

# Informe Final de práctica

**Estudiante:** Daniel Alexis Bohórquez Cárdenas

**Asesor:** Guillermo Camargo

**Empresa:** Sonic Design

## Sonic Design



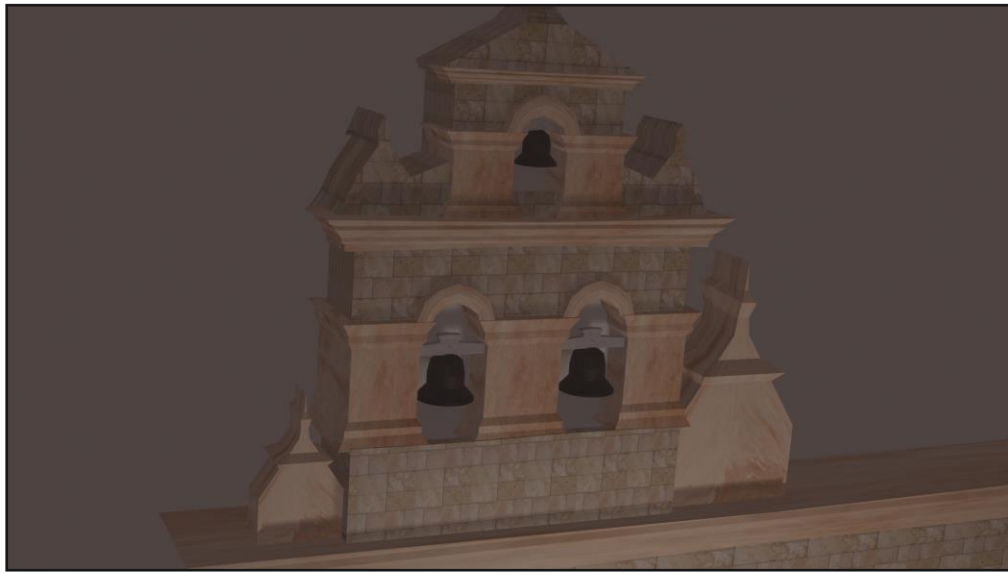
Sonic Design es una empresa dedicada al desarrollo técnico de proyectos de entretenimiento de alto nivel, se apoya en un equipo interdisciplinario que se especializa en diseño e ingeniería de escenarios, acústica, audio, video e iluminación para proyectos arquitectónicos y eventos de gran formato, esto lo hace un punto de referencia para el desarrollo de eventos y propuestas creativas nacional e internacionalmente.

## Productos y procesos realizados

A lo largo de la práctica el estudiante se vio frente a distintos tipos de labores en las cuales se evidenció lo aprendido en los distintos semestres cursados en la universidad.

### 1) Modelo 3D en Blender para proyección en la plaza de Bolivar



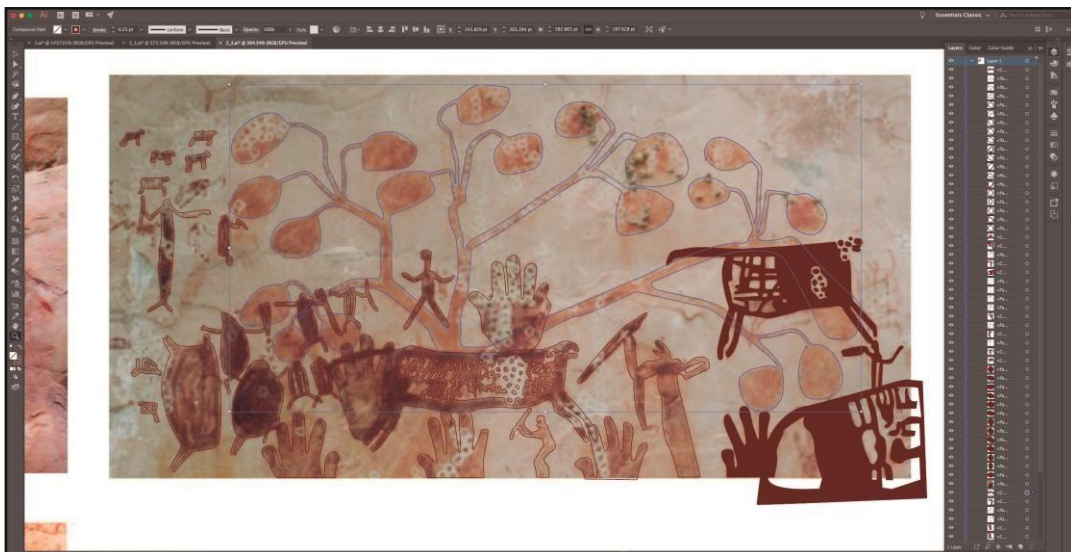
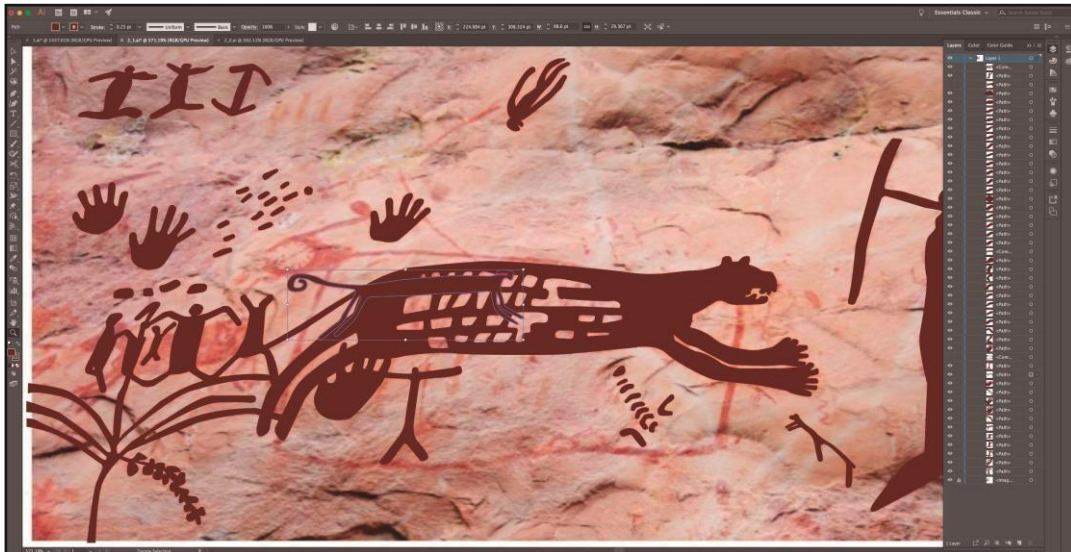


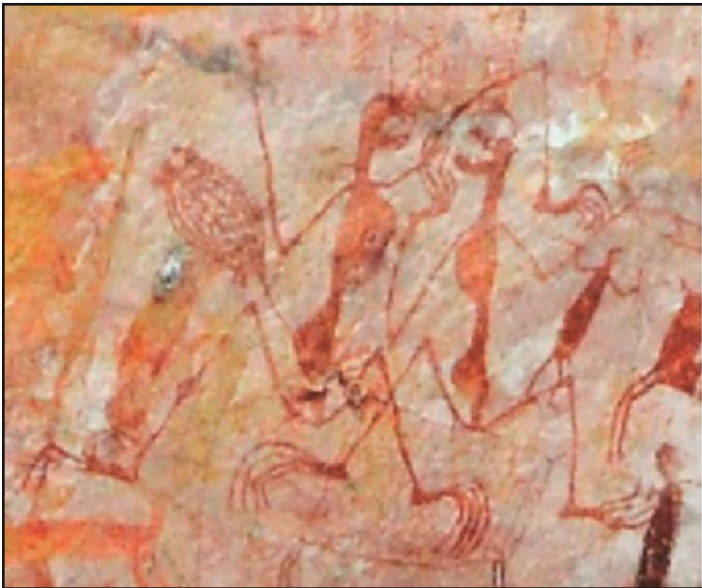
2) Animación de imágenes 2D en After Effects (Vídeos anexos al CD)



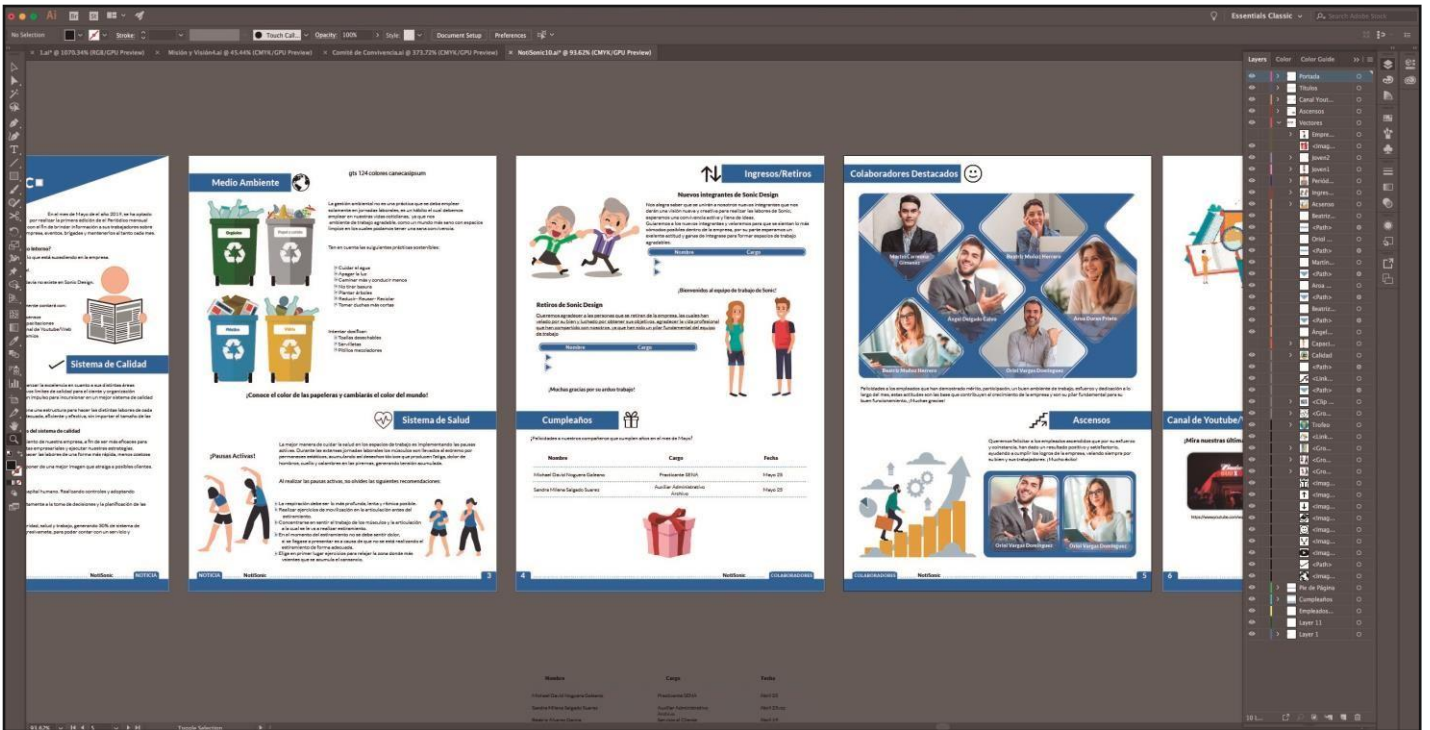


### 3) Vectorizado de pinturas rupestres de Chiribiquete en Illustrator.

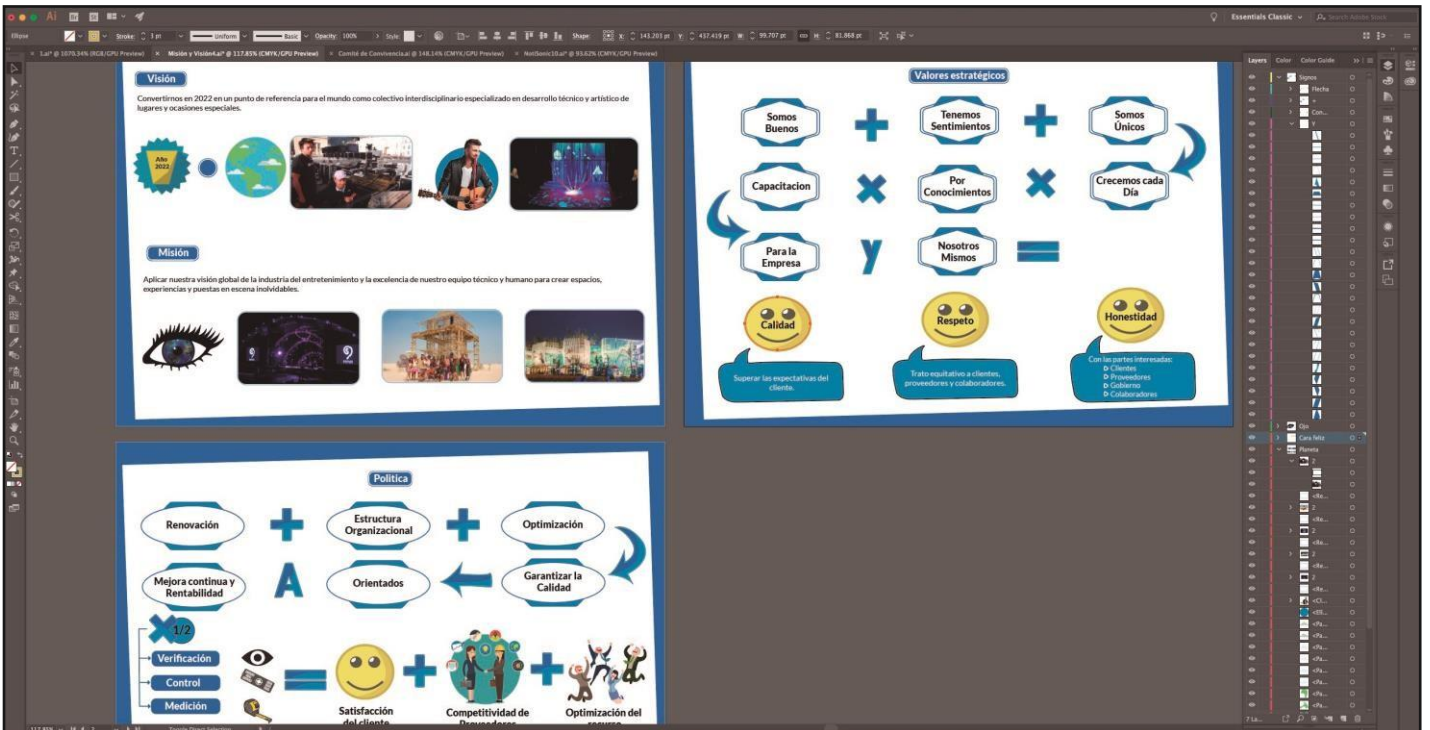




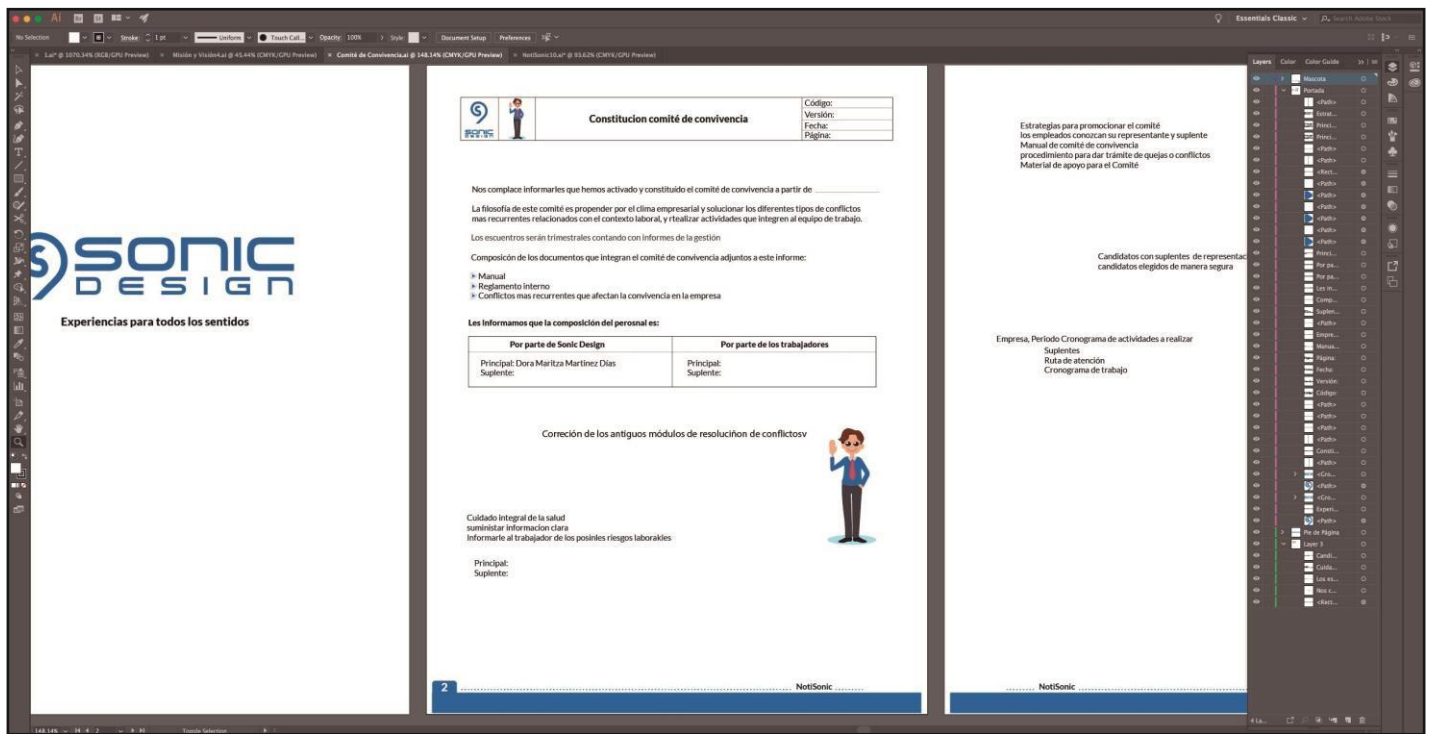
#### 4) Creación del periódico interno de la empresa, renovar su misión y visión junto con el Comité de convivencia.



#### Noticiero interno.

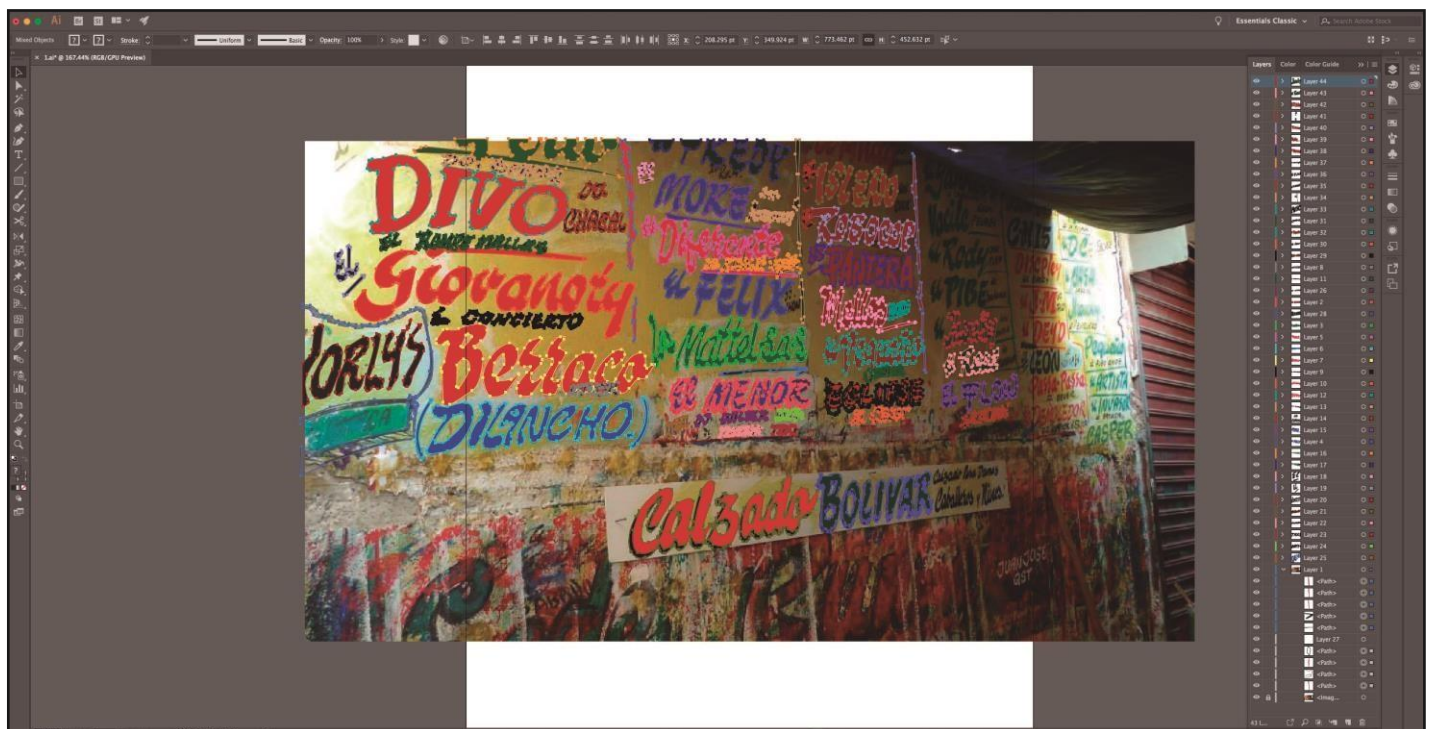


#### Misión y Visión.



Comité de Convivencia.

## 5) Vectorización de tipografía para proyección.





## Reflexión de la práctica

Desde el principio, las prácticas resultaron ser un reto, ya que mi primera labor fue hacer una iglesia 3D en Blender, un software que desconocía hasta ese momento. fue difícil adaptarme a éste nuevo programa y adecuarme al flujo de trabajo que manejaban en la empresa, pero de igual manera fue muy gratificante poder superar estas dificultades y adaptarme con éxito.

A lo largo de las prácticas aprendí del flujo de trabajo empresarial como manejar tiempos de entrega, trabajar en grupo, comunicarse de manera eficiente, tener un orden propio para formar una planeación y entregar un trabajo de calidad. Definitivamente estos son aspectos que no olvidaré y siempre tendré en cuenta para mis proyectos personales, estudiantiles y laborales. Ya que estos son pilares de funcionamiento óptimo de cualquier tipo de actividad creativa.

Por otra parte, la convivencia social en Sonic Design fue muy agradable. Lo anterior se dio gracias a que había otros practicantes de distintas universidades con los que logré congeniar de manera afectiva. Además, los trabajadores recurrentes también fueron muy respetuosos y amigables todo el tiempo. Esta sana convivencia me motivó a tomar iniciativa así como generar mayor interés en las labores que realizaba, puesto que las buenas relaciones interpersonales motivan la creatividad y compromiso en un espacio de trabajo.

Cabe aclarar que el hecho de estar estudiando y prestando prácticas al mismo tiempo me hizo ser más responsable y ordenado con mis labores académicas, ya que estar en Sonic Design aumentó las perspectivas que tenía con respecto a las estrategias laborales y procesos de trabajo para realizar mis actividades. También expandió mi percepción global de cómo es el funcionamiento de una empresa creativa en el mundo real adquiriendo, de esta manera, experiencia para próximos retos laborales.

Para finalizar, la experiencia de haber presentado prácticas en Sonic Design no sólo me enseñó a utilizar nuevos software que desconocía y que son de mucha utilidad, sino que logró mostrarme nuevas perspectivas creativas y flujos de trabajo, lo cual motivó a desarrollar mis habilidades interpersonales para poder tener una sana convivencia y llegar a ser más productivo en espacios laborales y, de esta manera, impulsarme a un excelente camino para crear e innovar en mi campo de acción.