

PRÁCTICA PROFESIONAL

SOFÍA SALINAS ACOSTA

LINUS LABS
MAYO 2025

ÍNDICE

1	Introducción	3
2	Objetivos	4
	2.1 <i>Objetivo General</i>	
	2.2 <i>Objetivo Específicos</i>	
	2.3 <i>Actividades Realizadas</i>	
3	Descripción general de la empresa	5
4	Descripción del trabajo realizado	6
	4.0 <i>Proceso evaluativo</i>	
	4.1 <i>Diseño de personajes</i>	8
	4.2 <i>Ilustraciones: detalles de construcción</i>	23
	4.3 <i>Ilustraciones Destacadas</i>	26
	4.4 <i>Galería de ilustraciones</i>	30
5	Experiencias Adquiridas	42
	5.1 <i>Conocimientos</i>	
	<i>Técnicos Adquiridos</i>	
	5.2 <i>Habilidades Adquiridas</i>	
6	Conclusión	43
7	Referencias y Anexo	44

La práctica profesional es un pilar fundamental en la formación integral de todo profesional, ya que permite trasladar los conocimientos teóricos adquiridos durante los últimos tres años a un entorno laboral real, fomentando el desarrollo de habilidades técnicas, competencias transversales y una comprensión profunda del campo de acción.

LINUS LABS, una corporación a cargo del diseño y desarrollo de una aplicación para aprender idiomas bajo el seguimiento del CEO Niko Vuori, me contactó mediante una recomendación y luego me contrató para ser la diseñadora e ilustradora de sus personajes principales.

En este informe se verá detallado el proceso creativo, toma de decisiones y resultados obtenidos durante 9 meses participando en ese proyecto.

El uso de imágenes de LINUS LABS son sólo con fines académicos.

2.1 *Objetivos Generales*

Creación e ilustración vectorizada de sus personajes principales acorde a sus personalidades estipuladas.

2.2 *Objetivos Específicos*

- Diseñar bocetos conceptuales de cada personaje planificado, alineándose a su personalidad y estilo a representar.
- Vectorizar el diseño elegido por cada personaje, estableciendo colores y personalidad.
- Aplicar límites anteriormente establecidos para crear una serie de ilustraciones y fondos acorde a cada personaje creado.

2.3 *Actividades Realizadas*

- Recopilación de referencias gráficas para establecer un plan de proceso creativo de bocetajes.
- Participación activa en conversaciones para organizar ideas, dialogar propuestas y mostrar resultados.
- Desarrollo rápido al momento de entregar resultados y soluciones a problemáticas emergentes.

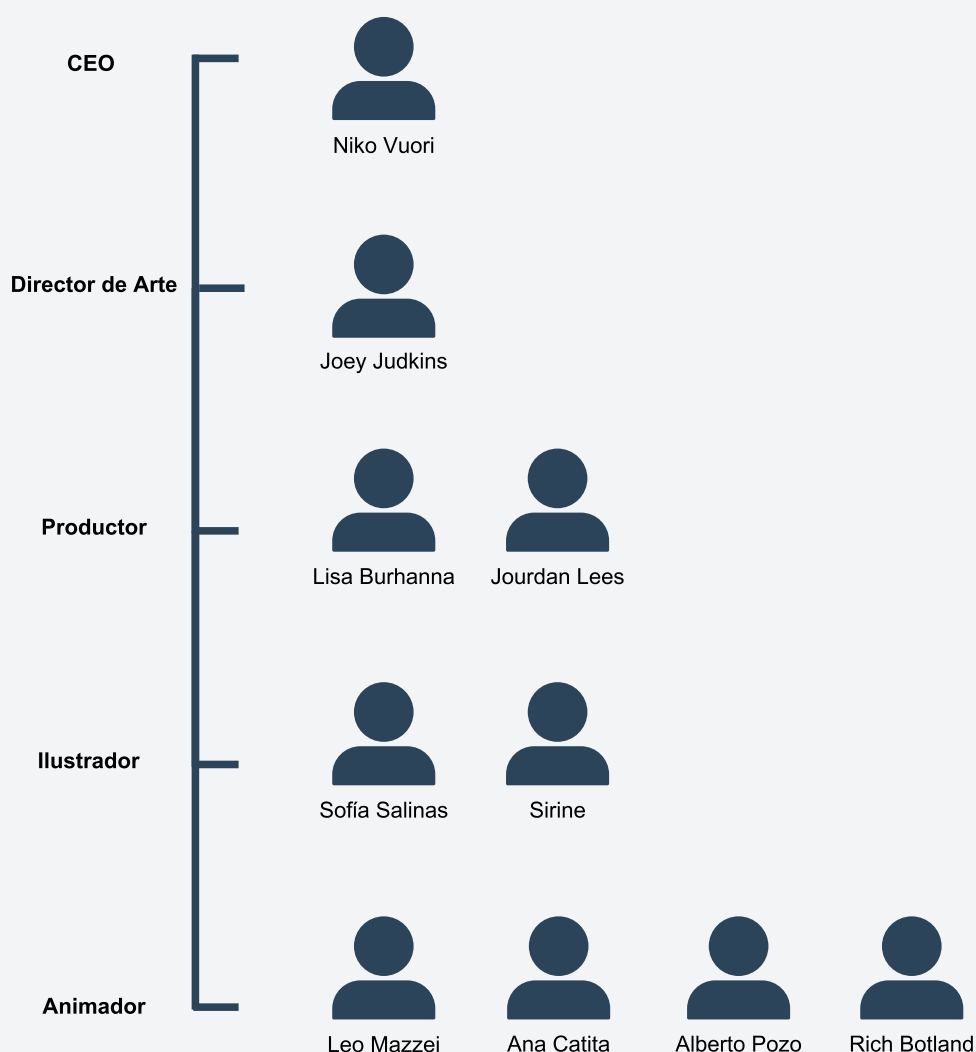
3.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

Información de la Empresa:

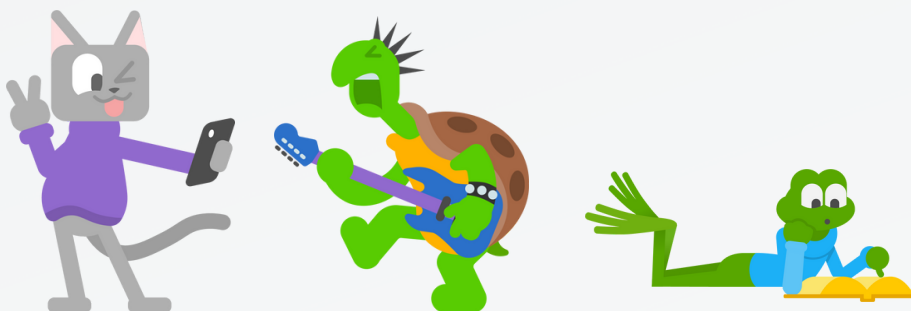
LINUS LABS INC. es una compañía creada y dirigida por Niko Vuori, reuniendo un equipo de productores, ilustradores y animadores para el desarrollo visual de una aplicación de aprendizaje de lenguajes para dispositivos iOS, Android y PC. Ubicada en Oakland, California, EEUU, siendo la mayoría del equipo de modalidad de teletrabajo.

Organigrama



Proceso evaluativo precontractual

Al ser contactada por Niko gracias a la recomendación de otro artista, mi primer pedido fue una ilustración por cada personaje (Charlie la gata, Felix la rana y Tony, la tortuga.) diseños realizados por un anterior artista del equipo y aprobados por Niko.

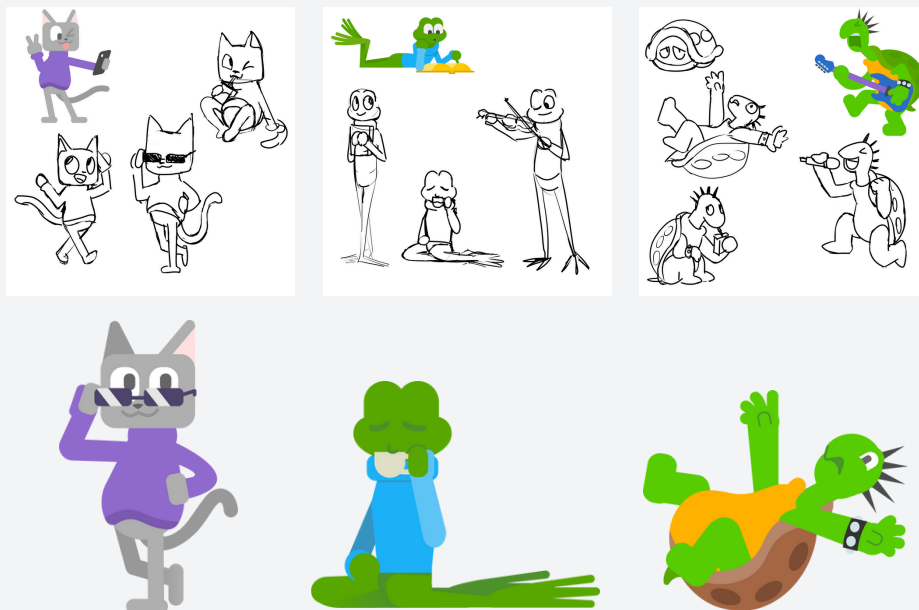


Debí seguir el estilo de esos personajes y la energía que representan, según Niko: “la rana es un hombre gay afeminado, aficionado a la poesía, la lectura y las artes, toca el violín y cuida su ropa. La gata es una mujer despreocupada, llena de energía, extrovertida, amigable y popular (pero no es una de las “chicas populares”, es más sensata, quizás incluso un poco marimacha, y usa suéteres anchos y enormes). La tortuga es un hombre, y es el músico de rock grunge de la banda del instituto. Lleva el pelo de punta, pero es un poco torpe, un poco blando bajo su caparazón. Es tímido cuando no está tocando, pero se transforma en una leyenda del rock cuando coge la guitarra y empieza a cantar”.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.

Los bocetos fueron realizados y Niko eligió el mejor de cada uno, realizando su ilustración y vectorización.



Elegí en Charlie la idea de bajar sus gafas oscuras para reflejar esa seguridad que la representa. En Felix, la relajación y delicadez reflejada en una acción tan simple como beber té. Y en Tony aproveché una problemática constante en la vida de las tortugas: voltearse y no poder levantarse, creando una situación vergonzosa para un personaje torpe y vergonzoso.

Al demostrar mi capacidad de adaptarme y generar más ilustraciones de los mismos personajes sin romper con su estilo y personalidad; fui contratada como Ilustradora en el equipo de LINUS LABS. A partir de aquí inició el diseño de sus nuevos 8 personajes, siguiendo las normas de la marca Duolingo en Ilustración, especialmente las relacionadas con la forma del cuerpo, los ojos y el color.

Diseño de personajes

Utilizando Adobe Illustrator, el primer personaje diseñado por mí fue Troy el Tucán, y aunque ya tenía un concepto, nunca se finalizó el personaje. Su descripción: “Troy es el deportista por excelencia, proveniente de una familia con una sólida trayectoria deportiva. Su destreza física y carisma lo convierten en un líder nato en el campo de fútbol, pero sus dificultades académicas a menudo lo hacen sentir desorientado. El bullying que hace Troy se debe a sus inseguridades, y a menudo ataca a quienes percibe como amenazas a su posición social”.

Para los bocetos de Troy, decidí centrarme en seguir la línea de “no pantalones” al no ser realmente útiles para comunicar sobre su personalidad, y al contrario, mantener sus piernas expuestas habla más de lo que oculta su chaqueta de deportista. Los primeros tres bocetos a la izquierda jugué con tres alturas distintas, decidiéndose por la postura de seguridad y, por acotación de Niko, flexionar su brazo para acentuar más su amor por su físico. La decisión de desproporción física se debe a la desproporción que Troy tiene con su propia percepción de sí mismo. Brazos fuertes y grandes para demostrar su “alto nivel”, con una chaqueta universitaria que aunque destaca su estatus, es incapaz de cubrir y esconder sus débiles y delgadas piernas de “pollo”.



DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

Finalizando la ilustración de Troy, se realizó la prueba de tres colores, simplificando la cantidad de colores que un tucán tendría (tales como los colores en el pico y la mancha blanca del pecho).



A continuación se eligió el rojo al verse más armónico, y llamativo, que es algo que Troy representa por su vanidad.



Y aunque las primeras ilustraciones realizadas se hicieron con esta paleta de colores para Troy, con la llegada de un Director de Arte se decidió simplificar aún más sus colores, eliminando los bordes de su chaqueta y colores muy claros que dificulten su percepción.



Continuando con el resto de ilustraciones de Troy con esta segunda paleta de colores obtenida del manual de marca de Duolingo, una herramienta muy utilizada durante este proyecto.

El color azul en sus patas se debe al color real de los tucanes y, en este caso, también sirve para destacar aún más sus débiles patas que reflejan su débil autoestima contra su gran ego.

F4B73F

D02C26

333333

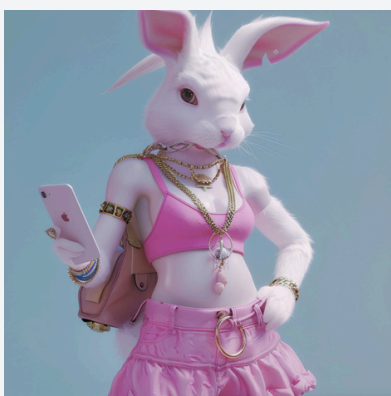
E6E6E6

50B1F6

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

El segundo personaje fue Bianca: “Ella proviene de una familia adinerada que siempre ha priorizado la apariencia y la popularidad. Desde pequeña, Bianca fue preparada para ser animadora y la personificación de la chica popular de la preparatoria. Se enorgullece de su apariencia y de la atención que le brinda. A pesar de su aparente confianza, Bianca alberga inseguridades sobre su valor más allá de su apariencia y estatus social”.



Se me entregó una interpretación de lo que sería Bianca realizada con IA, desconozco cual. Se pidió para Bianca ropas que expongan su cuerpo trabajado, no sólo para mostrar más su piel sino para mostrar sutilmente la necesidad de atención que tanto disfruta y depende su ego.

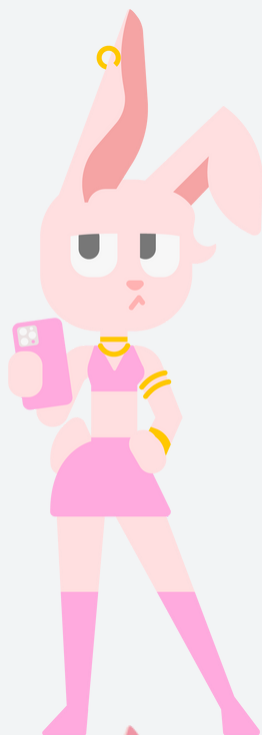


La cantidad de joyería sobre su cuerpo y por supuesto, su celular iPhone de último modelo gritan al mundo su estatus económico. Decidí conservar la pose dada en la referencia de IA al encajar con su actitud arrogante de “chica popular”, estirando su pierna para acentuar más su cadera y su esponjosa colita de conejo. Para equilibrar más sus proporciones, le añadí botines largos hasta el muslo, demostrando que a pesar de también tener problemas de seguridad como Troy, ella sí es capaz de ser equilibrada. Y sin dejar atrás el Piercing de su oreja como recordatorio de que aún es joven y rebelde.

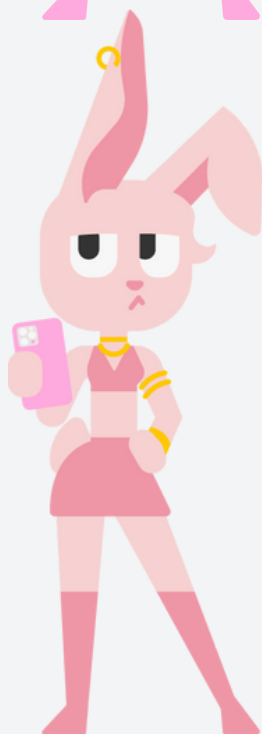
DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

No se necesitó más de un boceto al captar lo que Niko deseaba ver en Bianca, por lo cual se inició inmediatamente con el desarrollo en Illustrator.



Para su construcción se utilizaron cuadrados, optando por mantener esa expresión de “no vales mi tiempo”, sosteniendo su celular casi como si fuera a sacarte una foto y burlarse de ti con sus amigas más tarde. La joyería se simplificó y se mantuvieron todos en tonos dorados para reflejar aún más su situación económica. En un principio yo había elegido el rosa chicle para su conjunto, sin hacer variaciones para enfatizar aún más su “feminidad de Diva” en un color tan llamativo como ese. El interior de sus orejas eran unos tonos más oscuros que el de su piel y siendo la primera en tener un mechón de pelo, como se puede ver en su chasquilla.



Pero con la futura corrección de colores (que ocurrió con todos) se decidió por bajar el brillo de los tonos rosas y volverlos un poco más cálidos, así para evitar problemas al verla en un fondo blanco. El proceso de Bianca fue bastante rápido y con mínimas correcciones, logrando capturar la esencia que Niko buscaba en su nuevo personaje.



Su celular está diseñado según el modelo de un iPhone 16 Pro.

F7D1D1

EF96A6

F4B73F

333333

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

También se tuvo presente la idea de añadir un profesor o mentor, el cual se planeaba ser el protagonista de la aplicación. Me entregaron un concepto hecho con IA y, aunque realicé bocetos, no se logró concretar nada con este personaje.



Bocetos rechazados:



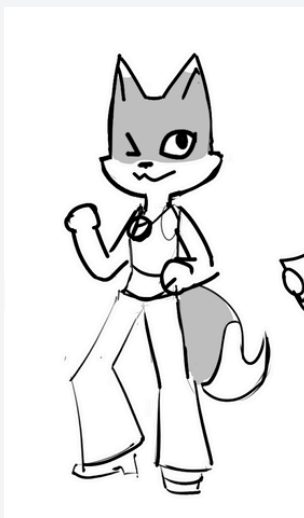
Se trató de reflejar esa calma y sabiduría en distintos tipos de conjuntos de ropa, ya que el animal (una llama) de por sí era simple y reflejaba la paz. Se intentó con túnicas, ropas más sofisticadas y también con ropas semiformales.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

El tercer personaje fue Fiona: “Ella es hija de dos académicos de espíritu libre que la animaron a explorar su lado intelectual y creativo. Su inteligencia a veces la abruma, lo que la lleva a fumar marihuana para relajarse. Su estilo, influenciado por la cultura hippie de los años 70, refleja su carácter relajado y tolerante. Fiona es muy querida por la mayoría, pero se guarda sus pensamientos y sentimientos más profundos para sí misma.”

Se me entregó, al igual que Bianca y los siguientes personajes, una interpretación realizada con IA para facilitar el entendimiento de su concepto.



Nuevamente, al igual que Bianca, sólo bastó un boceto de lo que sería Fiona para empezar con su ilustración en Illustrator.

Decidí ponerle a Fiona un conjunto MUY simplificado de lo que representa la moda hippie. Mantuve pantalones acampanados con botas de tacón, junto con un top simple y su collar (específicamente pedido por Niko) del símbolo de “paz”.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

La pose de Fiona es como la de Bianca, pero mucho más cómoda y amistosa, añadiendo un amigable signo de paz con sus dedos como un saludo y una sonrisa agradable.



A pesar de ser el azul el complementario del naranja, que es lo que destaca en su piel por ser un zorro rojo, decidí utilizar el morado al ser un color que representa lo esotérico (prácticas utilizadas dentro del movimiento Hippie de 1960) y a la vez se complementa con el top corto amarillo, del cual permite destacar el collar que era el elemento principal de Fiona.



Por la decisión de ajustes de colores, el tono naranja rojizo se disminuyó a uno más amarillento, el color de sus ojos se normalizó al negro y sus zapatos se adaptaron al nuevo color para no crear más colores extras. Por el contrario, se mantuvo el tono mantequilla de la punta de sus orejas y cola, decisión tomada para evitar el uso del blanco y no perder las manchas características del pelaje de un zorro rojo.

F19C38

F8D849

6A4F9B

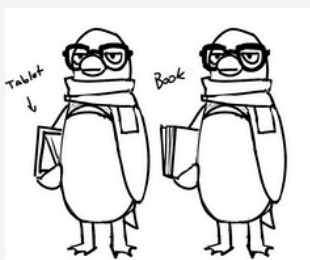
333333

F6CD8D

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

El cuarto personaje se llama Percy: “un Pingüino Nerd que creció en una familia intelectual. Sus padres son científicos y le inculcaron el amor por el conocimiento desde pequeño. Percy destacó académicamente, pero sus habilidades sociales se retrasaron, lo que le dio una visión sardónica de la vida. Sus gafas de montura gruesa son heredadas de su padre, y su posesión más preciada es su tableta, con la que controla todo, desde la iluminación de su casa hasta sus elaboradas estrategias de ajedrez. La bufanda naranja que usa es un regalo de su abuela y, a pesar de su impracticabilidad, la aprecia como muestra de cariño familiar.”



Su boceto fue rápido de hacer, creando la variación de tablet o libro. La expresión despectiva fue la clave para capturar su personalidad de “genio solitario y sardónico” que lo lleva a tener pocos amigos.



La bufanda al tener que ser naranja, se decidió por estrategia que su cuerpo fuera azul, evitando el negro (ya que Troy ya lo tiene) y, en un principio se mantuvo el uso de un celeste grisáceo en su torso. El marco de sus lentes también eran de un azul muy oscuro.



Pero por los cambios de colores, su torso pasó a ser un color más vivo, a diferencia de su bufanda, su pico y sus patas que se volvieron menos saturados. Sus ojos y marcos de lente optaron por usar el mismo color negro de su tablet.

F19C38

DBF8FE

28529D

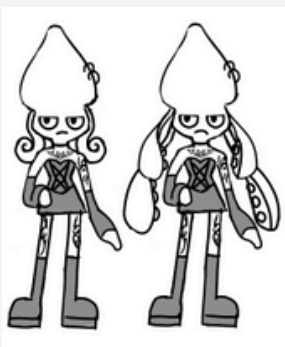
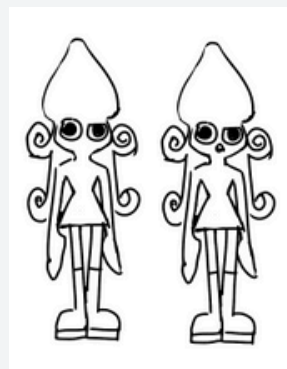
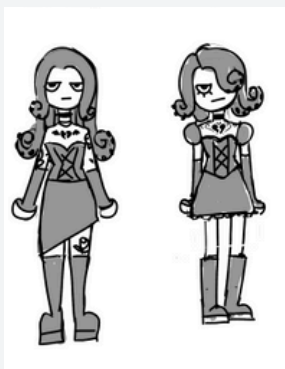
333333

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

El quinto personaje, y a mi parecer el más complicado, fue Sable, la calamar: “proviene de una familia que no comprendió su fascinación por lo oculto y lo sobrenatural. Sus tatuajes y piercings son su forma de rebeldía y autoexpresión. A pesar de su apariencia dura, tiene un corazón bondadoso y se siente profundamente incomprendida por sus compañeros. Su humor a menudo contrasta marcadamente con su apariencia gótica, lo que la convierte en una presencia única en la escuela.”

En un principio se planeaba hacer un pulpo, pero sugerí irnos directamente por un calamar al tener un cuerpo más llamativo y reconocible que un pulpo, sin salirse del concepto de “tinta”.



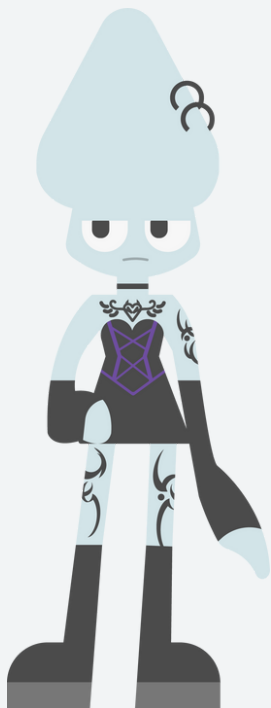
Decidí cubrir ese corazón bondadoso con una expresión de “pocos amigos” por el constante sentimiento de ser incomprendida, o incluso por cómo ella no puede expresar con acciones o palabras lo que realmente quiere decir su corazón. Pero eso se compensa con su gran habilidad con la costura.

El concepto de gótica fue lo que más se pudo rescatar de los primeros bocetos como pulpo. Un corset negro con una falda corta y botas largas y ajustadas, añadiendo piercings, choquer y mangas en sus brazos para acentuar más aquel estilo, sin dejar atrás tatuajes con estética gótica y el tradicional corazón en el pecho.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

Durante su desarrollo dentro de Illustrator, se planificó añadir más tentáculos a Sable, tratando de distintos modos, pero al verse laborioso de animar, se decidió dejarla sólo con brazos.



Sus colores en un principio eran más verdosos, elegidos para mantener esa sensación de animal marino. Sus tatuajes y ropa se mantuvieron negros para armonizar con el estilo gótico, y el morado como un detalle extra de color relacionado con el misticismo que la representa. Dentro del desarrollo de su personaje, se cruzaron muchas problemáticas como representar un animal con muchas extremidades sin perder la sencillez y el cuerpo humano, y la adición de los tatuajes, que sean comprensibles y no rompan con la estética del grupo.



Luego se decidió direccionar todo su tono al morado, dando un acierto bastante grande ya que la envuelve más en ese misticismo que representa el morado. Por otro lado, los tatuajes cambiaron a un gris para no tomar tanto protagonismo pero sin perderse en su cuerpo. A mi parecer, Sable es uno de los personajes, irónicamente, más expresivos que hay dentro de este mundo, demostrando su personalidad con sólo unos accesorios y sus colores característicos, ya que es la única que utiliza tonos oscuros y apagados.

D8DBEE

6A4F9B

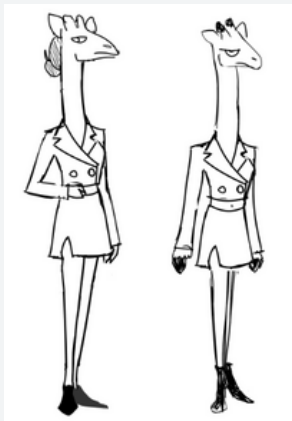
808080

333333

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

El sexto personaje fue la jirafa: “Giselle proviene de una familia francesa adinerada y aristocrática. Enviada a Estados Unidos para mejorar su inglés, le cuesta integrarse debido a su estatura y a su diferente origen cultural. Su forma de tocar el chelo la vincula con su refinada crianza, y su ropa de diseñador la distingue de sus compañeros. A pesar de su apariencia esnob, anhela conexiones genuinas y lucha contra la soledad”.



Ella en un principio se planeaba ser una estudiante que, aunque no era intencional, parecía reflejar cierta superioridad sobre el resto al ser confundido con su silencio por la distancia por el lenguaje y su gran altura. Sus colores siempre se mantuvieron en la gama normal de una jirafa, sin perder sus manchas o sus cuernos.



(Rediseño)

Pero a diferencia del resto, Giselle no tuvo sólo un ligero cambio de tonos, sino que su imagen fue rediseñada al verse más diferente que el resto por su altura y delgadez. Personalmente me da un poco de tristeza haber fallado en este personaje, pero son cosas que suelen pasar mucho en el mundo del diseño y la creación.

La encargada de rediseñarlo fue Sirine, la otra ilustradora, mientras yo continuaba con otros encargos.

F6CD8D

A56644

808080

333333

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

El séptimo personaje fue Leo: “Todos los demás personajes masculinos lo miran y comentan lo maduro que se ve (porque es un poco mayor por haber sido transferido de otra escuela) y porque es un león con pelo (de nuevo, no con melena de un león adulto). Camiseta blanca, cuello subido, mirada arrogante pero misteriosa. No es musculoso como el tucán, sino delgado y fuerte. Parecido a Brad Pitt en Thelma y Louise o en El club de la lucha. En excelente forma, con abdominales marcados, pero no enorme.”



Partí desde un boceto generado por IA y esta vez, con actores reales. La esencia debía ser clara, simple y concisa: el chico cool y guapo con motocicleta.



Ya que los leones obtienen sus melenas de adulto, decidí no utilizar directamente una melena, pero sí una cabellera en capas (siendo el único personaje masculino con pelo visible) peinado hacia atrás y con una chasquilla separada, lo que imagino que ocurre con su cabello si se expone al viento por andar en moto.

Sobre su ropa, es un conjunto sobrio que refleja su preferencia por la comodidad, y cómo no necesita accesorios para verse guapo.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

Para Leo, hubieron muchos cambios por hacerle, pero nada complicado como lo fue Sable.



Los colores ya estaban establecidos: tonos de tierra para su piel y pelo, un azul llamativo para sus jeans y una casual musculosa. No se había planeado añadirle zapatos, pero se realizó, al igual con el detalle de sus suelas para sus botas vaqueras. El cambio en sus ojos y su boca debían ajustarse a una sonrisa arrogante y la forma natural del hocico de un león.



Leo sólo recibió un último cambio en el brillo de su zapato y la suela, manteniendo todo en un mismo color, pero que no haría mucho cambio al ser la forma clara del botín de vaquero legible.

Pero, exitosamente se logró obtener esa apariencia de un león juvenil y atractivo sin la necesidad de un gran físico ni un cuidado excesivo en su apariencia. Su rostro dice “soy genial y guapo, lo sé” sin verse vanidoso o presumido como Bianca o Troy, cargando con una gran seguridad como Fiona lo hace.

DAA565

A56644

F3F3F3

28529D

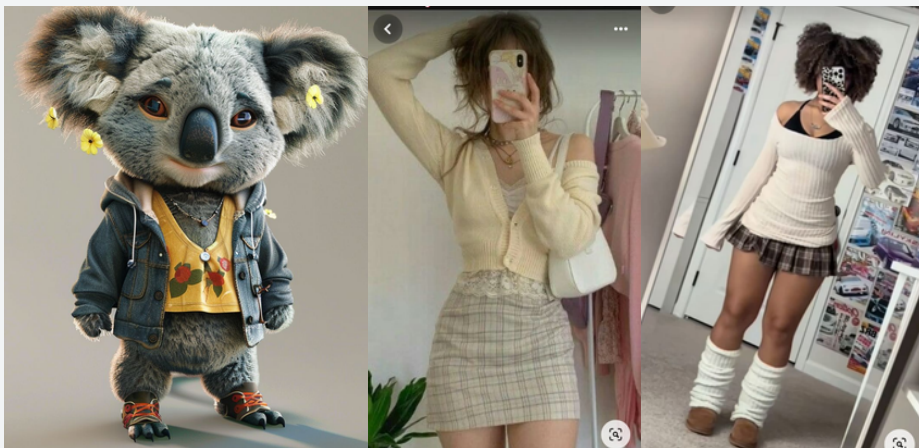
333333

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

El octavo y último personaje creado por mí es Kira, la koala:

“Kira tiene un pelaje suave y gris, con ojos grandes y expresivos y orejas peludas. Es pequeña pero fuerte, y siempre se comporta con una seguridad apacible. Suele usar ropa cómoda y estética que refleja su personalidad relajada. Kira es tranquila, cariñosa y perspicaz. Le encanta leer, escribir y pasar tiempo en la naturaleza. Su presencia serena y su cálida sonrisa la hacen fácil de abordar, y tiene una habilidad natural para hacer que los demás se sientan cómodos.”



Me entregaron una referencia hecha con IA, y a su vez busqué por Pinterest referencias para su ropa que encajara con la moda actual juvenil, cumpliendo con las características de ternura, suavidad y comodidad.

Para su boceto final extraje el uso de falda tableada y la chaleca delgada y ajustada al cuerpo, junto con unas polainas que cubren sus zapatos que actualmente están de moda. En su rostro se añadió la existencia de mechones bajo sus orejas y en su frente, similar a como Bianca tiene su chasquilla.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

En un principio boceteé una versión muy pequeña de la koala, guiándome demasiado por el tamaño real de uno. Su corrección llevó al aumento de su estatura sin perder detalles que expresaran cierta ternura y juventud en Kira, como sus mechones y el concepto de la ropa tejida.



(Bocetos anteriores)



Luego de la corrección de bocetos y su confirmación, se pasó a Illustrator, utilizando tonos más cálidos y apagados. Su corrección llevó a volver su piel más fría y grisácea, eliminar la camiseta blanca al parecer un cuadro vacío, eliminar la suela del zapato y simplificar los colores de las tablas de su falda. Kira fue realmente rápido de hacer a diferencia de Sable o Leo, capturando esa imagen amable y femenina que Kira debía tener, sin verse tan confiada como Fiona o atractiva como Bianca.

E6E6E6

F6CD8D

A56644

7F4330

333333

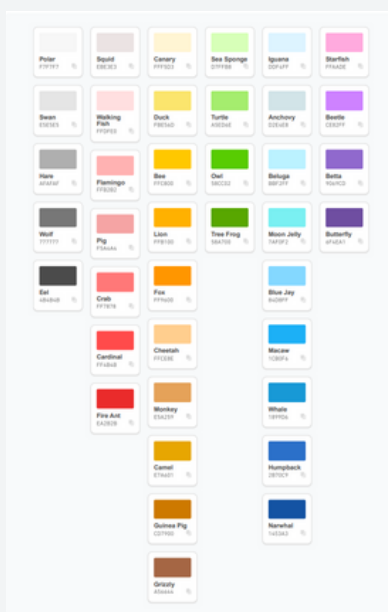
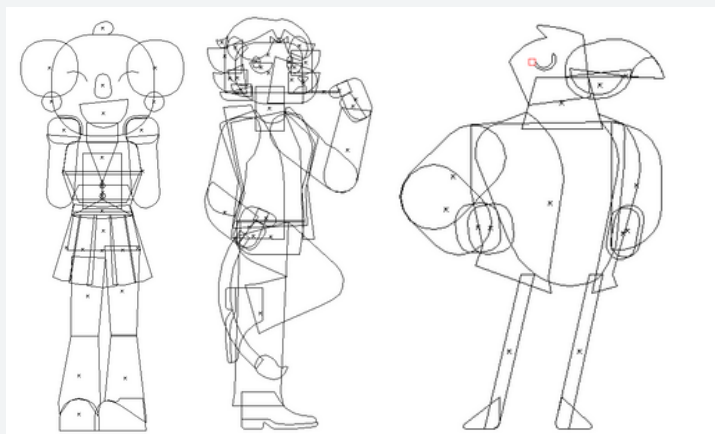
DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.2

Ilustraciones: detalles de construcción

Al ser personajes creados para una aplicación de idiomas, no sólo bastaba con tener una ilustración por personaje, por ello se me encargó al menos 10 ilustraciones por cada personaje, añadiendo ilustraciones donde había uno o más personajes interactuando entre ellos mismos o con sus escenarios.

La construcción de ilustración era principalmente con cuadrados, pocos personajes como Charlie o Percy utilizaron círculos en sus cuerpos.



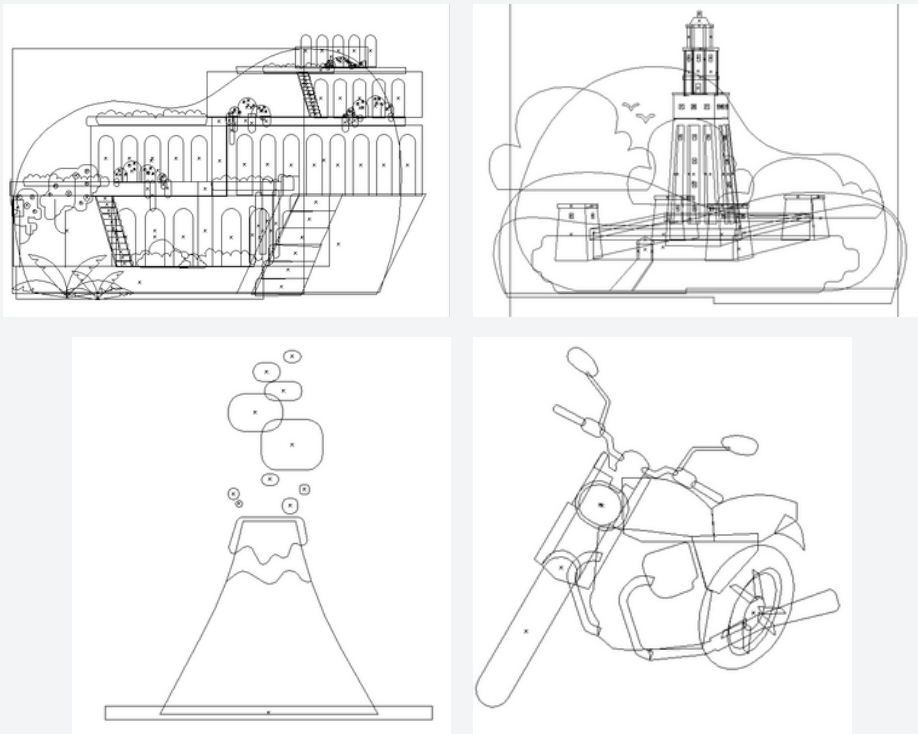
Y como regla principal, aunque no inquebrantable, era el uso del color del Manual de Marca de Duolingo.

Usar esta paleta de 39 colores ya establecida agilizó muchísimo la elección de colores y, a su vez, ayudó a que existiera una armonía de color en el grupo de los personajes.

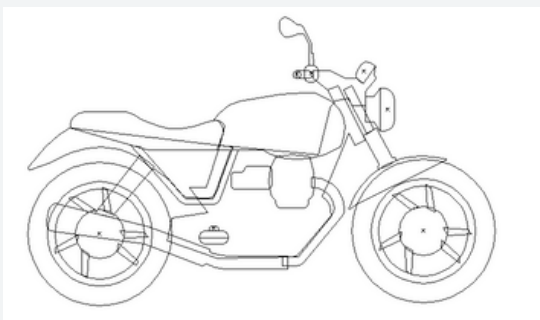
DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.2

En el caso de los fondos y los objetos, las mismas reglas fueron aplicadas, pero con más libertad de detalle. Todo archivo debía ser de 500x500 píxeles.



Los objetos eran pedidos sólo si éstos fueran a interactuar con el personaje principal, tal como el volcán de ciencias o la moto de Leo, el cual fue bastante tardío de realizar al tener que simplificar tantas partes de una motocicleta, desde el frente y del lateral.



Ilustraciones Destacadas

A mi parecer, aunque durante esos meses hice muchísimas ilustraciones, hubieron varios que quedan en mi mente como orgullo. Uno de ellos fue la categoría de “Celebración”.



Según sus personalidades establecidas, debía cuidar de que su forma de expresar la felicidad, una emoción tan pura y difícil de contener, fuera acorde a sus personalidades: tales como Sable usando su poca expresividad de calamar; Troy, un ave inflando su pecho de orgullo o Felix, una rana saltando.



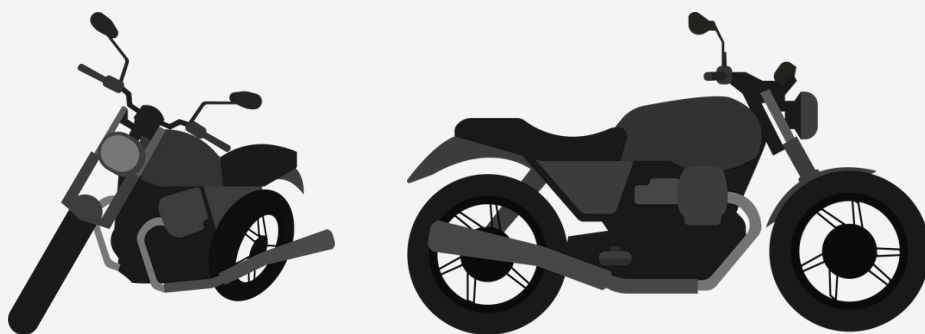
Ilustraciones Destacadas

Otra categoría fue “Matemáticas”. Aquí fue cuando empecé a realizar más objetos dentro de las ilustraciones. Cuando llegó la otra ilustradora, aprendí a utilizar brillos sobre los objetos para darle vida, evitando el exceso de uso de sombras. Y, junto con los colores vivos establecidos en la paleta del manual de marca de Duolingo, los resultados fueron muy bonitos.

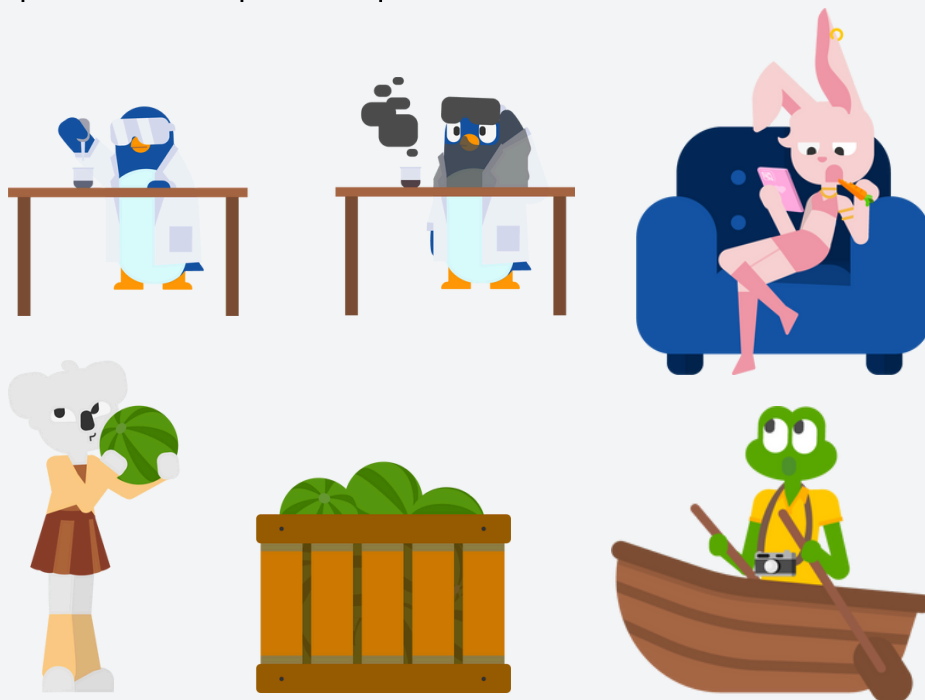


Ilustraciones Destacadas

Los objetos también tuvieron su protagonismo y dificultad. Por ejemplo, la motocicleta de Leo fue todo un reto al tener que simplificar sus partes y hacer que se vea coherente y completo.



La caja de sandías de Kira fue divertida de hacer, ya que utilicé una herramienta de Illustrator para aplicar un patrón sobre un objeto 3D, en este caso una esfera, permitiéndome hacer varias sandías en distintas perspectivas. O realizar objetos tan simples como un sofá, un barquito o una mesa y vasos de experimentos que añadían un plus a lo que se busca transmitir.

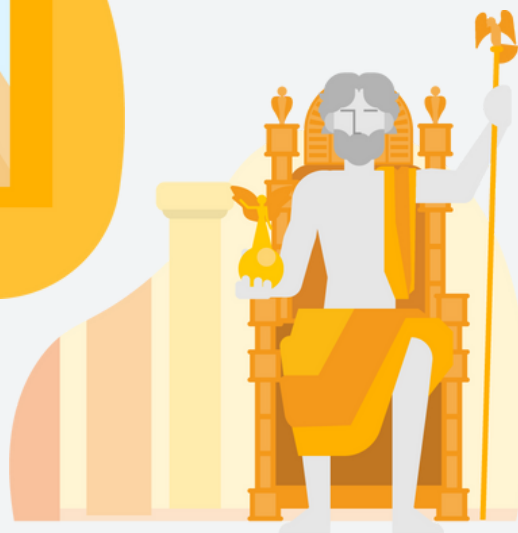


Ilustraciones Destacadas

Finalmente, los paisajes de fondo. Aunque en un principio fue todo un reto para mí porque recién estaba empezando con la creación de objetos, no fue un impedimento para realizar un buen trabajo. Priorizar la sencillez sin perder la esencia del lugar era lo primordial, ocurriendo en “el viaje por el tiempo” de Felix.



(Pirámides Egipcias)



(Estatua de Zeus en Olimpia)



(Templo de Artemisa)



(Jardines colgantes de Babilonia)

Ilustraciones Destacadas



(Faro de Alejandría)



(Coloso de Rodas)



(Mausoleo de Halicarnaso)



(Ruta de caminata de Bianca)

Galería de ilustraciones

A continuación se adjuntará cada ilustración realizada por su personaje correspondiente. En varios personajes ocurrieron cambios de tonos de color por decisión del director de arte (sin cambiar los antiguos).

Charlie:



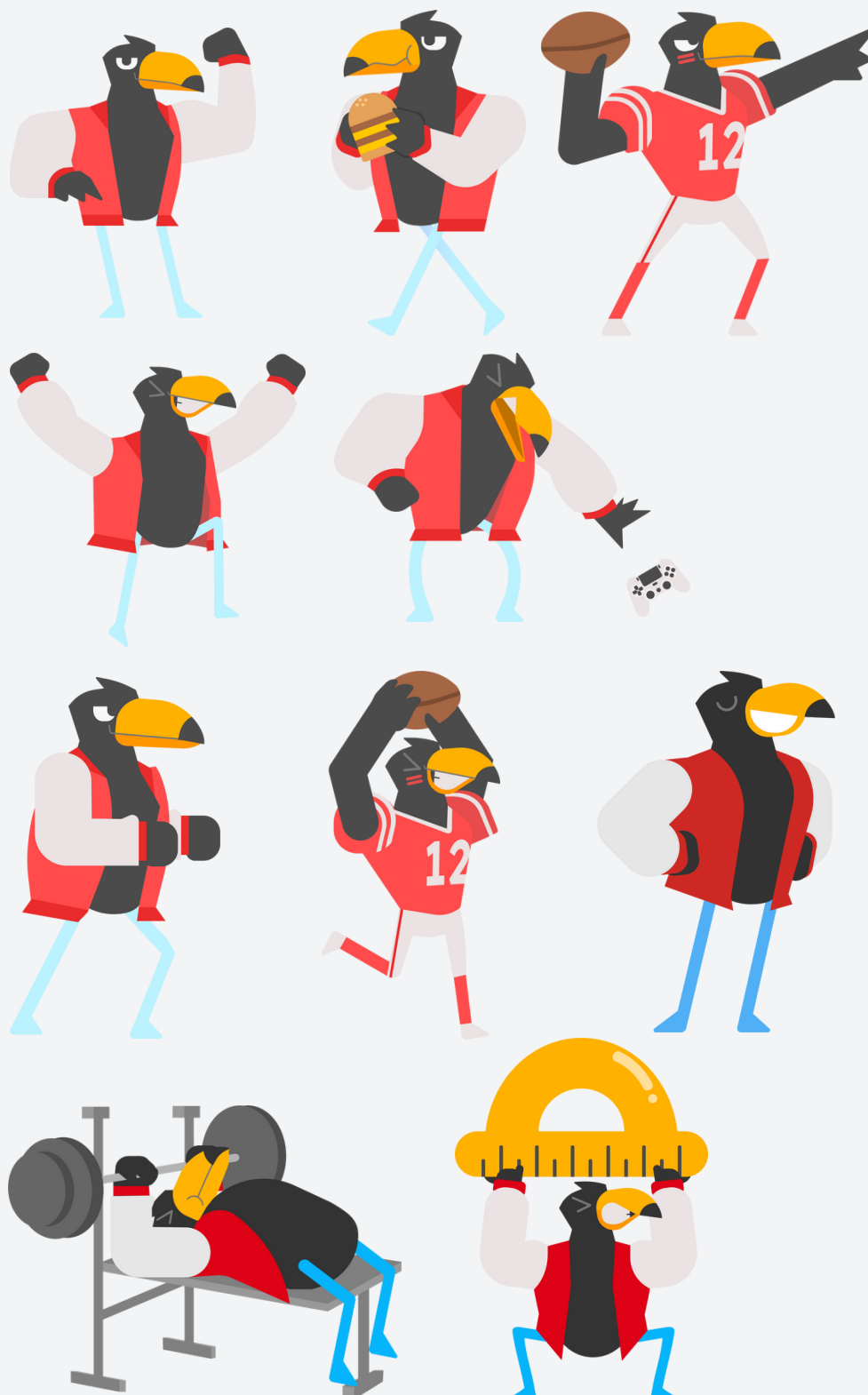
Felix:



Tony:



Troy:



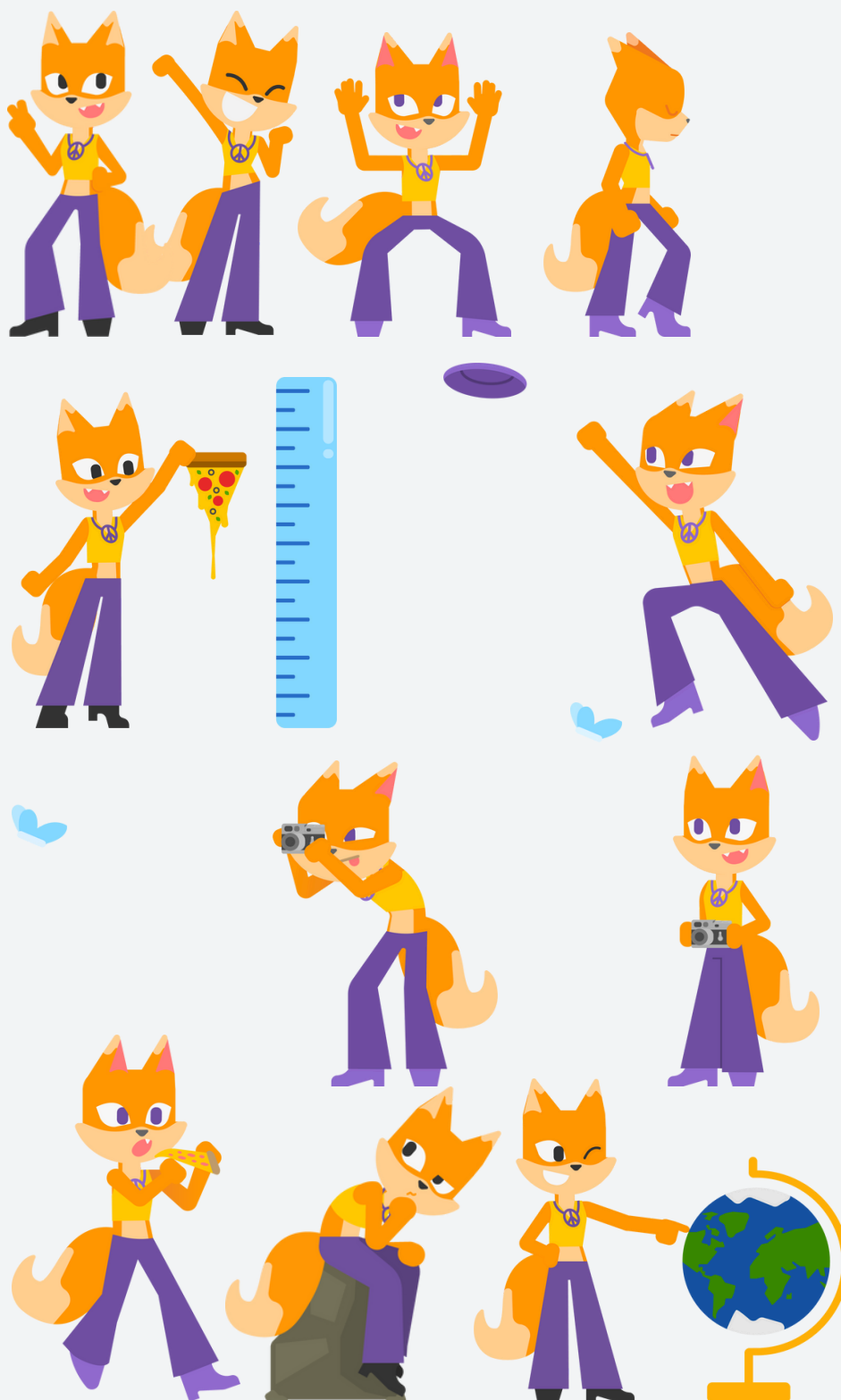
DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4

Bianca:



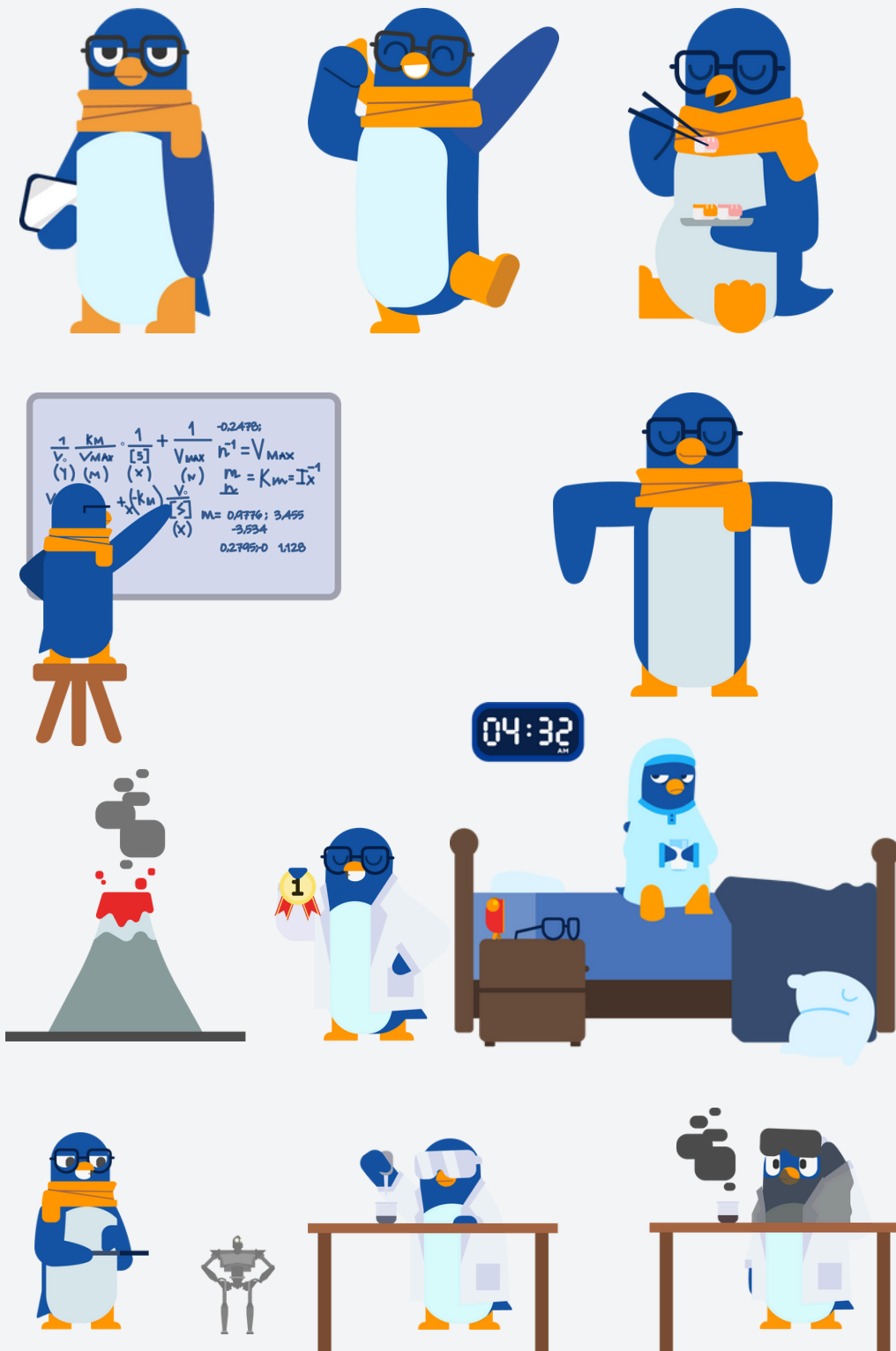
Fiona:



DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4

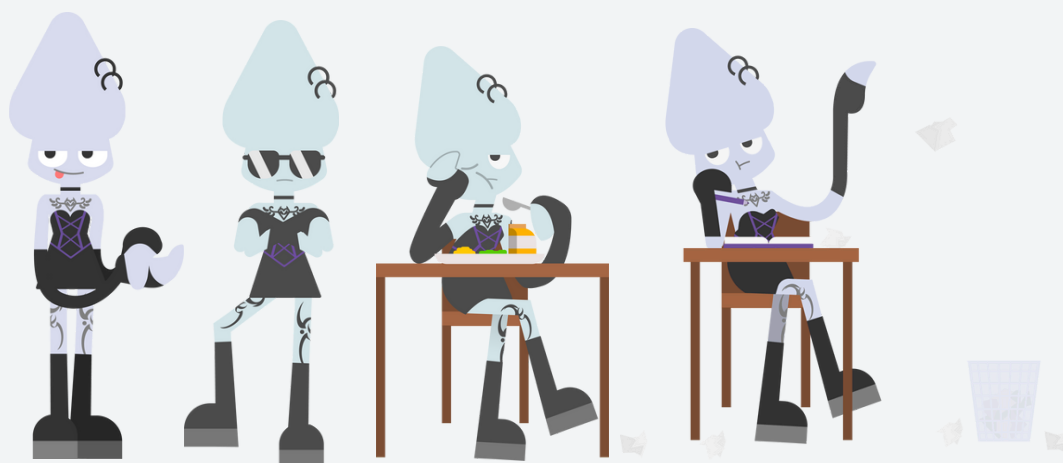
Percy:



DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4

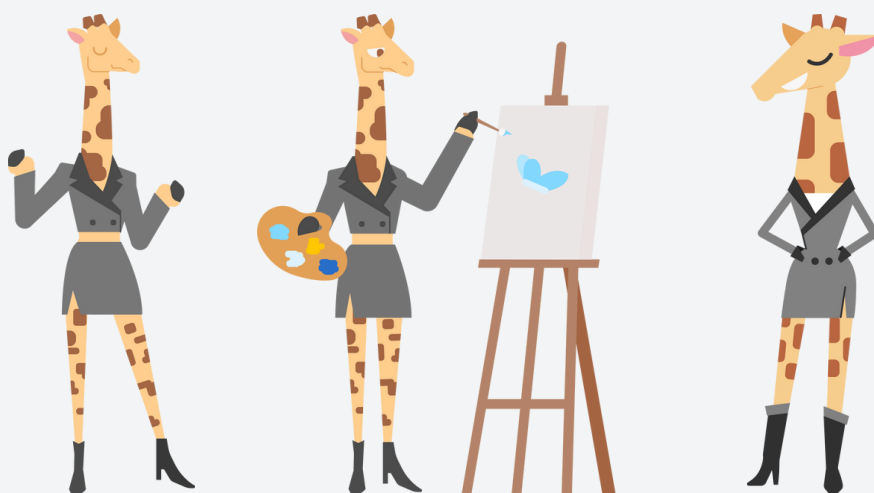
Sable:



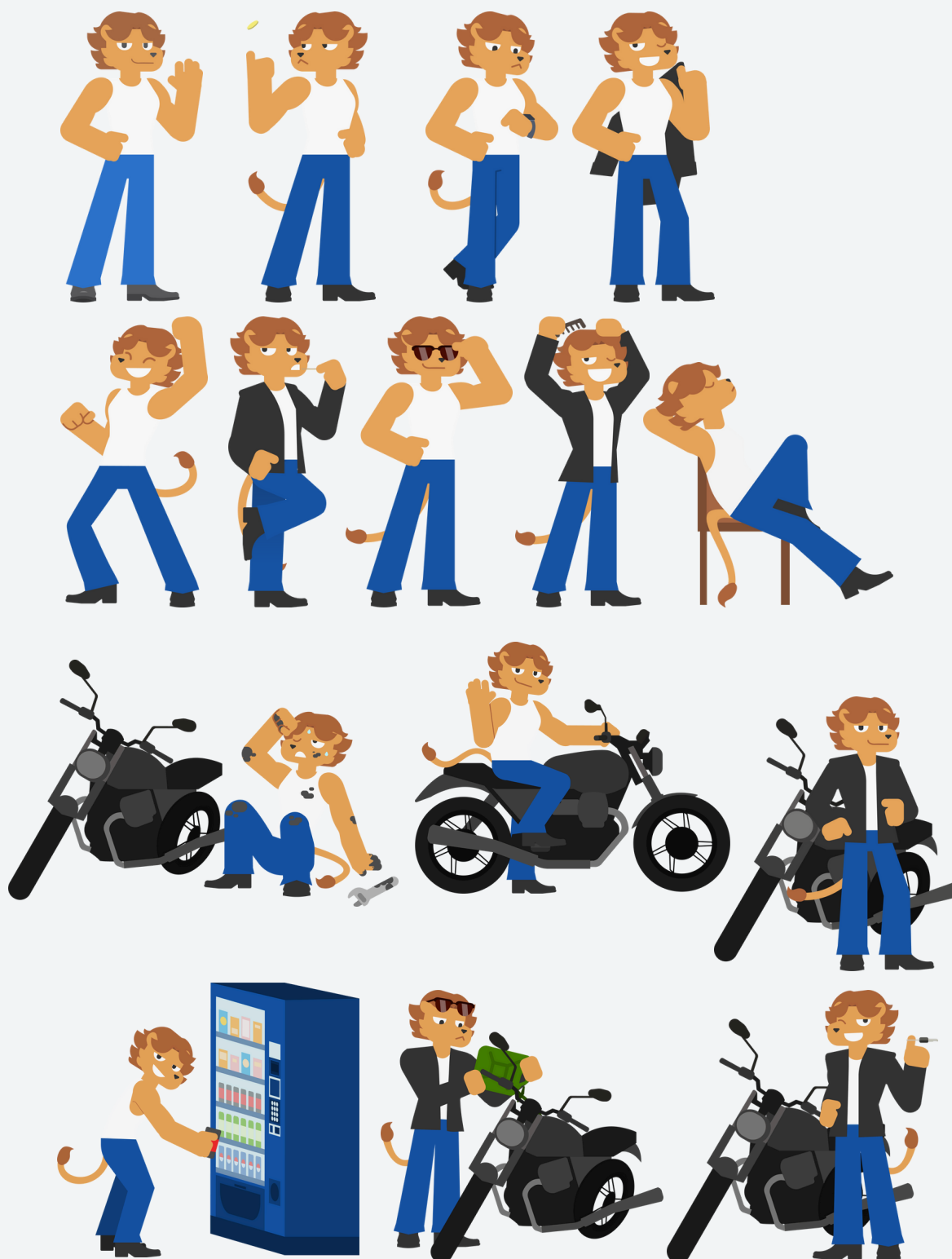
DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4

Giselle:



Leo:



DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4

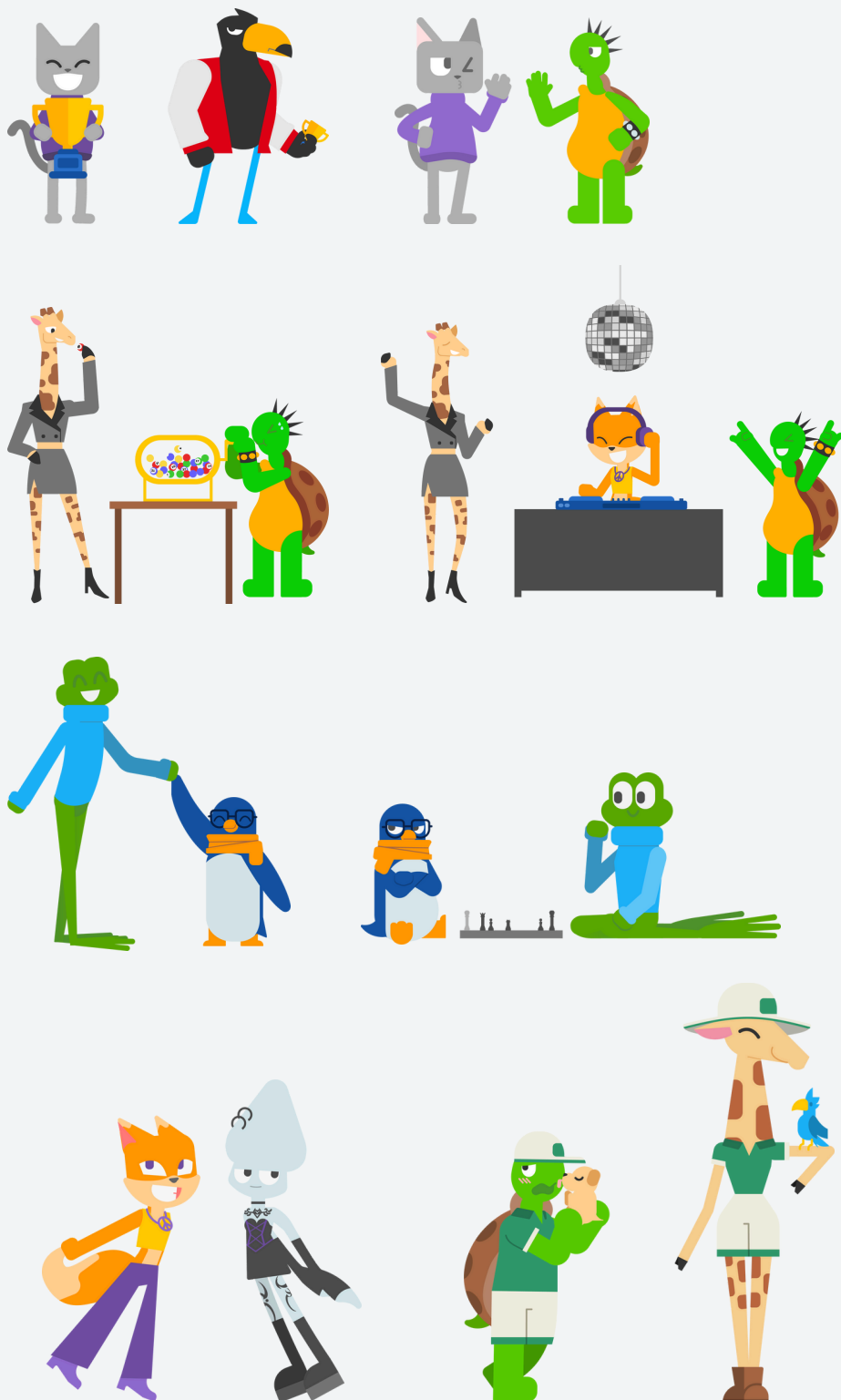
Kira:



DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4

Ilustraciones grupales:



5.

EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

Conocimientos técnicos Adquiridos:

- Progreso de aprendizaje en la gestión de desarrollo de proyectos y la administración de tiempo.
- Desarrollo en la comunicación efectiva de ideas y conceptos de diseño, y adaptación dentro de márgenes y reglas estipuladas por Directores y Productores.
- Nuevo aprendizaje de herramientas, métodos y medidas de exportación según lo requerido en ILUSTRATOR.

Habilidades Adquiridas:

- Trabajo en equipo y comunicación efectiva: Al participar por primera vez dentro de un equipo de profesionales, la comunicación fue lo primordial, en especial al trabajar junto a otra ilustradora.
- Creatividad y confianza: Mi voz también era escuchada dentro del equipo, por lo cual adquirí más confianza para presentar mis ideas tanto al CEO de la empresa como al director de arte sin miedo a ser rechazada o corregida.
- Responsabilidad y gestión del tiempo: Coordinar mis tiempos de trabajo fue primordial para poder otorgar buenos y rápidos resultados, ya que el trabajo fue realizado dentro del calendario estudiantil, teniendo que coordinar mis tiempos de estudio con el trabajo, resultando gratificante.

CONCLUSIÓN

6.

En primera instancia, es un orgullo para mí poder decir que participé en primera línea en un proyecto como este mediante una recomendación, ya que no es tan sencillo ser lo suficiente para ser recomendado por alguien. Segundo, haberme centrado en los personajes me ayudó mucho a expandir y conocer más sobre Illustrator, un programa que en un principio no me agradó mucho y fue complicado para mí utilizar, pero que a día de hoy ya no lo es, aunque eso no me exime de seguir aprendiendo, todavía tengo un largo camino por recorrer puesto que esto sólo es el principio que, afortunadamente, alienta mi confianza como diseñadora.

Gracias a Niko, se abrieron ante mí más oportunidades y metas que al momento de graduarme podré elegir, al igual que el crecimiento de mi portafolio. Este trabajo fue enriquecedor para mí tanto como en habilidades técnicas y desarrollo personal. Fue una experiencia enriquecedora que repetiría con entusiasmo

7.

REFERENCIAS Y ANEXO

Referencias: Manual de Marca Duolingo

<https://drive.google.com/drive/folders/1nfy3qYshshONJ4EhZbtCFJ9xmjQveB01?usp=sharing>

Anexo: Archivos AI y proyectos exportados

<https://drive.google.com/drive/folders/1nfy3qYshshONJ4EhZbtCFJ9xmjQveB01?usp=sharing>



ARICA-CHILE
2025
