



Informe de Práctica Laboral II

Diseño Multimedia
Universidad de Tarapacá,
Arica.
Nicolas Lepe C.
Noviembre-Diciembre 2021

● Contenido

Contenido	
I. Introducción	Página 3
II. Objetivos	Página 4
2.1 Objetivo general	Página 4
2.2 Objetivo específico	Página 4
2.3 Actividades realizadas	Página 5
III. Descripción de la empresa	Página 6
IV. Trabajos Realizados	Página 7
4.1 Video publicitario	Página 7
4.2 Diseño de piezas graficas	Página 8
V. Experiencia adquirida	Página 9
5.1 Conocimientos técnicos	Página 9
5.2 Habilidades Interpersonales	Página 10
VI. Conclusión	Página 11

I. Introducción

En este informe de Practica Laboral II, solicitado por la carrera de diseño multimedia de la Universidad de Tarapacá. La cual se realizó en “La desarrolladora tecnológica Kuvemar” encargado por Bernardo Choque Tolmo. Se expone de forma gráfica el trabajo realizado durante este segundo semestre de la práctica laboral.

● II. Objetivos

2.1 Objetivo General

- Diseñar material gráfico publicitario y multimedia para promocionar la Desarrolladora Tecnológica “Kuvemar”.

2.2 Objetivo Específicos

- Crear videos publicitarios en promoción a los servicios que esta empresa dispone.
- Diseñar piezas graficas (afiches) para la publicidad de la desarrolladora Kuvemar.
- Diseño de material publicitario.

● 2.3 Actividades Realizadas

01:

1. Aprendizaje de software After Effect .
2. Producción de videos publicitarios para la empresa Kuvemar
3. Edición de videos para empresa Kuvemar

02:

1. Creación de piezas gráficas para la promoción y motivación del público.
2. Diseño de díptico publicitario en promoción a la carrera de Pedagogía en Biología y Ciencias Naturales, creando un modelo en base a los ejemplos anteriores.

● III. Descripción de organización

DESARROLLO TECNOLÓGICO
Kuvemar

Nuestro objetivo es: Apoyar a las empresas a través de herramientas estratégicas y tecnológicas que potencien y logren generar un impacto productivo en sus procesos de negocios.

Esta empresa está bajo el mando de Bernardo Choque Tolmo, quien es el director ejecutivo, el cual se encarga de todo lo visual de esta desarrolladora.



Bernardo Choque
DIRECTOR EJECUTIVO

• IV. Trabajos Realizados

4.1 Videos publicitarios

01. Uso de programa adobe After Effect, promocionando los servicios disponibles en la empresa, usando imágenes del personal y logos, además se incorpora audio.



● 4.2 Diseño de piezas graficas

02. Construcción de piezas gráficas, motivando al cliente a empezar potenciar su negocio o empresa, con la ayuda de los trabajadores de esta empresa. Se utiliza una paleta de colores característica de Kuvemar, se adjunta página web y objetos llamativos para el espectador, señalando específicamente un determinado servicio.



● V. Experiencia Adquirida

5.1 Conocimientos técnicos

La experiencia adquirida en este segundo semestre fue muy positiva, mi experiencia adquirida anteriormente se nota potenciando aún más mis diseños y a pesar de ser una herramienta nueva, logre aprender a usar de manera regular el software after effect llegando a ser felicitado por mi jefe de practica y se potencia mejor el uso de la creatividad, también se un mejor rendimiento para cumplir con los objetivos planteados por el centro de práctica.

Se asumió un reto nuevo el aprender a usar after effect para el desarrollo de los videos, se organizó un diseño llamativos y proporcionales para el espectador, el uso de texto e imagen fue bien seleccionado para una mejor implementación de los 2 objetos.

Tuve la oportunidad de aumentar mi experiencia laboral, de ampliar mi portafolios laboral, aumentar mis conocimientos y poner a prueba mi experiencia previa.

5.2 Habilidades Interpersonales

Se mejoró la comunicación y la organización de tiempos y trabajos. se generó una ampliación del círculo de contactos, llegando a tener la oportunidad de un sueldo, se aumentó la confianza de los diseños realizados y las propuestas entregadas.



● VI. Conclusión

Durante los meses que trabaje para el centro de práctica, logre mejorar mis habilidades aumentar mi creatividad para diseñar, tuve la oportunidad de usar after effect un software completamente nuevo para mí, la experiencia adquirida en la anterior practica me ayudó a organizar mis tiempos de práctica y universidad y logre investigar para realizar ciertas animaciones en mis videos aumentando mejor mis capacidades. dentro de todo logre hacer diseños para publicitar de la mejor forma la empresa Kuvemar, logre superarme en comparación a mi anterior práctica, supere mis expectativas de trabajo en este proyecto.

Todo lo mencionado me ayudo a trabajar con mayor efectividad y también me genero un posible sueldo el cual me ayudara en mi futuro.