

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA
ESCUELA DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DISEÑO MULTIMEDIA



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

**ELABORACIÓN DE MATERIAL GRÁFICO PARA LA EMPRESA ARIQUEÑA
ZOUL PRODUCCIONES**

**Informe de investigación para optar por
el Título de Diseñador Comunicacional
Multimedia**

ALUMNO:

José Santana Araya

EVALUADOR GUIA:

Ignacio Llaña Hermosilla

Arica – Chile

2023

Resumen

Este informe presenta el trabajo realizado durante el periodo de práctica profesional en la productora multimedia ariqueña Zoul, que tuvo lugar desde el 20 de abril hasta el 13 de agosto del año 2022. El documento abarca una amplia variedad de material gráfico producido durante este periodo, que incluye afiches publicitarios, edición de vídeo, corrección de imagen, creación de marcas corporativas, material para eventos, corrección de audio, videos publicitarios, manejo de redes sociales, diseño de diplomas, entre otros.

Cada uno de estos elementos se detalla de manera específica en el informe, proporcionando una descripción de su creación y propósito. Además, se incluye una breve presentación de la empresa Zoul, su organigrama, y su misión. El informe también presenta un listado cronológico de las actividades llevadas a cabo durante el periodo de práctica, destacando las destrezas adquiridas. Estas habilidades se dividen en experiencias laborales, técnicas e interpersonales, proporcionando una visión integral de mi desarrollo durante esta experiencia profesional.

Abstract

This report presents the work carried out during the professional internship period at the Arica multimedia production company Zoul, which took place from April 20 to August 13, 2022. The document covers a wide variety of graphic material produced during this period, which includes advertising posters, video editing, image correction, corporate brand creation, material for events, audio correction, advertising videos, social media management, diploma design, among others.

Each of these elements is specifically detailed in the report, providing a description of its creation and purpose. In addition, a brief presentation of the Zoul company, its organizational chart, and its mission is included. The report also presents a chronological list of the activities carried out during the internship period, highlighting the skills acquired. These skills are divided into work, technical, and interpersonal experiences, providing a comprehensive view of my development during this professional experience.

Índice

1. Introducción	7
2. Objetivos	8
2.1 Objetivo General	8
2.1 Objetivos Específicos.....	8
3. Descripción General de la Empresa	9
Organigrama:.....	9
4. Actividades realizadas	10
5. Descripción de los productos	11
6. Experiencias adquiridas.....	40
6.1 Conocimiento técnico adquirido	41
6.2 Habilidades interpersonales adquiridas.....	43
7. Conclusiones.....	43
8. Referencias.....	44

Índice de figuras

Figura 1.....	9
Figura 2.....	11
Figura 3.....	12
Figura 4.....	12
Figura 5.....	13
Figura 6.....	14
Figura 7.....	14
Figura 8.....	15
Figura 9.....	16
Figura 10.....	16
Figura 11.....	17
Figura 12.....	18
Figura 13.....	18
Figura 14.....	19
Figura 15.....	20
Figura 16.....	20
Figura 17.....	21
Figura 18.....	21
Figura 19.....	22
Figura 20.....	22
Figura 21.....	23
Figura 22.....	24
Figura 23.....	24
Figura 24.....	25
Figura 25.....	26
Figura 26.....	27
Figura 27.....	28
Figura 28.....	29
Figura 29.....	29
Figura 30.....	30
Figura 31.....	31

Figura 32.....	31
Figura 33.....	32
Figura 34.....	33
Figura 35.....	33
Figura 36.....	34
Figura 37.....	35
Figura 38.....	36
Figura 39.....	36
Figura 40.....	37
Figura 41.....	38
Figura 42.....	38
Figura 43.....	39
Figura 44.....	39
Figura 45.....	40

1. Introducción

Este informe detalla las labores desempeñadas por José Santana durante su periodo de práctica profesional en la empresa ariqueña Zoul Producciones, abarcando los meses de abril a agosto del año 2022, como parte de su formación en la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá.

La experiencia en Zoul Producciones implicó dar respuesta a las necesidades de diversos clientes. Para esto, fue necesaria la generación de una amplia gama de diseños, estilos y propuestas, lo que contribuyó significativamente a la adquisición de experiencia, dada la diversidad de labores requeridas por la empresa.

En cuanto al material gráfico, se utilizó una variedad de programas de la suite Adobe, como Illustrator para la edición gráfica y vectorial, Photoshop para la manipulación de fotografías y, finalmente, After Effects y Premiere Pro para la edición de video y animación. A lo largo del periodo de práctica, se llevaron a cabo 23 actividades destacadas, incluyendo la creación de flyers para eventos nocturnos, diplomas relacionados con actividades recreativas y videos promocionales para eventos deportivos, entre otros.

La labor presencial y las herramientas proporcionadas por Zoul Producciones permitieron la inmersión en proyectos de manera óptima. La interacción directa con los clientes, explicando, escuchando y orientando sus proyectos, fue un aspecto clave de la práctica profesional. El informe presenta detalladamente las habilidades adquiridas y las lecciones aprendidas en el contexto de trabajar en una productora consolidada en Arica.

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Elaborar material gráfico y publicitario para la empresa ariqueña Zoul Producciones, en el marco de la práctica profesional, con el propósito de aplicar las competencias adquiridas en la carrera de Diseño Multimedia.

2.1 Objetivos Específicos

- Identificar la dinámica de trabajo en la oficina, incluyendo horarios, normas, la finalidad de la empresa y sus valores, con el objetivo de cumplir eficientemente con las tareas asignadas.
- Poner en práctica las habilidades adquiridas durante los años de formación académica en Diseño Multimedia para satisfacer las necesidades de la empresa de manera efectiva.
- Elaborar material gráfico diverso, que incluya flyers para eventos, publicidad en redes sociales, creación de logos, diseño de tarjetas, y retoque de imágenes y vídeos, para satisfacer las necesidades de los clientes.
- Adquirir experiencia laboral en una productora para comprender el funcionamiento del mundo laboral relacionado al Diseño Multimedia.

3. Descripción General de la Empresa

En el año 2018 se crea Zoul, a partir de la adquisición de una gran cantidad de pantallas led gigantes, equipos de amplificación, iluminación, fotografía, DJ, animación, monitores, Carpas iglú, truss, escenarios, etc. Actualmente, el acceso al “Convenio Marco” le ha permitido ser proveedora del Estado.

En su desarrollo, la empresa ha trabajado con la Ilustre Municipalidad de Arica, SENDA, Aduanas Chile, Daem, TPA, Easy, Coca-cola, Azapa Valley School, Imerys, entre otros.

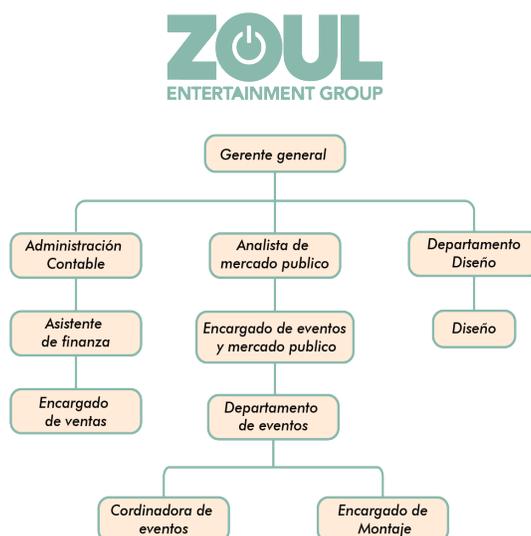
La productora se ubica en Oscar Belmar 2295, donde combina el depósito de equipamiento para la producción de eventos, con oficinas para el trabajo de diseño multimedial.

La empresa busca satisfacer de manera efectiva y eficiente las necesidades de la sociedad ariqueña, considerando el servicio a instituciones públicas y empresas privadas.

Organigrama:

Figura 1

Organigrama de la productora Zoul



Nota. Presenta a todos los cargos de la empresa de forma jerárquica. Fuente: Elaboración propia (2023).

4. Actividades realizadas

- a. Elaboración de un diploma de primer, segundo, tercer lugar y participación del Campeonato de Fútbol tenis del paseo Emprender Chinchorro.
- b. Elaboración de un diploma de segundo, tercer lugar y participación en el evento Dog Model del paseo Emprender Chinchorro.
- c. Elaboración de un diploma de segundo, tercer lugar y participación en el evento K-POP del paseo Emprender Chinchorro.
- d. Elaboración de un diploma de participación en el evento School Collet del paseo Emprender Chinchorro.
- e. Elaboración de un flyer evento Dog Model para Paseo Emprender Chinchorro
- f. Elaboración de material gráfico para la Empresa Imerys.
- g. Elaboración de 51 Publicaciones de publicidades para redes sociales de ProtecZoom.
- h. Elaboración de un flyer BDM 2v2 en Arica Para Batalla de Maestros
- i. Elaboración de un flyer Cámara 360 para publicidad para Zoul
- j. Elaboración de un flyer Black out de publicidad para Zoul y University House
- k. Propuesta de diseño de una polera para productora zoul
- l. Elaboración de un flyer animado para CAS Arica
- m. Elaboración de un flyer KPOP para evento paseo Emprender Chinchorro
- n. Propuesta de diseño de un logotipo para Alto Chinchorro
- o. Corrección de color a 50 fotografías para evento Cosplay en Paseo Emprender Chinchorro.
- p. Corrección de color a 28 fotografías para evento Kpop en Paseo Emprender Chinchorro.

5. Descripción de los productos

- a. **Elaboración de un diploma de primer, segundo, tercer lugar y participación del Campeonato de Fútbol tenis del paseo Emprender Chinchorro**

Figura 2

Diploma de primer lugar



Nota. Presenta el diploma del ganador del torneo de fútbol tenis. Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada el 23 de abril, elaboración de diplomas de primer, segundo, tercer lugar y de participación, de fútbol tenis, organizado por el Paseo Emprender Chinchorro.

Tamaño: carta (792 x 612 px) Software: Adobe Illustrator Formato: CMYK Rasterizado: 300 DPI

Para la creación de este diploma, se empleó la tipografía CAC Champagne. La Herramienta de Pluma fue utilizada para la realización de circunferencias.

Además, se vectorizó la silueta de un futbolista y una pelota de fútbol. La paleta de colores se definió mediante la página colors.co (Bianchi, s.f.).

Figura 3

Figura de jugador de fútbol, paleta de colores y textura.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el diploma. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 4

Caracteres de la fuente.

Caracteres de la fuente

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	:	;	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	/	/	@	

Nota. Se presenta Tipografía CAC Champagne.

b. Elaboración de un diploma de segundo, tercer lugar y participación en el evento Dog Model del paseo Emprender Chinchorro

Figura 5

Diploma de primer lugar



Nota. Presenta el diploma del ganador del evento Top dog. Fuente: Elaboración propia (2022).

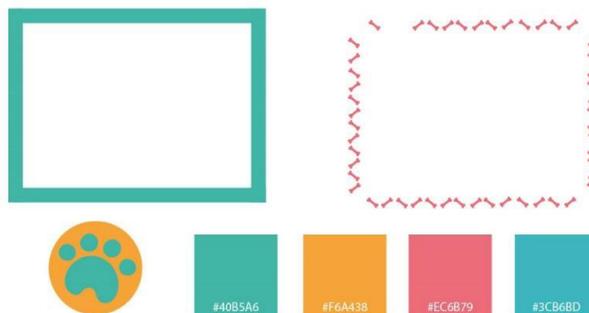
Actividad realizada del 27 hasta el 29 de abril. Elaboración de diplomas de primer, segundo, tercer lugar y de participación, del concurso de disfraces de perros, organizado por el Paseo Emprender Chinchorro.

Tamaño: carta (792 x 612 px) Software: Adobe Illustrator Formato: CMYK Rasterizado: 300 DPI

Para la confección de este diploma, se optó por la tipografía CAC Champagne. La herramienta utilizada para realizar el marco fue el rectángulo. Se recurrió a la página Freepik (Freepik, 2010) para obtener vectores de huesos y patas de perro, y la paleta de colores se seleccionó mediante la página colors.co (Bianchi, s.f.).

Figura 6

Marco del diploma con sus detalles y paleta de color.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el diploma. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 7

Caracteres de la fuente.

-- Caracteres de la fuente

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	:	;	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	/	/	@	

Nota. Se presenta Tipografía CAC Champagne.

c. Elaboración de un diploma de primer, segundo, tercer lugar y participación, en el evento KPOP del paseo Emprender Chinchorro

Figura 8

Diploma de primer lugar.



Nota. Presenta el diploma del ganador del evento de K-Pop. Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada el 6 de mayo, elaboración de diplomas de primer, segundo, tercer lugar y de participación, segundo concurso de Kpop, organizado por el Paseo Emprender Chinchorro.

Tamaño: carta (792 x 612 px) Software: Adobe Illustrator Formato: CMYK Rasterizado: 300 DPI

Para la creación de este diploma, se seleccionó la tipografía CAC Champagne. La elaboración del marco se llevó a cabo con la Herramienta Pluma, utilizando triángulos. Se vectorizo personas bailando para el fondo y la paleta de colores se definió mediante la página colors.co (Bianchi, s.f.). Además, se incorporó la herramienta de degradado para el diseño.

Figura 9

Marco del diploma con sus detalles y paleta de color.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el diploma. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 10

Caracteres de la fuente.

-- Caracteres de la fuente

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	:	;	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	/	/	@	

Nota. Se presenta Tipografía CAC Champagne.

d. Elaboración de un diploma de participación en el evento School Collet del paseo Emprender Chinchorro

Figura 11

Diploma de primer lugar



Nota. Presenta el diploma del ganador del evento de School Collet. Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada entre el 22 de abril hasta el 7 de mayo, diplomas de primero, segundo, tercer lugar y participación. Para las actividades que se realizaron estos diplomas fueron, evento futbol, concurso k-pop, concurso disfraces de perro y evento school collet.

Tamaño: carta (792 x 612 px) Software: Adobe Illustrator Formato: CMYK Rasterizado: 300 DPI

Para la confección de este diploma, se empleó la tipografía CAC Champagne. Se utilizó la Herramienta Pluma en la realización del marco, empleando figuras con ondas. La paleta de colores se definió mediante la página colors.co (Bianchi, s.f.).

Además, se recurrió a la página Freepik (Freepik, 2010) para obtener vectores de pictogramas en formato PNG.

Figura 12

Marco del diploma con sus detalles y paleta de color.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el diploma. Fuente: Elaboración propia (2023).

Figura 13

Caracteres de la fuente.

Caracteres de la fuente

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	:	;	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	/	/	@	

Nota. Se presenta Tipografía CAC Champagne.

e. Elaboración de un flyer evento Dog Model para Paseo Emprender

Chinchorro

Figura 14

Flyer evento



Nota. Presenta el flyer del evento de “dog model” Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada entre el 25 y 27 de abril, propuesta de flyer relacionado con un evento del Paseo Emprender Chinchorro, llamado “dog model”

Tamaño: 2025x2814 px Software: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop
Formato: CMYK Rasterizado: 300 DPI

Para la creación de este flyer, se optó por la tipografía Berlin Sans Fb. En Illustrator, se utilizó la Herramienta de pluma para diseñar el listón del título y la decoración que acompaña al perro. La imagen del perro se recortó en Photoshop empleando la herramienta de lazo. La paleta de colores se definió mediante la página colors.co (Bianchi, s.f.).

Figura 15

Figuras utilizadas en el flyer y su paleta de color.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el Flyer. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 16

Caracteres de la fuente.

Character Map

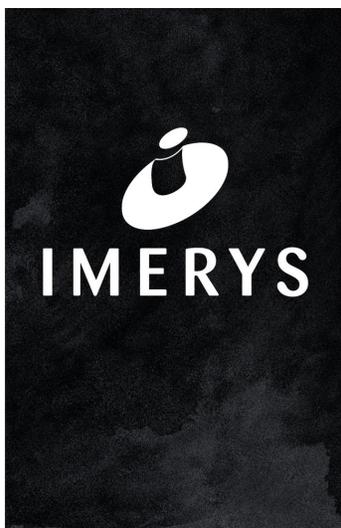
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	:
A	S	D	F	G	H	J	K	L	:
Z	X	C	V	B	N	M	<	>	?
Z	X	C	V	B	N	M	<	>	?
q	w	e	r	t	y	u	i	o	p
q	w	e	r	t	y	u	i	o	p
a	s	d	f	g	h	j	k	l	;
a	s	d	f	g	h	j	k	l	;
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
!	@	#	\$	%	^	⌘	*	()
!	@	#	\$	%	^	&	*	()

Nota. Se presenta Tipografía Berlin Sans Fb.

f. Elaboración de material gráfico para la Empresa Imerys

Figura 17

Sticker empresa



Nota. Se presenta el sticker de Imerys. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 18

Tarjeta del día del trabajador



Nota. Se presenta un recuerdo para los trabajadores de la empresa. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 19

Tarjeta feliz cumpleaños de imerys



Nota. Se presenta una postal del cumpleaños de la empresa. Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada desde el 4 hasta el 18 de mayo, se desarrollaron stickers, una tarjeta de feliz día del trabajador y de cumpleaños para la empresa minera Imerys.

Tamaño: 8,5 x 5,5 cm 1407x1808 px 21 x 29,7 cm Software: Adobe Illustrator
Formato: CMYK Rasterizado: 300 DPI

Para la elaboración de estos trabajos, se empleó el software Illustrator. Para definir la paleta de colores, se consultó la página colors.co (Bianchi, s.f.). En cuanto a los elementos vectorizados, se recurrió a la página Freepik (Freepik, 2010).

Figura 20

Figuras utilizadas en el sticker y paleta de color.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el sticker. Fuente: Elaboración propia (2022).

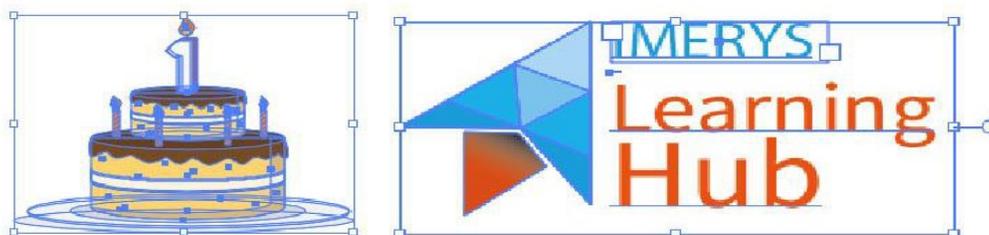
Figura 21

Figuras utilizadas en la tarjeta y paleta de color



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en la tarjeta. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 22



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en la tarjeta. Fuente: Elaboración propia (2022).

g. Elaboración de 51 Publicaciones de publicidades para redes sociales de ProtecZoom

Figura 23

Publicidad redes sociales

The advertisement is for 'ProtecZoom' and features 'EGENS' antigen tests. It includes contact information for 'VENTAS' (phone numbers: 228918779, +56 9 6226 4107, +56 9 6226 4212, +56 9 6226 4191) and 'CONSEJO TECNICO' (address: SOFIMANOR 360, ARICA; phone: 05000 411750; email: info@proteczoom.cl). The main offer is '¡OFERTA! DEL DÍA TIEMPO LIMITADO' for 'TEST ANTÍGENO ORAL Y NASAL' for 'A SOLO 2x \$8.990'. The test kit components listed are: 1.-Hisopo, 2.-Tapones, 3.-Tubo de extracción, 4.-Caset de prueba, 5.-Desecante. A note at the bottom states '* VALORES CON IVA INCLUIDO | Hasta agotar stock'.

Nota. Se presenta la publicidad de proteczoom. Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada desde el 24 de abril hasta el 27 de junio. Publicidad para la pyme ProtecZoom para sus redes sociales.

Tamaño: 1500 x 1500 px Software: Adobe Illustrator Adobe Photoshop Formato: RGB Rasterizado: 300 DPI

Para llevar a cabo esta actividad, se empleó el software Illustrator. Se utilizó la herramienta de pluma para crear diversas figuras y se aplicó el efecto de sombras con desenfoque gaussiano para generar profundidad en el diseño. Las imágenes de los productos médicos fueron recortadas utilizando el software Adobe Photoshop. En cuanto a la tipografía, se optó por Lemon Milk, y la paleta de colores se seleccionó a través de la página colors.co (Bianchi, s.f.).

Figura 24

Figuras utilizadas en el diseño de la publicidad, su tipografía y paleta de color



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en la publicidad. Fuente: Elaboración propia (2022).

h. Elaboración de un flyer BDM 2v2 en Arica Para Batalla de Maestros

Figura 25

Flyer Evento



Nota. Se presenta el flyer del evento de Batallas de Maestros. Fuente: Elaboración propia (2022).

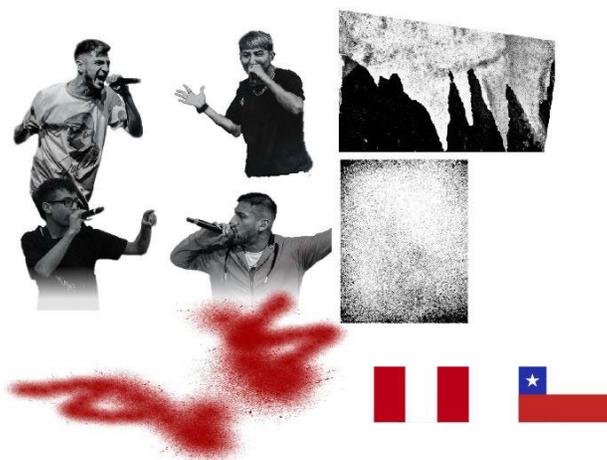
Actividad realizada desde el 03 hasta el 13 de junio, flyer de evento 2 v 2 entre Chile y Perú de Freestyle para la región de Arica.

Tamaño: 1080 x 1350 px Software: Adobe Illustrator Adobe Photoshop Formato: RGB Rasterizado: 300 DPI

Para la elaboración del flyer, se utilizó el software Photoshop para recortar los personajes y aplicar la escala de grises. Luego, se utilizó Illustrator para llevar a cabo el montaje, incorporando texturas, fondos y efectos provenientes de Adobe Stock. Las tipografías utilizadas fueron DraftA y Soulcraft.

Figura 26

Figuras utilizadas en el diseño de la publicidad.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el flyer. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 27

Figuras utilizadas en el diseño de la publicidad.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el flyer. Fuente: Elaboración propia (2022).

i. Elaboración de un flyer Cámara 360 para publicidad para Zoul

Figura 28

Flyer publicidad



Nota. Se presenta el flyer de la publicidad de la cámara 360 de Zoul. Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada desde el 28 de mayo hasta el 1 de junio, flyer de publicidad para la cámara 360 de la Productora Zoul.

Tamaño: 1080 x 1350 px Software: Adobe Illustrator Adobe Photoshop Formato: RGB Rasterizado: 300 DPI

Para la creación de este producto, se utilizó el software Adobe Photoshop para recortar el fondo de la imagen de la mujer y la cámara 360. Asimismo, se empleó Adobe Illustrator para llevar a cabo el montaje. El fondo y los efectos se descargaron desde la página Freepik (Freepik, 2010).Figura 29

Figuras utilizadas en el diseño de la publicidad.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el flyer. Fuente: Elaboración propia (2022).

j. Elaboración de un flyer Black out de publicidad para Zoul y University House

Figura 30

Flyer Evento nocturno



Nota. Se presenta el flyer de la publicidad del evento Black Out de University House. Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada el 5 de junio, flyer de publicidad para evento Black Out para University House.

Tamaño: 1080 x 1350 px Software: Adobe Illustrator Adobe Photoshop Formato: RGB Rasterizado: 300 DPI

Para la realización de esta actividad, se utilizó el software Adobe Illustrator para realizar el montaje, para la fecha del evento se utilizó el tutorial de youtube “ADOBE ILLUSTRATOR // Efecto TEXTO 3D con la herramienta FUSIÓN TUTORIAL MUY FÁCIL” (canal Diana killa, 2021,1m,18s) para realizar el efecto.

Para el título se utilizó la tipografía RoyalAcid y se utilizó el tutorial de youtube “Illustrator Tutorial | ¡Efecto Texto Deconstruido | How to Create a Stacked Text” (canal guillot diseño tutoriales, 2020, 8m,16s) para realizar el efecto de ola.

Para la paleta de colores se utilizó la página colors.co (Bianchi,s.f.)

Figura 31

Figuras utilizadas en el diseño de la publicidad.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el flyer. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 32

Caracteres de la fuente.



Nota. Se presenta Tipografía RoyalAcid.

k. Propuesta de diseño de una polera para productora zoul

Figura 33

Mockup prendas



*Nota. Se presenta una propuesta de prendas para el staff de Zoul Producciones.
Fuente: Elaboración propia (2022).*

Actividad realizada el 25 de abril, se realizó un mockup de una prenda para el staff de zoul.

Tamaño: 3601 x 1350 px Software: Adobe Illustrator Formato: RGB Rasterizado: 300 DPI

Para la creación del mockup, se empleó el software Adobe Illustrator. Se utilizaron dos fotografías en formato PNG de una polera negra, descargadas de la página Freepik (Freepik, 2010), junto con el logo de Zoul en blanco, también en formato PNG. Además, se hizo uso de la tipografía Boldstorm para completar el diseño.

Figura 34

Figuras utilizadas en el diseño de la propuesta.



- I. Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en la propuesta de prendas para el staff de Zoul Producciones. Fuente: Elaboración propia (2022). **Elaboración de un flyer animado para CAS Arica**

Figura 35

Animación flyer



Nota. Se presenta un motion graphic de un flyer para un evento de CAS. Fuente: Elaboración propia (2022).

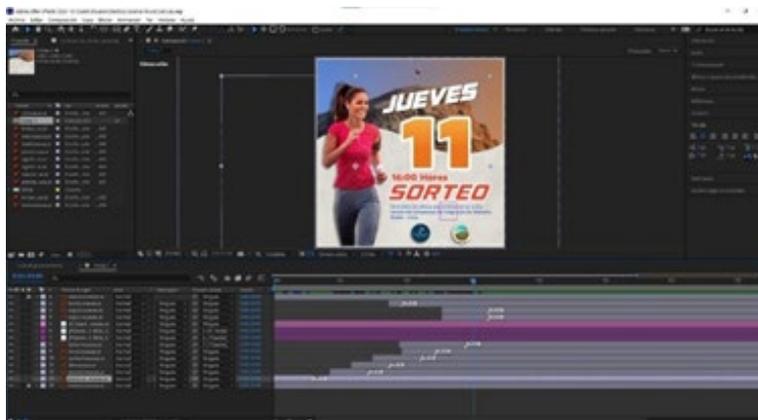
Actividad realizada el 10 de julio, Animación de flyer en After Effects estilo Motion Graphic para evento CAS Arica.

Tamaño: 1080 x 1080 px Software: Adobe Illustrator Adobe Premiere Pro Adobe After Effects Formato: Formato: RGB Rasterizado: 300 DPI FPS: 23,976p Velocidad de bits: 318kbps Velocidad de muestra de sonido: 48.000kHz

Para llevar a cabo esta actividad, se empleó el software Adobe Illustrator para realizar el montaje, organizando cada elemento en capas. Posteriormente, en Adobe After Effects, se llevó a cabo la animación de todos los elementos que se habían dispuesto en las capas. Finalmente, con Premiere Pro, se añadió música, efectos de sonido y se aplicaron transiciones de inicio y fin para darle un toque completo al proyecto.

Figura 36

Impresión de pantalla del editor de video.



Nota. Se presenta la utilización de software de edición para la realización del material audiovisual. Fuente: Elaboración propia (2022).

m. Elaboración de un flyer KPOP para evento paseo Emprender Chinchorro

Figura 37

Flyer evento



Nota. Se presenta un flyer del evento de Kpop del Paseo Emprender Chinchorro. Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada el 30 de abril, propuesta de flyer de K-pop relacionado con un evento del Paseo Emprender Chinchorro.

Tamaño: 1890 x 1417 px Software: Adobe Photoshop Adobe Illustrator
Formato:RGB Rasterizado: 300 DPI

Para llevar a cabo esta actividad, se empleó el software Adobe Photoshop para recortar el fondo de las fotografías de Lisa, del grupo BlackPink, y Jeon Jung-Kook, del grupo BTS. También se utilizó la herramienta de 3D en Adobe Illustrator para la creación del logo. Además, se aplicó la herramienta de desenfoque gaussiano para generar luces azules y verdes. La tipografía utilizada fue Nesatho, y la paleta de colores se seleccionó a través de la página colors.co (Bianchi, s.f.).

Figura 38

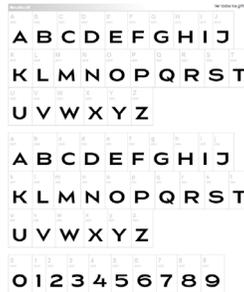
Figuras utilizadas en el diseño de la publicidad.



Nota. Se presentan elementos gráficos utilizados en el flyer. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 39

Caracteres de la fuente.



Nota. Se presenta Tipografía Nesatho.

n. Propuesta de diseño de un logotipo para Alto Chinchorro

Figura 40

Propuesta logo



Nota. Se presenta una propuesta de logo para la empresa Alto Chinchorro. Fuente: Elaboración propia (2022).

Actividad realizada el 20 de mayo, propuesta de logo para empresa “Alto Chinchorro”

Tamaño: 792 x 612 px Software: Adobe Photoshop Adobe Illustrator Formato: RGB Rasterizado: 300 DPI

Se hicieron distintas versiones y colores para el logo, además de usar referencias de fotografías de la ciudad de Arica. Para la realización de esta actividad fue hecha en Adobe Illustrator, se usó la herramienta de pluma para generar el logo y se utilizó la tipografía Chicago Police.

Figura 41

Referencias y propuestas



Nota. Se presentan elementos referenciados y las distintas propuestas presentadas.
 Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 42

Caracteres de la fuente.



Nota. Se presenta Tipografía Chicago Police.

- o. Corrección de color a fotografías para evento Cosplay y Kpop en Paseo Emprender Chinchorro**

Figura 43

Corrección fotografía.



Nota. Se presenta la corrección de color de fotografía del evento de Kpop. Fuente: Elaboración propia (2022).

Figura 44

Corrección fotografía



Nota. Se presenta la corrección de color de fotografía del evento de Cosplay. Fuente: Elaboración propia (2022).

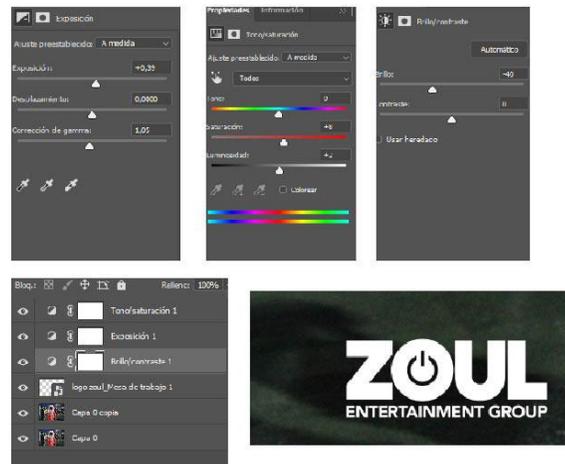
Actividad realizada desde el 22 hasta 29 de abril, en el marco de un concurso de cosplay Adulto y Evento de Kpop en el Paseo Emprender Chinchorro.

Tamaño: 1890 x 1417 px Software: Adobe Photoshop Formato: RGB Rasterizado: 300 DPI

Para la edición de las fotografías fue utilizado el programa Photoshop, donde se usó las herramientas de la biblioteca, como, por ejemplo, la exposición, saturación y brillo/contraste.

Figura 45

Detalle de edición



Nota. Se presentan las distintas herramientas que se utilizó para la edición de las fotografías. Fuente: Elaboración propia (2022).

6. Experiencias adquiridas

Haber formado parte de una productora involucrada en una amplia variedad de eventos, como ferias gastronómicas, eventos nocturnos, concursos de k-pop, cosplay, mascotas, torneos de fútbol, y eventos de emprendedores, proporcionó una oportunidad invaluable para salir de la zona de confort del diseño convencional que solía realizar durante mi carrera de Diseño Multimedia. Este enfoque diversificado permitió llegar a audiencias diversas y proporcionar un servicio de alta calidad.

Una de mis experiencias más destacadas fue asumir el rol de community manager junto con ProtecZoo en la red social Instagram. Esto implicó la creación de publicaciones, historias y la redacción de información sobre los productos. Aunque esta tarea resultó desafiante, ya que mantener una página activa con contenido nuevo, interacciones y promociones de lunes a sábado era exigente, la colaboración constante en la oficina contribuyó al éxito del perfil, con el objetivo de concretar ventas y gestionar publicidad.

La experiencia fue sumamente satisfactoria. Se cumplió un horario laboral completo y se llevó a cabo el trabajo desde el mismo centro de práctica, brindando una inmersión total en el mundo laboral. Esta experiencia proporcionó valiosas lecciones sobre lo que vendrá una vez concluida la carrera universitaria.

6.1 Conocimiento técnico adquirido

Trabajar bajo presión, se tienen la oportunidad de adquirir diversas capacidades, y durante mi práctica profesional, una de las habilidades principales que desarrollé fue el manejo efectivo de los softwares que fueron revisados en mi carrera de Diseño Multimedia. Además, utilicé herramientas que fueron enseñadas de manera breve o que nunca habían sido vistas en clases. La capacidad para recolectar contenido, tanto gráfico como multimedia de forma autónoma, se vio complementada con la ayuda brindada por mi supervisora. Esta colaboración fue fundamental para llevar a cabo la gran mayoría de los trabajos realizados en la productora.

1. Ilustrator:

- Herramienta de Pluma: Utilizada para crear vectores.
- Texto: Diferenciación entre clic en el lienzo para escribir y un barrido, manejo del interlineado, kerning (distancia entre letras), escala horizontal, escala vertical, uso de distorsión envolvente con un objeto superior, degradados y el apartado de apariencia donde se pueden aplicar efectos como el desenfoque gaussiano. Se emplea para obtener efectos de neón o el uso de máscara de capa para colocar una imagen dentro de un texto en negrita.
- Máscara de Recorte: Se utiliza para crear formas escondiendo un objeto.
- Degradado: Utilizado para dar textura a un fondo, texto, así como para crear un fade en una imagen aplicando transparencia por un lado y color por el otro.

- Extrusión y Biselado: Herramienta de creación 3D en Illustrator que permite poner un objeto o un texto en tercera dimensión para montajes.
- Mesas de Trabajo: El lienzo de trabajo puede ser modificado de diversas maneras presionando su icono en el tablero de herramientas.

2. Photoshop:

- Modo de Fusión: Se emplearon los modos de multiplicar y superponer para el uso de texturas con el objetivo de complementar la imagen.
- Ajustes: Se utilizó el brillo/contraste, exposición, tono/saturación y equilibrio de color para ajustar la apariencia de las imágenes.
- Máscara de Capa: Se utilizó en la corrección de imagen de un objeto específico en una fotografía.
- Herramienta de Selección Rápida: Se empleó para borrar fondos de logos y objetos de manera eficiente.
- Herramientas de Corrección Puntual: Utilizadas para borrar detalles minuciosos en las imágenes.

3. Premiere Pro:

- Efecto Reducción de Ruido y Restauración: Utilizado para eliminar ruido en el audio.
- Efecto Color de Lumetri: Aplicado para ajustar la exposición, contraste y sombras en videos.
- Herramienta de Pluma: Empleada para crear un fade al inicio y final de un corto.
- Herramienta Cuchilla: Utilizada para cortar un fragmento en la línea de tiempo.
- Control de Efecto: Ajuste de posición, escala, rotación y opacidad.

4. After Effects:

- Motion Graphic: Se utilizaron presets de transiciones para animar un afiche.

6.2 Habilidades interpersonales adquiridas

Trabajar con individuos de diversos grupos etarios, personalidades y clases sociales mejoró mi habilidad para entender y atender sus necesidades en los proyectos. Esta experiencia me permitió expresar mis ideas y opiniones de manera efectiva, buscando siempre la mejor propuesta posible.

Participación y Responsabilidad:

Durante mi tiempo en la productora, respeté rigurosamente los horarios de entrada, colación y salida registrados diariamente. Mantuve una actitud responsable y respetuosa en todo momento. Participé activamente en la mayoría de los eventos, colaborando en la configuración de trípodes, cámaras, luces y alfombras. Intenté entregar todos los proyectos en los plazos sugeridos, lo que me brindó una comprensión realista de la responsabilidad, el esfuerzo y el compromiso necesarios en el mundo laboral.

Experiencia en Multitudes:

Una experiencia interpersonal destacada fue adquirir las habilidades necesarias para dirigirse a grupos de jóvenes, motivándolos a utilizar la cámara 360 de la productora de forma gratuita en los eventos. Superé el temor y la timidez, consiguiendo ser un aporte valioso en el evento.

Manejo de Emociones:

Experimenté una evolución en términos de tolerancia, ego y manejo de la frustración durante la práctica. Aprendí, a través de prueba y error, la importancia de la paciencia y la autocrítica. Con el tiempo, encontré menos errores en mis trabajos y obtuve una mayor aceptación tanto de mis compañeros de oficina como de los clientes, lo que contribuyó a un crecimiento significativo en mi crecimiento profesional y en mis habilidades interpersonales.

7. Conclusiones

En resumen, haber trabajado con la productora Zoul generó un impacto significativo en mi perspectiva y enfoque hacia el diseño. La realización de numerosos proyectos para empresas y audiencias diversas me permitió salir de mi zona de confort y desarrollar una visión de resolución más rápida y concisa de la que estaba acostumbrado, dado que era necesario producir material publicitario en tiempos ajustados, como se evidenció en el evento nocturno de University House o en la creación del video promocional para el evento de CAS.

Dentro de la oficina, logré integrarme plenamente al equipo de trabajo de la productora, contando con todos los recursos necesarios para cumplir con las tareas asignadas. Aunque participé activamente en muchos eventos presenciales, hubiera deseado involucrarme aún más en ellos, ya que esos momentos en terreno fueron cruciales para mi aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales, vinculadas tanto al diseño como al ámbito profesional.

En conclusión, la elaboración de este informe de práctica como requisito para obtener el título ha sido una experiencia personal y única, diferenciándose del formato convencional de una tesis. Considero que es una excelente manera de complementar la formación profesional y dar el paso hacia el mundo laboral.

8. Referencias

1. Fabrizio Bianchi. (sf) El generador de paleta de colores súper rápido. <https://coolors.co/>

2. Freepik Company S.L. (2010). Descarga gratis videos, vectores, fotos y PSD. <https://www.freepik.es/>
3. Canal Diana Killa (26 de mayo 2021) ADOBE ILLUSTRATOR // Efecto TEXTO 3D con la herramienta FUSIÓN TUTORIAL MUY FÁCIL [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=osoRcMENwdo>
4. Canal guillot diseño tutoriales (27 de diciembre 2021) ADOBE ILLUSTRATOR // Efecto TEXTO 3D con la herramienta FUSIÓN TUTORIAL MUY FÁCIL [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=4ewiNUJi4Xk>
5. ZOUL (2023) Zoul Entertainment Group. <https://zoul.cl/>
6. Muela C.(2008) La presentación del cuerpo en la publicidad gráfica: Funciones comunicativas y tipología. Revistes Catalanes amb accés obert
7. Zagorda D. (2003) La publicidad gráfica y su efectividad. Universidad F.A.S.T.A. http://redi.ufasta.edu.ar:8082/jspui/bitstream/123456789/832/2/2003_com_la_publicidad_grafica_y_su_efectividad.pdf
8. Mendoza, K. & Veas, R. (2017) LAS LEYES DE LA COMPOSICIÓN VISUAL Y SU INCIDENCIA EN LA CREACIÓN DE PIEZAS GRÁFICAS. Repositorio institucional de la universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/22830>
9. Bermeo, G. Herrera, & D. Velastegui, M. (2022) Rediseño de piezas gráficas en redes sociales para una pastelería. Pro Hominum. <http://www.acvenisproh.com/revistas/index.php/prohominum/article/view/511>