



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA**

**ESCUELA DE ARTE Y DISEÑO**

**PRÁCTICA PROFESIONAL**

**INDUSTRIAS PACER S.A. DE C.V.**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO**

**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

**PRESENTADO POR:**

**21711046 JUNELYN LOY DELA CRUZ ARCA**

**ASESOR: LIC. GREACY PINEDA**

**CAMPUS SAN PEDRO SULA;**

**JULIO 2021**

## **DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS**

Todo lo que he estado logrando y lo que seguiré logrando es gracias a Dios que siempre me iluminó el camino y me ha dado las fuerzas de seguir adelante, también por darme esas ganas de siempre dar lo mejor de mi. Quisiera agradecer a mis padres Gregorio Dela Cruz Resentes Jr y Loida Arca Portugués por su apoyo gran incondicional, por siempre creer en mí y seguiré trabajando con mucho esfuerzo para no dejar de enorgullecerlos, les agradezco de corazón por siempre darme el mejor estudio y siempre ver por mi futuro. Hay una persona que me ayudó a ser quién soy, que influyó mucho en mi personalidad y en mi forma de pensar; es Gladis Amanda Amaya Castillo ella es como una madre para mi, ella me enseñó a amar a Dios y desde muy chiquita inculcarme principios bíblicos.

Finalmente, agradecerles a mis catedráticos por siempre compartir su conocimiento y experiencias que ahora pongo en práctica, gracias por todos aquellos consejos que me ayudaron a mejorar mis trabajos y formarme profesionalmente, también agradezco por siempre despejarme cualquier duda que tenía, solo me queda decirles que son excelentes catedráticos.

## **RESUMEN EJECUTIVO**

La Universidad Tecnológica Centroamericana (UNITEC) hace que sus estudiantes participen a una práctica profesional en donde se desempeñará como futuro profesional y pondrá a prueba todo lo que ha estado practicando y el conocimiento adquirido durante su carrera universitaria. Este proceso tiene una duración de 10 semanas en donde el estudiante tendrá la capacidad de realizar todas las actividades y retos que la empresa le proponga.

El sitio escogido para realizar la práctica profesional es en Industrias Pacer S.A. de C.V. que es una empresa que se dedica a crear vestimenta para todas las categorías y recientemente incluyeron una nueva línea que es para el cuidado de la piel. La práctica se realizó en el Departamento de Arte en donde se diseñan los diferentes tipos de ilustraciones para diferentes categorías, dentro del área se hacen varias actividades como ser: la elaboración de ilustraciones, la separación de colores, la impresión de negativos y la revisión de las láminas.

En este informe se mostrará a detalle cada una de las actividades que se realizó, las habilidades y el interés del practicante de querer aprender más del lugar de trabajo durante el lapso de tiempo que dispone la práctica profesional.

# ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>I.</b>	<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>17</b>
<b>II.</b>	<b>OBJETIVOS .....</b>	<b>18</b>
2.1.	OBJETIVO GENERAL .....	18
2.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	18
<b>III.</b>	<b>MARCO CONTEXTUAL .....</b>	<b>19</b>
3.1.	GENERALIDADES DE LA EMPRESA .....	19
3.1.1.	INDUSTRIAS PACER S.A. DE C.V. ....	19
3.1.2.	MISIÓN .....	19
3.1.3.	VISIÓN .....	19
3.1.4.	VALORES .....	19
3.1.5.	UBICACIÓN DE LA EMPRESA .....	20
3.1.6.	SERVICIOS QUE OFRECE .....	20
3.1.7.	ORGANIGRAMA .....	21
3.2.	DESCRIPCIÓN DEL DEPARTAMENTO EN EL QUE LABORA .....	21
3.3.	ANTECEDENTES DEL PROBLEMA .....	22
3.3.1.	ENUNCIADO/PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	24
3.3.2.	JUSTIFICACIÓN .....	25
<b>IV.</b>	<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>27</b>
4.1.	DISEÑO GRÁFICO.....	27
4.2.	SERIGRAFÍA.....	41
4.3.	SEPARACIÓN DE COLORES.....	52
<b>V.</b>	<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>59</b>
5.1.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS APLICADOS .....	59
5.2.	FUENTES DE INFORMACIÓN.....	60

5.3.	CRONOLOGÍA DEL TRABAJO .....	60
<b>VI.</b>	<b>DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO .....</b>	<b>66</b>
6.1.	ACTIVIDAD 1: RECREACIÓN DE LOS FORMATOS DE CAMISETAS .....	66
6.2.	ACTIVIDAD 2: CREACIÓN DE ILUSTRACIÓN TURÍSTICO PARA NIÑOS .....	67
6.3.	ACTIVIDAD 3: DISEÑAR PATRONES PARA TELA .....	68
6.4.	ACTIVIDAD 4: CREAR MONTAJES DE LOS PATRONES .....	68
6.5.	ACTIVIDAD 5: DISEÑOS PARA BICENTENARIO.....	69
6.6.	ACTIVIDAD 6: ILUSTRACIONES DE SAN PEDRO SULA .....	71
6.7.	ACTIVIDAD 7: CREACIÓN DE CATRACHADAS .....	73
6.8.	ACTIVIDADES VARIAS: CREAR ILUSTRACIONES NO TURÍSTICOS PARA NIÑOS .....	75
6.9.	ACTIVIDADES VARIAS: CREAR ILUSTRACIONES NO TURÍSTICAS PARA NIÑAS .....	78
<b>VII.</b>	<b>PROPUESTA DE MEJORA .....</b>	<b>81</b>
7.1.	MANUAL DE INDUCCIÓN .....	81
7.1.1.	DISEÑO DE UNA GUÍA PARA UNA INDUCCIÓN EXITOSA.....	81
7.1.2.	COSTO DEL TRABAJO .....	82
7.1.3.	COSTO-BENEFICIO .....	83
7.2.	MANUAL DE SEÑALETICA .....	84
7.2.1.	DISEÑAR UN MANUAL DE SEÑALÉTICA.....	85
7.2.2.	COSTO DEL TRABAJO.....	86
7.2.3.	COSTO-BENEFICIO .....	87
7.3.	INSTRUCTIVO DE SEPARACIÓN DE COLORES.....	88
7.3.1.	MEJORAR EL INSTRUCTIVO DE SEPARACIÓN DE COLORES.....	89
7.3.2.	COSTO DEL TRABAJO .....	90
7.3.3.	COSTO-BENEFICIO .....	90
<b>VIII.</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>92</b>
<b>IX.</b>	<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>93</b>
9.1.	RECOMENDACIONES A INDUSTRIAS PACER S.A. DE C.V.....	93
9.2.	RECOMENDACIONES A LA UNIVERSIDAD.....	93

9.3. RECOMENDACIONES AL ALUMNO .....	93
<b>X. CONOCIMIENTOS APLICADOS.....</b>	<b>95</b>
<b>XI. VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA.....</b>	<b>96</b>
<b>XII. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>97</b>
<b>XIII. ANEXOS .....</b>	<b>¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.</b>

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Ubicación Industrias Pacer S.A. de C.V. ....	20
Ilustración 2. Organigrama de la empresa .....	21
Ilustración 3: Señalética utilizada para los baños .....	25
Ilustración 4: Bières de la Meuse 1897, Alfons Mucha .....	28
Ilustración 5: The scottish musical review 1896, Charles Rennie Mackintosh .	29
Ilustración 6: Bauhaus, la primera escuela de diseño en 1919.....	30
Ilustración 7: Obra del movimiento Art Déco .....	31
Ilustración 8: Cártel de Cassandre .....	32
Ilustración 9: Jan Tshichold, maestro de la tipografía.....	33
<i>Ilustración 10: Herbert Matter – Cartel publicitario para la Oficina de Turismo Suiza: “Pontresina” (1934).....</i>	<i>34</i>
Ilustración 11: Obra de Piet Zwart .....	35
Ilustración 12: Obra de Lester Beall .....	35
Ilustración 13: Propaganda utilizada en la segunda guerra mundial .....	36
Ilustración 14: Propaganda de Alexander Rodchenko .....	37
Ilustración 15: Ilustración creada por Gal Shir .....	38
Ilustración 16: Stickers con las ilustraciones de Gal Shir .....	39
Ilustración 17: Cartel de Bob Dylan por Milton Glaser, 1969 .....	41
Ilustración 18: Proceso de serigrafía.....	42
Ilustración 19: Cueva de las Mano en el río Pinturas en Argentina .....	42
Ilustración 20: Banderines serigrafiaso en Estados Unidos durante la época de 1910.....	44
Ilustración 21: Andy Wharhol serigrafiando sus obras .....	44
Ilustración 22: Máquinas de imprenta antigua.....	47

Ilustración 23: Máquina de serigrafía automática .....	48
Ilustración 24: Máquina de estampación Sambria, tipo carrousel de 7 colores	49
Ilustración 25: Logo de la empresa Gênesis.....	50
Ilustración 26: Logo de Estampados del Valle (ESDEVA) .....	52
Ilustración 27: Muestra de separación de color en Adobe Photoshop .....	53
Ilustración 28: Separación de color de una imagen en Adobe Photoshop .....	55
Ilustración 29: Separación de color en Adobe Illustrator .....	56
Ilustración 30: Serigrafía en cuatricomia en téxtil.....	57
Ilustración 31: Tabla elaborada para el formato de camisetas .....	66
Ilustración 32: Ilustración para niños no turísticos con colores neón .....	67
Ilustración 33: Formato de presentación de patrón.....	68
Ilustración 34: Montaje de patrón en camiseta.....	69
Ilustración 35: Ilustración de bicentenario 2021.....	70
Ilustración 36: Ilustración de bicentenario 2021.....	71
Ilustración 37: Ilustración para la ciudad de San Pedro Sula .....	72
Ilustración 38: Ilustración de la ciudad de San Pedro Sula .....	72
Ilustración 39: Ilustración de catrachada .....	73
Ilustración 40: Ilustración de catrachada .....	74
Ilustración 41: Ilustración con cambio solicitado .....	75
Ilustración 42: Diseño para niños no turístico .....	76
Ilustración 43: Ilustración para niños no turísticos.....	77
Ilustración 44: Ilustración para niños no turísticos con colores neón .....	78
Ilustración 45: Ilustración de Popcorn cat con sus cambios.....	79
Ilustración 46: Ilustración con cambios ya realizados.....	80
Ilustración 47: Ilustración con cambios ya realizados.....	80



Ilustración 48: Portada de la guía de inducción .....	82
Ilustración 49: Portada del manual de señalética.....	85
Ilustración 50: Señalética para los baños .....	86
Ilustración 51: Portada del instructivo de separación de colores .....	89

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cronología del desarrollo de práctica semana 01.....	60
Tabla 2: Cronología del desarrollo de práctica semana 02.....	61
Tabla 3: Cronología del desarrollo de práctica semana 03.....	61
Tabla 4: Cronología del desarrollo de práctica semana 04.....	62
Tabla 5: Cronología del desarrollo de práctica semana 05.....	62
Tabla 6: Cronología del desarrollo de práctica semana 06.....	63
Tabla 7: Cronología del desarrollo de práctica semana 07.....	63
Tabla 8: Cronología del desarrollo de práctica semana 08.....	64
Tabla 9: Cronología del desarrollo de práctica semana 09.....	64
Tabla 10: Cronología del desarrollo de práctica semana 10.....	65
Tabla 11: Cotización de Guía de inducción.....	83
Tabla 12: Costo estimado por hora.....	84
Tabla 13: Costo de elaboración de guía de inducción .....	84
Tabla 14: Cotización de manual de señalética .....	87
Tabla 15: Costo estimado por hora a diseñador de Pacer.....	87
Tabla 16: Costo de elaboración de manual de señalética .....	88
Tabla 17: Cotización de Instructivo de separación de colores .....	90
Tabla 18: Costo estimado por hora.....	91
Tabla 19: Costo de elaboración de instructivo de separación de colores .....	91

## GLOSARIO

**ACETATO:** es la lámina que se utiliza para la impresión de los negativos.

**ADOBE ILUSTRADOR:** este es un software que nos permite realizar vectores e ilustraciones para diferentes tipos de trabajos ya sea creación de logos, publicidad, etiquetas, entre otros.

**ADOBE PHOTOSHOP:** esta herramienta nos ayuda a retocar imágenes, crear montajes ya sea de retrato o de algún producto.

**ADOBE:** es una empresa que brinda diferentes softwares para diversas ocupaciones en el diseño en general.

**BASTIDOR:** se utilizan. Para fijar y tensar la malla del tejido para poder producir las pantallas de serigrafía.

**BOCETO:** es una idea rápida de cómo se tiene pensado hacer un diseño y posteriormente realizarlo.

**CMYK:** es una forma de color que se utiliza específicamente para la impresión en colores, este tipo de color es sustractivo.

**DISEÑO GRÁFICO:** es el arte de resolver problemas de forma visuales a través de gráficos que ayudan a transmitir mensajes específicos a la sociedad en general o a un grupo de personas determinado.

**EMULSIÓN:** es el producto que se aplica a una pantalla con la raedera, puede ser manual o automática utilizando maquinas especiales para el emulsionado para poder serigrafiar el diseño deseado

**ESTÉNCIL:** es un método de impresión que nos permite estampar en diferentes pantallas de serigrafía.

**FOTOLITO:** así se le llama a la impresión offset y huecograbado de un diseño.

**ILUSTRACIÓN:** es un dibujo de un tema en específico compuesto de vectores.

**IMPRESORA LÁSER:** es lo más último de las impresoras, es perfecta para las impresiones de los negativos en acetato.

**KATAGAMI:** es un método japonés de hacer platilla de papel que su finalidad es estampar diseños en textiles.

**NEGATIVOS:** es el espacio que se deja alrededor de un objeto para para que este sea revelado fácilmente.

**PULPO:** es un soporte que se instala las pantallas con los diseños deseados y se colocan de varios colores y así solo se mueve el producto y no las pantallas y se vuelve algo más fácil.

**RACLETA:** es una herramienta que se utiliza al momento de transferir el diseño al producto, consta de un mango que puede ser de madera y en su parte inferior trae una goma.

**REVELADO:** consiste en lavar la pantalla con agua, de una forma determinada, para desprender la emulsión que ha sido sometida a sombras dejando las zonas libres para que pase la tinta.

**RGB:** Es la composición de los colores en términos de intensidad de los colore primarios que son emitidos por la luz, estos se ven con colores mas fuertes en la pantalla de los dispositivos.

**SERIGRAFÍA:** es una técnica de impresión en camisetas y más por medio de diferentes tipos de maquinas especiales.

## **I. INTRODUCCIÓN**

El diseño gráfico es una profesión, arte y disciplina que tiene como objetivo transmitir mensajes visuales a un grupo específico de personas. Tiene diversas ramas que se puede especializar en cualquier área. Se define diseñador gráfico aquella persona que por medio de sus diseños resuelve algún problema, ya sea de información, de venta, entre otros.

En este informe se presentará todo lo realizado en Industrias Pacer S.A. de C.V. en el departamento de arte durante el tiempo de práctica profesional. En donde pondrá a prueba todo lo aprendido a lo largo de la carrera universitaria. Se detallan conceptos básicos del diseño gráfico y el proceso de trabajo que tendrá.

Dentro de este documento también se enumerará algunos problemas detectados dentro de la empresa y se mencionará por qué es un problema y que se podría hacer para solucionarlo. Se documentará el trabajo realizado día a día con la descripción de la actividad y evidencias de ello. Se definirá algunos temas que son y fueron fundamental durante toda la práctica profesional y que el practicante debe tenerlo siempre presente, teniendo el suficiente conocimiento y aprendizaje rápido sobre ello para poder evitar los problemas que se podrían generar a causa de un error por mínimo que sea.

## **II. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVO GENERAL**

Expandir el aprendizaje adquirido y ejecutado a lo largo de la carrera de Diseño Gráfico a través de la elaboración de artes gráficos y de esta manera perfeccionar las habilidades aprendidas en el área de Serigrafía de la empresa Industrias Pacer S.A. de C.V. por medio del departamento de arte durante el tiempo destinado a práctica profesional.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diseñar artes gráficas destinados al proceso de serigrafía de camisas ayudando a generar una variedad de diseños en el producto terminado en un periodo de 50 días.
- Incrementar el aprendizaje en las diversas áreas creativas y el desarrollo personal obteniendo un crecimiento laboral en el plazo de las 10 semanas de practica profesional.
- Analizar propuestas de mejora y ejecutarlas para ayudar a perfeccionar el funcionamiento dentro del departamento en el cual el practicante forma parte, durante las próximas semanas.

## **III. MARCO CONTEXTUAL**

### **3.1. GENERALIDADES DE LA EMPRESA**

#### **3.1.1. INDUSTRIAS PACER S.A. DE C.V.**

Industrias Pacer es una marca hondureña que inició en el año 1983 dedicándose a la manufactura y exportación de ropa interior y deportiva de la mas alta calidad para mujeres. Atendiendo el mercado estadounidense a través de la producción de marcas privadas para Vasarette, Victoria's Secret y Vanity Fair.

En el 2010 empezaron con Pacer Store ya fabricando su propia línea de ropa. En el 2019 empezaron con las operaciones directas en Guatemala y Honduras con 37 tiendas en la región.

Conforme ha pasado los años Pacer ha crecido bastante y actualmente es una marca muy reconocida dentro de la región y que actualmente se esta expandiendo en otros países centroamericanos.

Se debe reconocer que esta Industria lleva varios años de existencia, lo que significa que esta empresa ha vivido varias etapas ya sea bajos o altos, pero aun así siguen ofreciendo lo mejor de lo mejor.

#### **3.1.2. MISIÓN**

Inspirar el cambio constante y la innovación, anticipándonos a las necesidades y exigencias de mercado en prendas de vestir.

#### **3.1.3. VISIÓN**

Ser la marca líder de ropa en Honduras y la región centroamericana, permitiéndonos trascender generaciones.

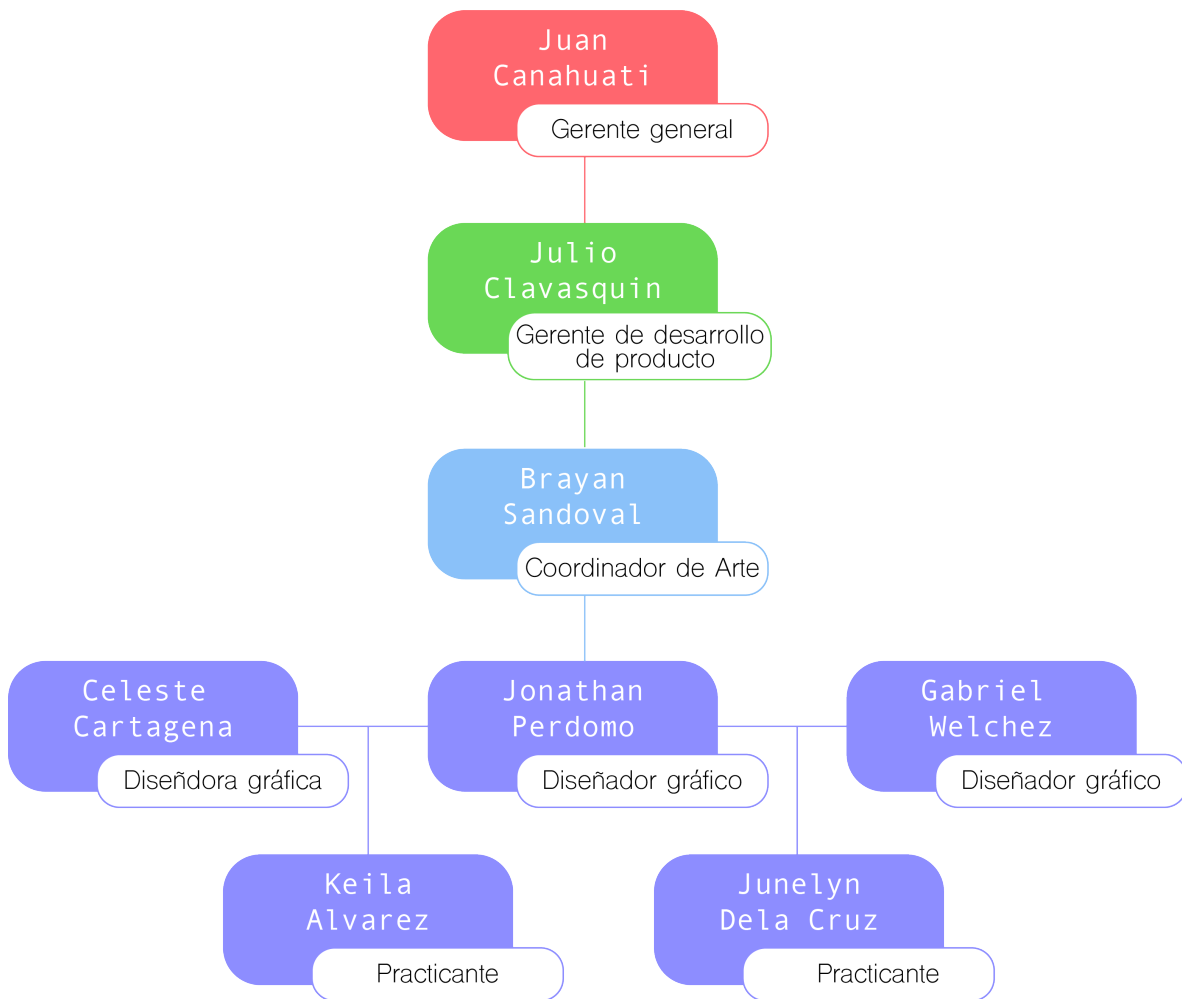
#### **3.1.4. VALORES**

Creatividad, Integridad, Calidad y Compromiso.





### 3.1.7. ORGANIGRAMA



**Ilustración 2. Organigrama de la empresa**

Fuente: (Industrias Pacer S.A. de C.V.)

### 3.2. DESCRIPCIÓN DEL DEPARTAMENTO EN EL QUE LABORA

El puesto asignado al practicante es dentro del departamento de arte que tiene como objetivo crear diseños e ilustraciones para las camisetas, que los bocetos son previamente escogidos por el cliente y tiene que estar apto para realizar cambios sugerido por el cliente. Dentro de este departamento realizará las siguientes asignaciones como ser:

- Creación de logos, ilustraciones, diseños: se le asignará diseños de referencia o diseños específicos que sugiere el cliente que se deben de realizar.
- Separación de colores: después de realizar los diseños y previamente hayan sido aprobados, se procede a la separación de los colores para realizar la impresión de los negativos.
- Impresión de negativos: una vez realizado la separación de los colores se tiene que imprimir en el material llamado acetato.
- Revisión de negativos: teniendo los negativos impresos se hace la revisión de la misma en una mesa de luz para negativos y se debe de asegurar que todo esté en orden.
- Elaboración de catálogos: realizará un catalogo de los diseños que se realizaron en el mes.
- Elaboración de presentaciones de venta: en estas presentaciones se presentará los diseños del mes junto a un stand o cómo esta sección de ropa será vista dentro de la tienda.
- Elaboración de especificaciones: crear un formato que especifica donde va colocado el diseño, los colores, el código, la persona que realizó la separación de colores y como va a ir colocado el logo sobre una plantilla de camisa.

### **3.3. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA**

La inducción es muy importante para cada integrante nuevo de la empresa, ya que con esto se tiene en claro qué es lo que se realiza dentro de las instalaciones y también se puede indicar que área es cada uno de estos. Una vez no realizado bien la inducción, el personal nuevo se podrá perder o no tendrá idea de que es cada uno de estas oficinas. Es muy importante la inducción dentro del departamento y en la empresa, mostrando los diferentes departamentos que hay dentro del mismo edificio.

Los trabajos finales del departamento se podrán perder dentro de la empresa ya que el producto final no llegó a su destino final, por eso se destaca que es muy fundamental que cada integrante nuevo debe de conocer bien las diferentes áreas y para qué son cada una de ellas. También se debe de explicar bien a fondo cómo son sus formas de trabajar y que metodología utilizan. Reconocer que cuales son las metas que cada uno de los empleados deben de cumplir al día y qué pasa cuando esto no se cumple, ya que si no se tiene en claro estos puntos la persona nueva se verá confundida y no sabrá que hacer.

Para no generar confusiones dentro de las instalaciones, siempre en una empresa ya sea grande o pequeña se debe de tener bien señalizadas todos sus pasillos y cada una de sus oficinas, que por lo cual esto no se vio reflejado en Pacer y debido a esto las personas nuevas tienen problemas en sus primeros días.

Pacer cuenta con señalética, pero estos solo indican donde se encuentra el baño, no presenta donde están cada oficina o no indica que salas es cada una de ellas y es ahí cuando los nuevos integrantes no se pueden guiar muy bien dentro de las instalaciones. Todas las empresas deben de tener bien señalizadas todo el interior del edificio indicando cada área de trabajo y evitar generar confusiones y atrasos.

Existen varios tipos de trabajos dentro del departamento ya sea ilustrando que es crear los diferentes diseños para las camisetitas de diferentes estilos como para adultos, jóvenes, niños y bebés. También se hace la separación de colores de cada uno de las creaciones que es cuando se coloca en una lámina un color, estas ya cuentan con el tamaño real del que se va a hacer el estampado. Posteriormente se hace la impresión y revisión de cada uno, para la impresión se asegura que todo esté en CMYK y en este ultimo proceso se asegura que la separación este acorde al diseño y que no le falte algún detalle.

Existen problemas durante la separación de colores y este proceso es muy importante en la creación de una ilustración de una camiseta porque todo depende de ahí el resultado de nuestro arte, en este proceso se define los pantones que se utilizará y la mezcla de colores para generar otros colores, ya que piden por lo menos que tenga 8 láminas para que el serigrafiado sea exitosa y cueste menos trabajo y haya menos errores.

### 3.3.1. ENUNCIADO/PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 3.3.1.1. Diseño de una guía para una inducción exitosa

Si en una empresa no se tiene una buena inducción a las personas nuevas que van a comenzar a trabajar o habrá muchas confusiones en el personal y esto provocará que se haga preguntas constantemente y a veces las preguntas no las realiza por la falta de confianza o por que ya ha realizado muchas preguntas anteriormente y no se siente animado a volver a preguntar por miedo a que le digan cosas negativas al respecto.

#### 3.3.1.2. Falta de un manual de señalética

Como toda una empresa debe de tener en sus instalaciones señales para que este ayude como al personal y a los visitantes guiarse bien en las instalaciones. La falta de señalética en una empresa hace que cada persona nueva que entre se confunda de lugar y haga mal su trabajo o incluso perderse dentro de la empresa si esta es demasiado grande, también se puede llegar a perder tiempo ya que como esta persona no conoce bien las instalaciones como las otras personas se tome más tiempo en encontrar su destino.



**Ilustración 3: Señalética utilizada para los baños**

Fuente:(Junelyn Dela cruz, 2021)

### 3.3.1.3. Mejorar el instructivo de separación de colores

La separación de colores es un proceso que se puede cometer varios errores ya sea por falta de concentración o por falta de entendimiento sobre el tema, por eso el personal se debe de informar cómo realizar un trabajo de este tipo para poder realizarlo de la mejor sobre este proceso en el transcurso del tiempo laboral. Cuando hay errores en la separación de colores se genera un problema que todo cae sobre el equipo del departamento de arte.

### 3.3.2. JUSTIFICACIÓN

Con una guía de inducción podría facilitarle la adaptación del personal nuevo dentro de la empresa, haciendo que este pueda moverse con facilidad dentro de las instalaciones conociendo cada rincón del área y el propósito de cada una de ellas. También el personal interno de la empresa debe de tomar en cuenta la importancia de este paso en el primer día de una persona nueva.

Este problema se podría solucionar diseñando señales indicativas de dentro y fuera del lugar y posteriormente formar un manual de señalética indicando donde pertenece cada una de ellas y para que sirven.

Teniendo un instructivo para la separación de colores hará que el trabajo de cada integrante del departamento se vea con menos errores en el proceso de separación y esto hará que se ahorre más tiempo por que ya no tendrá que corregir. Definitivamente esto ayudará a que no haya equivocaciones durante el proceso de separación.

## **IV. MARCO TEÓRICO**

En este espacio se habla sobre algunos temas de conocimiento que se necesita para la práctica en Industrias Pacer S.A. de C.V.

### **4.1. DISEÑO GRÁFICO**

La comunicación gráfica ha surgido durante toda la historia, pinturas rupestres, artes, pinturas, símbolos, escritura. Aunque todo esto este relacionado como lo que hoy se conoce como el diseño grafico es muy difícil elegir una fecha en la que el diseño aparece tal y como se percibe ahora.

A finales del siglo XIX los acontecimientos principales corrientes y algunos artistas quienes han ayudado al diseño gráfico a ser lo que es en la actualidad. La cultura occidental se enfrenta en profundo cambios a consecuencia de la revolución industrial y el desarrollo tecnológico en las ciudades crecen convirtiéndose en urbes y los avances en comunicación y en el transporte hacen que fluyan mas las ideas.

La producción en masa de las industrias hace que el producto artesano pierda valor, pero en el reino unido llega la intención de devolver el valor al mismo por parte de William Morris y el movimiento, pero el alto coste de producción reveló la incapacidad de luchar contra los productos industriales. Aún así su influencia fue importante en todos los ámbitos del diseño, esta tendencia pasa al resto de Europa con el deseo de poseer un estilo propio que represente a los nuevos tiempos es así cómo nace el modernismo.

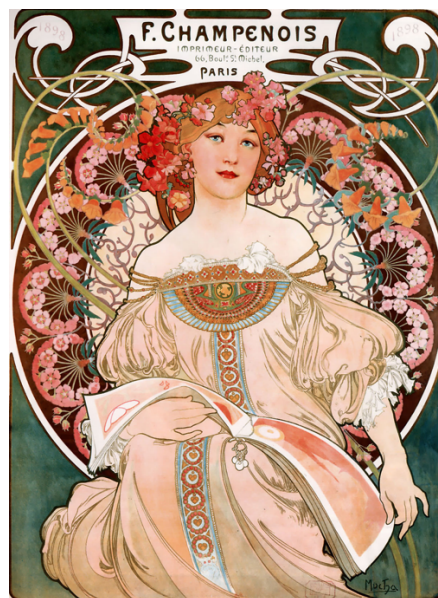
El modernismo es un movimiento artístico que se desarrolló a finales del siglo XIX y al inicio del siglo XX, también conocido como "La Belle époque" que duró aproximadamente desde 1870 hasta el inicio de la primera guerra mundial.

El modernismo también se conoce como "Art nouveau jugendstil" o "secesión" en función de su ubicación, intenta fusionar arte y vida influido por la filosofía de Jong Rasquín y William Morris, además rompe con anteriores movimientos como el historicismo, el realismo o el impresionismo. Utiliza elementos de la naturaleza para dar movimientos a sus obras haciendo que el componente

orgánico tenga un fuerte protagonismo algo que distingue a este movimiento es que sus autores trabajan varias disciplinas.

Un arquitecto, por ejemplo, no diseña su edificio sino también los adornos que contendrá, es por esto que comienzan a aparecer objetos decorativos con la firma de su creador.

Algunos de los autores de este movimiento son Alfons Mucha, este pintor y artista decorativo checo es uno de los grandes exponentes del Art nouveau, su estilo muchas veces imitado es florido y en sus diseños de línea sensual, la mujer es siempre protagonista.



**Ilustración 4: Bières de la Meuse 1897, Alfons Mucha**

Fuente:(Cultura inquieta, 2017)

Charles Rennie Mackintosh fue un arquitecto y diseñador nacido en Escocia en 1868 y uno de los máximos representantes del moderno style en su país en sus obras destacan las figuras geométricas y las líneas rectas y ascendentes.





**Ilustración 5: The scottish musical review 1896, Charles Rennie Mackintosh**

Fuente:(WikiArt, 2017)

Peter Behrens fue pionero en el diseño de carteles, logos y fuentes, pero acabó buscando un diseño menos adornado más pulcro y funcional que le permitiera la producción modular y encadena sus retículas comenzaban con un círculo y un cuadrado que multiplicándose o dividiéndose se podían usar para cualquier diseño el principio del siglo XX estuvo marcado por la primera guerra mundial que comienza en 1914 con el asesinato del príncipe austruaco en Sarajevo hecho que provocó la guerra entre Serbia, Austria, Hungría y ambos bandos fueron apoyados por las grandes potencias mundiales terminó con la derrota de Alemania y el imperio austrohúngaro y la firma del tratado de Versalles en 1919.

En 1919 los alumnos de Behrens Walter Gropius fundaron en Ueimar Alemania la escuela de Bauhaus fue una importantísima escuela que combinaba diseño, arte y arquitectura, influidos también por el estructurismo., estudiaban también la forma, color, los materiales, la composición o el espacio e intentó aportar valor estético el producto industrial para su resurgimiento después del conflicto.

En 1925 la escuela se trasladó a Dessau donde creció el interés en la parte más práctica del objeto. La Bauhaus desarrolló principios fáciles de comprender, se estableció una jerarquía tipográfica y se utilizaban líneas, barras, cuadrados y puntos para dividir el espacio y unir elementos, atrayendo así la mirada del espectador, la escuela cerró finalmente en Berlín en 1933.



**Ilustración 6: Bauhaus, la primera escuela de diseño en 1919**

Fuente:(Tecne, 2005)

En 1933 destacaron entre sus profesores grandes artistas como Kandinsky de origen ruso un gran pintor del expresionismo y la abstracción, teórico del color y del diseño. Paul Klee que al igual que Kandinsky está considerado como uno de los padres de la abstracción y uno de los artistas más influyentes del siglo XX. Herbert Bayer cuyas composiciones dinámicas con líneas horizontales y verticales fuertes e incluso diagonales caracterizaron su etapa en la Bauhaus. Creó la fuente universal cuyo nombre implica las aspiraciones de los nuevos principios del diseño. Moholy Nagy cuya pasión por la tipografía y la fotografía, llevó a que se hicieran experimentos importantes para unir estas dos artes.

Fuera de la escuela destacó el Lissitzky que estudió y experimentó con nuevas formas de expresión tanto en la tipografía, fotografía y en el fotomontaje y su influencia en la evolución del diseño gráfico fue crucial en los primeros momentos del movimiento moderno, manteniéndose vigente hasta la actualidad.

En Alemania se desarrollaba la Bauhaus en Francia y en otros países europeos optaron por un movimiento distinto después de la guerra el estilo decorativo empezó a sustituirse a por trazos más simples y rectilíneos más en armonía con la estética plana y el menor coste de los diseños industriales.

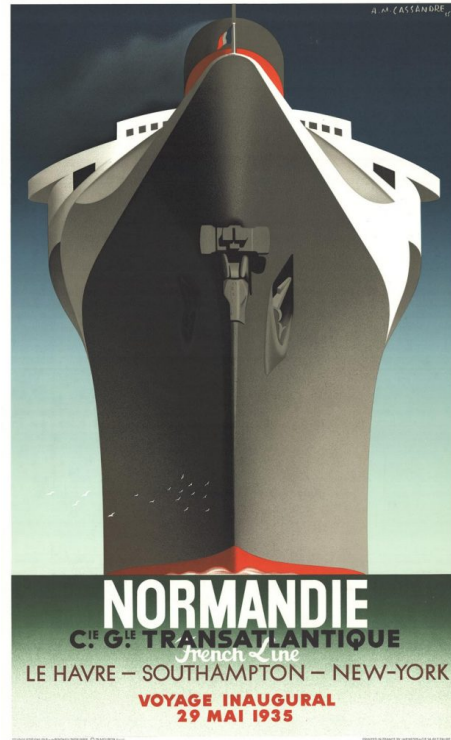
El Art déco se dio a conocer en la exposición internacional de las artes decorativas e industriales modernas de 1925 en París y duró hasta 1939 las influencias también del estilo racionalista y contemporáneos de la escuela Bauhaus, además la influencia del constructivismo ruso aporta las líneas duras y la solidez de las formas así como la aparición de elementos monumentales en sus composiciones, en sus diseños aparecen las innovaciones tecnológicas de su época, la aviación moderna, la iluminación eléctrica, la radio y los rascacielos. Se expresaron en mayor uso de formas geométricas y de la simetría, el empleo del color proviene del fauvismo esto es evidente en revistas, libros y posters de la época.



**Ilustración 7: Obra del movimiento Art Déco**

Fuente:(My modern met, 2019)

Cassandre destacaron los llamados mosqueteros del cartel cazando, fue un cartelista diseñador grafico francés de origen ucraniano, en sus obras se puede observar la influencia de las vanguardias artísticas de la época de entreguerras del siglo XX. Sus carteles eran unas síntesis perfecta y nunca antes vista de arte, texto e imagen.



**Ilustración 8: Cártel de Cassandre**

Fuente:(Gráfica, 2020)

Charles Loupot que diseñó mas de 60 carteles para impresores suizos quienes le ensañaron la limitaciones y recursos de las litografías. Jean Carlu que dicen que sus trabajos son creaciones artísticas absolutas y que en su obra se puede ver la constante utilización retorica. Paul Colin cuyo estilo era muy personal e imposible de categorizar, la precisión de sus retratos y la fuerza de sus carteles para grandes causas lo llevó a convertirse en un maestro de la comunicación visual.

Durante las primeras décadas del siglo XX en Europa varios diseñadores muchos independientes del Art Déco y la Bauhaus hicieron aportaciones significativas al diseño y aparecieron grandes tipografías como Gilsan, la futura de Pool Renne o el movimiento Iso type creado por Norad, pero sin duda la aportación mas importante fue la que hizo Jan Tschichold 1902-1974 con la nueva tipografía. En la unión soviética en Alemania condenan el nuevo arte y artistas como Gropius Moholy Nagy Bayer entre otros deben emigrar, pero ahí las corrientes conservadoras critican duramente estos movimientos masivos en Europa. Aunque unos diseñadores estadounidenses reconocieron la vitalidad y la utilidad de las nuevas ideas traídas por los inmigrantes europeos.

Tschichold fue el principal responsable del desarrollo de las teorías sobre la aplicación de las ideas constructivistas a la tipografía, por medio de su folleto "Tipografía Elemental" y su libro "La nueva tipografía" explicó y dio a conocer la tipografía simétrica a un numero de impresores cajistas y diseñadores. Para é la tipografía simétrica era artificial porque no llevaba significado a las palabras, él era partidario de los nuevos principios de diseño asimétrico dentro de retículas matemáticas y la distribución jerárquica de la información.



**Ilustración 9: Jan Tschichold, maestro de la tipografía**

Fuente:(Soledad Gherardi, 2018)

Durante estos años varios diseñadores sintieron su influencia, aunque tuvieron visiones muy personales y originales, se caracterizaban por ser diseños asimétricos y dinámicos con originales composiciones tipográficas.

Herbert Matter de origen suizo fue pionero de los fuertes contrastes de escala y del uso de la fotografía en blanco y negro combinados con símbolos y zonas de color.



**Ilustración 10: Herbert Matter – Cartel publicitario para la Oficina de Turismo Suiza: “Pontresina” (1934)**

Fuente:(El ojo en el cielo, 2019)

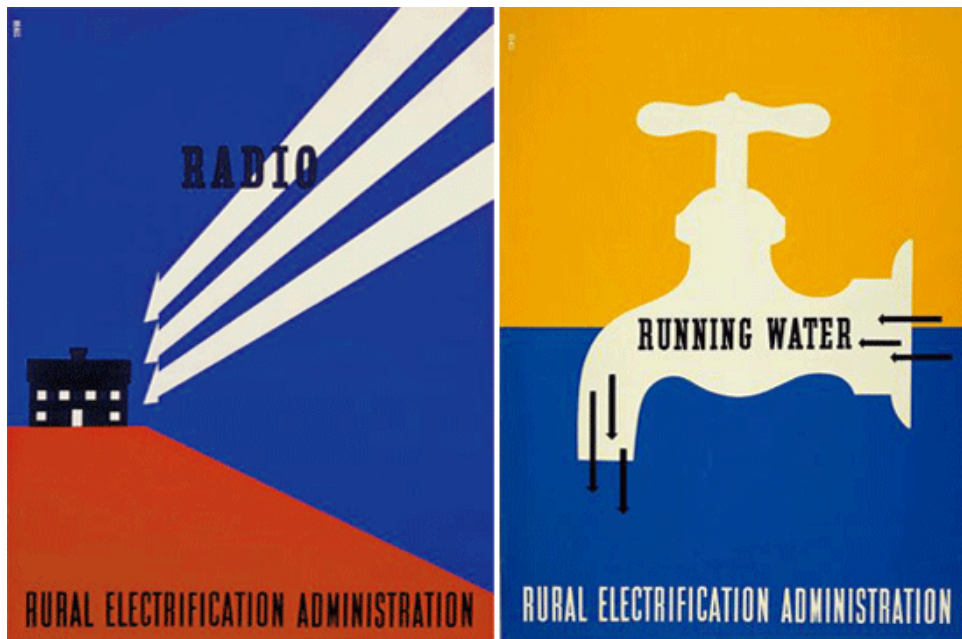
Piet Zwart nacido en 1885 en Holanda que se interesó por los fuertes contraste que podía crear entre las formas de las letras y el espacio que las rodean para provocar ritmo y tensión en sus diseños.



**Ilustración 11: Obra de Piet Zwart**

Fuente:(Fahrenheit Magazine, 2021)

Lester Beall en estados unidos destaco que en el provocador entorno de la depresión trató de desarrollar formas visuales directas y estimulantes a menudo combinaba planos de color uniforme y símbolos elementales con la fotografía buscando el contraste visual.



**Ilustración 12: Obra de Lester Beall**

Fuente:(Albert Casas, 2015)

En 1939 comienza el conflicto bélico mas importante de la historia, la segunda guerra mundial. El 1 de septiembre las tropas alemanas invaden colonias comenzando un conflicto que terminara en 1945 con el bombardeo de Hiroshima y Nagasaki. Pasada la guerra el mundo quedará dividido entre el bloque occidental y el comunista, durante el periodo de guerra tanto la primera como la segunda, muchos diseñadores encaminaban su trabajo a motivar la población para apoyar su país en la guerra con la primera guerra mundial, pero sobre todo tras la revolución rusa nace el concepto de cartel político de propaganda motivado por la necesidad de los gobiernos de movilizar y manipulas las masas.



**Ilustración 13: Propaganda utilizada en la segunda guerra mundial**

Fuente:(Antonio Moreno, 2016)

El cartel bélico principalmente durante la primera guerra mundial imitó muchas de las características de la publicidad de la época. Había carteles de tres tipos los que animaban al reclutamiento de los que solicitaban recursos económicos y los que presentaban al bando oponente como un villano. La publicidad se llena de grises o de color ya sea para desprestigiar al enemigo o para destacar los valores de la nación o de la propia guerra. Las ideas se presentan de na forma



muy visual y comprensible para una mayoría analfabeta, sin embargo, la aportación mas importante en el terreno de este tipo de cartel se la debemos a los rusos que durante la revolución rusa emplearon las bases graficas del constructivismo para la realización de originales carteles que atreves de imágenes y bloque solidos de color animaban al pueblo a la revolución.

James M. Flagg hizo la aparición de la figura del famoso tío Sam. Alexander Rodchenko usaba una geometría clara colores llamativos, textos con siluetas, tipografías contorneadas y movimientos en la composición.



**Ilustración 14: Propaganda de Alexander Rodchenko**

Fuente:(Miguel Calvo, 2015)

En la composición de la propaganda de la segunda guerra mundial sirvió en gran parte las líneas de la primera. Hablaban sobre la importancia de la unidad nacional la gloria del propio país las atrocidades del vado contrario y la necesidad del sacrificio por un bien común, sin embargo, en esta época los carteles han evolucionado.

El diseño grafico a nivel internacional no deja de sorprender en lo absoluto, ya que la imaginación es infinita y en todas partes del mundo se puede apreciar muchas personas creativas que no dejan de crear y su imaginación explota cada

vez que se ponen a pensar. El diseño gráfico en países de primer mundo van creciendo rápidamente y adaptándose a las tecnologías de hoy en día y empiezan a utilizar otros tipos de software que les ayuda mejorar cada vez mas sus diseños. Ahora hay nuevos métodos para diseñar, para ilustrar de forma más fácil y sencilla, se puede utilizar un iPad y dibujar en Procreate y cada dibujo que se puede crear en esta aplicación se puede producir, ya sea para ropa, diseños editoriales y muchos más. Un claro ejemplo de esto es Gal Shir, un artista que nunca deja de sorprende con sus ilustraciones.



**Ilustración 15: Ilustración creada por Gal Shir**

Fuente:(Gal Shir, 2021)

Gal Shir aprovecha su creatividad para ilustrar y vender sus creaciones, claro esta que esta persona no solo hace imágenes, sino que hace videos animados con la misma aplicación que hace aun más sencillo que utilizar otras aplicaciones de Adobe. Hoy en día existen muchas aplicaciones que facilita el trabajo y lo

hace aun mas divertido. La ilustración digital lleva el diseño grafico a otro nivel ya que se siente con mas libertad de crear a su propia manera y lo mejor de todo es que esta en un solo dispositivo y no se necesita de opciones alternos.



**Ilustración 16: Stickers con las ilustraciones de Gal Shir**

Fuente:(Gal Shir, 2020)

El diseño grafico a nivel nacional alcanza muy bien al del primer mundo, es cuestión de cada diseñador ir aprendiendo día a día diferentes opciones y no quedarse en lo mismo, dentro del país encontramos muchísimas personas que son grandes artistas y les apasiona su trabajo y lo que son que cada día quieren aprender mas y todo ese esfuerzo es de admirar. Después de terminar la carrera universitaria las personas no dejan de aprender, todos los días se adapta algo a nuevo ya que el aprendizaje es constante y cada día hay que estar actualizados.

Existen muchas universidades que cuentan con la carrera de diseño grafico muy completa que ayudan a formar a los estudiantes como futuros diseñadores, la Universidad Tecnológica de Centroamericana (UNITEC) cuenta muy bien con todos los requisitos para ser una universidad que si esta apta para el aprendizaje

del diseño gráfico y esta altamente calificada para formar profesionales en esta área.

El diseñador gráfico cumple con muchos papeles ya sea para las ilustraciones como las publicidades, esta profesión abraza muchas ramas y esto es lo que hace que el diseño gráfico sea bastante dinámico y muy variable, que se puede especializar en diferentes ramas, en alguna que ha sido de más gusto de la persona. El objetivo de este tipo de profesional es poder comunicar algo en específico de forma visual, ayuda a la mejor visualización y comunicación, en pocas palabras resuelve problemas de comunicación a través de sus diseños.

Siempre debe de estar activo y dispuesto a recibir los cambios de la tecnología y adaptarse a ellos al igual que la moda porque se debe de tener presente que conforme pasa el tiempo las tendencias son otras y los gustos son diferentes, siempre se debe de mantener en sintonía y adaptarse a los cambios que pueden ser drásticos o leves.

Existen muchos maestros del diseño gráfico que han marcado muchísimo en la historia por su arte. Uno de ellos es Milton Glaser nacido en Nueva York, ha creado iconos muy populares para la zona y uno de ellos es el más conocido del "I love New York". A lo largo de su vida ha creado 300 carteles y portadas para disco como el afiche de Bob Dylan del 1967.



**Ilustración 17: Cartel de Bob Dylan por Milton Glaser, 1969**

Fuente:(Trazos, 2015)

#### **4.2. SERIGRAFÍA**

La serigrafía es un sistema de impresión milenario. Las primeras serigrafías sobre papel aparecen en Estados Unidos sobre 1916 con una nota pendiente de concesión. Guy Maccoy fue el primero en utilizar la técnica de la serigrafía con fines artísticos. En 1938 tuvo su primera exposición individual, las primeras de serigrafías en una galería.



**Ilustración 18: Proceso de serigrafía**

Fuente:(El invernadero Creativo, 2018)

La impresión serigráfica surge en la época Romana y se hace popular en los 60s en Estados Unidos de América y en Francia cómo arte callejero. El primer estencil se encuentra ubicado en la Patagonia Argentina y se llama "La Cueva de las Manos" en ella se puede apreciar un enorme mural con manos estrarcidas datado en el 7350 año a.C.



**Ilustración 19: Cueva de las Mano en el río Pinturas en Argentina**

Fuente:(El invernadero Creativo, 2018)

Los nativos de las Islas Fiji hicieron algunos de los estenciles mas antiguos que se conocen, utilizaron para imprimir tejidos, por medio de hojas de plátanos recortando agujeros y atreves de estos aplicaban tintas vegetales. Los egipcios, los griegos y los romanos usaron estenciles para repetir diseños de naturaleza decorativa. Muchos grupos de todo el mundo desarrollaron diferentes tipos de estenciles para aplicar tintes vegetales en tela o producir imágenes religiosas en masa para los fieles.

En china se hizo reconocible la primera forma de serigrafía durante la dinastía Song (960 a.C – 1279 d.C). posteriormente esta técnica se expandió por Asia llegando hasta Japón, donde la perfeccionaron durante varios años y la combinaron con la xilografía y la pintura. Unos siglos después esta técnica comenzó a llegar a Europa, en este tiempo no estaban hechas con estarcidos y no contaban con puentes, estas habían sido creadas por plantillas sobre cabellos humanos muy tensados y pegados en un marco.

Cien años mas tarde, Matthew C. Perry forzó que esta habilidad se expandiera al mundo occidental comenzando con lo más tradicional que es el katagami.

En 1907 Samuel Simon un rotulista estadounidense consiguió perfeccionar el bastidor de madera con seda muy tensada y también creo una emulsión que permitía bloquear parte de la pantalla y dejar al descubierto otra parte con el diseño escogido.

Todo este proceso se mantuvo en secreto en el mundo occidental, con información muy confidencial que evitaba que los competidores pudieran descubrir el truco que ellos mantenía para esta habilidad. En la primera guerra mundial en 1910, esta practica se hizo mas popular, ya no era algo que solo se mantenía con ciertas personas, sino que cuando esto surgió se amplio por todo Estados Unidos que durante esos años de guerra se utilizó para estampar banderas, carteles, pancartas y panfletos publicitarios en serie.



**Ilustración 20: Banderines serigrafiaso en Estados Unidos durante la época de 1910**

Fuente:(El invernadero Creativo, 2018)

En 1922 se apertura la primera tienda de venta exclusiva de material de serigrafía en Estados Unidos. Andy Wharhol fue el principal exponente de la serigrafía con las obras de Marilyn o la Cambells soup can que se volvieron muy famosas de aquel entonces hasta ahora.



**Ilustración 21: Andy Wharhol serografiando sus obras**



Fuente:(El invernadero Creativo, 2018)

La serigrafía es una técnica de impresión empleada en el método de reproducción de documentos e imágenes sobre cualquier material, y consiste en transferir una tinta a través de una malla tensada en un marco, el paso de la tinta se bloquea en las áreas donde no habrá imagen mediante una emulsión o barníz, quedando libre la zona donde pasará la tinta.

De todos los procesos de impresión, la serigrafía es posiblemente la más versátil. La ventaja que la serigrafía posee sobre otros procesos de impresión es que puede usarse para imprimir en una gran variedad de sustratos diferentes como papel, plásticos y metales, así como muchos otros materiales como el vidrio y el algodón. En la actualidad la serigrafía es una practica muy importante.

Existen diferentes tipos de serigrafía entre ellas están:

- Serigrafía manual: es una de la técnica más básica del estampado, ya que todas las operaciones que se realizan son manuales: se coloca la pieza en la base, se debe de asegurar que la pantalla esté limpia y libre de cualquier tipo de suciedad, posteriormente se coloca la tina y mediante una racleta se transferir el articulo, se pasa hacia atrás la racleta para que se seque la tinta en la malla y ya se pasa al proceso de secado.
- Serigrafía semi-automática: esta es una técnica combinada, donde e operario coloca el articulo sobre la mesa de estampados y lo ajusta a la posición correcta mientras que la maquina realiza el resto del procedimiento, como: colocar la pieza sobre la base manualmente, la pantalla baja automáticamente y la racleta ejerce una fuerza adecuada sobre la palla para que este pueda transferir la tinta al producto, luego de este paso se lleva a la maquina de secado.
- Serigrafía circular: esta también se hace una impresión de forma manual utilizando una maquina que se adapta en cualquier objeto cilindro. El marco se desplaza al mismo tiempo que gira el articulo y de esa forma se consigue transferir el diseño impreso sin ningún tipo de deformación, su procedimiento es la siguiente: se coloca la pieza en el soporte

manualmente, al momento de empujar la pantalla, hay que girar el soporte del artículo y se transfiere la tinta y ya está lista para ser llevada a la máquina de secado.

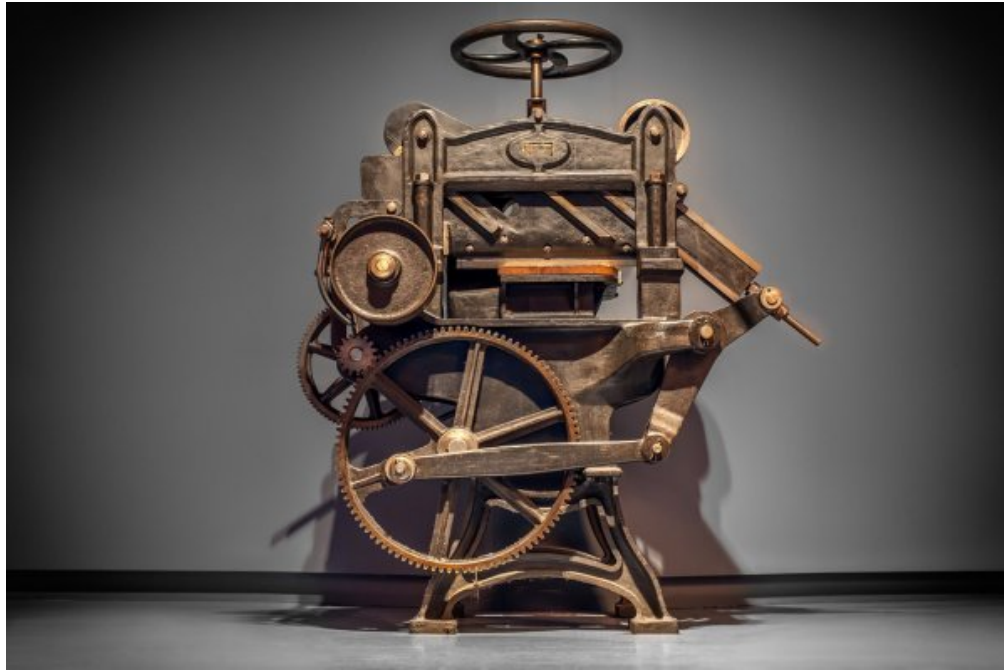
- Serigrafía automática: como su nombre lo dice esta es una técnica completamente automática, el operador se limita a colocar el producto en la posición correcta para la impresión sobre ella, su proceso es el siguiente: se debe colocar varias piezas en sus respectivos soportes y se van reponiendo una a una, a medida que avanza el proceso de impresión, conforme a esto la máquina realiza la impresión a la vez y de forma autónoma y posteriormente se lleva a la máquina de secado que a diferencia de las otras esta es una de secado rápido.

La palabra "Serigrafía" viene del vocablo latino "Sericum" y el francés "Graphie" que derivó en "Serigraphie" y finalmente llegó a nuestro idioma como "Serigrafía"

La serigrafía textil comenzó en Brasil antes de la Segunda Guerra Mundial, donde los impresores brasileños utilizaron mesas planas y las primeras máquinas de impresión Rouleaux, pero con la limitación de imprimir solo cuatro colores. Los grabados de los dibujos se realizaron sobre cilindros de cobre macizo, cuyos grabados fueron realizados mediante pantógrafos en bajorrelieve con acabado de tratamiento químico.

En los años 50 y 60, hubo una gran evolución en el grabado en Brasil. Las pocas industrias que utilizaban mesas planas comenzaron a importar máquinas de cuatro y seis colores, grabadores completos y semiautomáticos, iniciando el registro de matrices con fotosensibles en Brasil.

A principios de la década de los 60 llegaron las primeras máquinas rotativas para la estampación de telas corridas, con cilindros de níquel o cromo y emulsión estamadora. Esta época fue el período de gran evolución del país en la serigrafía en general, con un alto crecimiento de nuevas estampas, maquinaria, cunas calefactables, nuevas tecnologías y otros.



**Ilustración 22: Máquinas de imprenta antigua**

Fuente:(Depositphotos, 2018)

Hoy en día ya existen máquinas totalmente automatizadas para estampar, emulsionar, revelar e incluso preparar el color de la tinta. Los productos químicos para la serigrafía textil han evolucionado mucho, logrando mejorar aún más el acabado final, el tacto, la resistencia, la durabilidad y la definición de las impresiones.



**Ilustración 23: Máquina de serigrafía automática**

Fuente:(Direct industry, 2018)

Las tintas Plastisol aparecieron en el mercado estadounidense hace más de veinte años para satisfacer un requisito específico del mercado: la producción de impresiones creadas por la empresa Harley Davison. Tales impresiones eran imposibles de lograr utilizando las tintas existentes en ese momento.

Estas creaciones debían imprimirse en camisetas negras, con diseños reticulados con un grado de definición muy alto. Esto requirió una pintura que tuviera una alta cobertura, un secado retardado en el marco y una alta viscosidad. El resultado de esta búsqueda fue el desarrollo de la denominada tinta Plastisol. Obtiene un mejor resultado que las pinturas al agua, especialmente en cuatro colores y celosías tono sobre tono.

Poco a poco las tintas Plastisol fueron aumentando su participación en el mercado estadounidense y su gran afirmación se produjo cuando comenzaron a aparecer las primeras máquinas automáticas para impresión localizada. El

encuentro de estas dos tecnologías fue tan feliz que hoy el mercado de la serigrafía estadounidense está prácticamente asociado al producto.

En Brasil, las estampadoras automáticas tipo carrusel comenzaron a utilizarse hace más de 15 años en grandes empresas, que ya utilizaban tinta Plastisol. Hoy en día, esto ya es una realidad en las pequeñas y medianas empresas y contamos con excelentes fabricantes nacionales de maquinaria y pinturas.



**Ilustración 24: Máquina de estampación Sambria, tipo carrusel de 7 colores**

Fuente:(Interpresas media, 2018)

Un ejemplo de ello es Gênesis, que produce y desarrolla pintura Plastisol desde hace más de 10 años y hoy es considerada una de las mejores del mercado, con productos de altísima calidad y constantes lanzamientos de productos y efectos diferenciados. Gênesis es una empresa de serigrafía muy reconocida en Brasil, especializada en la fabricación de tintas, barnices y productos químicos para Impresión Serigráfica y Digital. Fundada en 1984, hoy es considerada una de las principales empresas del mercado en Brasil y una referencia en cuanto a calidad se refiere. Prueba de ello es nuestra historia. Con dos grandes ampliaciones de sede y polígono industrial en 1997 y 2005, hoy cuenta con una superficie de más de 18.500 m<sup>2</sup> y nuestros Productos y Servicios son reconocidos a través de la satisfacción de nuestros clientes y premios como el Premio a la Calidad,

Homenaje ABRAFATI (Asociación Brasileña de Fabricantes de Pintura) y Premio Silk & Sign (1er lugar en la categoría Proveedores de Pintura para Serigrafía).



**Ilustración 25: Logo de la empresa Gênesis**

Fuente:( Gênesis, 2013)

Esta empresa lleva elaborando alrededor de 37 años dando los mejores servicios de la mejor calidad y ser nombrada empresa número 1 de Brasil. Con gran profesionalismo durante estos años, genesis ha desarrollado una amplia gama de productos. Esta empresa ha estado presente en importantes empresas y exigentes segmentos de mercado, como ha de ser la de estampa textil (diferenciados para moda), empresas de comunicación visual, gráficas y de editorial, empresas de sector promocional (brindes), rótulos, entre otras. Junto a esto, también comparten algunos tips, noticias y mucho contenido a través del Blog, la colección Paso a Paso y Newsletters y cuentan con el Centro de Capacitación Escolar Génesis donde se brindan cursos, capacitaciones y toda la asistencia técnica a todos los clientes y socios.

En Honduras existen muchas empresas que ofrecen el servicio de serigrafía, a continuación se presentará una lista de empresas que cuentan con este tipo de operaciones:

- Sublimación HN
- Eco's Supplies
- Grafiser y más.
- Lemon print HN
- Bijoux Chic
- Promo Honduras
- Bordado serigrafía SPS
- LIK Arte, impresiones y más.
- Exterior media HN
- InnovaPh
- Sergraficos del Norte
- Todo serigrafía
- Estampados del Valle (ESDEVA)
- European

Cada uno de estas empresas forman parte de la lista de opciones que existen para estampar en el país, se pueden encontrar más opciones, pero en este espacio solo se dan a conocer algunas de ellas. Estos sitios pueden ser de negocios chicos a negocios muy grandes, algunos con más experiencia y otros que apenas inician su recorrido.

En este espacio se tomará para hablar sobre Estampados del Valle (ESDEVA) esta empresa cuenta con todos los requerimiento para poder ejercer en el mercado, se dedica completamente a la serigrafía y en estampados para gran variedad de camisetas. Se encuentra ubicado en la Col. San Roberto de Sula, 20 calle, Ave. Santa Matilde, San Pedro Sula.



**Ilustración 26: Logo de Estampados del Valle (ESDEVA)**

Fuente:( Estampados del Valle, 2013)

Estampados del Valle cuenta con varios compradores, pero su cliente principal es Industrias Pacer S.A. de C.V. desde ya hace muchos años.

#### **4.3. SEPARACIÓN DE COLORES**

La separación de colores es un proceso que debe de realizar siempre para un nuevo diseño que se desea estampar, este proceso consiste en separar los colores del dibujo conforme al pantone deseado en diferentes láminas. Se dice que la serigrafía es una de las técnicas más artesanal que hay, pero conforme pasa el tiempo se va perfeccionando poco a poco, se ha visto todo su progreso a lo largo de los años.



No siempre los colores iniciales quedan a la perfección en el producto final ya que se trabaja conforme al vaya gustando los colores y al momento de hacer la separación se hace algunas alteraciones en los colores, porque siempre se trata de llegar al color más cercano al de muestra.



**Ilustración 27: Muestra de separación de color en Adobe Photoshop**

Fuente:( Slideshare, 2013)

Se debe de tener bien claro que aparte de ser un proceso importante es algo que se debe de realizar obligatoriamente y siempre con mucho cuidado si esto se realiza manualmente y al ojo humano. Esta parte siempre cuenta con un formato que se debe de respetar, tiene que tener los registros, el encuadre de recorte y la enumeración con el color que corresponde cada lamina.

Al momento de la impresión se debe de tomar en cuenta que todos los elementos de la separacion que se trabajó ya sea en Adobe Illustrator o en Adobe Photoshop deben de estar en CMYK de lo contrario se presentará problemas al momento de revelar la lámina. Este proceso se puede realizar en varios software como ser:

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Corel Draw
- Freehand
- Ashampoo Burning
- Visual Color Picker

Con cada uno de estas opciones se puede obtener muy buenos resultados, en caso de la práctica el software que se utilizó Adobe Ilustrador y Adobe Photoshop.

Pasos para poder realizar una separacion de colores de forma manual mediante Adobe Photoshop es el siguiente:

- Preparar imagen: una vez escogida el diseño que se quiere separar, se debe de exportar a Photoshop y asegurarse que esté en modo mapa de bits y en CMYK.
- Crear una base: siempre es importante crear una base donde se podrá editar para visualizar el trabajo final antes de imprimir. Hacer clic a la pestaña Imagen, Ajustes y Mapa degradante, se desplaza una ventana con dos opciones de color para la primera capa y se elige la opción blanco y negro.
- Nuevo canal: hacer clic en el nuevo canal que se abrió y desplazar una ventana de opciones donde se escoge la opción de Spot color, el color a escoger es blanco.
- Seleccionar el color base: es recomendable reducir el brillo de la base para obtener un mayor contraste en la imagen, lo mejor es hacerlo ajustando las curvas de brillo y contraste.
- Separar: se divide los colores en diferentes capas para poder apreciar cómo se miraría cuando cada una de estas se vea sobre la otra capa.

- Canal por color: todos los colores tienen un canal por separado, esto es muy importante tenerlo claro.
- Conservar el orden: se recomienda mantener un orden desde el comienzo del trabajo ya que este proceso conserva mucha información.



**Ilustración 28: Separación de color de una imagen en Adobe Photoshop**

Fuente:( Blogspot, 2013)

Separación de color en Adobe ilustrador es algo diferente a Adobe Photoshop ya que el proceso no es similar y aparte que es con vectores y no con imágenes. Este es el proceso de separación el practicante realizó. A continuación, se anuncia los pasos que se debe seguir y ninguna de ellas puede ser omitida por el separador:

- Calibrar monitor: se recomienda que se calibre el monitor para obtener los colores mas cercanos de la pantalla a la impresión.
- Comprar colores: se debe de echar un vistazo los colores del trabajo antes y después de la calibración.

- Opciones de sobreimpresión: con la sobre impresión evita que los trazos y rellenos en ilustrador obtengan un aspecto opaco y bloquear el color.
- Crear una trampa: mediante la creación de una trampa, evitas que estas diferencias aparezcan.
- Cuadro delimitador y marca de recorte: este paso hace que el diseño tenga un espacio alrededor y que no se vea muy ajustado.
- Configurar opciones de separación: cada color queda en una lámina diferente.
- Impresión: se hace las impresiones de cada lámina y se procede a una ultima revisión con la mesa de luz.



**Ilustración 29: Separación de color en Adobe Illustrator**

Fuente:( Junelyn Dela Cruz, 2021)

En este proceso es muy fundamental identificar los colores que el arte tiene, posterior a esto se obtienen los colores directos y también las tramas que consiste en combinar las tonalidades para obtener uno diferente y esto se consigue jugando con la opacidad de cada uno de estos.

En cuatricromía (el procedimiento más usual de impresión en color), esa fragmentación o separación de colores implica distribuir los valores de color de cada zona por las cuatro planchas. Así, si un valor RGB original es 255/0/0 es muy posible que se distribuya en valores CMYK 0/100/100/0 o algo similar (es decir: nada de cian, nada de negro y máximo de magenta y amarillo). La impresión con otros sistemas de color simplemente implica mayor o menor número de planchas (o separaciones).

El paso siguiente es introducir una separación extra en escala de grises para añadir una plancha en el negro. La separación de colores digital actual se hace mediante procedimiento y algoritmos más complejos y sutiles que la mera translación de valores o el uso de distintos tiempos de revelado para cada plancha. Las primeras versiones de Photoshop permitían elegir el tipo de separación que se quería hacer. Actualmente, la separación se establece e incluye en cada perfil de color al que se convierte, que lleva incorporadas las opciones óptimas de valor para cada plancha resultante que se requiere.



**Ilustración 30: Serigrafía en cuatricromia en téxtil**

Fuente:( La cueva gráfica, 2015)

En sistemas de impresión como la serigrafía, no es inusual hacer la separación de colores en más de cuatro tintas y que éstas no correspondan a los clásicos CMYK de cuatricromía. La separación de tintas o colores directos añade complejidad al proceso, especialmente en lo que se refiere a tiempos de secado, máximos de tinta y ángulos de trama disponibles.

## **V. METODOLOGÍA**

En esta sección se hace un espacio especial explicando a detalle cada una de las actividades que se realizaron en Industrias Pacer S.A de C.V. y algunas de ellas con actividades muy repetitivas, que se realizan todos los días.

### **5.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS APLICADOS**

Para la elaboración del informe se ha estado utilizando los siguientes instrumentos:

- Adobe Ilustrador: este es un software que se utiliza para crear objetos ilustrados por medio de vectores, dentro de ella se pueden realizar logos, dibujos, afiches, entre otros.
- Adobe Photoshop: Es un software que se dedica a editar fotografías y también a los montajes de objetos, en este caso se utilizó para sulular el boceto sobre la camiseta.
- Microsoft word: es un programa ayuda a crearn documentos formales como ser el informe de la práctica profesional, que dentro de ella se van enlistando a detalle cada actividad realizada.
- Freepik: es un banco de imágenes e vectores de gran variedad de temas, esto da una ayuda a crear y hace ahorrar tiempo, es muy favorable cuand se hace muchas actividades al día y se debe de cumplir con el plan diario asignado.
- Shutterstock: es un banco de imágenes y vectores, se puede encontrar imágenes de mucha calidad. Este instrumento ha sido de mucha ayuda para crear ilustraciones basadas en imágenes y vectores.
- Buscador de google: es un buscador de navegación en el internet que ayuda encontrar información necesaria de la forma más rápida posible.
- Pinterest: es una aplicación en donde varias personas suben cualquier tipo de información, en este caso se utiliza para encontrar diagramaciones y posteriormente ejecutarlas a diferente con la misma línea gráfica de la empresa.

## 5.2. FUENTES DE INFORMACIÓN

Las fuentes de información que fueron utilizadas para la realización del informe son los siguientes:

- Comunicación directa de forma verbal con el coordinador del departamento de manera presencial para obtener información de las actividades diarias e información de desarrollo de producto.
- Sitios web para la obtención de conocimiento acerca de los temas de a tratar durante la práctica.
- Acceso del informe de la práctica profesional de algunos estudiantes graduados de la carrera de diseño gráfico de UNITEC que es brindada por la asesora metodológica.

## 5.3. CRONOLOGÍA DEL TRABAJO

**Tabla 1: Cronología del desarrollo de práctica semana 01**

Semana #1						
19 de abril - 23 de abril del 2021						
Actividad	Duración	L	M	M	J	V
FERIADO	FERIADO					
FERIADO	FERIADO					
Crear manual de camisetas	1 hora		■			
Ilustración turístico para niño	5 horas					
Ilustración infantil	4 horas y 30 minutos			■		
Impresión y revisión de negativos	4 horas y 30 minutos					
Crear ilustración solicitado	4 horas y 30 minutos				■	
Realización de patrones	4 horas y 30 minutos					
Realización de patrones	4 horas y 30 minutos					■
Montaje de patrones	4 horas y 30 minutos					■

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)



**Tabla 2: Cronología del desarrollo de práctica semana 02**

Semana #2						
26 de abril - 30 de abril del 2021						
Actividad	Duración	L	M	M	J	V
Crear ilustración para niños	4 horas					
Separación de colores e impresión	4 horas					
Crear ilustración para niños	4 horas					
Crear ilustración para niños	4 horas					
Crear ilustración para niños	4 horas					
Crear ilustración para niños	4 horas					
Crear ilustración para niños	4 horas					
Crear ilustración para niños	4 horas					
Crear ilustración para niños	4 horas					
Crear ilustración para niños	4 horas					

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

**Tabla 3: Cronología del desarrollo de práctica semana 03**

Semana #3						
03 de mayo - 07 de mayo del 2021						
Actividad	Duración	L	M	M	J	V
Ilustración infantil	3 horas					
Ilustración infantil	2 horas					
Ilustración infantil	3 horas					
Ilustración infantil	4 horas					
Crear catrachada	2 horas					
Crear catrachada	2 horas					
Ilustración infantil	4 horas					
Ilustración infantil turistico	2 horas					
Crear catrachada	2 horas					
Ilustración infantil	4 horas					
Ilustración infantil	3 horas					
Ilustración para dama	1 hora					
Realizar cambios	4 horas					
Ilustración infantil	2 horas					
Ilustración infantil	2 horas					

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

**Tabla 4: Cronología del desarrollo de práctica semana 04**

Semana #4		10 de mayo - 14 de mayo del 2021				
Actividad	Duración	L	M	M	J	V
Ilustración para adulto	3 horas					
Ilustración para dama	2 horas					
Ilustración infantil	3 horas					
Ilustración infantil turistico	3 horas					
Ilustración infantil turistico	3 horas					
Ilustración infantil turistico	3 horas					
Separación de colores e impresión	3 horas					
Separación de colores e impresión	3 horas					
Separación de colores e impresión	3 horas					
Separación de colores e impresión	3 horas					
Separación de colores e impresión	3 horas					
Separación de colores e impresión	3 horas					
Separación de colores e impresión	3 horas					
Separación de colores e impresión	3 horas					

Fuente: (Junelyn Dela Cruz, 2021)

**Tabla 5: Cronología del desarrollo de práctica semana 05**

Semana #5		17 de mayo- 21 de mayo del 2021				
Actividad	Duración	L	M	M	J	V
Separación de colores	3 horas					
Ilustración para niña	3 horas					
Ilustración para niño	2 horas					
Ilustración para Guatemala	3 horas					
Ilustración para Guatemala	3 horas					
Ilustración para niña	2 horas					
Ilustración turistico para adultos	3 horas					
Ilustración turistico para adultos	3 horas					
Ilustración turistico para adultos	3 horas					
Ilustración turistico para adultos	3 horas					
Ilustración infantil turistico	3 horas					
Ilustración infantil turistico	3 horas					

Fuente: (Junelyn Dela Cruz, 2021)

**Tabla 6: Cronología del desarrollo de práctica semana 06**

Semana #6		24 de mayo - 28 de mayo del 2021				
Actividad	Duración	L	M	M	J	V
Crear ilustración para niños	2 horas	■				
Crear ilustración para niños	3 horas					
Crear ilustración para niños	3 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas		■			
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niños	3 horas			■		
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	3 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas				■	
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para adultos	2 horas					■
Crear ilustración para dama	30 minutos					
Crear ilustración para adultos	4 horas					■

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

**Tabla 7: Cronología del desarrollo de práctica semana 07**

Semana #7		31 de mayo - 04 de junio del 2021				
Actividad	Duración	L	M	M	J	V
Crear ilustración para niñas	2 horas	■				
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	1 hora		■			
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niños	3 horas					
Crear ilustración para adultos	30 minutos					
Crear ilustración para niños	1 hora					
Crear ilustración para niños	2 horas					
Crear ilustración para dama	30 minutos					
Crear ilustración para niños	2 horas					
Crear ilustración para dama	30 minutos					
Crear ilustración para baby claire	3 horas y 20 minutos				■	
Crear ilustración para dama	1 hora					■
Crear ilustración para adultos	2 horas					
Crear ilustración para dama	30 minutos					
Crear ilustración para dama	2 horas					
Crear ilustración para dama	30 minutos					

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

**Tabla 8: Cronología del desarrollo de práctica semana 08**

Semana #8		07 de junio - 11 de junio del 2021				
Actividad	Duración	L	M	M	J	V
Crear ilustración para niños	1 horas					
Crear ilustración para niños	2 horas					
Crear ilustración para niñas	1 horas					
Crear ilustración para niñas	2 horas					
Crear ilustración para niños	6 horas					
Cambios de diseños	5 horas y 30 minutos					
Crear ilustración para baby claire	3 horas					
Crear ilustración para San Pedro Sula	4 horas					
Crear ilustración para bicentenario	2 horas					

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

**Tabla 9: Cronología del desarrollo de práctica semana 09**

Semana #9		14 de junio - 18 de junio del 2021				
Actividad	Duración	L	M	M	J	V
Cambios	3 horas y 30 minutos					
Separación de colores	1 hora					
Separación de colores	6 horas					
Separación de colores	4 horas					
Crear ilustración turístico para niños	3 horas					
Ilustración para dama	1 hora					
Separación de colores	1 hora					
Crear iustración turfíco para niño	3 horas					
Cambios	3 horas					
Crear ilustración para niño	2 horas					

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

**Tabla 10: Cronología del desarrollo de práctica semana 10**

**Semana #10**

21 de junio - 25 de junio del 2021

Actividad	Duración	L	M	M	J	V
Crear ilustración para baby claire	2 horas					
Crear ilustración para dama	1 hora					
Crear ilustración para niños	1 hora					
Crear ilustración turístico para niños	2 horas					
Separació de colores	6 horas					
Separació de colores	4 horas y 20 minutos					
Separació de colores	6 horas					
Impresión y corte de separaciones	1 hora					
Revisión de separaciones	3 horas					
Empacar separaciones	1 hora					

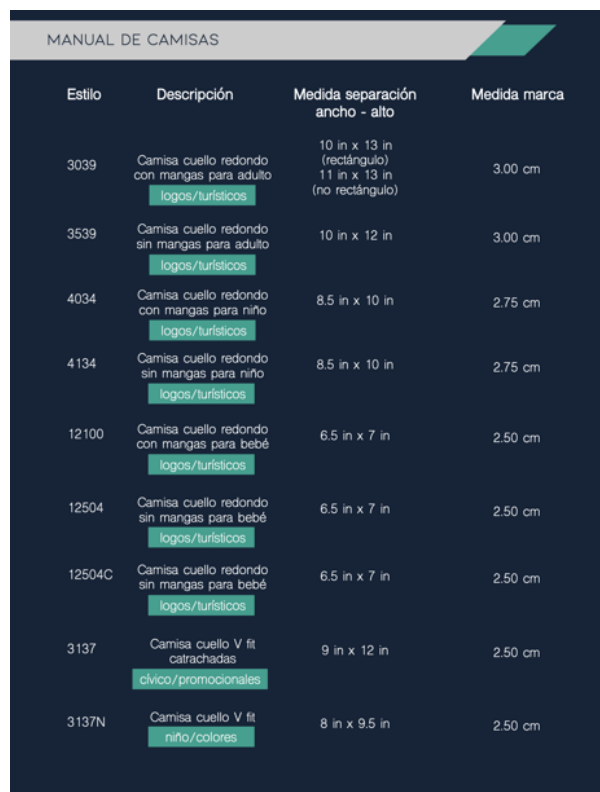
Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

## VI. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

### 6.1. ACTIVIDAD 1: RECREACIÓN DE LOS FORMATOS DE CAMISETAS

Como primera actividad se solicitó recrear o rediseñar el formato de camisetas, que este este paso es muy fundamental para conocer los diferentes estilos que existen y a la vez ir aprendiendo y memorizándolo. Ya existía un manual de esta sección, pero se encargó al practicante diseñar un formato diferente para que se pueda representar. (Ver anexo 1)

En este documento se puede observar la variedad de piezas que utilizan para poder trabajar, se aprecia el tamaño de cada una de estas y de que tamaño debe de ser la ilustración y la escala del logo de Pacer.



Estilo	Descripción	Medida separación ancho - alto	Medida marca
3039	Camisa cuello redondo con mangas para adulto logos/turísticos	10 in x 13 in (rectángulo) 11 in x 13 in (no rectángulo)	3.00 cm
3539	Camisa cuello redondo sin mangas para adulto logos/turísticos	10 in x 12 in	3.00 cm
4034	Camisa cuello redondo con mangas para niño logos/turísticos	8.5 in x 10 in	2.75 cm
4134	Camisa cuello redondo sin mangas para niño logos/turísticos	8.5 in x 10 in	2.75 cm
12100	Camisa cuello redondo con mangas para bebé logos/turísticos	6.5 in x 7 in	2.50 cm
12504	Camisa cuello redondo sin mangas para bebé logos/turísticos	6.5 in x 7 in	2.50 cm
12504C	Camisa cuello redondo sin mangas para bebé logos/turísticos	6.5 in x 7 in	2.50 cm
3137	Camisa cuello V fit caltrachadas cívico/promocionales	9 in x 12 in	2.50 cm
3137N	Camisa cuello V fit niño/colores	8 in x 9.5 in	2.50 cm

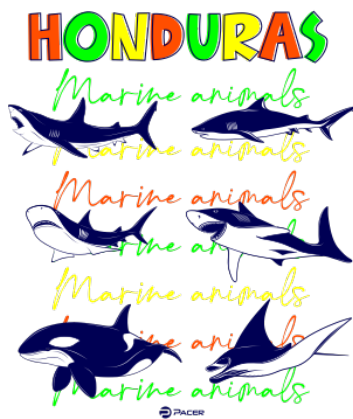
**Ilustración 31: Tabla elaborada para el formato de camisetas**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

## 6.2. ACTIVIDAD 2: CREACIÓN DE ILUSTRACIÓN TURÍSTICO PARA NIÑOS

Después de ver y entender la línea gráfica que utilizan en Pacer se solicitó crear una ilustración desde la imaginación, este ejercicio fue solo para hacer una prueba para que el practicante entrara en contexto, también para apreciar cómo trabaja y analizar el resultado final de su diseño.

CATEGORIA  
**12504 TURISTICO**



*Junelyn Loy*



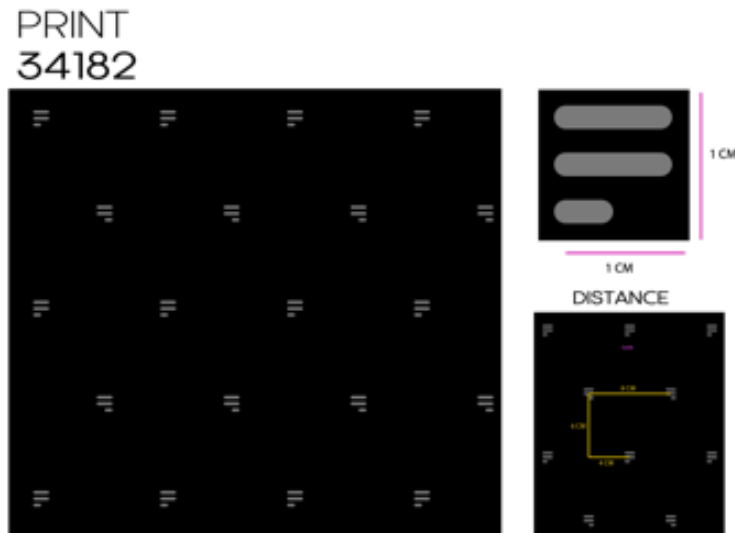
**Ilustración 32: Ilustración para niños no turísticos con colores neón**

Fuente: (Junelyn Dela Cruz, 2021)

Los diseños turísticos siempre deben de llevar la palabra "Honduras" para hacerlo de esa categoría, estas ilustraciones deben de llevar algo representativo a Honduras ya sea por su flora y fauna como su historia. Hay que tener en mente que estos diseños deben de ser llamativos y muy caraturescos ya que son para niños y por ende no se debe de ver muy serio.

### 6.3. ACTIVIDAD 3: DISEÑAR PATRONES PARA TELA

Para esta actividad se solicitó crear patrones para la tela de las camisetas, también se escoge el diseño y posteriormente la medida de que este tendrá y la distancia que obtendrá entre los otros elementos. (Ver anexo 2)



**Ilustración 33: Formato de presentación de patrón**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Esta es la forma en la que hay que presentar los patrones con sus respectivas medidas, para empezar se coloca el código del diseño, posteriormente se coloca la medida que el icono tendrá y el espaciado que tendrán entre ellos, también se muestra un ejemplo de cómo se quiere el patrón para cuando se pase este documento a la empresa que hace este trabajo pueda comprender como se quiere y no haya malos entendidos. (Ver anexo 3, 4, 5)

### 6.4. ACTIVIDAD 4: CREAR MONTAJES DE LOS PATRONES

En esta parte se pidió crear montajes de los patrones en camisetas para poder apreciar cómo se miraría el producto final, para esta actividad se utilizó Photoshop y algunos documentos descargados para poder crear la simulación del estampado sobre la prenda.





**Ilustración 34: Montaje de patrón en camiseta**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Esta actividad fue asignada por otro departamento que es el departamento de desarrollo de producto que solicitó que el practicante realizara ciertos trabajos como se la creación de patrones que se habló anteriormente y el montaje de la misma. Se solicitó este trabajo ya que se solicitaba diseñador gráfico en esa área. El tiempo demorado para realizar ambas asignaciones fueron de 2 días.

### **6.5. ACTIVIDAD 5: DISEÑOS PARA BICENTENARIO**

Este tipo de asignación siempre son asignadas por el segundo a mando, se debe de crear desde cero un diseño, algunos de estos ya traen consigo su respectivo boceto que son ideas previamente aceptadas por los aprobadores. El tiempo que se lleva creando uno de estos diseños varían bastante ya que se puede llevar tiempo buscando los elementos que se desean agregar y de alta resolución si se esta intentando agregar una imagen.



Junelyn Loy



**Ilustración 35: Ilustración de bicentenario 2021**

Fuente: (Junelyn Dela Cruz, 2021)

En un diseño de bicentenario se puede agregar imágenes de los próceres patrios, como se puede apreciar esta ilustración ya cuenta con una idea preaprobada, que lo que se busca es acomodar o diagramar los elementos a utilizar acorde con el boceto presentada, en este caso se solicitó que en lugar de las tres imágenes de autos fueran los próceres en sus respectivos billetes, sobre las palabras que se agregaron fueron siempre elegidas por las mismas personas. El primer filtro para que el diseño este listo a presentación siempre es por el coordinador de artes, él hace la opción de que los aprobadores puedan verlo y así aceptar o rechazar la propuesta. Todos los diseños se deben de subir a la plataforma y ahí se puede observar si han sido rechazadas o no. (Ver anexo 6)

CATEGORIA  
3039



*Junelyn Loy*



**Ilustración 36: Ilustración de bicentenario 2021**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Esta es otra propuesta sobre la sección de bicentenario, en este caso no se utilizaron los próceres, sino que se utilizó guacamayas que son las aves nacionales de Honduras que con la cabeza se formó el número cero para formar el número doscientos. (Ver anexo 6)

#### **6.6. ACTIVIDAD 6: ILUSTRACIONES DE SAN PEDRO SULA**

Para esta sección el coordinador del departamento de arte solicitó a cada uno del equipo que hicieran propuestas de diseños que sean representativos de la ciudad de San Pedro Sula, para realizar dicha actividad se ocupó la mitad de la mañana y la tarde entera para cumplir con lo requerido.

CATEGORIA  
3039



COLORES NEON

802 C
803 C
804 C
806 C
801 C



*Junelyn Loy*



**Ilustración 37: Ilustración para la ciudad de San Pedro Sula**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Para crear esta actividad se utilizaron los colores neón que ya fueron solicitados por las aprobadoras que al final de todo ellas son las que deciden que diseños irán a tienda y que diseños se desechará. (Ver anexo 7)

CATEGORIA  
3039



COLORES NEON

803 C
804 C
801 C



*Junelyn Loy*



**Ilustración 38: Ilustración de la ciudad de San Pedro Sula**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

## 6.7. ACTIVIDAD 7: CREACIÓN DE CATRACHADAS

Las catrachadas es una categoría distinta a las demás ya que en esta se pone palabras o frases hondureñas con una diagramación muy distinta a las demás. Esta asignación siempre es asignada por la segunda persona a mando. El tiempo que se demora siempre varia a veces se toma mucho tiempo y en otros son más rápidos.



**Ilustración 39: Ilustración de catrachada**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

En las catrachadas siempre se tiene que agregar el "#catrach@" en el diseño, forman par de ella, para esta opción se tiene una idea previa y ya se empieza a forma la diagramación con elementos que se deseen.



*Junelyn Loy*

#### **Ilustración 40: Ilustración de catrachada**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Para este diseño se optó por utilizar la palabra "Catracho" y seguir siempre la misma diagramación de la idea. Para esta actividad realmente no se tomó mucho tiempo ya que era algo sencillo y no muy complicado. Al momento que se subió a la plataforma uno de los aprobadores solicitó que se cambiara la palabra. (Ver anexo 8)



*Junelyn Loy*

**Ilustración 41: Ilustración con cambio solicitado**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

El cambio se solicitó varios días después, se demoró algo de tiempo pensando que palabra se podía utilizar, se discutió sobre este tema con varios del equipo y se optó por utilizar la palabra "macizo" que quiere decir que algo esta cool o genial.

### **6.8. ACTIVIDADES VARIAS: CREAR ILUSTRACIONES NO TURÍSTICOS PARA NIÑOS**

Dentro del departamento se crea diferentes tipos de diseños para niños ya sea turístico o no, algunos de estos bocetos ya están preaprobadas, que son ideas previamente buscadas ya que se solicita que cada uno de los integrantes buscan alguna idea o diagramación de diseño y que le podrían cambiar y agregar para hacerlo parte de Pacer, esto solo es en caso de que sea para turísticos. Cuando no es para esta sección es más como tema libre, se puede crear bocetos diferentes y luego se queda en la espera de ser aprobadas.

CATEGORIA  
12504



*Junelyn Ley*



#### **Ilustración 42: Diseño para niños no turístico**

Fuente:(Junelyn Dela cruz, 2021)

Como se puede apreciar en la imagen, al lado izquierdo se agrega las imágenes de donde fueron sacadas las ideas (algunas de estas ya están seleccionadas por el cliente, a veces solicitan que los diseños sean tal cual como se aprecia) en la esquina superior izquierda se agrega que estilo de camisa irá la ilustración, en la parte central se coloca el diseño algo grande para que se pueda apreciar, en el lado derecho se pone el montaje del dibujo sobre la camisa para que el cliente se haga una idea de cómo se verá ya el producto final, también se agrega el nombre del artista para que no exista confusiones entre los compañeros de trabajo. Este es el formato que se utiliza para presentar la propuesta final del diseño a la persona que lo comprará.

Estas actividades son siempre asignadas por el coordinador del departamento y cuando esta persona se encuentra ausente las asignaciones las realiza la segunda persona a mando. Las actividades que se solicitan al día son de 3 a 5 todo depende que tan extenso o complicado el diseño puede ser, a lo largo del



día no solo se realizan las actividades diarias, sino que también se hacen reuniones o soportar al equipo con algún trabajo.

El tiempo que se demora por cada diseño varia depende de su dificultad, si es algo sencillo son 30 minutos a 1 hora y si es algo que requiere mucho trabajo es de 2 horas a 4 horas.



*Junelyn Loy*



**Ilustración 43: Ilustración para niños no turísticos**

Fuente:(Junelyn Dela cruz, 2021)

En esta temporada se ha agregado nueva solicitud de colores que son los colores neón, se ha requerido que algunos diseños del mes de julio adelante se agregaran esos colores, existen 8 tonos diferentes. Se debe de agregar en todas las categorías. (Ver anexos)

CATEGORIA  
**12504 NIÑO**



COLORES NEON	
	803 C
	804 C
	802 C
	805 C



*Junelyn Loy*



**Ilustración 44: Ilustración para niños no turísticos con colores neón**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

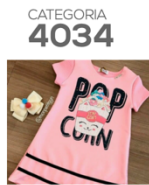
Los diseños se solicitan realizar en un formato RGB para que los aprobadores puedan observa los colores vivos y no opacos. Como se puede apreciar en la imagen se ven los colores neón a utilizar, para esta sección de los diferentes tonos se deben de colocar un cuadro de los que se van a necesitar al momento de hacer el estampado.

Pero esto no quiere decir que solo se utilizaran este tipo de color, sino que son tonos que deberán de ir obligatoriamente en cada diseño ya que quieren crear una nueva imagen para las tiendas Pacer. Esta es la primera vez que s realizará esta técnica y concepto, han decidido sumarlos para crear algo resaltante e innovador.

## **6.9. ACTIVIDADES VARIAS: CREAR ILUSTRACIONES NO TURÍSTICAS PARA NIÑAS**

Este tipo de actividad fue el que mas realizó el practicante, han sido asignados por la segunda persona a mando del departamento, en diferentes días son=l se agregaban 3 y con el paso del tiempo esta cantidad iba sumando hasta hacerse

5 asignaciones por día. Los colores de estos. Dibujos deben de ser muy llamativos que se vean vivos y no opacos. Algunos de estos bocetos se hacían desde cero y otros ya existían y solo se tenían que agregar mas cosas o cambiarlas.



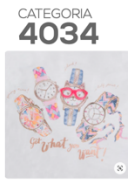
*Junelyn Loy*



**Ilustración 45: Ilustración de Popcorn cat con sus cambios**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Cuando se sube los diseños a la plataforma siempre se espera a que los aprobadores acepten o rechacen la ilustración, se demoran como de 5 a 7 días para poder hacer ese proceso. En algunas ocasiones las aceptan tal cual se presentó sin tener que hacer alguna alteración, pero hay veces que, si aprueban, pero con cambios específicos, a veces se pide cambios pequeños y otros cambios muy significativos. Cuando se tiene que realizar cambios se puede lograr tomar un día entero ya que se hacen todos los cambios sugeridos por estas personas y el practicante siempre tiene que estar dispuesto a realizar dichas alteraciones en el diseño actual.



*Junelyn Loy*



**Ilustración 46: Ilustración con cambios ya realizados**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

En esta actividad se presentó un diseño distinto, y se solicitó agregarles caritas a todos los relojes para hacerlos más tiernos. El tiempo que se llevó en arreglar este arte fue de una hora. (Ver anexo 9)



*Junelyn Loy*



**Ilustración 47: Ilustración con cambios ya realizados**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

## **VII. PROPUESTA DE MEJORA**

En esta parte se habla sobre las propuestas de mejoras a cada problema detectado, el practicante buscará una solución a cada una de ellas con la finalidad de reducir los momentos incómodos que esto provocaba.

### **7.1. MANUAL DE INDUCCIÓN**

Cada integrante nuevo de una empresa pasa por un proceso en su primer día de trabajo, una de ellas es la inducción. Este paso es muy importante para cada persona nueva que ingresa a la empresa. Esto hace que el personal conozca la mayor parte de las instalaciones y el propósito que cada uno de ellas cuentan. Por la falta de una buena inducción se producen varios problemas a futuro. Dentro de la inducción se muestra a detalle todas las oficinas, también se muestra la forma de trabajo que se realiza en el departamento y hacer reconocer la línea gráfica que la empresa maneja.

Para esta situación se propone una propuesta de diseño de una guía de inducción que explica a detalle los pasos a seguir y no pasar de alto una de ellas. Todo personal debe de conocer muy bien la empresa, como ser su historia, visión, misión y sus valores.

Cuando se hace una inducción no efectiva el nuevo integrante empezará a cuestionarse a si mismo y hacerle las preguntas a otras personas que ya están dentro, en algunas ocasiones este integrante nuevo ya no querrá hacer más preguntas por pena o por algunas inseguridades de que los compañeros de trabajo se molesten por todas las preguntas que podría realizar, pero si se hace una inducción excelente se evitarán todos estos problemas.

#### **7.1.1. DISEÑO DE UNA GUÍA PARA UNA INDUCCIÓN EXITOSA.**

Como primera propuesta de mejora el practicante decidió crear una guía de inducción (manual de inducción) para aquellos integrantes de nuevo ingreso a la empresa. Se hace esta propuesta con el propósito que los errores y confusión que existen disminuyan cada vez más con el tiempo. Este es un manual de inducción dentro del departamento de artes, pero también se debe de hacer un

recorrido por todas las instalaciones para que ya vayan conociendo el propósito de cada una de las oficinas.



**Ilustración 48: Portada de la guía de inducción**

Fuente: (Junelyn Dela Cruz, 2021)

Esta guía fue realizada en Adobe Illustrator que dicho software cuenta con facilidad de manipulación de los elementos dentro, así que por esa razón el practicante decidió realizar la guía con el apoyo de este software, donde se creará diferentes secciones dentro del departamento. Tomó la decisión de utilizar un diseño gráfico muy dinámico y a su vez representando la seriedad y formalidad dentro de la empresa.

#### 7.1.2. COSTO DEL TRABAJO

El costo para la elaboración de a guía de inducción varia de varios factores como ser el tiempo y la información que se va agregar, también establecer la línea gráfica que se utilizara en la portada y dentro del contenido. Depende que tan extenso sea y lleve más tiempo realizarlo el costo total del trabajo será de un

precio algo elevado y si se pide que este lo más antes posible hace que su precio aumente.

El practicante hizo 3 cotizaciones una de ellas a una empresa de diseño gráfico Devio, a un freelancer y el costo de un diseñador de Pacer. El tiempo estimado para la creación de este manual es de 2 días a 3 días, cada día cuenta con un costo distinto y todo depende de quién lo cotiza. (Ver anexo 11 y 12)

**Tabla 11: Cotización de Guía de inducción**

Cotización		
Guía de inducción		
Proveedor	Costo	Tiempo de elaboración
Devio	Lps. 5,750.00	3 días
Freelancer	Lps. 5,000.00	3 días
Diseñador de Pacer	Lps. 1,500.00	3 días

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

### 7.1.3. COSTO-BENEFICIO

Este proceso tomó un poco más de tiempo, ya que no existía una guía de inducción dentro de la empresa. Para la realización de esta se investiga un poco más sobre el tema y también diseñar una línea gráfica completamente nueva, se decide por realizar algo dinámico pero que no perdiera la seriedad que la empresa desea reflejar por medio de su guía de inducción.

Para empezar, se debe sacar el salario mensual de un diseñador gráfico de Pacer y con esta información se puede definir el precio total de la realización de una guía de inducción.

Estos datos se obtuvieron haciendo preguntas al equipo del departamento de arte. A continuación, se muestra el costo estimado por hora de un diseñador grafico de Pacer:

**Tabla 12: Costo estimado por hora**

Costo estimado por hora		
Salario estimado	Salario por día	Salario por hora
Lps. 15,000.00	Lps. 500.00	Lps. 50.00

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021), (Industrias Pacer S.A. de C.V., 2021)

Una vez el practicante identificó estos datos se procede a hacer el desglose de los días que se ha demorado en realizar el trabajo con su respectiva suma total:

**Tabla 13: Costo de elaboración de guía de inducción**

Desglose de diseñador de Pacer			
Guía de inducción			
Semanas	Días	Horas	Costo total
0	3 días	30 horas	Lps. 1,500.00

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Como se puede apreciar en la tabla se muestra el tiempo invertido del practicante elaborando la guía de inducción, demostrando el total de las horas que se ha trabajado con su respectivo precio.

Teniendo los precios identificados se procede a hacer la suma de las tres cotizaciones de Devio que son Lps. 5,750.00 más el costo del freelancer siendo Lps. 5,000.00 y el costo total del diseñador de Pacer Lps. 1,500.00, haciendo un total de Lps. 12,250.00 que la empresa se ahorro porque el practicante lo ha realizado.

## **7.2. MANUAL DE SEÑALÉTICA**

Una empresa siempre debe de contar con una señalización excelente y estar completo, es de suma importancia reconocer cada área de la empresa y no solo



en el departamento en el que va a estar. La señalización ayuda mucho a que cada persona pueda identificar las oficinas y también las rutas de evacuación.

Cuando una empresa no cuenta con estos requisitos hace que el movimiento dentro de las instalaciones mas lenta y más en caso de emergencia. Para esta situación se ha decidido crear un manual de señalética que ayude a resolver todos estos problemas o evitar que esto suceda en un futuro. El uso de señalización ayuda a mejorar la seguridad tanto para las personas que trabajan en el área como para terceros ya sea clientes, visitantes, proveedores.

#### 7.2.1. DISEÑAR UN MANUAL DE SEÑALÉTICA

Como segunda propuesta de mejora el practicante decide diseñar un manual de señalética ya que Industrias Pacer S.A de C.V. solo contaba con una señal indicativa que es el de los baños. Para esta sección propuso crear las señales indicativas de los baños y de oficinas con la finalidad que el personal de nuevo ingreso no se vea confundido al momento de dirigirse a otras oficinas.



**Ilustración 49: Portada del manual de señalética**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Para la realización de esta portada el practicante utilizó el software de Adode Illustrator jugando con las formas geométricas y la tipografía. El color que fue

más utilizado fue el rojo que es el tono principal de la empresa ya que también se ve reflejado en el logo.



**Ilustración 50: Señalética para los baños**

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Para la señalética del baño el practicante utilizó la mitad de la silueta del hombre y de la mujer, que son colocados a un lado de la puerta y se piensa utilizar el vinilo adhesivo a la pared con una impresión láser. Los colores para esta señal indicativa es el color rojo, mismo del color del logo.

#### 7.2.2. COSTO DEL TRABAJO

El costo estimado para un manual de señalética varia de muchos factores como ser el tiempo que se invertirá, la cantidad de diseños que se requiere. Cuando el tiempo es mayor el precio será alto y cuando se solicita que se realice en menos tiempo la cantidad a pagar será aún más alto.

El practicante investigó 3 cotizaciones, una de ellas es de una agencia de diseño que cuenta con este servicio, de un freelancer y de un diseñador de Industrias Pacer, todos estos precios son muy distintos entre ellos. (Ver anexo 12 y 13)

**Tabla 14: Cotización de manual de señalética**

Cotización		
Manual de señalética		
Proveedor	Costo	Tiempo de elaboración
Devio	Lps. 9,775.00	9 días
Freelancer	Lps. 9,200.00	7 días
Diseñador de Pacer	Lps. 4,500.00	9 días

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

### 7.2.3. COSTO-BENEFICIO

Este manual requirió de más procesos y por eso es el que tiene mayor precio, para poder realizar el practicante necesita ver las instalaciones, tomar fotografías y se tiene que observar que es lo que le hace falta y que es lo que se debe de mejorar por ende es un trabajo con más tiempo porque se requiere hacer las visitas.

El practicante debe de calcular cuanto se paga por hora conforme al precio y las horas que se trabaja. La cantidad total del diseñador de Pacer recibe al mes Lps. 15,000.00. A continuación, se muestra el costo estimado por hora:

**Tabla 15: Costo estimado por hora a diseñador de Pacer**

Costo estimado por hora		
Salario estimado	Salario por día	Salario por hora
Lps. 15,000.00	Lps. 500.00	Lps. 50.00

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021), (Industrias Pacer S.A. de C.V., 2021)

Este resultado se obtiene dividiendo el salario total a 30 días y luego su resultado se divide a las 10 horas de trabajo por día y se llega a la conclusión que reciben Lps. 50.00 por hora.

A continuación, se muestra el desglose del diseñador de Industrias Pacer:

**Tabla 16: Costo de elaboración de manual de señalética**

Desglose de diseñador de Pacer			
Manual de señalética			
Semanas	Días	Horas	Costo total
0	9 días	90 horas	Lps. 4,500.00

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

Este resultado se obtiene multiplicando las horas invertidas realizando el trabajo con el salario por hora. Esta es la cantidad que la empresa se puede ahorrar en un manual de señalética porque el practicando lo ha realizado.

### **7.3. INSTRUCTIVO DE SEPARACIÓN DE COLORES**

La separación de colores es un tema muy importante y delicado que se trata dentro del departamento de arte, ya que este proceso define la ilustración final con los colores finalmente escogidos por medio del pantone. Los colores iniciales de un arte cambian duran este proceso porque al momento de escoger las tonalidades no serán siempre el mismo sino el mas cercano a este.

Cuando se fracasa en esta fase el resultado final no es el esperado y es ahí cuando se genera los problemas tanto en el departamento de arte como en la empresa de serigrafía. Dentro del área ya existe un instructivo de separación de color que ha sido firmado por el coordinado del departamento, el gerente general y el gerente de la plaza serigrafica, pero ha habido demasiados errores durante este paso ya sea por falta de concentración o por falta de interés del personal en el instructivo, en vista a esto el practicante ha decidido mejorar el instructivo previo para cada integrante que conforman el equipo de arte. Se ha decidido mejorar el diseño del instructivo y que lo que estén buscando dentro de el sea aun mas fácil y no será necesario leer todo desde un inicio.

### 7.3.1. MEJORAR EL INSTRUCTIVO DE SEPARACIÓN DE COLORES

Como tercera propuesta de mejora el practicante optó por realizar un instructivo de separación de colores, haciendo que los errores humanos reduzcan a modo de subir la productividad del departamento y el ahorro de tiempo. Al realizar una separación el diseñador debe de estar concentrado y se invierte mucho tiempo, cuando se detecta un error se vuelve a hacer la separación y esto hace que el tiempo invertido en la misma separación sea el doble.

A continuación, se presenta la portada del instructivo de separación de colores, siempre agregando el color principal de la marca y los colores secundarios que lo conforman, no son muy vistos, pero si lo acompañan en su diseño interno. Para este se quiso hacer algo llamativo y dinámico sin perder el formalismo de la empresa porque aparte de ser una empresa que tiene productos con diseños muy llamativos, hace siempre que la marca sea muy formal entre sus empleados, con el fin de que tomen en serio cada su trabajo y el trabajo de los demás.



**Ilustración 51: Portada del instructivo de separación de colores**

Fuente: (Junelyn Dela Cruz, 2021)

Este manual se realizó en Adobe Illustrator, dentro de este documento se agregó la importancia de una excelente separación y las consecuencias que este lleva si no se logra con éxito. Dentro de ella se encuentra el procedimiento que se debe de llevar a cabo antes de realizar la separación y lo que se debe de revisar para no atrasarse en el proceso. A final se procede a la impresión de la misma y se hace una ultima revisión en la mesa de luz para ser llevados a la planta de serigrafía de ESDEVA.

### 7.3.2. COSTO DEL TRABAJO

Para este instructivo se ha realizado varias cotizaciones a una empresa que se encarga del diseño gráfico y a un freelance que también establece sus precios. Estas cotizaciones se basan mucho en el tiempo invertido en el trabajo, el precio varía los días y que tan urgente sea, si un diseño se solicita que este lo más pronto posible por ende este será de un precio mucho mas alto de lo normal.

Como se puede apreciar este es un trabajo que tiene poca información, pero la información agregada es muy importante. (Ver anexo 12 y 14)

**Tabla 17: Cotización de Instructivo de separación de colores**

Cotización		
Instructivo de separación de colores		
Proveedor	Costo	Tiempo de elaboración
Devio	Lps. 3,450.00	2 días
Freelancer	Lps. 2,000.00	2 días
Diseñador de Pacer	Lps. 1,000.00	2 días

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021)

### 7.3.3. COSTO-BENEFICIO

Para este proceso ya existía un formato por la cual solo se mejoró su diseño y la redacción de la misma. Se creo una línea gráfica distinta a la de la guía de inducción.

A continuación, se muestra el desglose del salario mensual que un diseñador de Pacer recibe.

Para obtener este resultado el salario mensual se dividió a los 30 días que hay en el mes y el resultado se divide por las horas de trabajo al día que son 10 horas diarias a excepción de los días viernes que trabajan una hora menos. Obteniendo como resultado los siguientes números:

**Tabla 18: Costo estimado por hora**

Costo estimado por hora		
Salario estimado	Salario por día	Salario por hora
Lps. 15,000.00	Lps. 500.00	Lps. 50.00

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021), (Industrias Pacer S.A. de C.V., 2021)

Una vez el practicante obtuvo el costo estimado por hora de un diseñador de Pacer, procedió a calcular el costo de evaluación basándose en el tiempo que el estudiante invirtió, dando como resultado los siguientes números:

**Tabla 19: Costo de elaboración de instructivo de separación de colores**

Desglose de diseñador de Pacer			
Instructivo de separación de colores			
Semanas	Días	Horas	Costo total
0	2 días	20 horas	Lps. 1,000.00

Fuente:(Junelyn Dela Cruz, 2021), (Industrias Pacer S.A. de C.V., 2021)

Para obtener estos datos se calcula el tiempo que se necesitó para trabajar y el tiempo calculado este se multiplica por el precio de las horas que son Lps. 50.00 por hora dando un total de Lps. 1,000.00. una vez obtenido las tres cotizaciones el practicante procede a hacer la suma total de la cotización de Devio que son Lps. 5,750.00 más la cantidad del freelancer Lps. 2,000.00 y el total del diseñador de Pacer Lps. 1,000.00 haciendo un total de Lps. 6,450 cantidad que la empresa se ahorra ya que el practicante realizó la propuesta.

## **VIII. CONCLUSIONES**

En esta sección se enlistará las conclusiones que se han analizado durante todo el tiempo transcurrido en la práctica profesional teniendo en cuenta los objetivos planteados:

- Durante las 10 semanas de práctica el estudiante puso a prueba todos los conocimientos adquiridos en la universidad por medio de los catedráticos. Se desarrolló muy bien durante la utilización de diferentes softwares de diseño.
- Se comprendió la importancia de un buen proceso de separación de colores, que para este paso se requiere de mucha concentración y de imaginación porque se necesita pensar más allá para poder escoger los pantones ideales para cada diseño.
- Se adquirieron varios conocimientos durante la práctica, como ser los montajes en Adobe Photoshop, alterar los colores, comprensión a los requerimientos del cliente, buscar solución al problema, todo esto junto hace que el desempeño dentro de la empresa sea eficiente tanto para el trabajo como para los compañeros.
- Se desarrolló la convivencia y el trabajo en equipo con los compañeros de trabajo y a desenvolverse en el ambiente laboral, que estos son factores que hacen que la experiencia dentro de la empresa sea distinta ya que se presentan los problemas, las reuniones personalmente.



## **IX. RECOMENDACIONES**

En esta sección se presenta algunas recomendaciones o sugerencia que el estudiante hará para la empresa, la institución y a futuros practicantes, todas estas recomendaciones van a base a la experiencia adquirida durante las semanas de práctica:

### **9.1. RECOMENDACIONES A INDUSTRIAS PACER S.A. DE C.V.**

- Realizar la inducción adecuada tanto para los nuevos integrantes como los practicantes que ingresan a tener una experiencia laboral y realizar un recorrido dentro de las instalaciones.
- Contar con señalética adecuada dentro de la empresa que ayudan a que las personas puedan guiarse en caso de emergencia o llegar a varas oficinas sin ningún problema.

### **9.2. RECOMENDACIONES A LA UNIVERSIDAD**

- Agregar mas ejercicios en los programas de adobe que ayuden al alumno a familiarse con ellos y puedan desarrollar sus trabajos con confianza.
- Agregar más clases que abarquen la área de serigrafía y enseñar más a fondo sobre la separación de colores con sus ventajas y desventajas, así mismo que ayuden al entendimiento sobre las tramas y cuatricomia.

### **9.3. RECOMENDACIONES AL ALUMNO**

- Trabajar en el portafolio y curriulum vitae mucho tiempo antes de empezar la práctica y tener el lugar donde se desea realizar esta nueva experiencia.
- Cumplir con las asignaciones semanales en tiempo y forma y no dejar capítulos pendientes.
- Ser puntuales con las asignaciones diarias de la empresa ya que esto deja mucho que decir sobre el practicante y hay veces que se ve si se da la oportunidad de quedarse en la plaza.

- Adquirir conocimientos extracurriculares, no quedarse solo con el conocimiento brindada por la universidad, sean curiosos y tener la iniciativa de aprender más y más.
- Si existen dudas sobre lo que están haciendo, no tenga la inseguridad de preguntar porque preguntando se hace mejor trabajo.

## **X. CONOCIMIENTOS APLICADOS**

En esta parte se da a conocer los diferentes conocimientos adquiridos en la carrera universitaria que fueron aplicados durante el tiempo de práctica y en la elaboración del informe:

- Para la realización de las ilustraciones en las camisetas se aplicaron los conocimientos aplicados en la clase de computación aplicada al diseño gráfico para obtener conocimiento en el manejo de los softwares de Adobe.
- Para la realización del manual de inducción y el instructivo de separación de colores se aplicaron los conocimientos de diseño editorial que ayuda a distribuir los elementos en el espacio de trabajo haciendo que se vean gráficamente bien.
- Para realizar el manual de señalética se utilizaron los conocimientos adquiridos en la clase de señalética, en donde se aprendió la importancia de ello y cómo se debe de realizar.
- Para la realización de catrachadas se utilizaron los conocimientos adquiridos en la clase de tipografía.
- Para el proceso de separación se utilizaron los conocimientos adquiridos en la clase de artes finales para hacer las diferentes láminas que corresponden al CMYK y algunas veces se hace algún refuerzo de color para hacer resaltar los colores del arte en la camiseta.
- Para realizar el desglose del diseñador se aplicaron los conocimientos de administración de materiales y costos de impresión porque en una sección se explica cómo hacer un estimado del costo de un diseñador por hora y cómo valorar su trabajo.

## **XI. VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA**

La practica profesional es esencial para todos los estudiantes que están por graduarse ya que esta última fase permite experimentar la vida dentro de un área de trabajo que es sumamente distinto ya que existen muchas responsabilidades que se debe de cumplir y si se comete un error se aprende a aceptarlo y corregirlo al instante, a parte de todo eso también se puede aprender a relacionarse con las personas que tienen más experiencia y se puede adquirir conocimientos de ellos.






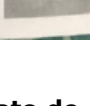
La práctica profesional es muy recomendable hacerla de forma presencial pero lastimosamente no muchos lograron realizarlo de esta forma debido a la pandemia, pero, afortunadamente si se pudo realizar de forma presencial y si se pudo experimentar ese ambiente de trabajo. También se aprende a tener ética profesional en el trabajo ya que todo lo que se hace dentro del departamento de arte es secreto porque son propuestas de diseño de los próximos meses que no se deben de revelar hasta su momento que sale al mercado, lo cual es muy importante, eso es algo que se aprende y se debe de aplicar durante todo el periodo de trabajo. Se aprende muchas cosas y no solo sobre la parte de diseño sino trabajar en equipo, también dar y recibir opiniones de mejora a las ilustraciones de parte del equipo y en Industrias Pacer S.A de C.V si se vive esa experiencia.

## XII. BIBLIOGRAFÍA

- *El invernadero creativo*. Obtenido de El invernadero Creativo: <https://www.elinvernaderocreativo.com/la-historia-de-la-serigrafia/>
- *Borinotros*. Obtenido de Borinotros: <http://borinotros.cat/cuales-son-los-tipos-de-serigrafia/>
- *Gênesis*. Obtenido de Gênesis: <https://genesistintas.com.br>
- *Estampados del Valle*. Obtenido de Estampados del Valle: <http://estampadosdelvalle.blogspot.com/>
- *Visión digital*. Obtenido de Visión digital: <http://vision-digital.com.mx/2014/02/01/divide-y-venceras-como-separar-colores-para-serigrafia/>
- *Glosario gráfico*. Obtenido de Glosario gráfico: [http://www.glosariografico.com/separacion\\_colores](http://www.glosariografico.com/separacion_colores)
- *Bauhaus*. Obtenido de Tecne: <https://tecne.com/biblioteca/programa-de-la-bauhaus/>
- *Charles Rennie Mackintosh*. Obtenido de WikiArt: <https://www.wikiart.org/es/charles-rennie-mackintosh/all-works/>
- *Art Déco*. Obtenido de My modern met: <https://mymodernmet.com/es/que-es-art-deco-definicion/>
- *Cassandre*. Obtenido de Gráfica: <https://graffica.info/10-carteles-de-cassandre-el-mayor-cartelista-del-siglo/>
- *Grandes maestros de la tipografía*. Obtenido de Unos tipos duros: <https://www.unostiposduros.com/grandes-maestros-de-la-tipografia-jan-tschichold/>
- *Herbert Matter*. Obtenido de El ojo en el cielo: <https://eljoenelcielo.com/tag/suiza/>
- *Piet Zwart*. Obtenido de Fahrenheit Magazine: <https://fahrenheitmagazine.com/arte/plasticas/bagyi-aung-soe-el-padre-del-arte-moderno-birmano>
- *Lester Beall*. Obtenido de Albert Casas: <http://historiadissenyidep.blogspot.com/2015/01/lester-beall-albert-casas.html>

- *Propaganda.* Obtenido de Antonio Moreno:  
<https://journals.openedition.org/diacronie/3903>
- *Diseñadores gráficos.* Obtenido de Trazos: <https://trazos.net/7-disenadores-graficos-que-ienes-que-conocer-antes-de-morir/>

### XIII. ANEXOS

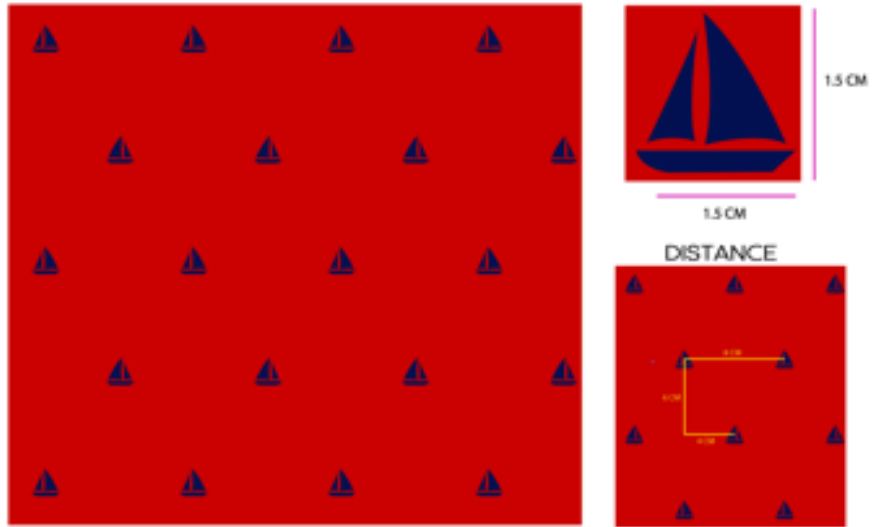
ESTILO	CAMISA	DESCRIPCIÓN	MEDIDA SEPARACIÓN		MEDIDA MARCA
			ANCHO	ALTO	
3039		CAMISA CUELLO REDONDO CON MANGA PARA ADULTO/ PROGRAMA DE LOGOS TURISTICOS	10	13	3.00 cm
			11	13	
3559		CAM. CUELLO REDONDO SIN MANGA PARA ADULTO/ PROGRAMA DE LOGOS TURISTICOS	10	12	3.00 cm
4054		CAMISA CUELLO REDONDO CON MANGA PARA NIÑOS/ PROGRAMA DE LOGOS TURISTICOS	8.5	10	2.75 cm
4154		CAMISA CUELLO REDONDO SIN MANGA PARA NIÑOS/ PROGRAMA DE LOGOS TURISTICOS	8.5	10	2.75 cm
12100		CAMISA CUELLO REDONDO CON MANGA PARA BEBES/ PROGRAMA DE LOGOS TURISTICOS	6.5	7	2.50 cm
12504		CAMISA CUELLO REDONDO SIN MANGA PARA BEBES/ PROGRAMA DE LOGOS TURISTICOS	6.5	7	2.50 cm

Anexo 1: Formato de camisetas ya existente en la empresa



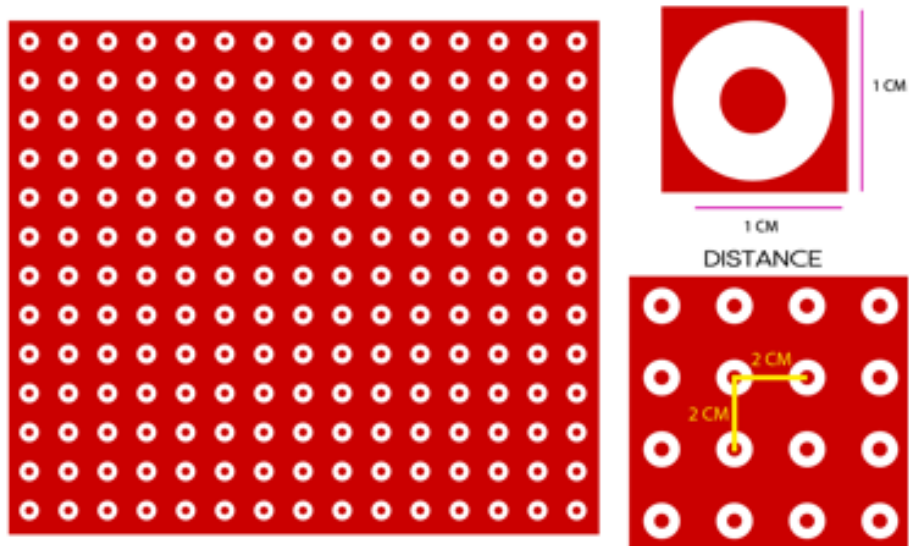
Anexo 2: Diseño de patrón

PRINT  
34180



**Anexo 3: Formato de presentación de patrón**

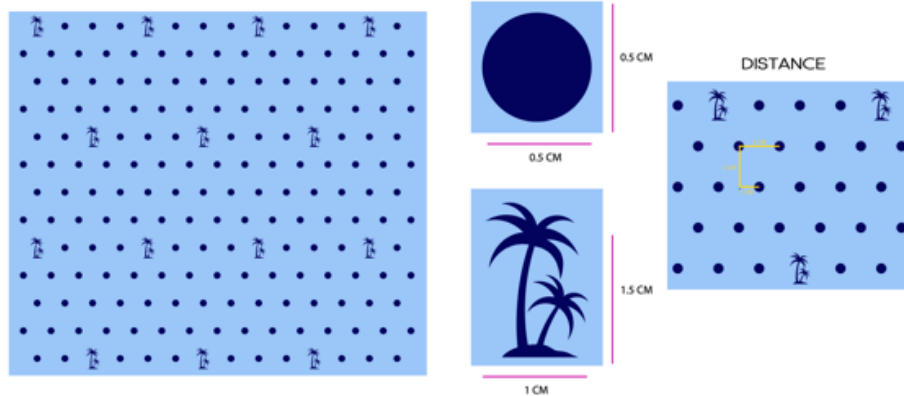
PRINT  
34184



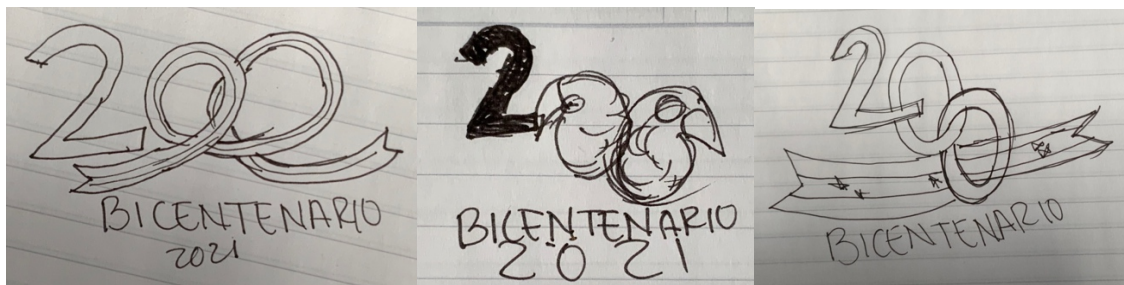
**Anexo 4: Formato de presentación de patrón**



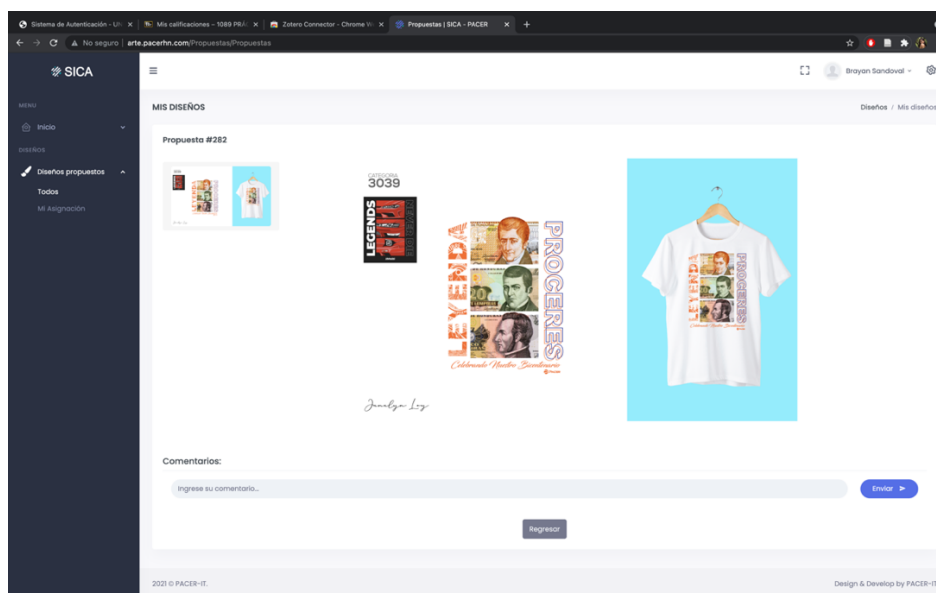
PRINT  
34181



Anexo 5: Formato de presentación de patrón



Anexo 6: Bocetos de ilustración del bicentenario



Anexo 7: Plataforma de presentación de propuestas

CATEGORIA  
**3039**

das adi  
skateboarding

COLORES NEON

- 802 C
- 803 C
- 801 C



*Janelyn Loy*



### Anexo 8: Ilustración de la ciudad de San Pedro Sula

Sistema de Autenticación - UH x | Mis calificaciones - 1089 PRA x | Zotero Connector - Chrome V x | Propuestas | SICA - PACER x | +

No seguro | arte.pacerhn.com/Propuestas/Propuestas

SICA

MIS DISEÑOS

Propuesta #373

CATEGORIA 3137

Wangler

CATRACHO

CATRACHO

*Janelyn Loy*

Comentarios:

JC Juan Carlos Canahuati  
cambiar frase  
07/06/2021

Ingrese su comentario...

Enviar

Regresar

### Anexo 9: Cambio solicitado mediante la plataforma

CATEGORIA  
**4034**



*Juneilyn Loy*



**Anexo 10: Propuesta presentada en la plataforma virtual de aprobaciones**

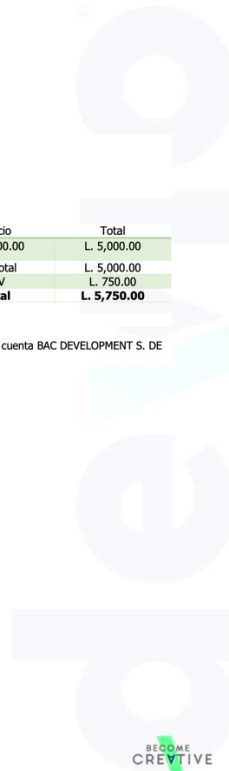


Junio 11, 2021

**Manual de Inducción**  
Cliente: Juneilyn Dela Cruz  
Fecha de Ejecución: Junio 2021, San Pedro Sula

Descripción	Cantidad	Precio	Total
Manual de Inducción	1	L. 5,000.00	L. 5,000.00
		Subtotal	L. 5,000.00
		ISV	L. 750.00
		<b>Total</b>	<b>L. 5,750.00</b>

- Forma de pago: transferencia de banco a final del mes a cuenta BAC DEVELOPMENT S. DE R.L. - 742091661.



**Anexo 11: Cotización de manual de inducción**



Junio 13, 2021

Solicitud: Manual señalético  
Cliente: Junelyn Loy Dela Cruz  
Correo: junelynloy@gmail.com

Descripción	Cantidad	Precio
Manual señalético	1	L. 9,200.00
Manual de inducción	1	L. 5,000.00
Diseño editorial	1	L. 2,000.00

Total L. 16,200.00



\*Importante\*  
- Se debe de pagar un anticipo del 50% de la cantidad total.  
- Cotización válida por 20 días.

mario.lagos@gmail.com

### Anexo 12: Cotización de freelancer

**devio**

Junio 11, 2021

Manual Señalético  
Cliente: Junelyn Dela Cruz  
Fecha de Ejecución: Junio 2021, San Pedro Sula

Descripción	Cantidad	Precio	Total
Manual Señalético	1	L. 8,500.00	L. 8,500.00
		Subtotal	L. 8,500.00
		ISV	L. 1,275.00
		<b>Total</b>	<b>L. 9,775.00</b>

• Forma de pago: transferencia de banco a final del mes a cuenta BAC DEVELOPMENT S. DE R.L - 742091661.

BECOME CREATIVE

### Anexo 13: Cotización de manual de señalética



Junio 11, 2021

Manual de Instructivo  
Cliente: Junelyn Dela Cruz  
Fecha de Ejecución: Junio 2021, San Pedro Sula

Descripción	Cantidad	Precio	Total
Manual de Instructivo (Diseño Editorial)	1	L. 3,000.00	L. 3,000.00
		Subtotal	L. 3,000.00
		ISV	L. 450.00
		<b>Total</b>	<b>L. 3,450.00</b>

- Forma de pago: transferencia de banco a final del mes a cuenta BAC DEVELOPMENT S. DE R.L - 742091661.



### Anexo 14: Cotización de manual de instructivo (diseño editorial)

<b>Universidad Tecnológica Centroamericana</b>	
<b>Practica Profesional</b>	
<b>Escuela de Arte y Diseño (EA&amp;D)</b>	
<b>Nombre del estudiante:</b> Junelyn Loy Dela Cruz Arca	<b>Nombre del lugar de practica:</b> Industrias Pacer S.A. de C.V.
<b>Semana:</b> #1	<b>Total de horas:</b> 34 horas

<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>20 / abril</b>	Tarea 1.1 Crear el manual de las camisas	2 horas	Parte de la mañana se hizo una inducción del departamento, explicando que es lo que se hace dentro del departamento de arte.
	Tarea 1.2 Diseñar una ilustración que represente Copán Ruinas y que sea diseño para niños	5 horas	Se asignó realizar un trabajo para evaluar cómo trabaja el practicante.

## Evidencia Tarea 1.1

ESTILO	CAMISA	DESCRIPCIÓN	MEDIDA SEPARACIÓN	MEDIDA MARCA
3039		CAMISA CUELLO REDONDO CON MANGAS PARA ADULTO PROCEDURA DE COLORES SUBTILES	ANCHO: 10 ALTO: 15	3.00 cm
3539		CAMISA CUELLO REDONDO SIN MANGAS PARA ADULTO PROCEDURA DE COLORES SUBTILES	ANCHO: 11 ALTO: 15	
4034		CAMISA CUELLO REDONDO CON MANGAS PARA NIÑO PROCEDURA DE COLORES SUBTILES	ANCHO: 6.5 ALTO: 7	2.50 cm
4134		CAMISA CUELLO REDONDO SIN MANGAS PARA NIÑO PROCEDURA DE COLORES SUBTILES	ANCHO: 9 ALTO: 12	2.5 cm
12100		CAMISA CUELLO REDONDO CON MANGAS PARA BEBÉ PROCEDURA DE COLORES SUBTILES	ANCHO: 8 ALTO: 9.5	2.5 cm
12504		CAMISA CUELLO REDONDO SIN MANGAS PARA BEBÉ PROCEDURA DE COLORES SUBTILES	ANCHO: 9 ALTO: 12	2.5 cm
		CAMISA CUELLO V FIT CON TIRANTES PROCEDURA DE COLORES SUBTILES	ANCHO: 9.5 ALTO: 11	2.5 cm

## Evidencia Tarea 1.1

Estilo	Descripción	Medida separación ancho - alto	Medida marca
3039	Camisa cuello redondo con mangas para adulto <a href="#">logos/turísticos</a>	10 in x 13 in (rectángulo) 11 in x 13 in (no rectángulo)	3.00 cm
3539	Camisa cuello redondo sin mangas para adulto <a href="#">logos/turísticos</a>	10 in x 12 in	3.00 cm
4034	Camisa cuello redondo con mangas para niño <a href="#">logos/turísticos</a>	8.5 in x 10 in	2.75 cm
4134	Camisa cuello redondo sin mangas para niño <a href="#">logos/turísticos</a>	8.5 in x 10 in	2.75 cm
12100	Camisa cuello redondo con mangas para bebé <a href="#">logos/turísticos</a>	6.5 in x 7 in	2.50 cm
12504	Camisa cuello redondo sin mangas para bebé <a href="#">logos/turísticos</a>	6.5 in x 7 in	2.50 cm
12504C	Camisa cuello redondo sin mangas para bebé <a href="#">logos/turísticos</a>	6.5 in x 7 in	2.50 cm
3137	Camisa cuello V fit calatrachadas <a href="#">logos/promocionales</a>	9 in x 12 in	2.50 cm
3137N	Camisa cuello V fit niño/colores <a href="#">logos/promocionales</a>	8 in x 9.5 in	2.50 cm




## Evidencia Tarea 1.2



## Evidencia Tarea 1.2



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
21 / abril	Tarea 1.1 Crear tal cual un diseño como el cliente lo solicitó	4 horas y 30 min	Se solicitó diseños de las camisas para niños, ya se tiene seleccionado algunas ideas que el practicante debe de interpretar..
	Tarea 1.2 Impresión de negativos en acetatos, corte y revisión de negativos	4 horas y 30 min	En la mañana se solicitó hacer las impresiones de negativos y posteriormente cortarlos y revisarlos, bajo supervisión de la persona a cargo.

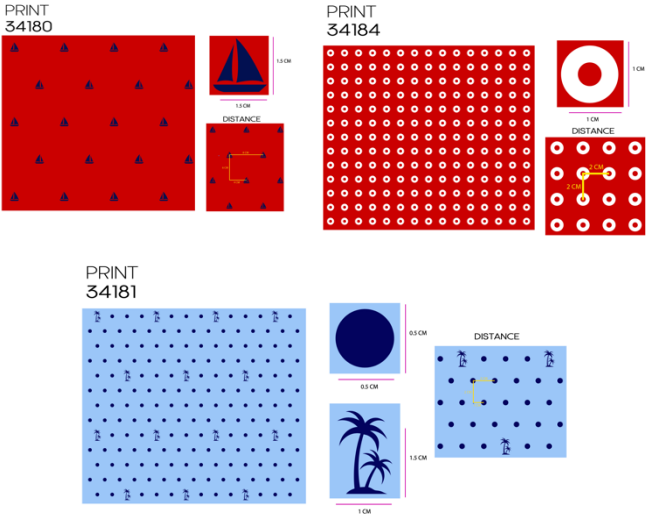

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
 	



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<p align="center"><b>22 / abril</b></p>	<p>Tarea 1.1            Crear tal cual un diseño como el cliente lo solicitó, con algunos cambios para camisas de niñas</p>	<p align="center">4 horas y 30 min</p>	<p>Se solicitó diseños de las camisas para niñas en específico y se sugirió hacer algunos cambios</p>
	<p>Tarea 1.2            Realización de patrones Para yardas de telas</p>	<p align="center">4 horas y 30 min</p>	<p>En este caso se asignó crear un diseño para patrones con su respectiva medida y su distancia.</p>

<b>Evidencia Tarea 1.1</b>	<b>Evidencia Tarea 1.2</b>
	

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<p style="text-align: center;"><b>23 / abril</b></p>	<p>Tarea 1.1 Realización de patrones para yardas de telas</p>	<p>4 horas y 30 min</p>	<p>Se continuó con la realización de los patrones para las yardas de tela</p>
	<p>Tarea 1.2 Crear montajes de los patrones en camisas</p>	<p>4 horas y 30 min</p>	<p>Algunas camisas no tenían buena imagen, debido a esto se solicitó crear montajes para que se pudiera apreciar.</p>

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
 <p>PRINT 34180: Red fabric with small blue triangles. Includes a 15CM x 15CM detail and a 'DISTANCE' diagram.</p> <p>PRINT 34184: Red fabric with a grid of white circles. Includes a 1CM x 1CM detail and a 'DISTANCE' diagram.</p> <p>PRINT 34181: Blue fabric with a grid of small white dots. Includes a 05CM x 05CM detail, a 15CM x 15CM detail, and a 'DISTANCE' diagram.</p>	 <p>Three shirts are shown: a red shirt with a white dot pattern, a dark blue/black shirt with a white 'X' pattern, and a dark red/brown shirt with a white 'P' pattern.</p>


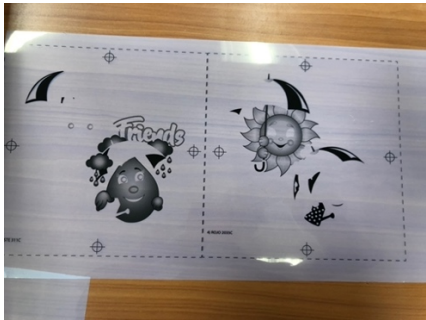
**Universidad Tecnológica Centroamericana**

**Practica Profesional**

**Escuela de Arte y Diseño (EA&D)**

<b>Nombre del estudiante:</b> Junelyn Loy Dela Cruz Arca	<b>Nombre del lugar de practica:</b> Industrias Pacer S.A. de C.V.
<b>Semana:</b> #2	<b>Total de horas:</b> 40 horas



<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>26 / abril</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración	4 horas	Se asignó un diseño y el practicante debe de interpretar con exitó.
	Tarea 1.2 Realizar la separación de los colores e imprimir los negativos	4 horas	Después de ilustrar se procedió a la separación de los colores y la revisión de la misma.

<b>Evidencia Tarea 1.1</b>	<b>Evidencia Tarea 1.2</b>
	

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>27 / abril</b>	Tarea 1.1 Creación de ilustración	4 horas	Se realizará una ilustración.
	Tarea 1.2 Creación de ilustración	4 horas	Segunda realización de un diseño.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
	

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
28 / abril	Tarea 1.1 Creación de ilustración	4 horas	Se realizará una ilustración.
	Tarea 1.2 Creación de ilustración	4 horas	Segunda realización de un diseño.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
 <p><i>The day and the night I had my friends and a lot of horns to fish like the sun The princess are the sun princess</i></p> <p><small>PACER</small></p>	 <p><small>PACER</small></p>

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
29 / abril	Tarea 1.1 Creación de ilustración	4 horas	Se realizará una ilustración.
	Tarea 1.2 Creación de ilustración	4 horas	Segunda realización de un diseño.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
	

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
30 / abril	Tarea 1.1 Creación de ilustración	4 horas	Se realizará una ilustración.
	Tarea 1.2 Creación de ilustración	4 horas	Segunda realización de un diseño.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
 <p>An illustration featuring four Disney princesses: Belle, Ariel, Belle, and Cinderella. Each princess is enclosed within a pink heart-shaped frame. The princesses are depicted in their iconic outfits. The background is white with scattered pink hearts. A small PACER logo is visible at the bottom left.</p>	 <p>An illustration with a light blue background. At the top left, the text "We believe in fairies" is written in a red, cursive font. Below the text, there are two fairies: one with green wings and hair, and another with red wings and hair. They are positioned around a large, red mushroom with a yellow stem and a brown door. The scene is decorated with small red hearts and green stars. A small PACER logo is visible at the bottom right.</p>

**Universidad Tecnológica Centroamericana**

**Practica Profesional**

**Escuela de Arte y Diseño (EA&D)**

**Nombre del estudiante:**

Junelyn Loy Dela Cruz Arca

**Nombre del lugar de practica:**

Industrias Pacer S.A. de C.V.




**Semana:**

#3

**Total de horas:**




40 horas

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>03 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración	3 horas	Se realiza un diseño para niños.
	Tarea 1.2 Crear ilustración	2 horas	Se realiza un diseño para niños.
	Tarea 1.3 Crear ilustración	3 horas	Se realiza un diseño para niños.




Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2	Evidencia Tarea 1.3
		



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>04 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración	4 horas	Se realiza un diseño para dama de sección paraíso tropical.
	Tarea 1.2 Crear catrachada	2 horas	Se realizará un diseño de camisa con alguna frase hondureña.
	Tarea 1.3 Crear catrachada	2 horas	Se realizará un diseño de camisa con alguna frase hondureña.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2	Evidencia Tarea 1.3
		

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>05 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración	4 horas	Se realiza una ilustración para camisa de niña.
	Tarea 1.2 Crear ilustración	2 horas	Se realizará un diseño de camisa turística para jóvenes.
	Tarea 1.3 Crear catrachada	2 horas	Se realizará un diseño de camisa con alguna frase hondureña.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2	Evidencia Tarea 1.3
		

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
06 / mayo	Tarea 1.1 Crear ilustración	4 horas	Se realiza una ilustración para camisa de niño.
	Tarea 1.2 Crear ilustración	3 horas	Se realizará un diseño de camisa para niño.
	Tarea 1.3 Crear ilustración	1 hora	Se realizará un diseño de camisa para dama.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2	Evidencia Tarea 1.3
		

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
07 / mayo	Tarea 1.1 Realizar cambios	4 horas	Se solicitó realizar cambios de diseño para una camisa de niña.
	Tarea 1.2 Crear ilustración	2 horas	Se realizará un diseño de camisa para niño.
	Tarea 1.3 Crear ilustración	2 horas	Se realizará un diseño de camisa para niño.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2	Evidencia Tarea 1.3

**Universidad Tecnológica Centroamericana**

**Practica Profesional**

**Escuela de Arte y Diseño (EA&D)**

**Nombre del estudiante:**

Junelyn Loy Dela Cruz Arca

**Nombre del lugar de practica:**

Industrias Pacer S.A. de C.V.

**Semana:**

#4

**Total de horas:**

41 horas

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>10 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración	3 horas	Se realiza un diseño para adultos.
	Tarea 1.2 Crear ilustración	2 horas	Se realiza un diseño para dama.
	Tarea 1.3 Crear ilustración	3 horas	Se realiza un diseño para niñas.

**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**



**Evidencia Tarea 1.3**



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>11 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración	3 horas	Se realiza un diseño para niños.
	Tarea 1.2 Crear ilustración	3 horas	Se realiza un diseño para niños.
	Tarea 1.3 Crear ilustración	3 horas	Se realiza un diseño para niños.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2	Evidencia Tarea 1.3
		







Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<p style="text-align: center;"><b>14 / mayo</b></p>	<p>Tarea 1.1 Separación de colores, revisión e impresión</p>	<p>3 horas</p>	<p>Se realiza la separación de colores del diseño asignado.</p>
	<p>Tarea 1.2 Separación de colores, revisión e impresión</p>	<p>3 horas</p>	<p>Se realiza la separación de colores del diseño asignado.</p>
	<p>Tarea 1.3 Separación de colores, revisión e impresión</p>	<p>3 horas</p>	<p>Se realiza la separación de colores del diseño asignado.</p>

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2	Evidencia Tarea 1.3
		

**Universidad Tecnológica Centroamericana**

**Practica Profesional**

**Escuela de Arte y Diseño (EA&D)**

**Nombre del estudiante:**

Junelyn Loy Dela Cruz Arca

**Nombre del lugar de practica:**

Industrias Pacer S.A. de C.V.

**Semana:**

#5

**Total de horas:**

45 horas

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
17 / mayo	Tarea 1.1 Separación de colores, revisión e impresión	4 horas	Se realiza separación de colores de la ilustración asignada.
	Tarea 1.2 Ilustración para niñas	4 horas	Se realiza un diseño para niños.




**Evidencia Tarea 1.1**





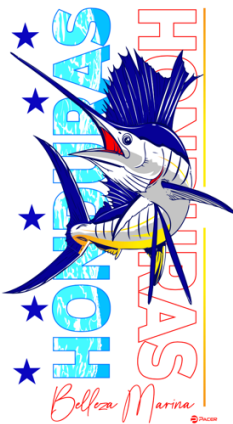
**Evidencia Tarea 1.2**





Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>18 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niños.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.2 Ilustración para Guatemala.	4 horas	Se asignó crear ilustración para Pacer de Guatemala.
	Tarea 1.3 Ilustración para Guatemala.	3 horas	Se asignó crear ilustración para Pacer de Guatemala.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2	Evidencia Tarea 1.3
		



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>19 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.2 Ilustración para adultos.	4 horas	Se asignó crear diseño para camisas de adultos.
	Tarea 1.3 Ilustración para adultos.	4 horas	Se asignó crear diseño para camisas de adultos.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2	Evidencia Tarea 1.3
		

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<p style="text-align: center;"><b>20 / mayo</b></p>	<p>Tarea 1.1 Ilustración turística para adultos.</p>	<p>5 horas</p>	<p>Se asignó crear diseño para camisas de adultos.</p>
	<p>Tarea 1.2 Ilustración turística para adultos.</p>	<p>4 horas</p>	<p>Se asignó crear diseño para camisas de adultos.</p>

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
 <p>The collage for Tarea 1.1 includes a photograph of the Copán Ruinas archaeological site with the text 'COPÁN RUINAS' in yellow above it. Below the photo is a detailed black and white line drawing of a parrot with its wings spread. At the bottom, there is a small graphic with the word 'HONDURAS' and a logo.</p>	 <p>The collage for Tarea 1.2 features a vibrant illustration of a blue and white marlin leaping from the water. In the background, there are palm trees and a stylized sun. The word 'Honduras' is written in a red, cursive font across the middle. A small 'TheCen' logo is visible at the bottom right.</p>

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<p align="center"><b>21 / mayo</b></p>	Tarea 1.1 Ilustración turística para niños.	<p align="center">4 horas</p>	Se asignó crear diseño para camisetas de niños.
	Tarea 1.2 Ilustración turística para niños.	<p align="center">4 horas</p>	Se asignó crear diseño para camisetas de niños.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
	

<b>Universidad Tecnológica Centroamericana</b>	
<b>Practica Profesional</b>	
<b>Escuela de Arte y Diseño (EA&amp;D)</b>	
<b>Nombre del estudiante:</b> Junelyn Loy Dela Cruz Arca	<b>Nombre del lugar de practica:</b> Industrias Pacer S.A. de C.V.
<b>Semana:</b> #6	<b>Total de horas:</b> 48 horas y 30 minutos

<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>24 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niños.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.2 Ilustración para adultos.	4 horas	Se asignó crear diseño para camisas de adultos.
	Tarea 1.3 Ilustración para adultos.	4 horas	Se asignó crear diseño para camisas de adultos.

**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**





**Evidencia Tarea 1.2**








Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>25 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.2 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.3 Ilustración para niñas.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.4 Ilustración para niñas.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
	
Evidencia Tarea 1.3	Evidencia Tarea 1.4
	




Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>26 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niños.  Tarea 1.2 Ilustración para niñas.  Tarea 1.3 Ilustración para niñas.	3 horas  3 horas  4 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.  Se crea ilustración para camisa para niñas.  Se crea ilustración para camisa para niñas.

<b>Evidencia Tarea 1.1</b>	<b>Evidencia Tarea 1.2</b>
	
<b>Evidencia Tarea 1.3</b>	
	

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>27/ mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.2 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.3 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.4 Ilustración para niñas.	4 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.

<b>Evidencia Tarea 1.1</b>	<b>Evidencia Tarea 1.2</b>
	
<b>Evidencia Tarea 1.3</b>	<b>Evidencia Tarea 1.4</b>
	

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>28 / mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para adultos.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para adultos.
	Tarea 1.2 Ilustración para dama.	30 min	Se crea ilustración para camisa para damas.
	Tarea 1.3 Ilustración para adultos.	5 horas	Se crea ilustración para camisa para adultos.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
	
Evidencia Tarea 1.3	
	

**Universidad Tecnológica Centroamericana****Practica Profesional****Escuela de Arte y Diseño (EA&D)****Nombre del estudiante:**

Junelyn Loy Dela Cruz Arca

**Nombre del lugar de practica:**

Industrias Pacer S.A. de C.V.

**Semana:**

#7

**Total de horas:**

38 horas y 30 minutos

<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>31/ mayo</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.2 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.3 Ilustración para niñas.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.4 Ilustración para niñas.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.

**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**





**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>01/ junio</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niñas.	2 hora	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.2 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.3 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.4 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niñas.
	Tarea 1.4 Ilustración para adultos.	1 hora	Se crea ilustración para camisa para adultos.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
	

**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**





**EVIDENCIA TAREA 1.5**





Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>02 / junio</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niños.	1 hora	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.2 Ilustración para niños.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.3 Ilustración para dama.	1 hora	Se crea ilustración para camisa para dama.
	Tarea 1.4 Ilustración para niños.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.5 Ilustración para dama.	1 hora	Se crea ilustración para camisa para dama.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
 <p>The illustration is titled "MARINE ANIMALS" in bold blue letters at the top. It features five marine animals arranged vertically: a pinkish-orange Giant Squid, a blue and white Bottle-Nose Dolphin, a blue Blue Marlin, a blue Great White Shark, and a blue Orca. Each animal is labeled with its name in small blue text. The background is a light greenish-yellow with horizontal brushstroke patterns. The PACER logo is at the bottom.</p>	 <p>The illustration is titled "JURASSIC WORLD" in bold yellow letters at the bottom. It features four dinosaurs arranged in a 2x2 grid: a green Tyrannosaurus Rex, a yellow Triceratops, a red Spinosaurus, and a blue Stegosaurus. Each dinosaur is labeled with its name in yellow text. The background is a solid brown color with green foliage accents. The PACER logo is at the bottom right.</p>

**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**



**EVIDENCIA TAREA 1.5**



<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>03/ junio</b>	Tarea 1.1 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.2 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.3 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.4 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.5 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.6 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.7 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.8 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.9 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.

**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**



**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**



**Evidencia Tarea 1.5**



**Evidencia Tarea 1.6**



**Evidencia Tarea 1.7**



**Evidencia Tarea 1.8**



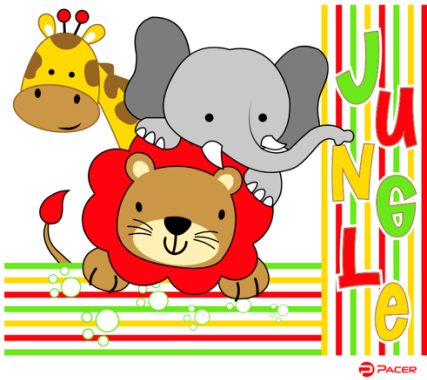
**Evidencia Tarea 1.9**



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>04/ junio</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niñas.	1 hora	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.2 Ilustración para niños.	1 hora	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.3 Ilustración para niños.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para dama.
	Tarea 1.4 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.5 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para dama.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
	

**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**



**Evidencia Tarea 1.5**



**Universidad Tecnológica Centroamericana****Practica Profesional****Escuela de Arte y Diseño (EA&D)****Nombre del estudiante:**

Junelyn Loy Dela Cruz Arca

**Nombre del lugar de practica:**

Industrias Pacer S.A. de C.V.

**Semana:**

#8

**Total de horas:**

38 horas y 30 minutos

<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>07/ junio</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niñas.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.2 Ilustración para niños.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.3 Ilustración para niños.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para dama.
	Tarea 1.4 Ilustración para niñas.	2 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.



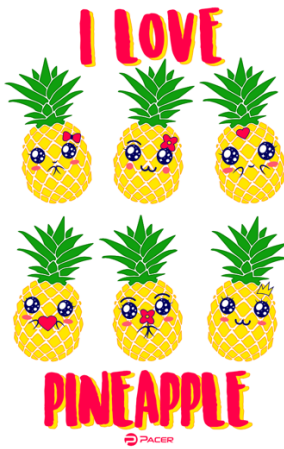
**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**




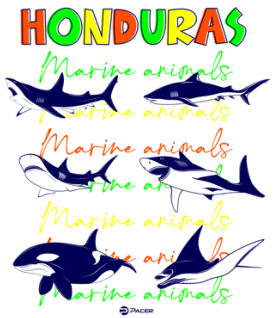

**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>08/ junio</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para niños.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.2 Ilustración para niños.	3 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.
	Tarea 1.3 Ilustración para niños.	4 horas	Se crea ilustración para camisa para niños.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
	
Evidencia Tarea 1.3	
	

Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>09/ junio</b>	Cambio 1.1 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.2 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.3 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.4 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.5 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.6 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.7 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.8 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.9 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.10 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.11 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.

**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**



**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**



**Evidencia Tarea 1.5**



**Evidencia Tarea 1.6**



**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**



**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**



**Evidencia Tarea 1.5**



<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>10/ junio</b>	Tarea 1.1 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.2 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.3 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.4 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.5 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.
	Tarea 1.6 Ilustración para baby clair.	30 minutos	Se crea ilustración para ropa interior de niñas.

**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**



**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**





**Evidencia Tarea 1.5**



**Evidencia Tarea 1.6**



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>11/ junio</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para San Pedro Sula.	3 horas	Se crea ilustración para adultos sobre San Pedro Sula.
	Tarea 1.2 Crear ilustración para San Pedro Sula.	3 horas	Se crea ilustración para adultos sobre San Pedro Sula.
	Tarea 1.3 Crear ilustración para San Pedro Sula.	2 horas	Se crea ilustración para adultos sobre San Pedro Sula.
	Tarea 1.4 Crear ilustración para bicentenario.	2 horas	Se crea ilustración para adultos sobre bicentenario.

Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
	



**Evidencia Tarea 1.3**



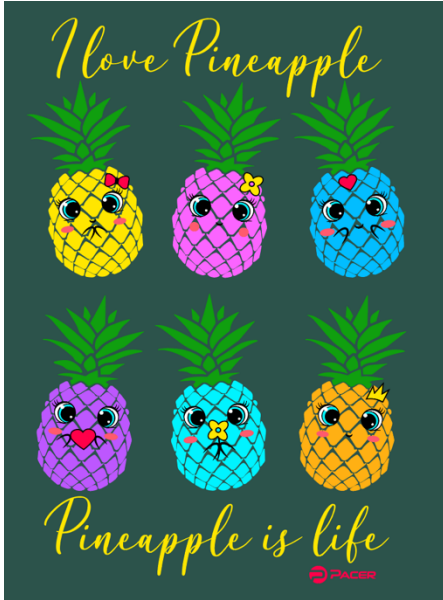
**Evidencia Tarea 1.4**



<b>Universidad Tecnológica Centroamericana</b>	
<b>Practica Profesional</b>	
<b>Escuela de Arte y Diseño (EA&amp;D)</b>	
<b>Nombre del estudiante:</b> Junelyn Loy Dela Cruz Arca	<b>Nombre del lugar de practica:</b> Industrias Pacer S.A. de C.V.
<b>Semana:</b> #9	<b>Total de horas:</b> 38 horas y 30 minutos

<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>14/ junio</b>	Cambio 1.1 Realizar cambios.	1 hora	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.2 Realizar cambios.	30 minutos	Se realizaron cambios solicitados.
	Cambio 1.3 Realizar cambios.	2 horas	Se realizaron cambios solicitados.
	Tarea 1.4 Separación de colores, revisión e impresión	1 hora	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.5 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.6 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.

**Evidencia Tarea 1.1**



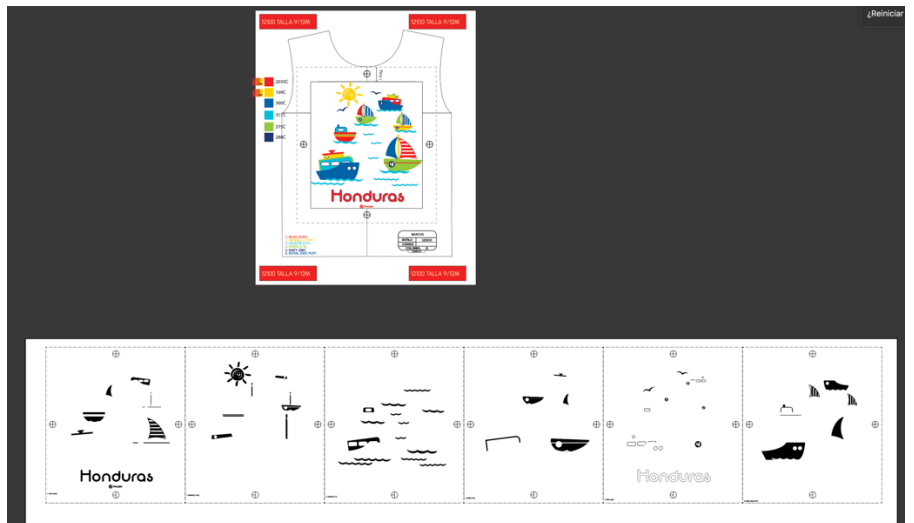
**Evidencia Tarea 1.2**



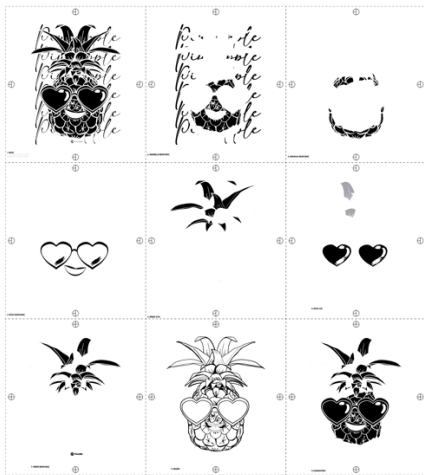
**Evidencia Tarea 1.3**



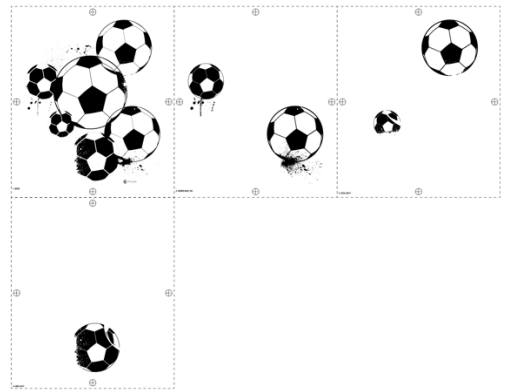
**Evidencia Tarea 1.4**




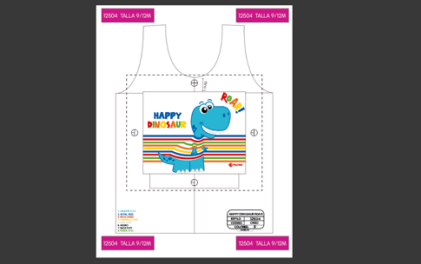
**Evidencia Tarea 1.5**



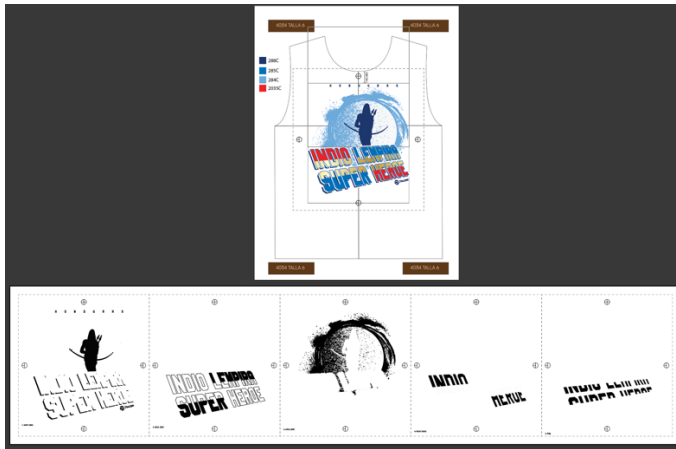
**Evidencia Tarea 1.6**



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<p style="text-align: center;"><b>15 / junio</b></p>	<p>Tarea 1.1 Separación de colores, revisión e impresión</p>	<p style="text-align: center;">3 horas</p>	<p>Se realiza la separación de colores del diseño asignado.</p>
	<p>Tarea 1.2 Separación de colores, revisión e impresión</p>	<p style="text-align: center;">3 horas</p>	<p>Se realiza la separación de colores del diseño asignado.</p>
	<p>Tarea 1.3 Separación de colores, revisión e impresión</p>	<p style="text-align: center;">3 horas</p>	<p>Se realiza la separación de colores del diseño asignado.</p>

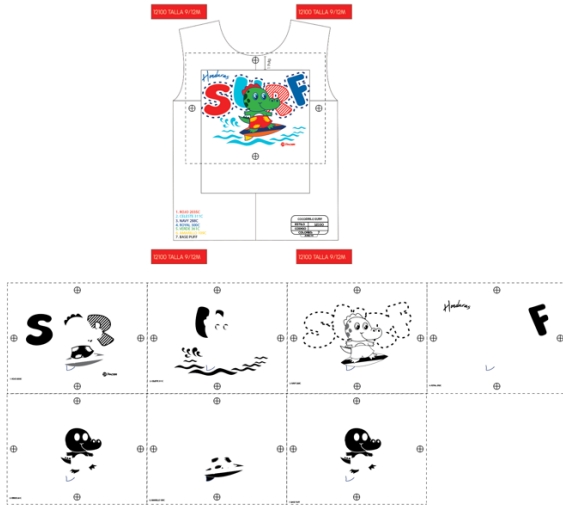
Evidencia Tarea 1.1	Evidencia Tarea 1.2
<div style="text-align: center;">  </div> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(4, 1fr); border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <!-- Row 1 --> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">e !</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">f</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">!</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">y</div> <!-- Row 2 --> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">l</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">s</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">!</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">!</div> </div>	<div style="text-align: center;">  </div> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(3, 1fr); border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <!-- Row 1 --> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">!</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">HAPPY</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">D</div> </div> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(3, 1fr); border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <!-- Row 2 --> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">O</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">!</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">!</div> </div> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(3, 1fr); border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <!-- Row 3 --> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">!</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">I</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;">!</div> </div>

## Evidencia Tarea 1.3

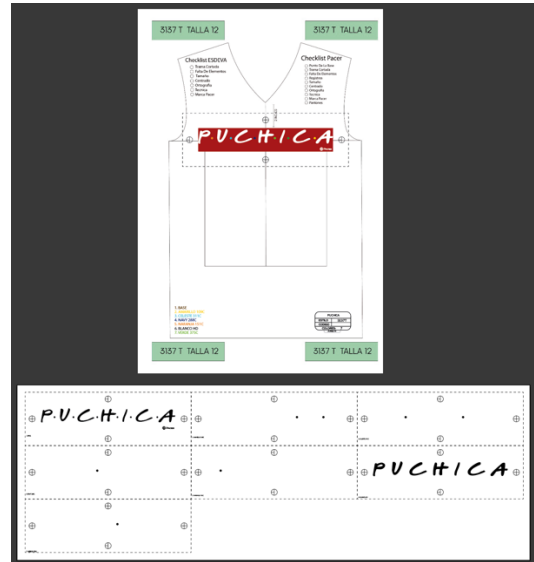


Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>16 / junio</b>	Tarea 1.1 Separación de colores, revisión e impresión	3 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.2 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.3 Crear ilustración para niños turístico	3 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.

### Evidencia Tarea 1.1



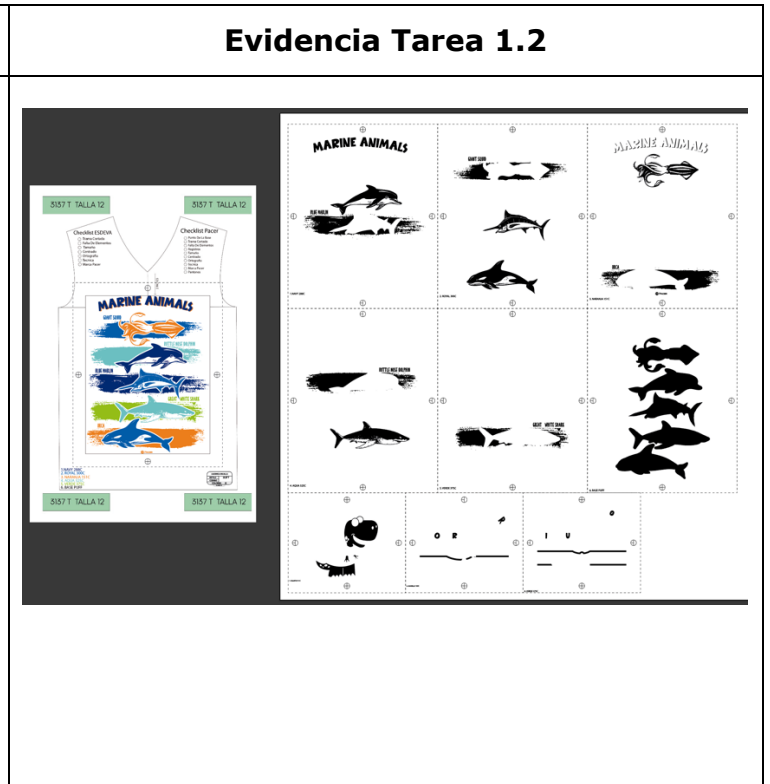
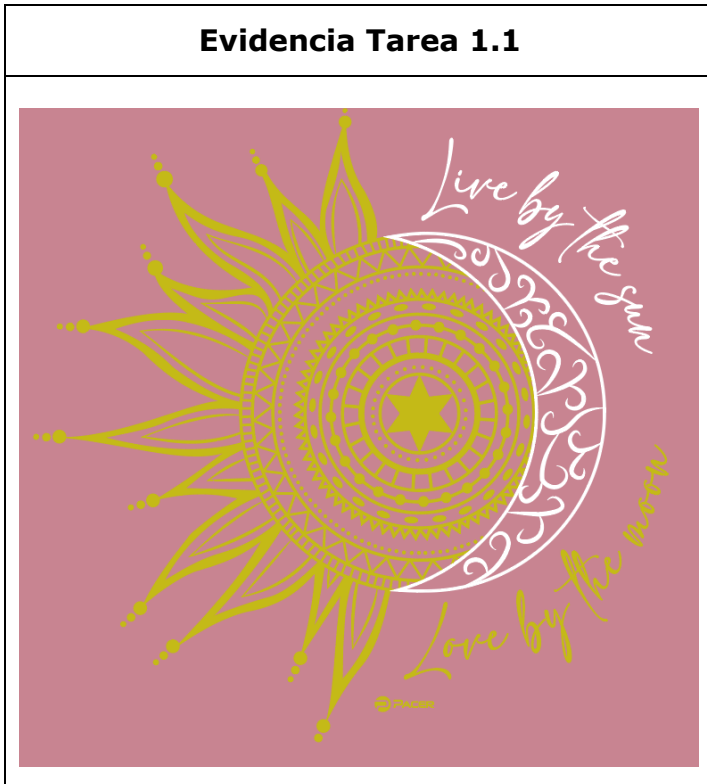
### Evidencia Tarea 1.2



### Evidencia Tarea 1.3



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>17 / junio</b>	Tarea 1.1 Ilustración para dama	2 horas	Se realiza ilustración para dama.
	Tarea 1.2 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.3 Crear ilustración para niños turístico	3 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.





### Evidencia Tarea 1.3



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<p align="center"><b>18 / junio</b></p>	<p>Cambio 1.1 Realizar cambios.</p>	<p align="center">2 horas</p>	<p>Se realiza cambios solicitados.</p>
	<p>Cambio 1.2 Realizar cambios.</p>	<p align="center">2 horas</p>	<p>Se realiza cambios solicitados.</p>
	<p>Cambio 1.3 Realizar cambios.</p>	<p align="center">2 horas</p>	<p>Se realiza cambios solicitados.</p>

**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**



**Evidencia Tarea 1.3**



<b>Universidad Tecnológica Centroamericana</b>	
<b>Practica Profesional</b>	
<b>Escuela de Arte y Diseño (EA&amp;D)</b>	
<b>Nombre del estudiante:</b> Junelyn Loy Dela Cruz Arca	<b>Nombre del lugar de practica:</b> Industrias Pacer S.A. de C.V.
<b>Semana:</b> #10	<b>Total de horas:</b> 42 horas

<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>21 / junio</b>	Tarea 1.1 Crear ilustración para baby claire	1 hora	Se crea ilustración para ropa interior de niña.
	Tarea 1.2 Crear ilustración para baby claire	1 hora	Se crea ilustración para ropa interior de niña.
	Tarea 1.3 Crear ilustración para dama.	1 hora	Se crea ilustración para dama.
	Tarea 1.4 Crear ilustración para niño.	1 hora	Se crea ilustración para niño.
	Tarea 1.4 Crear ilustración para niño turístico.	2 horas	Se crea ilustración para niño turístico.

**Evidencia Tarea 1.1**



**Evidencia Tarea 1.2**



**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**



**Evidencia Tarea 1.5**

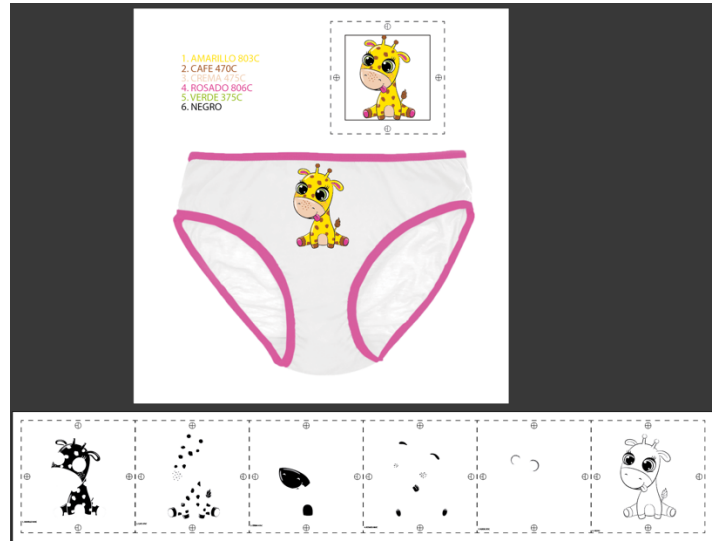


Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>22 / junio</b>	Tarea 1.1 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.2 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.3 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.4 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.5 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.

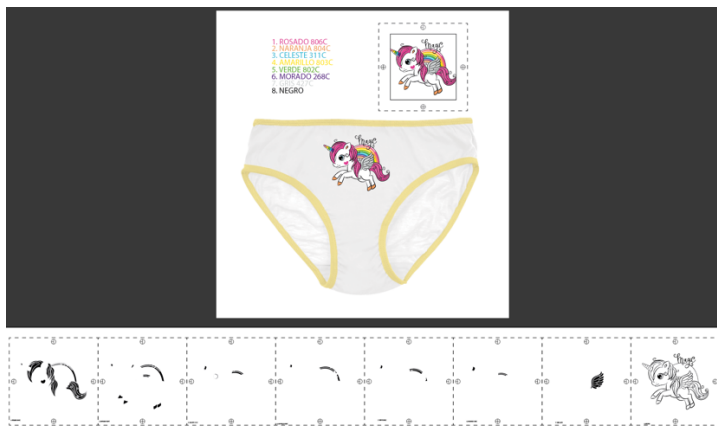
### Evidencia Tarea 1.1



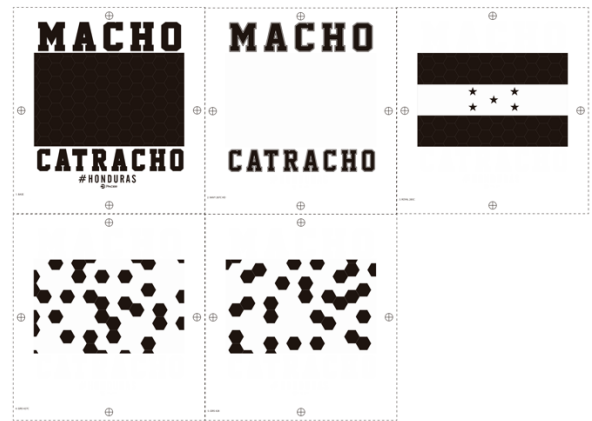
### Evidencia Tarea 1.2



### Evidencia Tarea 1.1

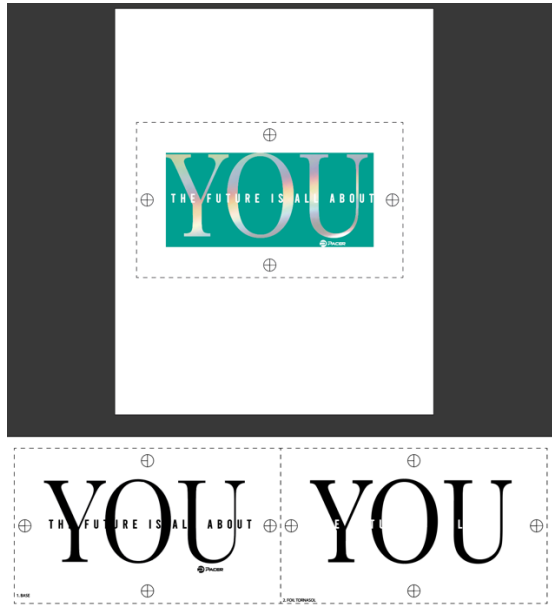


### Evidencia Tarea 1.2

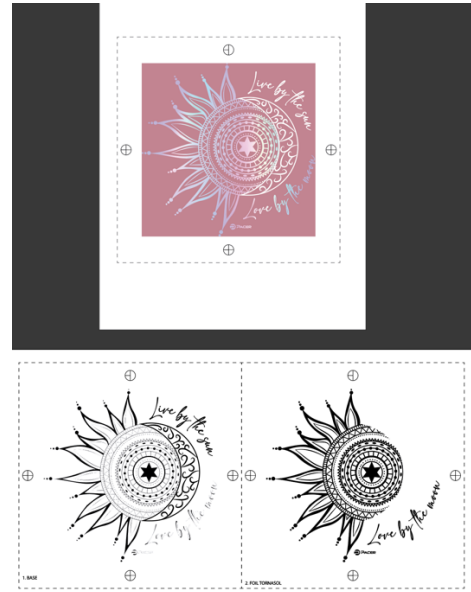


<b>Detalle de la actividad</b>	<b>Tareas realizadas</b>	<b>Tiempo invertido</b>	<b>Observaciones</b>
<b>23 / junio</b>	Tarea 1.1 Separación de colores, revisión e impresión	1 hora	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.2 Separación de colores, revisión e impresión	1 hora	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.3 Separación de colores, revisión e impresión	1 hora	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.4 Separación de colores, revisión e impresión	1 hora	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.5 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.

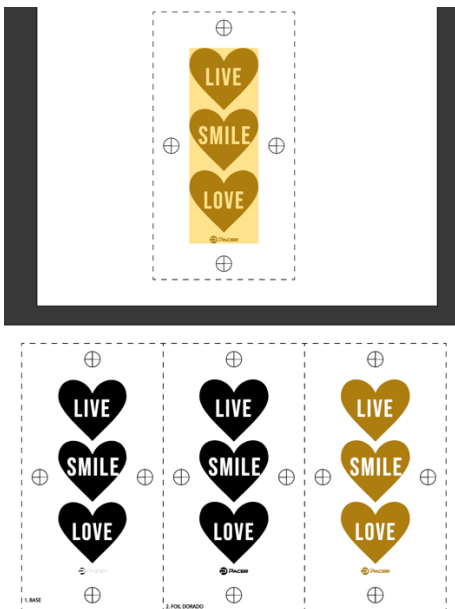
<b>Evidencia Tarea 1.1</b>	<b>Evidencia Tarea 1.2</b>
----------------------------	----------------------------



**Evidencia Tarea 1.3**

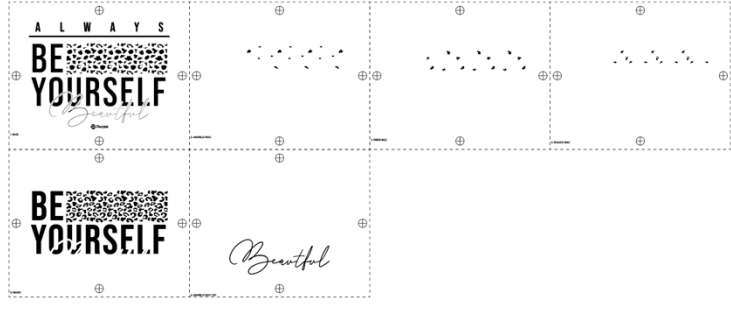


**Evidencia Tarea 1.4**



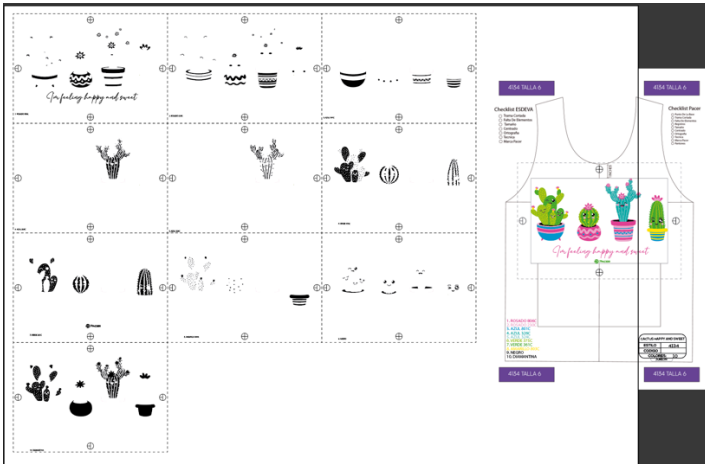


## Evidencia Tarea 1.5



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>24 / junio</b>	Tarea 1.1 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.2 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.3 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.4 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.
	Tarea 1.5 Separación de colores, revisión e impresión	2 horas	Se realiza la separación de colores del diseño asignado.

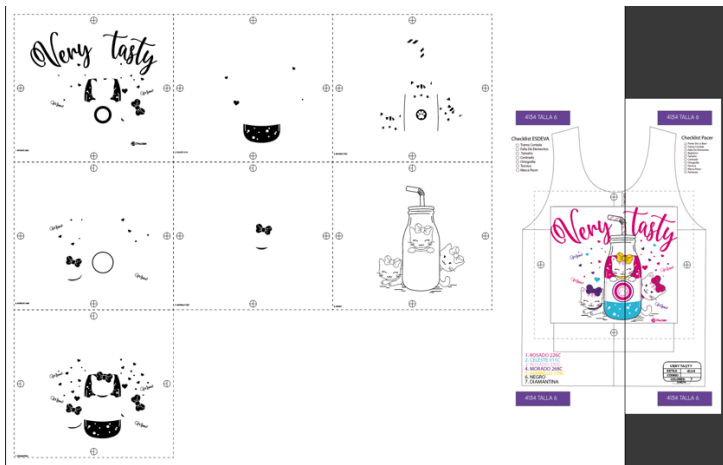
### Evidencia Tarea 1.1



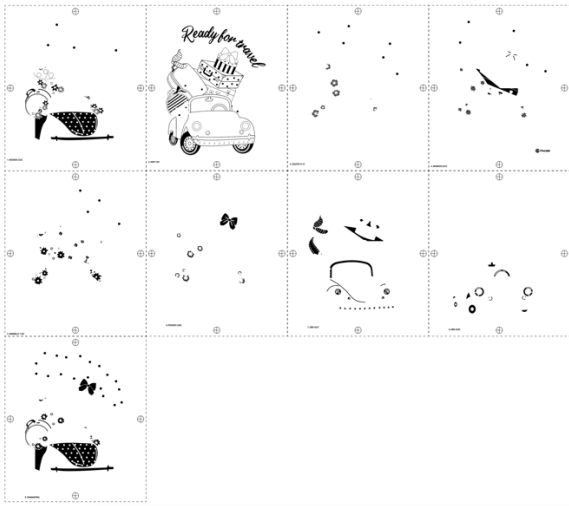
### Evidencia Tarea 1.2



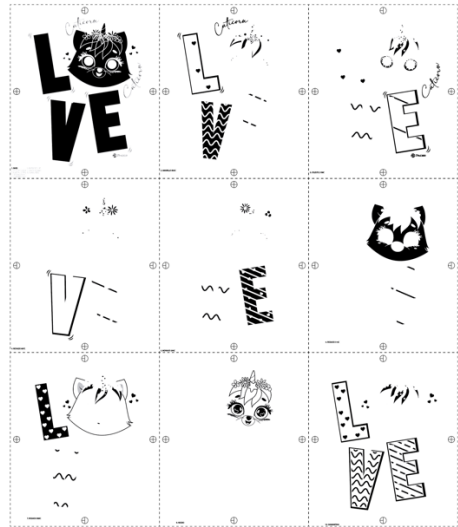
### Evidencia Tarea 1.3



### Evidencia Tarea 1.1



### Evidencia Tarea 1.2



Detalle de la actividad	Tareas realizadas	Tiempo invertido	Observaciones
<b>25 / junio</b>	Tarea 1.1 Impresión y corte de separaciones.	1 hora	Se imprime toda la separación pendiente del equipo y se corta.
	Tarea 1.2 Revisión de separaciones.	3 horas	Se revisa todas las separaciones.
	Tarea 1.3 Empacar separaciones	1 hora	Se empacan para se llevados a planta.
	Tarea 1.4 Separación de colores	2 horas	Se realiza separación de color.
	Tarea 1.5 Separación de colores	2 horas	Se realiza separación de color.
	Tarea 1.6 Separación de colores	1 hora	Se realiza separación de color.

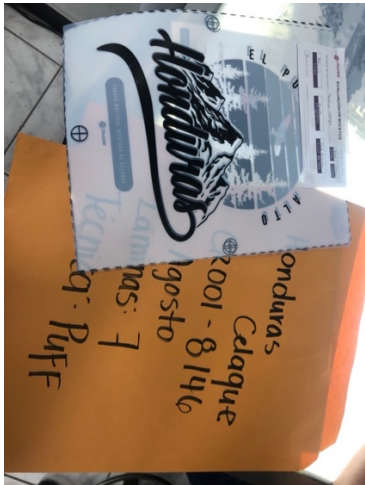
**Evidencia Tarea 1.1**



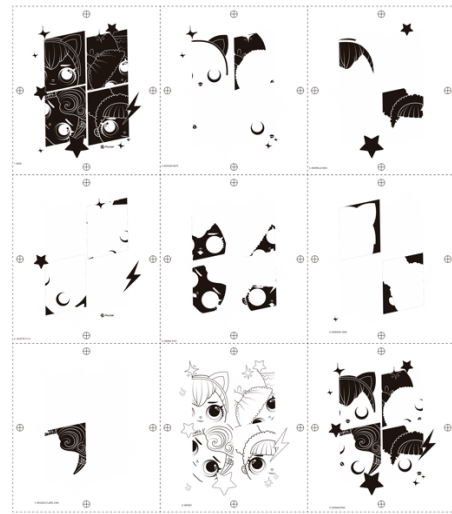
**Evidencia Tarea 1.2**



**Evidencia Tarea 1.3**



**Evidencia Tarea 1.4**



Evidencia Tarea 1.5

Evidencia Tarea 1.6

