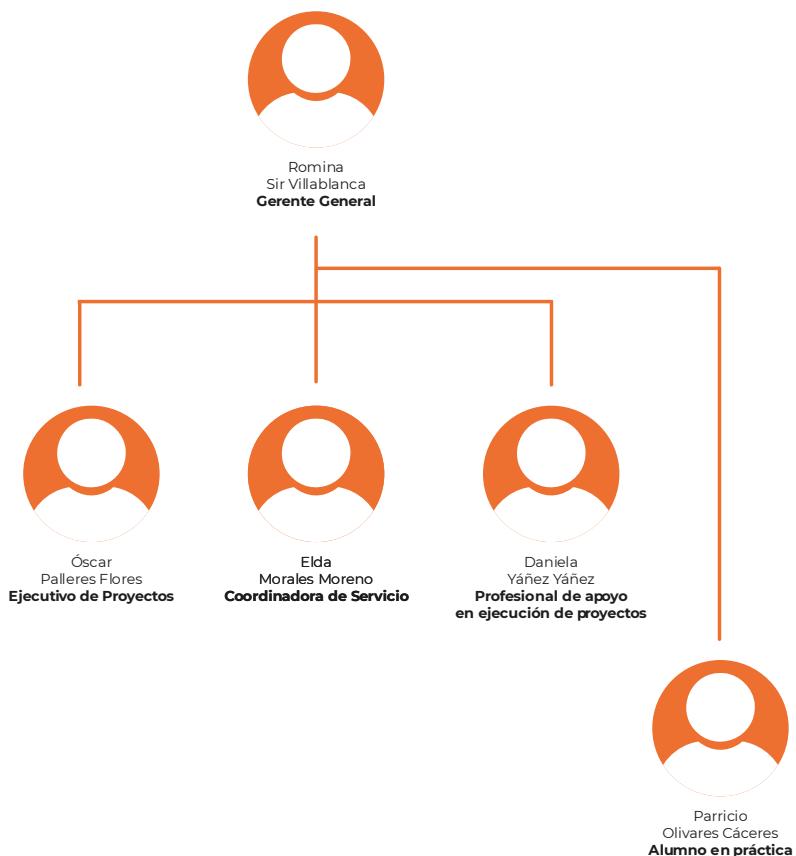
Baquedano 731 Piso 5 Oficina #506

2.3 HISTORIA

SIR Consultores es una marca de la empresa DS Vision & Quality SAC, empresa de asesoría y consultoría empresarial creada en el norte de Chile en el año 2006.

En la actualidad, SIR Consultores es conformada por una amplia red interdisciplinaria de profesionales con experiencia y conocimiento técnico que trabajan comprometiéndose con nuestros clientes y su desarrollo, prestando servicios, tanto a instituciones públicas como privadas, ejecutando con un alto nivel de profesionalismo y calidad los programas de apoyo a las MIPYMES.

2.4 ORGANIGRAMA



3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Aplicar los conocimientos de distintos programas de diseño y edición que adquirí en la carrera de Diseño Multimedia, mediante la creación de distintos productos relacionados al diseño gráfico.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- O1. Desarrollar y mejorar habilidades interpersonales que permitan una buena comunicación y un buen ambiente en la práctica.
- O2. Reforzar conocimientos en programas de Adobe (Photoshop, Illustrator, Premiere).

4. PRINCIPALES PRODUCTOS DESARROLLADOS

4.1 DISEÑO DE LOGO Y CREACIÓN DE AFICHE PARA SEMINARIO DE SALUD INTERCULTURAL

Para este trabajo se me pidió realizar el logo y afiche correspondiente para el Seminario de Salud Intercultural del año 2025. Se me pidió que tuviera en cuenta la figura de la chakana y los colores de la whipala, además, que tuviera símbolos o íconos que retratara tanto a la medicina andina como a la medicina occidental.

Para realizar esto, se utilizó Adobe Photoshop para el bocetaje y resultado final, y Adobe Illustrator para montar el resultado final.

Figura 1
Primer boceto realizado en Photoshop.



Figura 2
Segundo boceto realizado en Photoshop.



Figura 3
Tercer boceto realizado en Photoshop.



Luego de tener estos bocetos de 3 versiones distintas de tres logos, se les aplicó color y fueron puestos en un afiche de prueba.

Figura 4
Afiche con primer boceto.

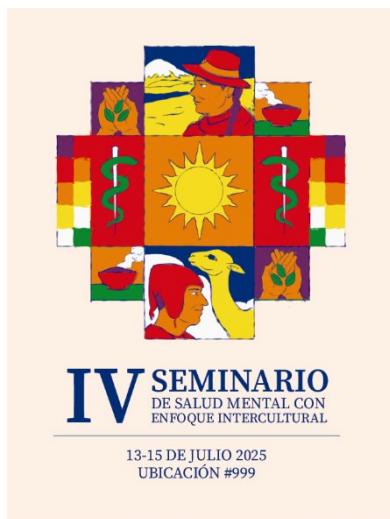


Figura 5
Afiche con segundo boceto.

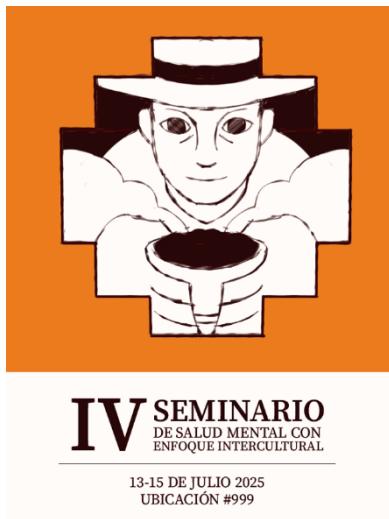


Figura 6
Afiche con tercer boceto.



Al presentar las tres versiones, se me pidió que siguiera trabajando con el primer y tercer boceto. El segundo boceto no fue aceptado ya que no presenta la unión entre la medicina andina con la occidental.

Figura 7
Afiche con una versión terminada del primer boceto.



Figura 8
Afiche con una versión terminada del tercer boceto.



Figura 9
Afiche con una nueva idea, la cual contiene un oleato y hospitales a los lados.



Luego de presentar estas versiones, se me indicó a seguir trabajando el diseño de la figura 7. El diseño de la figura 8 fue descartado y el de la figura 9 fue aceptado, pero cambios fueron realizados a la figura de la chakana y a los hospitales de los lados.

Figura 10
Afiche con una versión terminada del primer boceto, añadiendo pareja de medicina occidental



Figura 11
Afiche con una versión terminada de la nueva idea, juntando chakana y añadiendo elementos de medicina occidental



Ninguna de estas versiones fue aceptada y se me sugirió volver a trabajar con el logo del año 2024, eliminándole los colores y transformando el trazo a blanco.

Figura 12

Afiche con la versión terminada del logo, junto a la información correspondiente. Esta versión tiene el logo de CONADI en la parte inferior izquierda.



Figura 13

Afiche con la versión terminada del logo, junto a la información correspondiente. Esta versión tiene el logo de CONADI al medio, en la parte superior.



Luego de que la versión de la figura 12 fuera aceptada, se realizaron en formato de tamaño 32 x 47 cm para la impresión de afiches, siendo aceptado el de la figura 15.

Figura 14

Afiche con la versión terminada del logo, en tamaño de 32 x 47 cm.



Figura 15

Segunda versión del afiche con la versión terminada del logo, en tamaño de 32 x 47 cm.



El principal desafío que afronte fue el hecho de que diseñar conlleva el realizar cambios a futuro, o incluso realizar un diseño completamente nuevo, lo que es algo de esperar, sobre todo en el rubro de diseñador. A pesar de que me dijeron que buscaban algo totalmente distinto al logo del año 2024, tuve dudas sobre la decisión de volver a utilizarlo.

4.2 REEL DE INVITACIÓN AL SEMINARIO DE SALUD INTERCULTURAL

Para el siguiente trabajo se me pidió crear un reel que invita al Seminario de Salud Intercultural del año 2025. Se utilizaron clips de los seminarios realizados los años anteriores, además de la invitación realizada por el director regional de CONADI, Raphael Cantillana.

En la edición de este reel había que tomar en cuenta el manual de normas gráficas para videos de CONADI, el cual está incluido en su página web.

Para la edición de este video utilicé Adobe Premiere.

Figura 16
Screenshot de reel.



Figura 17
Screenshot de reel.



Realizar este reel no fue de gran dificultad, además de realizar algunos cambios pedidos (cambiar el tiempo o lugar en donde aparecían los textos, modificar videos), solo había que seguir las reglas del manual de normas gráficas.

4.3 DISEÑO DE PORTAFOLIO RESUMIDO

Tomando en cuenta el portafolio ya existente que está en la página web de Sir Consultores [1], se me pidió realizar una versión resumida de este que considere desde los años 2024 a 2014. Esta versión resumida no debía incluir fotos en los proyectos realizados (menos en la sección de producción de eventos y publicaciones).

Para realizar esto, ocupe Adobe Illustrator para la diagramación y el diseño, y Acrobat para hacer arreglos directos desde el PDF.

Figura 18

Página que muestra los proyectos realizados del año 2024.

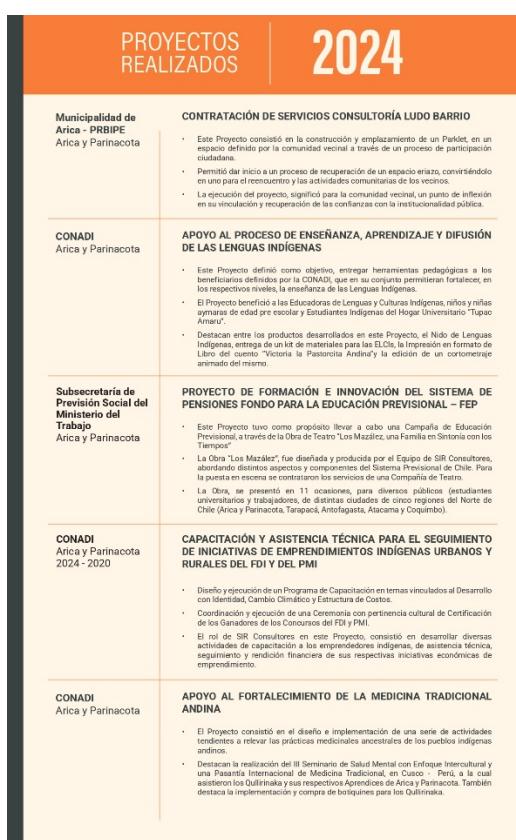


Figura 19

Página que muestra las publicaciones hechas a través de los años.



Luego de que la diagramación de todas las páginas fuesen aprobadas, se realizaron versiones distintas de portadas. Los diseños de estas portadas pueden ser clasificadas en tres categorías: Las primeras tienen presente una imagen de uno de los tantos proyectos que la empresa ha realizado, las segundas contienen un diseño basado alrededor de la S de Sir Consultores y las tercera contienen las 6 publicaciones realizadas a través de los años, distribuidas de distinta manera.

Figura 20

Primer diseño que tiene presente una imagen.



Figura 21

Segundo diseño que tiene presente una imagen.



Figura 22

Tercer diseño que tiene presente una imagen.



Figura 23

Primer diseño que tiene presente la S de Sir Consultores.



Figura 24

Segundo diseño que tiene presente la S de Sir Consultores.



Figura 25

Tercer diseño que tiene presente la S de Sir Consultores.



Figura 26

Primer diseño que contiene las 6 publicaciones realizadas.



Figura 27

Segundo diseño que contiene las 6 publicaciones realizadas.



Figura 28

Tercer diseño que contiene las 6 publicaciones realizadas.



Figura 29

Cuarto diseño que contiene las 6 publicaciones realizadas.



Figura 30

Quinto diseño que contiene las 6 publicaciones realizadas.



Figura 31

Sexto diseño que contiene las 6 publicaciones realizadas.



Fueron aceptadas la de la figura 26 y 27 como posibles portadas para el portafolio resumido. Realizar esta tarea no resultó de gran dificultad, los textos que aparecen en este resumen ya estaban en el portafolio original, y en cuanto al diseño, si bien hay muchas propuestas, los elegidos fueron los más interesantes.

4.4 CREACIÓN DE VIDEO PARA EL PROYECTO LUDOBARRIO

Para este trabajo se trabajó con clips ya existentes de todo el progreso que conllevó la implementación de parklets en la intersección de las Calles Morro y Héroes del Morro.

Este video fue creado para entregar el tercer informe del proyecto LUDOBARRIO, para que la Unidad Técnica Fiscalizadora corrobore que el proyecto se llevó a cabo junto a la participación de las personas que viven en el barrio.

Para realizar este video se ocupó Adobe Premiere.

Figura 32

Primer fotograma que aparece en el video del proyecto LUDOBARRIO.



Figura 33

Parte de los testimonios de vecinos en el video del proyecto LUDOBARRIO.



La única dificultad que se presentó al realizar este trabajo fue que para este video se pidió que el formato sea horizontal, pero la mayoría de los clips que fueron grabados están en formato vertical, por lo que al agrandarlos perdieron demasiada calidad.

5. CONOCIMIENTO Y HABILIDADES ADQUIRIDAS

5.1 CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Pude reforzar mis conocimientos en Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, también, pude volver a recordar las herramientas que ofrece el editor de videos Adobe Premiere, ya que es un software que pocas veces he utilizado fuera de trabajos para la universidad.

Esta práctica al ser tan enfocada al diseño gráfico, los trabajos mostrados anteriormente en este informe me ayudaron a fortalecer lo ya aprendido sobre los usos específicos de colores y diagramaciones.

5.2 HABILIDADES INTERPERSONALES

Siendo esta mi primera experiencia en un entorno profesional, tuve que aprender a aceptar el feedback. A menudo, mis gustos al cuanto al diseño son totalmente distintos a lo que mi empleadora buscaba, pero fue algo que aprendí a entender y respetar, debido a que trabajar mediante la recepción de comentarios es algo indispensable para el trabajo de un diseñador.

Lo mencionado anteriormente también ayudó a mejorar mi paciencia y tranquilidad debido a los constantes cambios que se tuvieron que realizar en los diseños creados.

6. CONCLUSIÓN

Para finalizar, pude experimentar lo que el implica el diseño gráfico de manera profesional, aplicando las técnicas y herramientas aprendidas. Una de las partes que considero más relevantes de todo este trabajo fue la experiencia de trabajar en equipo, lo que al mismo tiempo significa que tengo que colaborar con personas que posiblemente piensen distinto a mí, o tengan otra perspectiva del proyecto, además de tener paciencia y recibir retroalimentación y guía.

7. REFERENCIAS

[1] Sir Consultores (s.f). Página web.

<https://sirconsultores.cl/>

8. ANEXO

8.1 CARPETA CON LOS TRABAJOS REALIZADOS EN LA PRÁCTICA

<https://drive.google.com/drive/folders/1jtNVwObPOm0HfnzYfnJdXsJBaDOxdGO?usp=sharing>

8.2 BITÁCORA

https://drive.google.com/file/d/1ctyVsJz2Rwlmg5jZ_9AavVjHda8-nrrL/view?usp=drive_link