



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



DISEÑO
MULTIMEDIA

PRÁCTICA LABORAL II *PORTAFOLIO*

DISEÑO MULTIMEDIA

Universidad de Tarapacá, Arica
Antonia Amaru Ovalle Frick
Octubre - Enero 2021



ÍNDICE

03

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS

Objetivo General
Objetivos Específicos

04

05

ACTIVIDADES REALIZADAS

DESCRIPCIÓN EMPRESAS

06

09

DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES

EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

13

14

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

INTRODUCCIÓN

La Práctica Laboral es el proceso y desarrollo de los conocimientos adquiridos en la formación académica, preparando a los estudiantes para el ámbito laboral, donde se realiza una serie de actividades y trabajos.

En este portafolio, que corresponde al Informe de Práctica, se describirán las actividades realizadas durante el Segundo Semestre del 2º año de la carrera Diseño Multimedia, en donde se realizaron trabajos con los siguientes Centros de Práctica: **Dirección de Calidad Institucional** y **Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica** de la Universidad de Tarapacá, los cuales se describirán en este informe. Se finalizará exponiendo los aprendizajes adquiridos, tanto la experiencia de practicante como de trabajador y el desarrollo de cada actividad, con sus respectivas sugerencias y conclusiones finales.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Crear contenido audiovisual (grabaciones, audio, video, etc) para Dirección de Calidad Institucional, respetando la estética y pulcritud en las tomas de video. Por otro lado, diseñar propuestas gráficas para la Jornada de Práctica y 5to Encuentro de Egresados de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica, utilizando las herramientas y conocimientos adquiridos en la carrera.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✚ Grabar y editar video corporativo de las instalaciones y equipamiento para el Magíster en Ciencias con Mención en Matemática.
- ✚ Diseñar y diagramar afiches publicitarios para Jornada de Prácticas y 5to Encuentro de Egresados junto con su Programa.
- ✚ Diseñar propuesta de portada de libreta para la carrera de Diseño Multimedia.

ACTIVIDADES REALIZADAS



Grabar instalaciones y equipamiento en el Campus Saucache para Magíster en Ciencias con Mención en Matemática; Departamento de Matemática, Aulario C, Biblioteca y Anexos, entre otros.



Edición de video de las respectivas grabaciones con correcciones de luz, audio y movimientos de cámara.



Diseño y diagramación de afiches, libreta y Programa para la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica; Jornada de Prácticas y 5to Encuentro de Egresados de la carrera de Diseño Multimedia.

DESCRIPCIÓN EMPRESAS

Dirección de Calidad Institucional

- ✦ Ubicación: Universidad de Tarapacá (Campus Velásquez).
- ✦ Director: Hernando Bustos A.



La DCI se ocupa de diseñar e implementar el sistema de aseguramiento de la calidad de la Universidad, tanto a nivel institucional y como de programas de pre y postgrado. En el cumplimiento de este propósito, la Dirección de Calidad Institucional desarrolla procesos de análisis institucional y hace seguimiento de los resultados del Sistema de Dirección Estratégica a nivel de la calidad académica de la Institución y de los planes de mejoramiento de carreras y programas de postgrado.

MISIÓN

"Asegurar la calidad de la Universidad de Tarapacá con un enfoque de mejora continua integral"

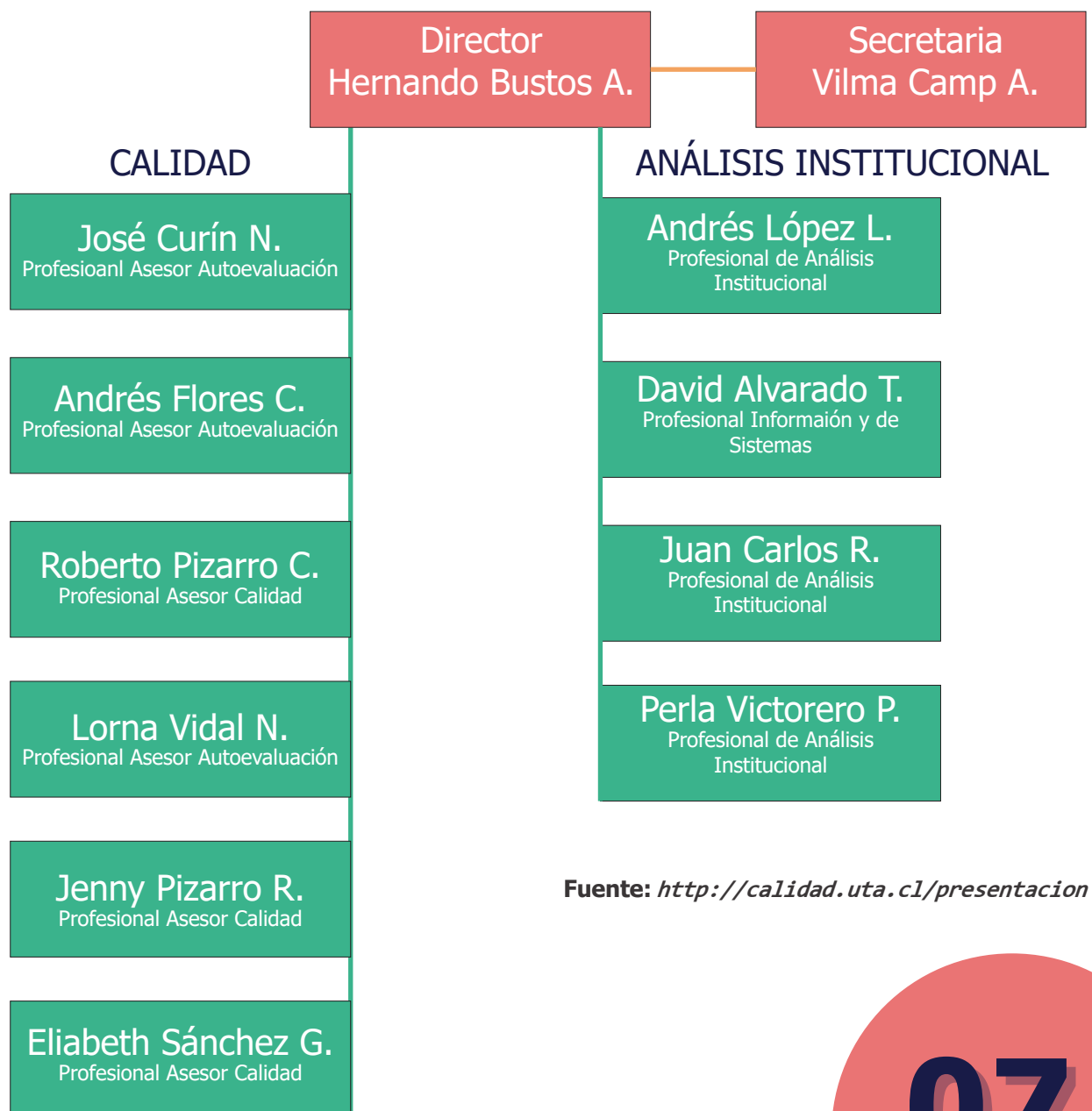
OBJETIVOS

- ✦ Velar, de manera continua, mejorar la calidad respecto a la acreditación institucional y de carreras (obtener el más alto nivel de acreditación institucional, de carreras de pregrado y programas de postgrado).
- ✦ Diseñar, implementar y mantener el Sistema de Aseguramiento de la Calidad de la Universidad de Tarapacá.
- ✦ Efectuar el cálculo de indicadores para el Sistema de Dirección Estratégica y planes de mejoramiento de la Universidad de Tarapacá.

Fuente: <http://calidad.uta.cl/presentacion>

- ✕ Posicionar a la DCI como la principal fuente de información oficial, respecto de indicadores institucionales y de carreras.
- ✕ Desarrollar estudios de análisis institucional que promuevan mejora continua integral de la Universidad de Tarapacá y dar a conocer oportunamente sus resultados para la toma de decisiones estratégica

ORGANIGRAMA



Fuente: <http://calidad.uta.cl/presentacion>

Escuela de **Diseño e Innovación Tecnológica**

- ✦ Ubicación: Universidad de Tarapacá (Campus Saucache).
- ✦ Director: Cristian Sandoval Y.



Escuela de **Diseño e Innovación Tecnológica**

La formación de profesionales mediante un modelo pedagógico enriquecido tecnológicamente, que ofrece a la sociedad profesionales competentes en tecnologías emergentes, capaces de innovar en un mercado laboral, cambiante y globalizado, definiendo y ejecutando proyectos, planes y programas dirigidos al apoyo de la innovación y transferencia tecnológica en su ámbito profesional. Asimismo, ofrece alternativas virtuales de formación continua y apoya tecnológicamente a otras unidades académicas, con el fin de ampliar su cobertura a nuevos mercados nacionales e internacionales.

La Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica, forma parte de la Facultad de Administración y Economía y tiene a su cargo la carrera de Diseño Multimedia. La EDIT forma profesionales con una clara inclinación hacia las actividades artísticas y creativas, con preferencia por la producción de contenidos digitales y multimediales para desenvolverse en ámbitos empresariales, educativos y publicitarios.

ÁREAS DE DESARROLLO

- ✦ Diseño
- ✦ Artes Visuales
- ✦ Multimedia
- ✦ Comunicación Audiovisual
- ✦ Medios de Comunicación Digital
- ✦ Entornos Virtuales

Fuente: <https://www.uta.cl/index.php/departamentos-facultad-de-administracion-y-economia/>

DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N°1 - N°2



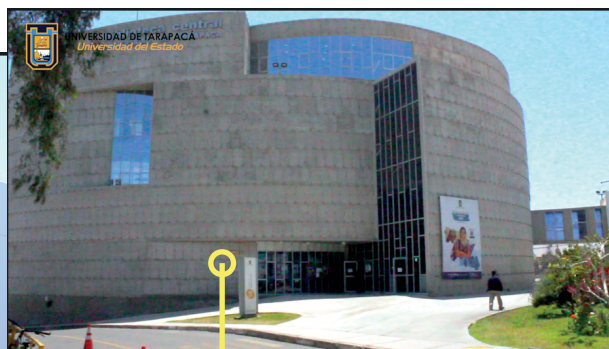
Se da inicio a las grabaciones, con el equipo previamente prestado de la carrera de Diseño Multimedia (cámara y trípode), para mostrar las correspondientes instalaciones y equipamiento: Departamento de Matemática (por fuera y salas), Aulario C (salas), Biblioteca (por fuera) y Anexo Biblioteca (salas), entre otros; Campus Saucache, guiada por el Director Yurilev Chalco del Programa Magíster en Ciencias con Mención en Matemática



Después de haber terminado con las tomas, se procede a unir, editar, cortar, etc., en el programa de edición de videos Adobe Premiere Pro, utilizando las herramientas necesarias.

Se busca un audio adecuado para colocar de fondo y logo de la institución. También se hacen correcciones de luz, calidad de video, audio y algunos detalles mínimos, obteniendo así un video corporativo y estético.

Finalmente, se hace envío del trabajo, mediante correo, al director Hernando Bustos.



Extracto de fotogramas de Adobe Premiere.

ACTIVIDAD N°3



Según las instrucciones dadas por la Profesora y Jefa de la carrera Diseño Multimedia, Marina Vera, se comienzan a hacer propuestas gráficas para el Programa de Actividades de la Jornada de Prácticas, el cual será entregado a los estudiantes cuando se realice dicha actividad. Se escoge paleta de colores y tipografía adecuada al estilo de que se quiere proyectar. Realizados en Adobe Illustrator.



Primero, se realizan dos propuestas: el Programa de Actividades y la portada de una posible libreta que será entregada en dicha actividad. Como idea principal, se ha propuesto que el Programa vaya junto con la libreta, por lo que se hacen del mismo tamaño.



Se diseñan otras dos propuestas del Programa de la Jornada de Prácticas y la portada; esta vez el primero tiene las medidas de un afiche, ya que, como idea secundaria, el afiche tendrá por el otro lado de la hoja el Programa de Actividades. Segundo, la portada está con el mismo tamaño pero en formato vertical.



Por último, se realizan dos propuestas de afiches de la Jornada de Prácticas y 5to Encuentro de Egresados. Como los anteriores diseños, se realizan vectores propios y diagramación dinámica, respetando el estilo de un diseñador y estética. También se hace una gráfica del Programa del 5to Encuentro de Egresados, manteniendo la misma estructura pero con diferentes diseños, jugando con la paleta de colores y tipografía. Se mostrarán en la siguiente página.



PROGRAMA DE ACTIVIDADES

10:00 - 10:10 Acto Inaugural: Palabras de Bienvenida	10:10 - 10:30 Intercambio de Experiencias Laborales 1	10:30 - 10:50 Intercambio de Experiencias Laborales 2
10:50 - 11:10 Intercambio de Experiencias Laborales 3	11:10 - 11:30 Intercambio de Experiencias Laborales 4	11:30 - 11:50 COFFEE BREAK
11:50 - 12:10 Charla: El diseño multimedia y la transformación digital	12:10 - 12:30 Conformación de la directiva. Aplicación de encuesta	12:30 - 12:50 Cierre de Jornada

Programa de Actividades para afiche 5to Encuentro de Egresados.

EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Mediante la realización de actividades, se ha podido ir desarrollando conocimientos ya adquiridos pero que han sido claves para poder fortalecer las **habilidades técnicas** que se requieren como diseñador, entre estas están las áreas de **Comunicación Audiovisual y Diseño**; en la primera he podido experimentar lo que es hacer grabaciones en terreno y tener un estilo propio del manejo de los movimientos de cámaras, los cuales he podido enriquecer completamente en esta oportunidad. En la segunda área he adquirido un mejor manejo de las herramientas de diseño y programas especializados, los cuales me han ayudado a tener una mente más creativa y rápida a la hora de generar ideas, proyectos o propuestas.

HABILIDADES INTERPERSONALES

El **compromiso** es muy importante a la hora de realizar trabajos para una empresa importante, institución, laboratorio, etc., ya que requiere de una buena disposición y entregarle **confianza** a la persona que lo merezca. Esta es una de las **fortalezas** que más he destacado durante la **Práctica Laboral II**, ya que me considero una persona comprometida y de confianza, lo cual ha sido grato para mis empleadores. Por otro lado, como he podido ir desarrollando el compromiso paso a paso, también ha sido la **responsabilidad, puntualidad y paciencia**; por mi parte se cumplió el asistir a reuniones, estar atenta a correos o llamadas y la constante espera para realizar algún trabajo, pero por parte del Centro de Práctica, no hubo buena disposición ni responsabilidad.

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Dando por finalizado este informe, se ha podido concluir que la **Práctica Laboral II** funciona de manera eficaz para el ambiente/espacio entre diseñador y cliente, y como practicante una oportunidad de experimentar estas nuevas áreas para desarrollar conocimientos previos del diseño. Por ende, se logra reconocer, personalmente, que me ha sido de ayuda para crecer como diseñadora y llegar a acuerdos con mis clientes, organizando mis ideas y tiempos. Sin embargo, no se logra llevar a cabo la **responsabilidad** que debe tener un **Centro de Práctica** hacia los **practicantes/estudiantes**, como tampoco valorizar el trabajo de un diseñador y tomarle el peso a esto, ya que lleva tiempo crear, diagramar, graficar y diseñar. Por lo tanto, como estudiante de la carrera de **Diseño Multimedia**, me gustaría que hubiera una mejor **organización y responsabilidad** por parte de los Centros de Práctica, ya que estos nos hacen dar el siguiente paso para formarnos como profesionales.