



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

FAE

Facultad de
Administración
y Economía

EDIT

Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica

dm

DISEÑO
MULTIMEDIA



Informe

Practica

Profesional



Daniela Ferrer Zuleta

Diseñador comunicacional multimedia

Centro de Práctica: Facultad de agronomía y ciencias
sociales - Universidad de Tarapacá

Jefa de Carrera: Marina Vera Chamorro

Arica, Chile, Julio de 2024



Índice

1. Introducción	2
2. Objetivos	3
• Objetivo general	
• Objetivos específicos	
3. Descripción general de la empresa	4
4. Descripción del trabajo realizado	5
• Afiche Gigantografía 60 años de la facultad	5
• Afiche TEDxUtarapaca	6
• Invitación TEDxUtarapaca	7
• Animación Imagotipo de Facultad de ciencias agronómicas	8
• Post de Instagram y fotografías para el laboratorio de agrofisiología	9
• Post de Instagram “5 razones para estudiar Agronomía”	10
• Post de Instagram “Mejoramiento de Cultivos”	11
• Post de Instagram “Día mundial del agua y día de la sanidad vegetal”	12
• Plantilla para post de Instagram “Charlas, felicitaciones y eventos”	13
• Iconos, patrones y mascotas	14
• Video reel de Humedad Volumetrica	15
• Diseño y maquetación para libro guía de reconocimiento de plagas	16
5. Experiencias Adquiridas	18
• Conocimientos técnicos	
• Habilidades interpersonales	
6. Conclusión	19
7. Referencias	20
8. Anexos	21

Introducción

La práctica profesional representa una etapa fundamental en la formación de los estudiantes universitarios, brindándoles la oportunidad de aplicar y perfeccionar los conocimientos adquiridos durante su trayectoria académica. En mi caso, tuve la valiosa experiencia de realizar mi práctica en la Facultad de Ciencias Agronómicas de la Universidad de Tarapacá, una institución reconocida por su excelencia en investigación, docencia y extensión en el campo de la agricultura y el manejo de ecosistemas desérticos.

Durante los meses de enero a mayo, pude sumergirme en el dinámico ambiente de la Facultad, participando activamente en diversas actividades y proyectos que me permitieron desarrollar habilidades prácticas y consolidar mi formación profesional. Este informe tiene como objetivo detallar los aspectos más relevantes de mi práctica, destacando los aprendizajes obtenidos y las contribuciones realizadas durante este periodo de 320 horas de trabajo.

Objetivos



Objetivo General:

Aplicar y fortalecer mis habilidades de diseño multimedia para contribuir al desarrollo de recursos visuales y audiovisuales que apoyen las actividades académicas, de investigación y extensión de la Facultad de Ciencias Agronómicas.

Objetivos específicos:

- Desarrollar habilidades de diseño creativo y efectivo para la elaboración de materiales gráficos, diseño, animaciones y videos.
- Adquirir experiencia en la gestión de proyectos multimedia, desde la conceptualización hasta la entrega final de los productos.
- Fortalecer mis capacidades de comunicación para colaborar con diversos profesionales de la Facultad.
- Cultivar una mentalidad de aprendizaje continuo y adaptabilidad a los requerimientos y desafíos del entorno laboral.
- Fomentar una actitud proactiva y de resolución de problemas en el desarrollo de las tareas asignadas.
- Mejorar mi organización y gestión del tiempo para cumplir con los plazos y objetivos establecidos.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

Nombre

Facultad de ciencias agronómicas de la universidad de Tarapacá

Ubicación

Km 12 de Azapa, frente al pueblo de San Miguel.

Infraestructura disponible

Una sucursal.

EQUIPO PROFESIONAL:

Decana de la facultad Pilar Mazuela Águila.
Diseñador multimedia de la Facultad Guido Leiva

HISTORIA, VISIÓN Y MISIÓN:

La historia de la Facultad de Ciencias Agronómicas se remonta a 1963, cuando se creó el Laboratorio de Investigación y Control de Plagas de la Universidad del Norte. Esto luego evolucionó al Centro de Investigación y Capacitación Agrícola (CICA) en 1969, el Departamento de Agricultura en 1974, el Instituto de Agronomía en 1982 y finalmente la Facultad de Agronomía en 1998, que pasó a llamarse Facultad de Ciencias Agronómicas en 2006.

La misión de la Facultad es desarrollar investigación, docencia, extensión y transferencia de tecnología en agricultura y problemas ambientales, con un enfoque en los ecosistemas desérticos de la región norte de Chile y la zona centro-sur andina.

La visión de la Facultad es ser reconocida como la mejor Facultad de Ciencias Agronómicas del norte de Chile, destacándose en investigación, docencia, extensión y transferencia de tecnologías en agricultura de ecosistemas desérticos. Busca contribuir al desarrollo regional y del país a través de la formación de profesionales de alta calidad en un contexto intercultural.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

Afiches

Afiche Gigantografía 60 años de la facultad

El primer trabajo realizado en mi práctica profesional fue diseñar un afiche destinado a ser gigantografía para demostrar los 60 años de la facultad, solicité a mi coordinador el imagotipo de la facultad y fotografías hechas por él en el lugar demostrando las distintas áreas de trabajo, (figura.1) Después de esto hice un moodboard para lluvia de ideas, tanto en composición y color, todo esto en Adobe illustrator.

Tuvo 4 cambios después de pasar por las revisiones de la decana de la facultad, cambiando el color de degradado en las fotos, tipografía y color de estas tipografías, en lo personal me gustó el tercer cambio por la tipografía y colores que tenía, pero finalmente quedó del agrado de mi coordinador Guido y la decana.

Figura. 1 Captura de proceso y afiche final



Afiches

Afiche TEDxUTARAPACA

Mi encargado Guido me pidió la importante tarea de hacer el afiche promocional del evento TEDxUTARAPACA que publicarían en las redes sociales de la universidad.

Para lo siguiente pedí los colores y tipografía que ya estaban establecidos en los posts que hizo mi coordinador sobre el evento, y yo tuve que basarme en estos para el diseño del afiche, utilicé una textura y una fotografía de Azapa vectorizada para el fondo. Todo el proceso de creación fue hecha en Adobe Illustrator.

Solo tuvo un cambio al ir a revisión para la decana, de agregar a un invitado más al afiche que lo resolví de inmediato.

Figura. 2 Captura de proceso y afiche final.



Nota: https://www.instagram.com/p/C2NqBWgPY8y/?img_index=1

Invitación

Invitación TEDxUTARAPACA

A la par del afiche mi encargado Guido me pidió hacer la invitación del evento TEDxUTARAPACA que se les daría a los invitados y profesores del evento. este debía ser similar a la grafica del afiche ya hecho, con los colores y vectores.

Tuvo variados cambios de texto mas que de diseño, pero al final a la decna le gustó el resultado con los cambios que ella pedía.

Figura. 3 Captura de proceso y resultado final.



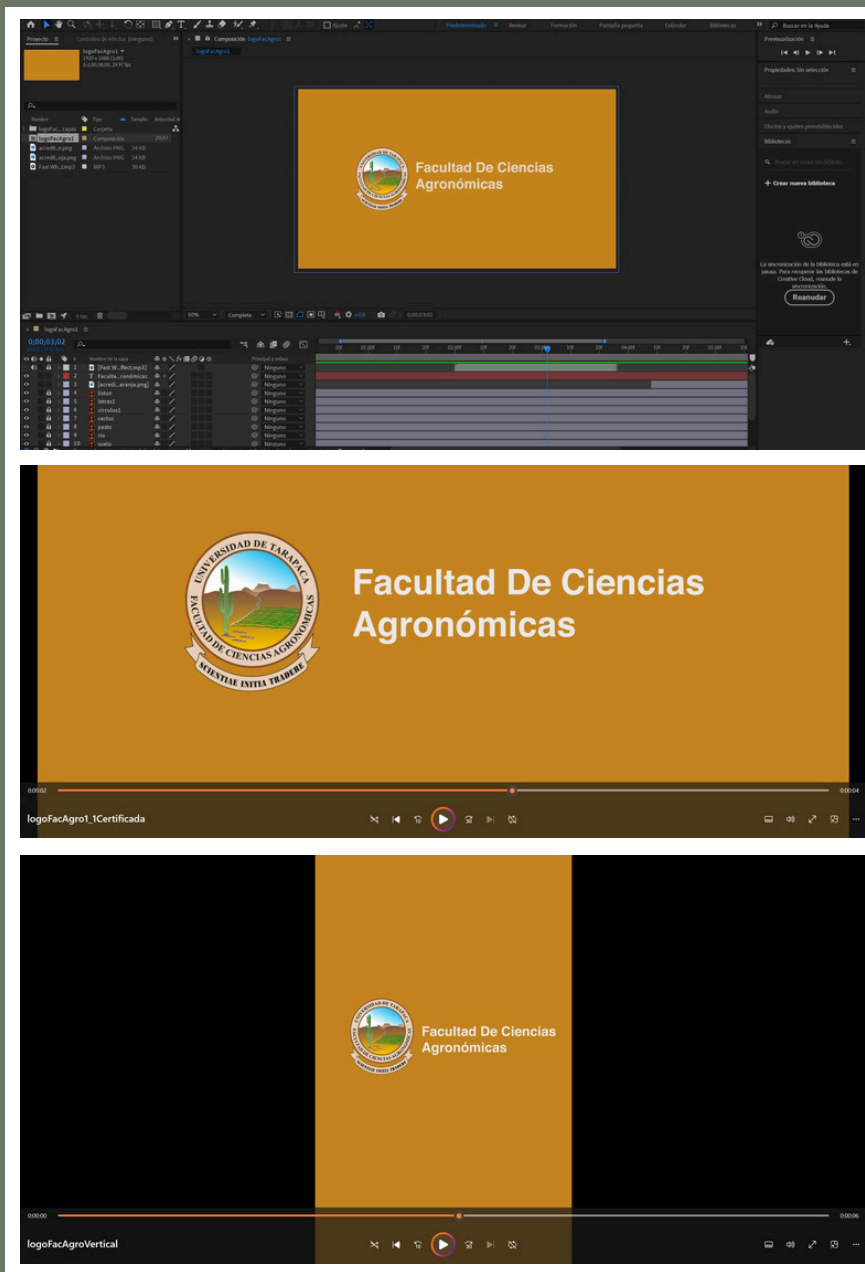
Animacion

Animación imagotipo de Facultad de ciencias agronómicas, para ir en videos o reels

Se me pidió realizar una animación del logo de la facultad, este para utilizarlo en videos o reels y demostrar la acreditación de la carrera.

Para lo siguiente pedí a mi coordinador Guido el imagotipo vectorizado de la facultad, los colores para así separarlo en capas y hacer mas sencillo su utilización en el programa Adobe After effects, Además agregue un pequeño sonido para su transición. El resultado no tuvo cambios, pero si agregar también el formato de reels ya que el original estaba en formato horizontal.

Figura. 4 Captura de proceso y capturas de la animación.



Nota: https://www.instagram.com/p/C2NqBWgPY8y/?img_index=1

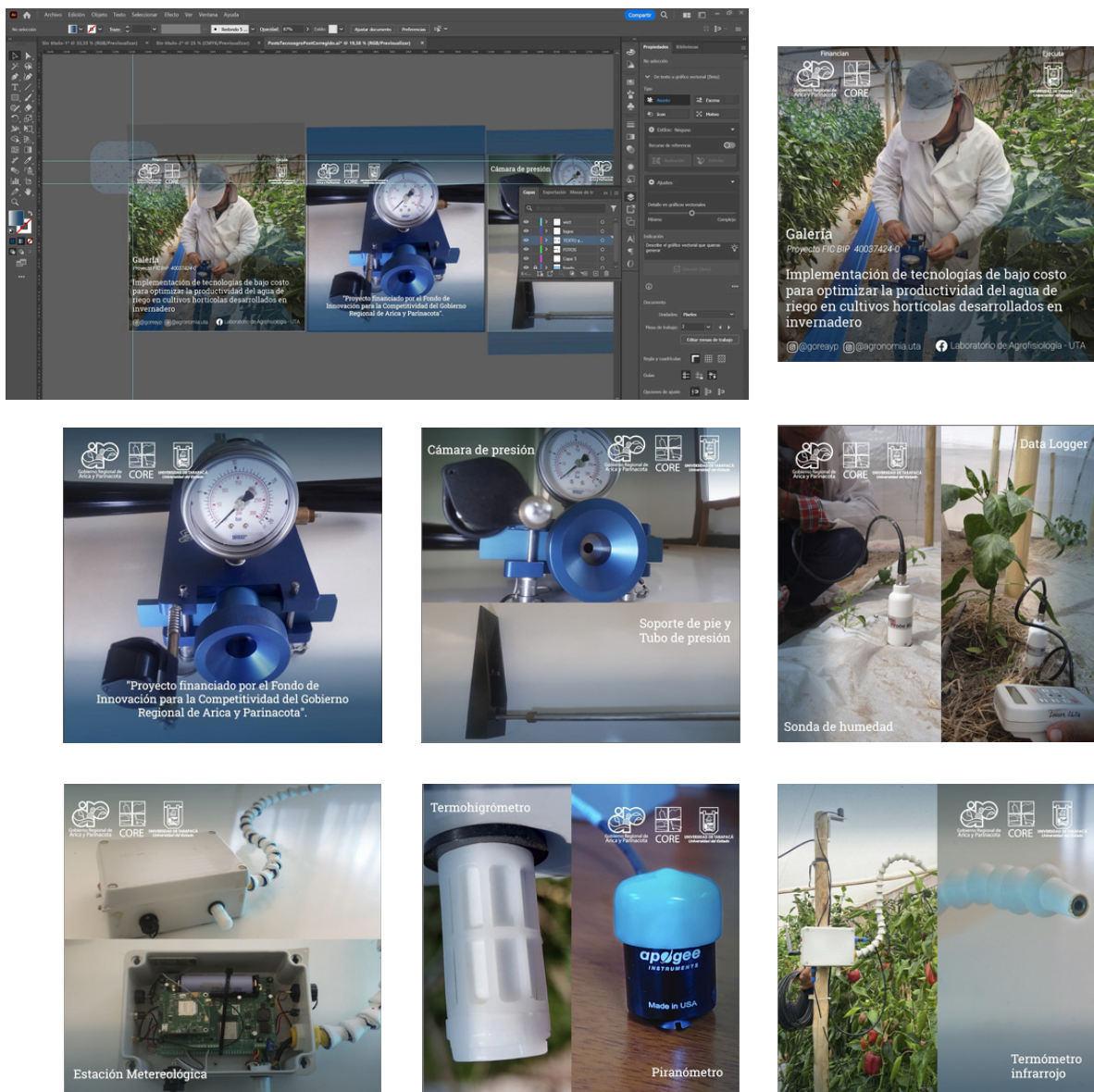
Posts Instagram y fotografía

Post de Instagram y fotografías para el laboratorio de agrofisiología

Este trabajo consistió en tomar nuevas fotografías de la maquinaria que se mostraría en el post, además de rediseñar la portada, colores, tipografía y colores para cada post.

Primero se comenzó tomando las nuevas fotografías de esta maquinaria, mi coordinador Guido, me proporcionó una cámara y ayuda de luces para que salgan bien. Después de esto edite un poco las fotografías en Photoshop para resaltar mas su color y detalle, Por consiguiente proseguí con el diseño del post, colores, y tipografía fueron escogidos para seguir el estilo de marca que mi coordinador quería seguir en las redes sociales de la facultad. Todo el proceso hecho en Adobe illustrator. Tuvo variados cambios pequeños, como color, opacidad, textos y elementos gráficos de este.

Figura. 5 Captura de proceso y posts terminados.



Posts Instagram

Post de Instagram “5 razones para estudiar agronomía”

El siguiente trabajo consistió en diseñar un post de tipo carousel, sobre razones para estudiar agronomía, Mi coordinador Guido me proporcionó el texto que iría en el post, en cuanto al diseño me dejó total libertad creativa, exceptuando los colores, que son parte de la marca corporativa de las redes sociales de la facultad.

Primero comencé con vectores gratuitos relacionados a la agronomía, esto porque era un post que se haría rápido y no daría el tiempo de diseñar nuevos al 100%, al obtenerlos, fueron modificados y ya puestos para hacer la composición. Todo el proceso hecho en Adobe illustrator.

No tuvo ningún cambio, a mi coordinador Guido le gustó y lo subió de inmediato a redes sociales.

Figura. 6 Post en redes sociales de la facultad y posts finales



Nota: https://www.instagram.com/p/C2NqBWgPY8y/?img_index=1

Posts Instagram y mini animación

Post de Instagram “Mejoramiento de cultivos”

En este trabajo tuve que diseñar otro post de tipo carousel, sobre tips para mejorar cultivos, Mi coordinador Guido me proporcionó el texto que iría en el post, como el trabajo anterior otra vez se me dejó total libertad creativa conservando los colores, que son parte de la marca corporativa de las redes sociales de la facultad.

A comparación del trabajo anterior se utilizaron tanto vectores gratuitos como nuevos hechos desde 0, para la portada me di la libertad de realizar una animación corta que sirva de gif para llamar la atención. después de esto seguí con el diseño de los siguientes posts, todo el proceso de diseño hecho en Adobe illustrator y la pequeña animación en after effects.

No tuvo ningún cambio, a mi coordinador Guido le gustó y lo subió a las redes sociales.

Figura. 7 Captura de animación corta y posts finales



Nota: https://www.instagram.com/p/C2NqBWgPY8y/?img_index=1

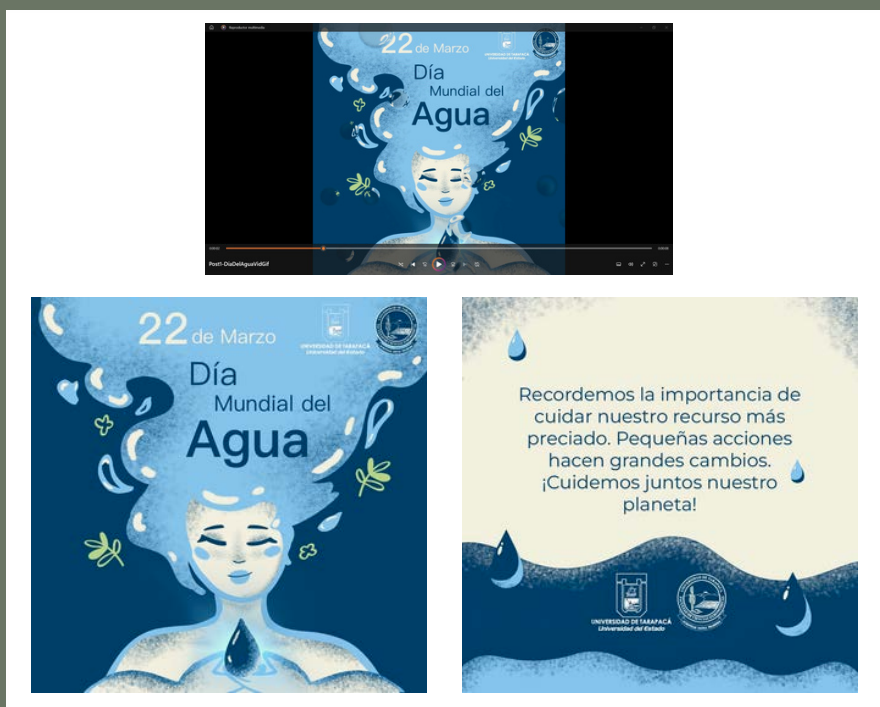
Posts Instagram y animación

Posts de Instagram "Día mundial del agua y Día de la sanidad Vegetal"

Ambos trabajos para fechas diferentes fueron los últimos Post de Instagram que se me encargaron, ambos con total libertad creativa, en el primero lo ilustré desde 0, con la paleta de colores de la marca corporativa de las redes sociales de la facultad que se me dio, el proceso de ilustración fue hecha en el programa Procreate, el texto me lo proporciono mi coordinador Guido y por mi cuenta decidí darle una pequeña animación de gotas de agua con el programa Adobe After effects.

En el siguiente Post para el día de la sanidad vegetal, al igual que el anterior se me dio libertad creativa en colores y composición, algo mas simple por lo cual utilicé vectores gratuitos que fueron modificados, junto con texto e info que recopilé de internet. Ambos trabajos fueron hechos en Adobe illustrator y no tuvieron correcciones, pues a mi coordinador Guido le gustó el resultado de ambos al instante, para subirlos a las redes sociales.

Figura. 8 Captura de animación de gotas y resultados.



Nota: https://www.instagram.com/p/C2NqBWgPY8y/?img_index=1

Figura. 9 Captura de proceso y resultados finales.



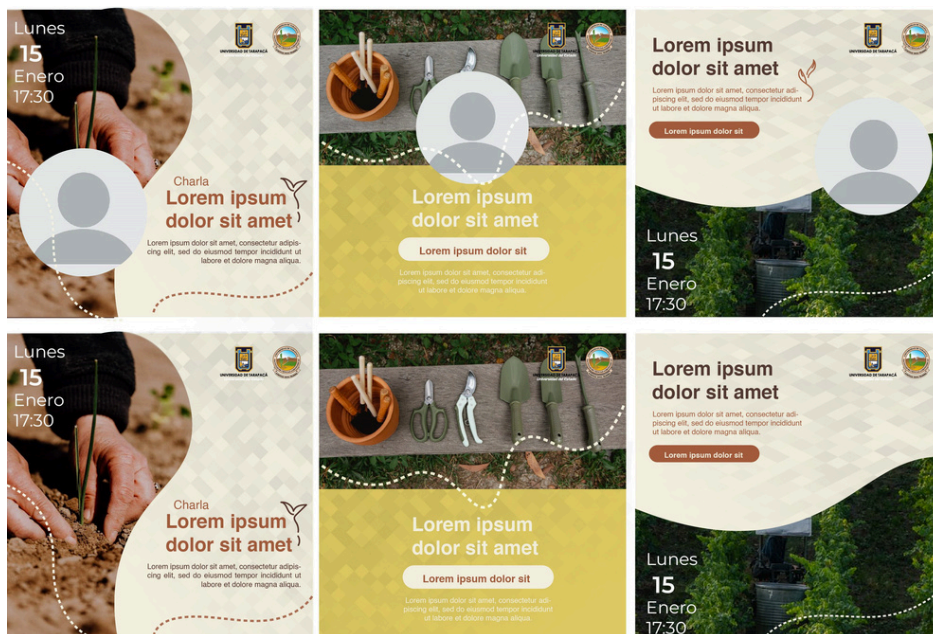
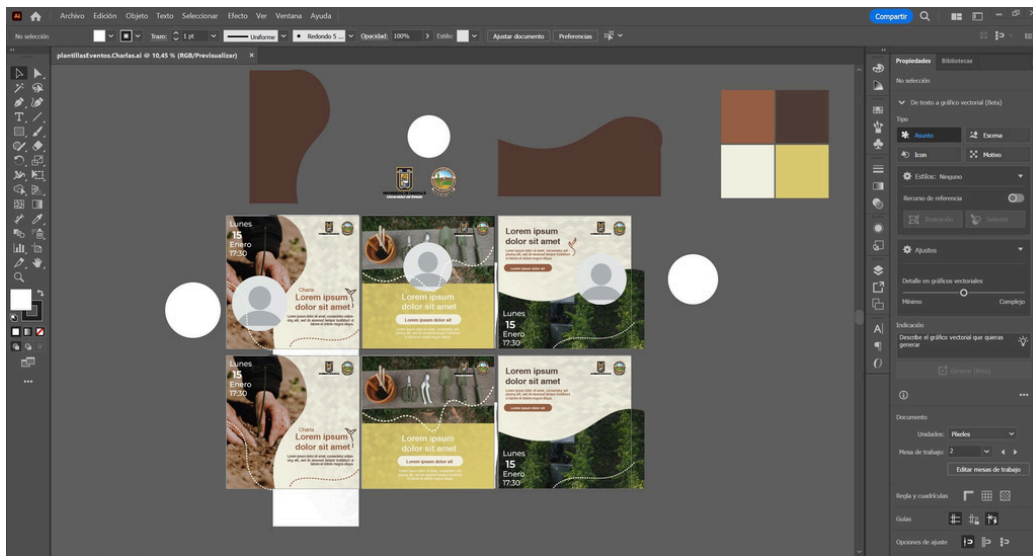
Nota: https://www.instagram.com/p/C2NqBWgPY8y/?img_index=1

Plantillas para Instagram

Plantilla para posts de Instagram de “charlas, felicitaciones y eventos”

Mi coordinador Guido me pidió realizar el diseño de plantillas para charlas, felicitaciones y eventos para que sean utilizadas en las redes sociales, utilizando los colores de la marca corporativa de las redes sociales, se me dio libertad creativa en el diseño. todo hecho en el programa Adobe Illustrator. No me pidieron cambios en el resultado final.

Figura. 10 Captura de proceso y resultados.



Iconos, patrones y mascotas

Iconos, patrones y mascotas para ser utilizados como vectores en posts o redes sociales

Los siguientes trabajos fueron hechos para ser utilizados como vectores en posts u otros trabajos, en específico los patrones gráficos y mascotas ilustradas en el programa Procreate. Igualmente para redes sociales mi coordinador Guido me solicitó iconos para utilizar en historias destacadas del Instagram de la facultad.

Todos estos trabajos, iconos, patrones y mascotas fueron vectorizadas en Adobe Illustrator, solo una mascota corporativa fue descartada y lo demás no tuvo más cambios.

Figura. 11 Captura de proceso de portadas para historias y su resultado final.

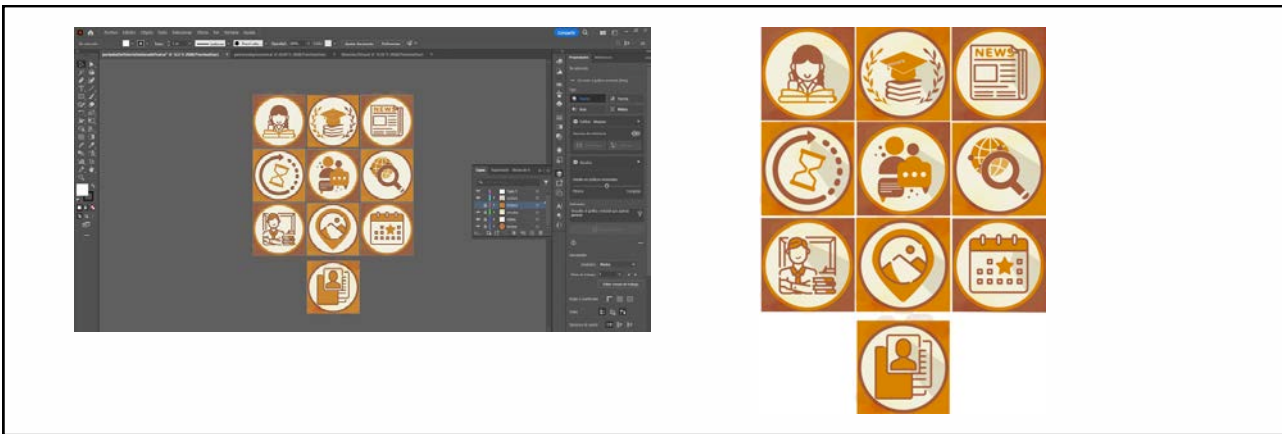


Figura. 12 Captura del proceso de los patrones gráficos y el resultado final.

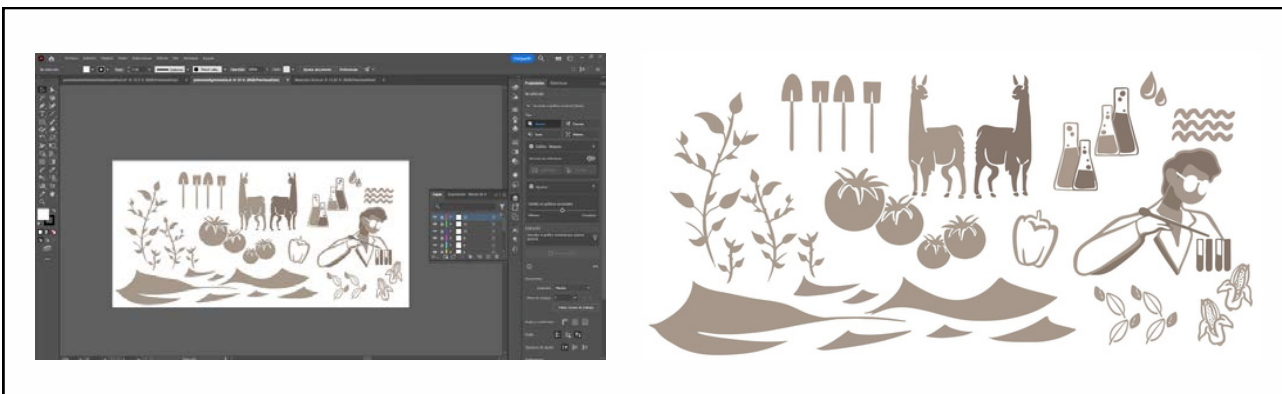
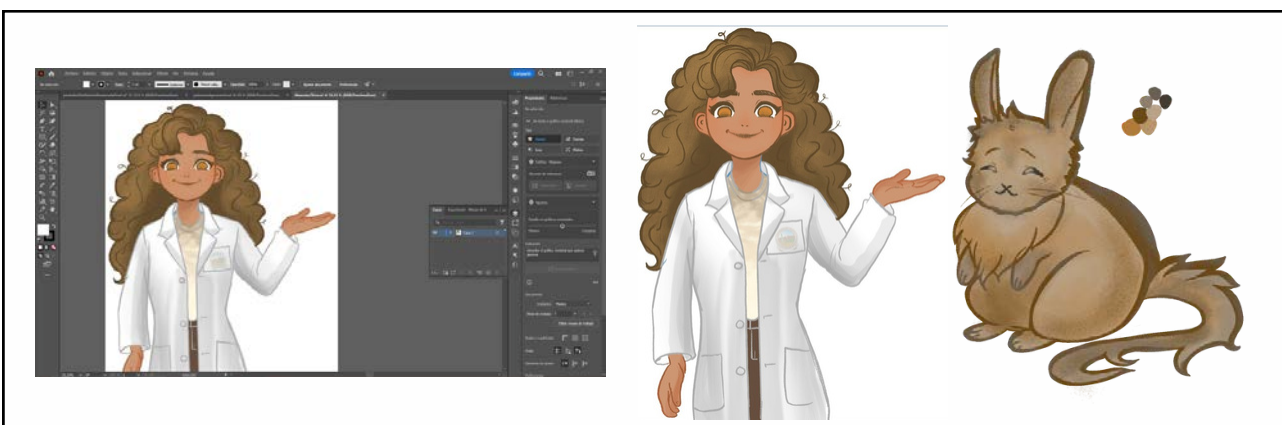


Figura. 13 Captura de proceso de mascota, chica agronoma y diseño descartado de vizcacha.



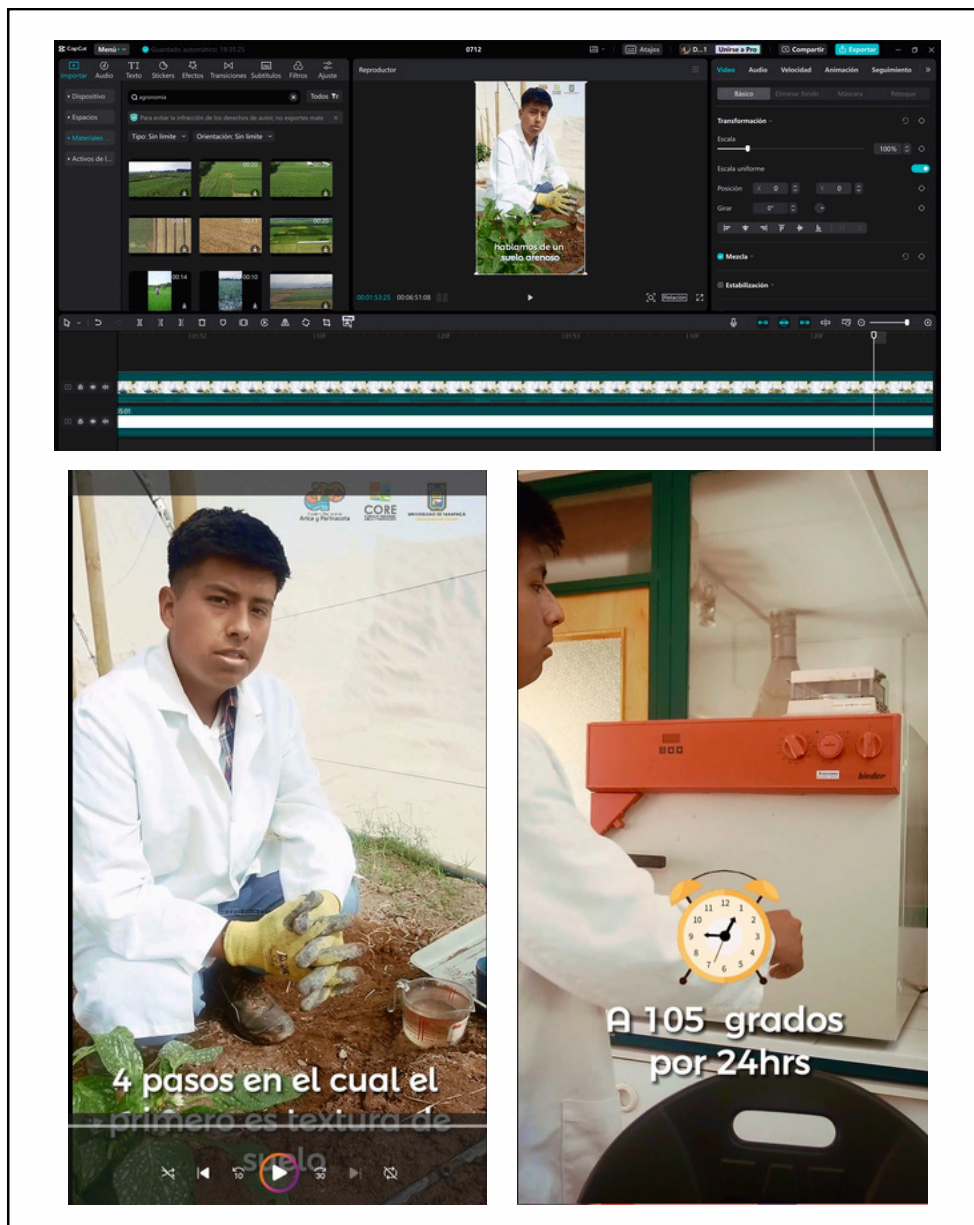
Video

Video hecho para reel de instagram de Humedad volumetrica.

Este trabajo consistió en hacer grabaciones, edición y montaje para un Reel de Instagram sobre la Humedad volumétrica, este pedido fue hecho por Patricio un trabajador ingeniero agrónomo de la facultad quien sale en el video y proporcionó los datos correspondientes. La elaboración de este Reel fue un poco mas arduo que lo demas, pues recibio hartos cambios, el mas significativo fue de acortar las tomas para que no sobrepase el limite de tiempo de instagram, sin embargo se logró un resultado mejor y satisfactorio para Patricio.

Para este reel fueron utilizados los siguientes programas, Adobe after effects, Adobe Illustrator, Da vinci resolve y el editor Capcut.

Figura. 14 Captura de proceso y capturas del video terminado.



Nota: https://drive.google.com/file/d/1TjNK_z7x0rr6vmWbiF3OvkY-BqfvrdUX/view?usp=sharing

Libro Guía de plagas

Diseño y maquetación para libro guía de reconocimiento de plagas

Como ultimo trabajo, se me pidió hacer el diseño y maquetación para el libro guía de reconocimiento de plagas, la información, fotografías y retroalimentación se me dieron proporcionadas por los profesores, Dante Bobadilla G y Jorge Abarca R.

Comencé realizando un moodboard (Figura 15) de inspiración, con colores, tipografías y otras portadas, para así hacer la primera maquetación con texto de relleno y ver si era del agrado de los profesores. Esta primera maqueta tuvo variados cambios, el mas significativo fue el redimensionar todo para un formato mucho mas pequeño, al igual que aumentar el tamaño de la letra. en cuanto a la primera portada (Figura 16) les gustó sin hacer cambios, algo que mas adelante se cambiaria por otra fotografía de fondo que ellos consideraban mas acorde a las plagas, haciendo 4 propuestas más de diseño (Figura 17), siendo la primer nueva propuesta que quedaría en la versión final.

Para seguir con el desarrollo del libro, cambie el texto de relleno por la información real proporcionada en un drive por los profesores (Figura 18). junto a las imágenes que acompañan en cada página. Estos borradores iban siendo revisados cada semana, haciendo cambios mínimos como de texto, errores de texto o cambio de fotografías, las retroalimentaciones eran tanto digitales como en físico.

La ultima corrección mas importante fue el de agregar el ISBN , esto implicaba agregar 3 paginas más, 2 de ellas que eran las paginas espejo para la portada y contraportada. Esto movía todo el diseño y se tuvo que readecuar nuevamente cada una de las páginas. (Figura 19). Todo el proceso de desarrollo del libro fue hecho en el Programa Adobe illustrator para el diseño de portadas y Adobe indesign para su diagramación.

Fue un largo proceso para desarrollar de manera correcta este proyecto, revisado múltiples veces, pero con un final satisfactorio para los profesores encargados, agradeciéndome y agregando mi nombre como diseñadora en los créditos de este, Posteriormente fue enviado a su impresión en físico.

Figura. 15 Moodboard de inspiración, con paleta de colores, y portadas de revistas.



Libro Guía de plagas

Figura. 16 Primera portada diseñada para el libro.



Figura. 17 Propuestas de diseño, para portada cambiando fotografía de fondo.

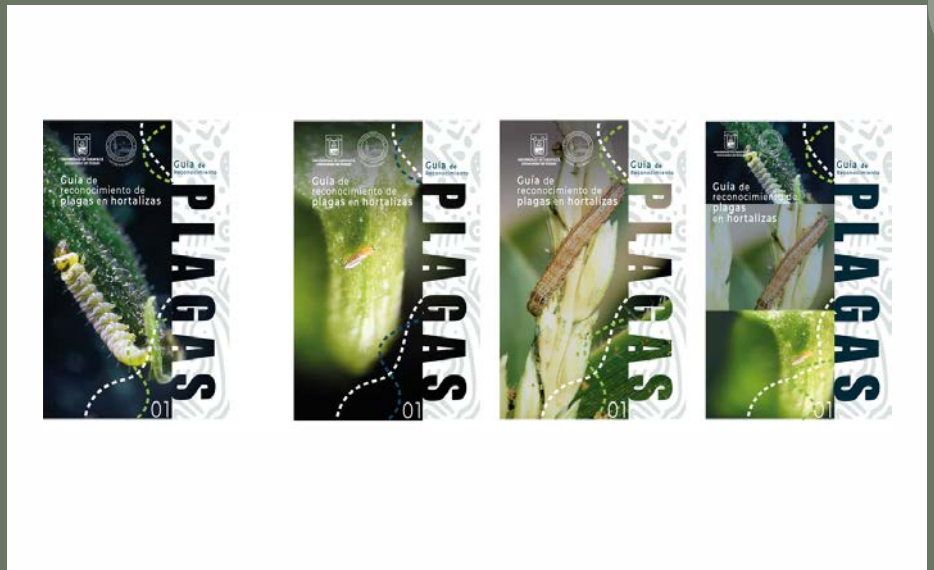


Figura. 18 Carpeta drive con fotografías y la información proporcionada por profesores.

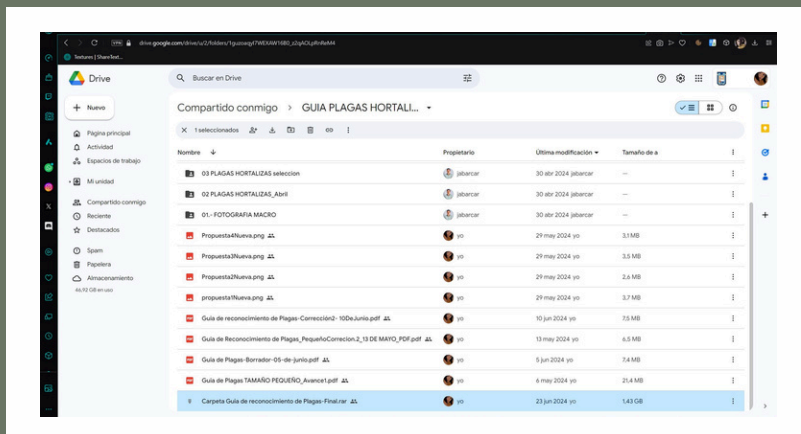
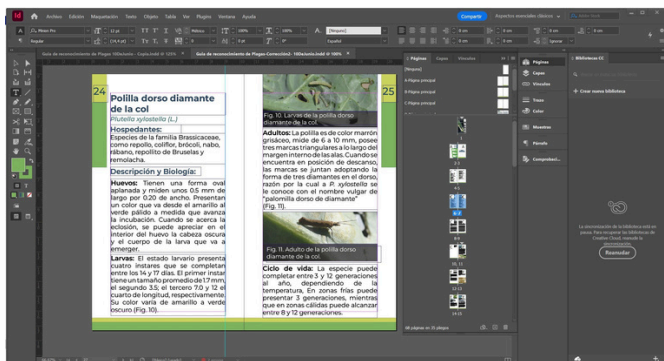


Figura. 19 Proceso de trabajo en in desing, pagina 36 y 37 y contraportada finalizadas.



36 Delfácido del maíz
Peregrinus maidis (Ashmead)

Hospedantes: Maíz, sorgo, malezas gramíneas.

Descripción y Biología:


Huevos: De color blanco, 0,79 mm de longitud y de corión brillante y transparente, forma cilíndrica, algo piriforme y curvado. A medida que se incuba se torna de color amarillento y al sexto día se pueden apreciar manchas oculares de color rojo.

Ninfas: Consta de cinco instares, recién emergida mide 0,91 mm de longitud, es de color anaranjado amarillento, tornándose blanco cremoso y en su último instar donde alcanza 2,7 mm de longitud se torna color castaño claro.

Adultos: Según el desarrollo de sus alas existen adultos macropteros y braquipteros. Los primeros presentan color castaño oscuro y 2,7 mm de longitud, alas desarrolladas que cubren totalmente el cuerpo.

37

Los segundos son de color castaño amarillento y 3,4 mm de longitud la hembra y 2,6 mm el macho, alas cortas que no cubren totalmente su cuerpo (Fig.19).



Ciclo de vida: El delfácido del maíz presenta cinco instares para llegar a su forma adulta. Bajo las condiciones del valle de Azapa su ciclo completo es de aproximadamente 70 días y en el maíz cv. "luteño" alcanza a desarrollar dos generaciones anuales.

Hábitos: Las hembras ponen de 20 a 30 huevos dentro de las nervaduras centrales de las hojas de la planta huésped. En el agroecosistema del valle de Azapa desarrolla colonias reproductivas sólo en el cultivo del maíz.

EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Durante mi práctica profesional en la Facultad de Ciencias Agronómicas, tuve la oportunidad de ampliar y profundizar mis conocimientos técnicos en diversas herramientas y software de diseño multimedia. Logré dominar con mayor destreza programas como Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects, e InDesign, lo que me permitió desarrollar procesos de trabajo más sólidos y creativos.

Específicamente, pude aplicar mis habilidades en la creación de Posts y diseño con animaciones, el uso de una cámara, materiales gráficos, y sobre todo el diseño, maquetación y diagramación desde cero, que fue todo un reto para mi, ya que nunca había hecho un libro tan extenso, mucho más si este sería impreso.

Esta experiencia me ha permitido ampliar mi visión sobre el papel del diseñador multimedia en un entorno institucional, y me ha preparado de manera integral para enfrentar los desafíos continuos y las demandas cambiantes del mundo del diseño y la comunicación visual.

HABILIDADES INTERPERSONALES

Además de fortalecer mis conocimientos técnicos, mi práctica profesional en la Facultad de Ciencias Agronómicas me permitió desarrollar y consolidar habilidades interpersonales fundamentales.

La colaboración activa con mi coordinador Guido y el trabajo en equipo con diversos departamentos y profesionales de la Facultad, me permitieron perfeccionar mis capacidades de comunicación, tanto verbal como escrita, al interactuar de manera efectiva y adaptarme a diferentes perspectivas.

La resolución conjunta de desafíos creativos y la construcción de soluciones colectivas de alta calidad, fomentaron mi capacidad para trabajar de mejor manera, adaptarme a diferentes contextos y construir relaciones de trabajo sólidas. Estas habilidades interpersonales no solo enriquecieron mi experiencia en la Facultad, sino que también me prepararon para futuras oportunidades en el campo del diseño multimedia, donde la capacidad de comunicación y trabajo en equipo son esenciales.

CONCLUSIÓN

Me siento satisfecha de haber logrado cumplir con la mayoría de mis objetivos planteados al inicio de mi práctica. Pude ampliar mis conocimientos técnicos en software de diseño, animación y producción, lo que me permitió desarrollar procesos de trabajo más eficientes y creativos. Además, tuve la oportunidad de participar en proyectos desafiantes que me impulsaron a adaptarme a diferentes requerimientos.

Uno de los aspectos más valiosos de esta experiencia fue el apoyo y la guía de mi coordinador Guido Leiva y del equipo de la Facultad. Su retroalimentación constructiva y la confianza depositada en mí, me motivaron a asumir un papel proactivo y a tomar decisiones informadas en el desarrollo de los diseños. Esto me permitió crecer tanto a nivel profesional como personal, fortaleciendo mis habilidades de comunicación, adaptabilidad y resolución de problemas. Además de saber que mi nombre quedó registrado para siempre en un libro físico como la diseñadora de tal obra, me llena de orgullo.

Considero que esta práctica ha sido un paso fundamental en mi camino hacia la profesionalización. Me siento más preparada para enfrentar los desafíos del mundo laboral, con una base sólida de conocimientos técnicos y habilidades interpersonales. Aún tengo mucho por aprender, pero estoy segura de que los aprendizajes y experiencias adquiridas durante esta práctica y mi formación universitaria, serán pilares fundamentales para mi crecimiento futuro como diseñadora multimedia.

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/>
- Procreate. (s.f.). Procreate - Home. <https://procreate.com>
- Agronomía UTA [@agronomia.uta]. (s.f.). Publicaciones [Perfil de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/agronomia.uta/>
- Blackmagic Design. (s. f.). DaVinci Resolve 19 | BlackMagic Design. <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>

ANEXOS

Bitácora De Registro De Asistencia Y Actividades De Práctica:

<https://drive.google.com/file/d/10fiMp41EWikUJq9RVVekntdWeuk8J3FV/view?usp=sharing>