



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



DISEÑO  
MULTIMEDIA



Informe

# PRÁCTICA PROFESIONAL

**Carlos Ávila Loyola**

---

**Centro de Práctica:** Dirección de Docencia - Universidad de Tarapacá

**Jefa de Carrera:** Marina Vera Chamorro

*Arica, Chile, Julio de 2024*

# INDICE

3	Introducción
4	Objetivos
	Objetivo general
	Objetivos específicos
5	Descripción general de la empresa
6	Descripción del trabajo realizado
6	Animación del imago tipo del CGGU
7	Reels para Instagram
11	Fotografías
12	Iconos para redes sociales
13	Plantillas para redes sociales
15	Manual de Normas Gráficas
17	Experiencias adquiridas
	Conocimientos técnicos
	Habilidades interpersonales
18	Conclusión
19	Referencias
20	Anexos

# INTRODUCCIÓN

La práctica profesional es esencial para que los estudiantes adquieran habilidades relevantes en su campo de estudio. Durante este periodo, tienen la oportunidad de poner a prueba todas las habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de su formación universitaria en un contexto más amplio que el de prácticas anteriores.

Este informe detalla la práctica realizada en el Centro de Genética y Genómica UASARA de la Universidad de Tarapacá durante los meses de diciembre de 2023 a marzo de 2024. Se resaltarán los aspectos más importantes y las contribuciones realizadas durante estas 320 horas, documentadas en una bitácora de asistencia y actividades.

# OBJETIVOS

## Objetivo general

Fortalecer mis habilidades y competencias en la creación de material gráfico y en el desarrollo de identidad corporativa.

## Objetivos específicos

1. Fortalecer mis habilidades creativas para idear y construir identidades corporativas sólidas.
2. Desarrollar y ampliar mis conocimientos en el uso de software de edición, como Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.
3. Adquirir nuevas habilidades y conocimientos mientras se trabaja en la producción de material audiovisual.
4. Ampliar mis capacidades en el desarrollo y diseño de logotipos.
5. Aumentar mi habilidad para enfrentar desafíos en la comunicación visual de productos y solucionarlos de manera efectiva.
6. Gestionar mi tiempo de trabajo de manera asertiva y eficiente.
7. Desarrollar habilidades de comunicación en un contexto laboral.

# DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

## *Nombre*

Centro de Genética y Genómica UASARA

## *Ubicación*

Avenida 18 de Septiembre N° 2222, Arica.

## *Funcionarios*

6 trabajadores.

## *Infraestructura disponible*

1 sucursal.

## **Visión**

Desarrollar investigación e innovación científica y tecnológica, por medio de herramientas ómicas, para generar nuevos descubrimientos, potenciar sus aplicaciones, y difundir dichos conocimientos en la comunidad/sociedad, en beneficio del bienestar social y ambiental de la Macrozona Centro Sur Andina.

## **Misión**

Convertirse en el Centro líder en investigación de ciencias genómicas en la macro zona centro sur andina reconocido por desarrollar soluciones innovadoras, a través de descubrimientos de impacto en el ámbito científico, económico y social.

## **Trabajadores**

**Macarena Fuentes**, Directora, Académica e Investigadora Principal.

**Wilson Huanca**, Académico e Investigador Principal.

**Nicol Chi Lavín**, Asistente de Investigación.

**Patricia Faúndez**, Asistente de Investigación.

**Fernanda Muñoz**, Coordinadora Ejecutiva.

**Nicolas Lampe**, Bioinformático.

## **Historia**

El Centro de Genética y Genómica Uasara (CGGU) de la Universidad de Tarapacá, creado en 2021 mediante la colaboración entre la Facultad de Ciencias de la Salud (FACSAL) y la Facultad de Ciencias Agronómicas (FADECIA), se ubica en el extremo norte de Chile, en el desierto de Atacama. El Centro de Genética y Genómica Uasara (CGGU) se divide en dos áreas principales: Salud y Agricultura/Biodiversidad. En el área de salud, se enfoca en la investigación de genética humana para mejorar el diagnóstico y tratamiento de enfermedades poco estudiadas, contribuyendo así a la medicina de precisión. Por otro lado, el área de Agricultura/Biodiversidad se dedica a descifrar las bases genéticas de cultivos locales, desarrollar métodos de diagnóstico temprano de patógenos vegetales y estudiar la biodiversidad microbiana en lugares extremos como geotermales. Además, identifica bacterias con propiedades beneficiosas para el crecimiento vegetal y el control de plagas, con el objetivo de desarrollar productos agrícolas innovadores. La colaboración científica es fundamental para el CGGU, promoviendo alianzas con instituciones destacadas a nivel local, regional e internacional. Esta cooperación sin fronteras permite compartir conocimientos, recursos y tecnología para impulsar la investigación conjunta y desarrollar soluciones innovadoras que benefician a la sociedad y al medio ambiente. Además, el CGGU se compromete con la comunidad local, trabajando en conjunto con instituciones y organizaciones regionales para promover el desarrollo sostenible y crear oportunidades que impulsen el crecimiento y el bienestar en la región.

# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

## Animación del imagotipo del CGGU

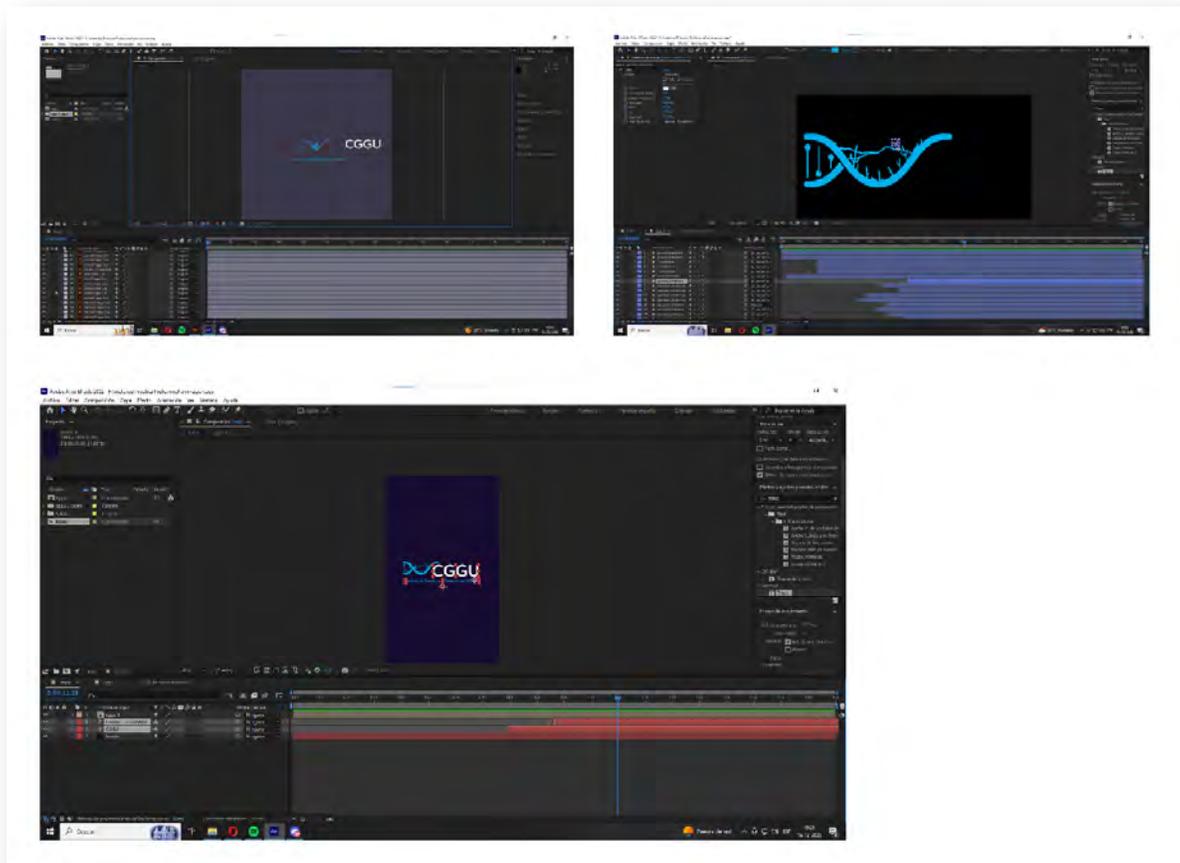
El primer trabajo realizado en mi práctica profesional fue crear una animación al imagotipo del Centro de Genética y Genómica UASARA, destinada a ser compartida en la red social Instagram de dicho centro.

Inicialmente, solicité a mi coordinadora el imagotipo del Centro de Genética y Genómica UASARA en formato .ai de Adobe Illustrator, con el fin de separar cada parte del diseño en capas individuales. Esto me permitió llevar a cabo la animación utilizando Adobe After Effects (Figura 1). Además, mi coordinadora me pidió que buscara música andina para complementar la animación y representar la región norte de Chile.



**Figura 1**

*Capturas del proceso de la animación.*

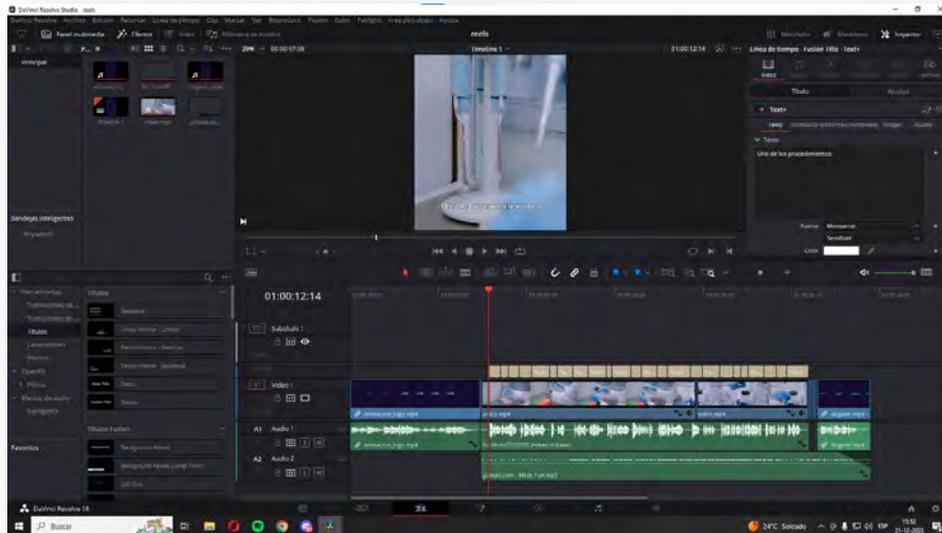


## Reels para Instagram

Mi coordinadora me encargó crear una animación que incluyera el eslogan del Centro de Genética y Genómica UASARA. Para esta animación, también utilicé Adobe After Effects. Luego de completar la animación, mi coordinadora me envió un video solicitando que le agregara música. Por iniciativa propia, decidí también incluir subtítulos. Utilicé el software Davinci Resolve para editar el reel, donde integré las animaciones que había creado previamente (Figura 2).

**Figura 2**

*Captura del proceso de edición del reel.*



**Figura 3**

*Capturas del reel en Instagram.*

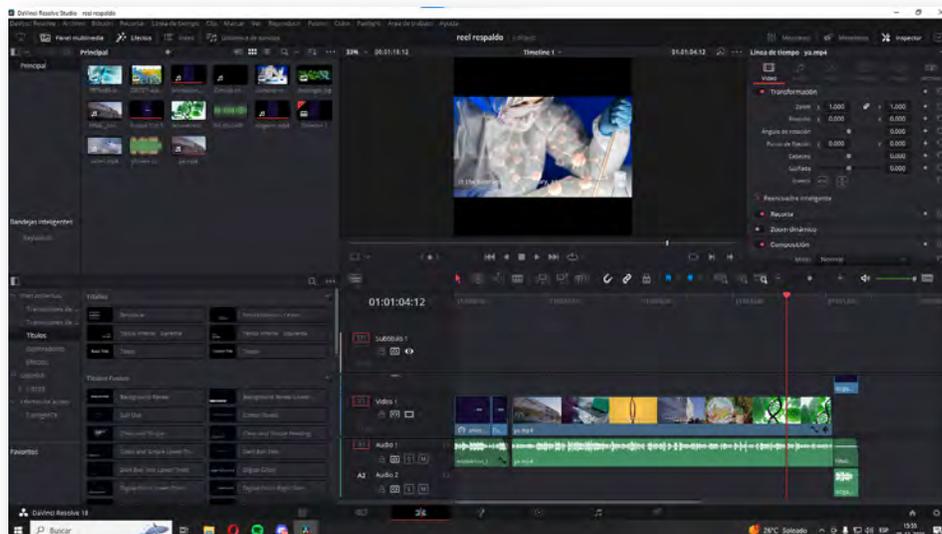


*Nota.* URL (<https://www.instagram.com/p/C1IAKU9ulSo/>).

Para el siguiente reel de Instagram, edité un documental preexistente del Centro de Genética y Genómica UASARA, en el software de DaVinci Resolve (Figura 4). A solicitud de mi coordinadora, realicé varias modificaciones: añadí imágenes, incorporé una animación encontrada en internet y ajusté los subtítulos.

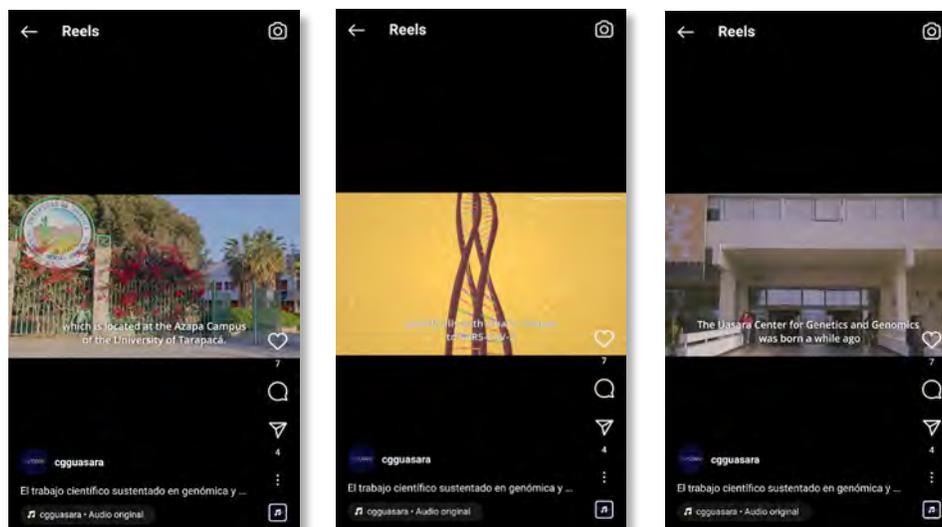
**Figura 4**

*Captura del proceso de edición del reel.*



**Figura 5**

*Capturas del reel en Instagram.*



*Nota.* URL (<https://www.instagram.com/p/C1aHRvayMp/>).

Entrevisté a Wilson Huanca, profesor e investigador de la Facultad de Ciencias Agronómicas. Realicé grabaciones en el Centro de Genética y Genómica UASARA, edite posteriormente la entrevista en DaVinci Resolve (Figura 6) y dividiéndola en dos reels. Adicionalmente, utilicé Adobe After Effects para animar las preguntas y las transiciones (Figura 7).

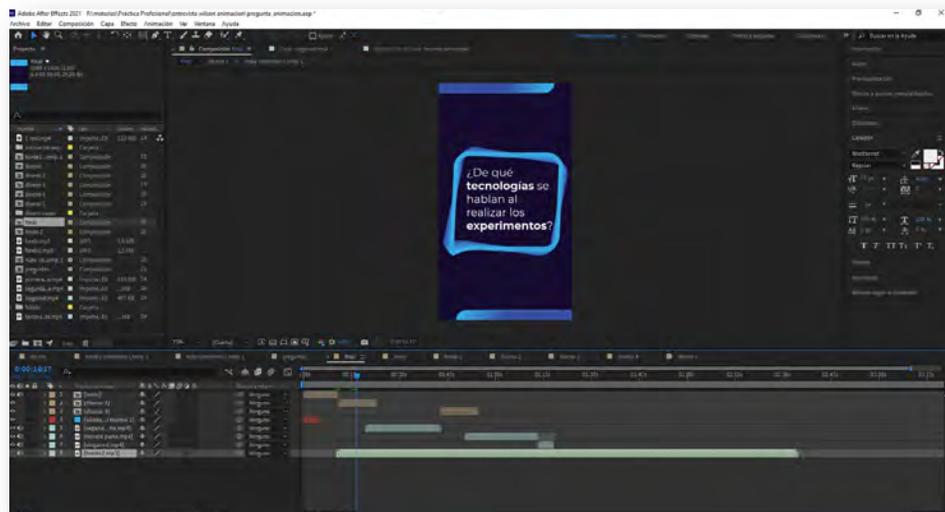
**Figura 6**

*Captura del proceso de edición del reel.*



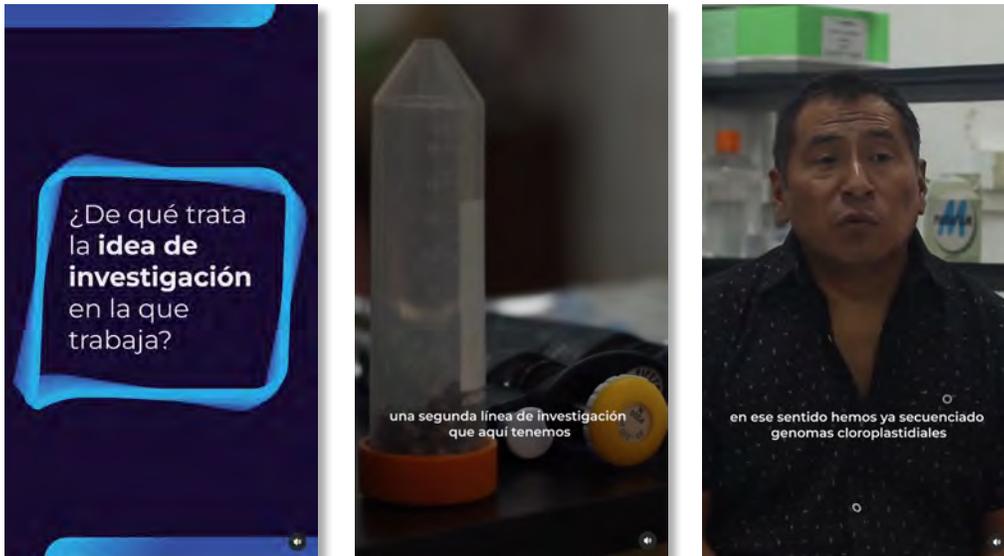
**Figura 7**

*Captura del proceso de la animación.*



**Figura 8**

*Capturas del reel en Instagram.*



*Nota.* URL (<https://www.instagram.com/p/C3TX-LRPSVm/>).

**Figura 9**

*Capturas del reel en Instagram.*



*Nota.* URL (<https://www.instagram.com/p/C3ghi-5Ssau/>).

## Fotografías

La siguiente actividad consistió en tomar fotografías al profesor Wilson Huanca de la Facultad de Ciencias Agronómicas durante una charla en conmemoración del 60º aniversario de la Facultad (Figura 10, 11, 12 y 13). Las fotografías fueron tomadas con una cámara FujixS10 y se realizó la corrección de luces y color con Adobe Photoshop.



**Figura 10**

*Fotografía tomada para la página web de CGGU.*



**Figura 11**

*Fotografía tomada para la página web de CGGU.*



**Figura 12**

*Fotografía tomada para la página web de CGGU.*



**Figura 13**

*Fotografía tomada para la página web de CGGU.*

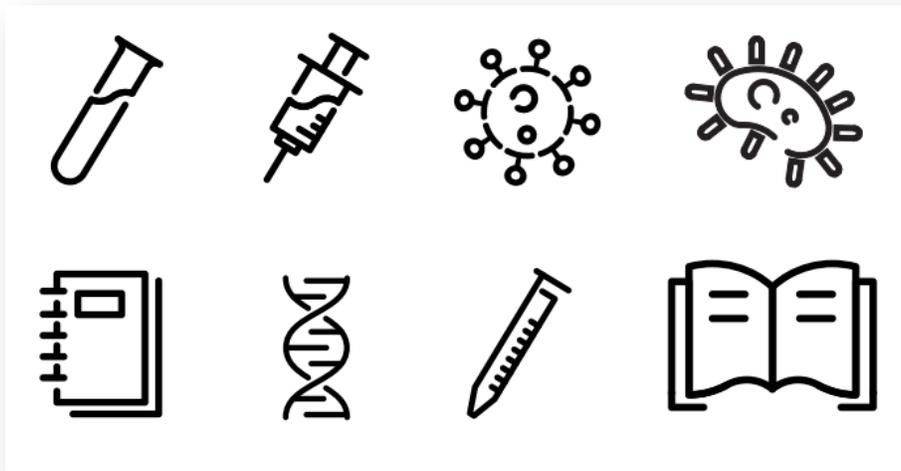


## Iconos para redes sociales

La siguiente actividad consistió en diseñar una colección de íconos para su uso en publicaciones en redes sociales. No se siguió una metodología específica, ya que no se buscaba resolver un problema concreto, sino que se realizó como una iniciativa personal adicional. Primero, realicé bocetos a mano alzada y luego los vectoricé en Adobe Illustrator (Figura 14). Además, creé patrones gráficos con los íconos diseñados, para su uso como fondo en publicaciones (Figura 15).

**Figura 14**

*Iconos para redes sociales.*



**Figura 15**

*Patrones gráficos.*



# Plantillas para redes sociales

La siguiente actividad consistió en crear plantillas para las publicaciones de Instagram del Centro de Genética y Genómica UASARA. Para ello, primero realicé unos bocetos, que luego vectoricé en Adobe Illustrator. Diseñé plantillas para diversos tipos de contenido, incluyendo charlas, reconocimiento a alumnos destacados, datos científicos, entre otros (Figura 16, 17, 18, 19, 20, 21 y 22).

Figura 16

Plantilla para la red social Instagram.



Figura 17

Plantilla para la red social Instagram.



Figura 18

Plantilla para la red social Instagram.



Figura 19

Plantilla para la red social Instagram.

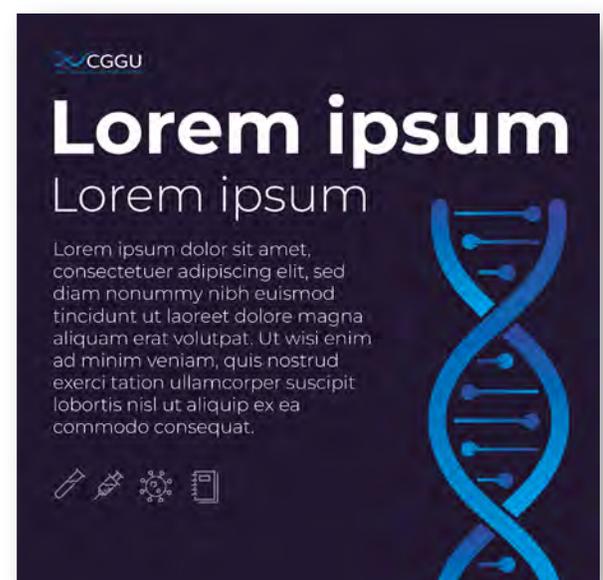


Figura 20

Plantilla para la red social Instagram.



Figura 21

Plantilla para la red social Instagram.



Figura 22

Plantilla para la red social Instagram.



# Manual de Normas Gráficas

La siguiente actividad implica la elaboración de un Manual de Normas Gráficas, en el cual he recopilado una serie de directrices esenciales para mantener la coherencia de la línea gráfica en todos los contenidos. Este manual incluye las reglas para la composición del imago tipo del Centro de Genética y Genómica UASARA, las tipografías utilizadas tanto en el imago tipo como en redes sociales, las paletas de colores, el estilo general del sitio web, el diseño de los posts en redes sociales, la iconografía y la tarjeta de presentación.

Para la creación de este documento se utilizó el programa Adobe Illustrator.

**Figura 23**  
*Manual de Normas Gráficas.*



**Figura 24**  
Manual de Normas Gráficas.

### PALETA DE COLORES DEL IMAGOTIPO

Existen dos categorías de colores: los colores primarios que se encuentran en el imagotipo, y los colores secundarios que se sugieren para complementar el imagotipo en sus plataformas de redes sociales. Se permite variar los porcentajes de uso para cada uno.

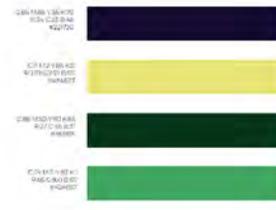
**Colores primarios**



El Manual de Normas Gráficas del Centro de Genética y Genómica UASAR.

### PALETA DE COLORES SECUNDARIA

**Colores secundarios**



El Manual de Normas Gráficas del Centro de Genética y Genómica UASAR.

### TIPOGRAFÍA DEL IMAGOTIPO



**ChronicaPro Light**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890/!@#\$%^&\*~()\_-

**ChronicaPro Light Italic**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890/!@#\$%^&\*~()\_-

**ChronicaPro Regular**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890/!@#\$%^&\*~()\_-

**ChronicaPro Regular Italic**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890/!@#\$%^&\*~()\_-

**ChronicaPro Bold**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890/!@#\$%^&\*~()\_-

**ChronicaPro Bold Italic**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890/!@#\$%^&\*~()\_-

El Manual de Normas Gráficas del Centro de Genética y Genómica UASAR.

### APLICACIONES

Tarjetas de presentación



El Manual de Normas Gráficas del Centro de Genética y Genómica UASAR.

# EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

## CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Durante mi práctica profesional, logré fortalecer la mayoría de los objetivos específicos que me propuse. En cuanto a habilidades técnicas, amplié mis conocimientos en software como Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects, Audition y DaVinci Resolve. Estos programas me permitieron profundizar mi creatividad y desarrollar procesos sólidos, como la creación de reels con animaciones, la elaboración de un manual de normas gráficas y el diseño de publicaciones para Instagram. Además, mejoré mi comprensión y aplicación de la teoría del color al crear paletas que se ajustaban a las necesidades de la empresa y al utilizar perfiles de color en RGB y CMYK.

En general, esta experiencia ha ampliado mi visión sobre el papel de un diseñador multimedia. Estoy seguro de que mis conocimientos técnicos y habilidades mejoradas me han preparado de manera integral para enfrentar los desafíos continuos y las demandas cambiantes del mundo del diseño y la comunicación visual.

## HABILIDADES INTERPERSONALES

Durante mi enriquecedora experiencia como Diseñador Multimedia en el Centro de Genética y Genómica UASARA, desarrollé habilidades interpersonales fundamentales. La colaboración activa con mi coordinadora me permitió perfeccionar mis capacidades de comunicación, tanto verbal como escrita, al interactuar de manera efectiva con ella. La resolución conjunta de desafíos creativos fomentó mi capacidad para trabajar de mejor manera, adaptarme a diferentes perspectivas y construir soluciones colectivas de alta calidad. Estas habilidades interpersonales no solo enriquecieron mi experiencia en el Centro de Genética y Genómica UASARA, sino que también me prepararon para futuras oportunidades en el campo del Diseño Multimedia.

# CONCLUSIÓN

Al finalizar mi periodo de práctica profesional, quiero destacar que ha sido una experiencia gratificante. Durante este tiempo, he tenido la oportunidad de contribuir en la creación de diversos elementos gráficos, tales como la animación del imagotipo de CGGU, reels, el Manual de Normas Gráficas de CGGU, la iconografía y las plantillas para redes sociales, entre otros proyectos. Me complace haber logrado la mayoría de mis metas planteadas. Además, he sido afortunado de disfrutar de un entorno de trabajo ameno, lo que me ha permitido recibir un valioso feedback sobre mis propuestas. He tenido la libertad de tomar decisiones en los diseños que he creado, lo cual me llena de gratitud hacia Fernanda Muñoz, mi coordinadora.

Esta práctica ha sido un paso más en mi camino hacia la profesionalización, y gracias a ella, estoy seguro de que podré enfrentar cualquier situación laboral con solidez. Reconozco que aún hay aspectos en los que debo mejorar, pero los esfuerzos realizados durante estos años han comenzado a dar frutos. Estoy seguro de que al concluir mi último año de estudios, habré acumulado una valiosa cantidad de conocimientos y experiencias que serán fundamentales para mi crecimiento futuro.

# REFERENCIAS

Adobe. (s. f.-b). *Adobe: Soluciones de creatividad, marketing y gestión de documentos.*  
Adobe: Creative, marketing and document management solutions.  
<https://www.adobe.com/cl/>

Blackmagic Design. (s. f.). *DaVinci Resolve 19 | BlackMagic Design.*  
<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>

Centro de Genética y Genómica Uasara Universidad de Tarapacá (s. f.).  
<https://genomicauasara.uta.cl>

# ANEXOS

Bitácora De Registro De Asistencia Y Actividades De Práctica

<https://drive.google.com/file/d/1q3V5iGuBwNzHglGO8c4rI76vBN82isRc/view?usp=sharing>