

# INFORME DE PRÁCTICA PROFESIONAL

**Fabián Blanco**

Centro de prácticas: Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica

Jefa de Carrera: Marina Vera

Arica, Chile, Julio de 2024

# ÍNDICE

## **INTRODUCCIÓN**

### **Objetivos**

Objetivo general

Objetivos específicos

### **Descripción general de la empresa**

### **Descripción del trabajo realizado**

Realización de spots publicitarios

### **Conocimientos y habilidades adquiridas**

Conocimientos técnicos

Habilidades interpersonales

### **Conclusión**

### **Referencias**

### **Anexos**

# INTRODUCCIÓN

La práctica profesional se conforma como una experiencia que aproxima al diseñador hacia la materialización de proyectos reales, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de aplicar y perfeccionar sus habilidades. Este informe tiene como propósito exponer las labores realizadas durante la práctica profesional llevada a cabo en la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT). Se presentará la realización de productos audiovisuales. Esta práctica constituye un acercamiento al entorno laboral, ofreciendo una mejora sustancial en mi desempeño como Diseñador Multimedia.

# Descripción general de la empresa

**Nombre:**

Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT)

**Ubicación:**

Av. 18 de Septiembre N#2222, Arica - Chile

**Nro de funcionarios:**

6

**Infraestructura disponible:**

2 salas, espacios de trabajo.

---

**Misión**

La Misión de la Carrera Diseño Multimedia es la formación de profesionales integrales y creativos, con conocimientos, habilidades y destrezas en el diseño, desarrollo y dirección de proyectos innovadores para crear productos multimedia, en un mercado laboral cambiante y globalizado.

**Visión**

La Visión de la Carrera Diseño Multimedia es ser un referente académico en la formación de profesionales innovadores en el área del diseño, capaces de realizar proyectos multimediales interactivos, que contribuyan al desarrollo de la región de Arica–Parinacota y el país.

**Equipo profesional:**

- **Vagner de Sousa** - Director.
- **Marina Vera** - Jefa de carrera.
- **Nélida Ramírez** - Magister en Multimedia educativa.
- **Darko Luksic** - Profesional. Animador digital y multimedial.
- **Rodrigo Tapia** - Profesional. Ingeniero de ejecución en computación e informática.
- **Christian Villavicencio** - Profesional. Producción audiovisual.

**EDIT**

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.

# Objetivos

## **Objetivo general**

Fortalecer mis habilidades y competencias para la realización de productos audiovisuales para la carrera de Diseño Multimedia. A través de la aplicación práctica de los conceptos adquiridos durante mi formación académica en la carrera de Diseño Multimedia, siendo mi finalidad mejorar mis habilidades como diseñador multimedial.

## **Objetivos específicos**

- Lograr un flujo de trabajo con el uso de Davinci Resolve.
- Mejorar mi capacidad de formulación de soluciones.
- Desarrollar mis habilidades interpersonales.
- Optimizar el uso del tiempo.

# Descripción del trabajo realizado

## Realización de spots publicitarios

Los principales trabajos desarrollados en el periodo de mi practica profesional, fue realizar un conjunto de spots publicitarios para la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá (UTA). Realizar un producto audiovisual, consisten en tres etapas fundamentales, que son la preproducción, la producción y la postproducción.

Para el primer spot “Diseño Multimedia 2024”, se inicia con un guion técnico (Figura 1), el cual es proporcionado por el centro de prácticas, en el que puedo sugerir cambios. Luego, con los equipos del centro de prácticas, debo de realizar la configuración y preparación de los equipos para la grabación de video. Además, debo de contactarme con una pareja de alumnos de la carrera de Diseño Multimedia, que estén dispuestos a ser grabados hablando a cámara, ya que los mismos alumnos deben de hacer la promoción de la carrera por medio del spot.

Figura 1  
Guion técnico de “Diseño Multimedia 2024”.

TIEMPO 35s.	DIALOGO	IMAGEN	AUDIO	GC
6 segundos	Ven y prepárate en un universo donde la creatividad y la tecnología convergen! Únete a nosotros y descubre lo que el diseño multimedia tiene para ti.	-En cámara pareja de alumnos	-Locución en cámara pareja de alumnos.  -Música.  -FX ambiente.	-Marca logo UTA – DM  -Banner DISEÑO MULTIMEDIA, información de contacto.
17 segundos	Estudia Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá, una carrera certificada por 7 años. Descubre todo lo que puedes lograr con talento e imaginación, interactuando de manera integral con las áreas del diseño, la multimedia y la comunicación audiovisual.	-Composición de imágenes con alumnos en espacios abiertos, en salas de clases y en talleres prácticos.	-Locución en OFF.  -Música.  -FX de contexto y transiciones.	-Marca logo UTA – DM  -Apoyo de ideas fuerza: * 7 AÑOS *TALENTO *IMAGINACIÓN *DISEÑO *MULTIMEDIA *AUDIOVISUAL *PROGRAMACIÓN *COMUNICACIÓN
8 segundos	Transformate en un profesional creativo, proactivo e innovador, con capacidad para desarrollarte en organizaciones públicas y privadas o emprender en tu propia empresa.	-En cámara pareja de alumnos.  -Composición de alumnos en cámara e imágenes de apoyo.	-Locución en cámara pareja de alumnos.  -Música.  -FX ambiente.	-Marca logo UTA – DM  -Banner DISEÑO MULTIMEDIA, información contacto.
5 segundos	Estudia Diseño Multimedia en la Universidad de Tarapacá y súmate a nosotros.	Background alumnos en cámara conversado, textura fuera de foco con leve tonalidad magenta. Logos UTA, FAE, DISEÑO MULTIMEDIA	-Locución en OFF.  -Música.  -FX de contexto y transiciones.	-Logos pantalla completa UTA – FAE – DM  -información de contacto

En los días de grabación, se realizaron en diferentes sesiones, primero se grabaron a los estudiantes en las salas de clases, luego a la pareja de alumnos en el frontis e interior de la UTA y grabaciones adicionales, para tener bastante material para seleccionar (Figura 2).

**Figura 2**

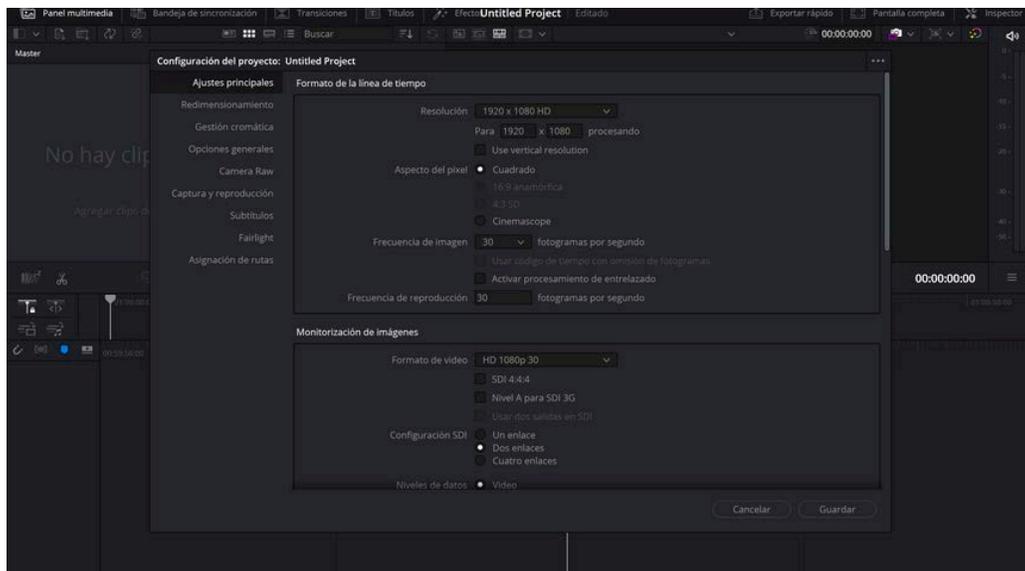
Capturas de grabaciones de alumnos.



Posteriormente, los videos grabados deben de ser editados, para ello se utiliza Davinci Resolve 18. En el programa, se configura el proyecto a 1920x1080 FullHD a 30fps, se importan los videos seleccionados y se ordenan en la línea de tiempo, creando el montaje (Figura 3). Además, se anima el “logo” de Diseño Multimedia, para ello se utiliza Procreate, una aplicación para el dibujo y animación digital, en la aplicación se crea un proyecto a 1920x1080 y se anima el “logo” cuadro a cuadro, que se exporta a 15fps en formato MP4 (Figura 4).

Al final, se hace la corrección de color, en Davinci Resolve, aquí se ajustan contrastes, luces, sombras, matices, etc, mediante el uso de nodos (Figura 5). Para la exportación del video final, en Davinci Resolve, se selecciona el formato MP4, códec H.264, resolución de 1920x1080 a 30fps y una tasa de bits de 80000kbps, para conservar una excelente calidad del video final(Figura 6).

**Figura 3**  
Configuración del proyecto en Davinci Resolve 18.



**Figura 4**  
Animación del logo "DM" en Procreate.

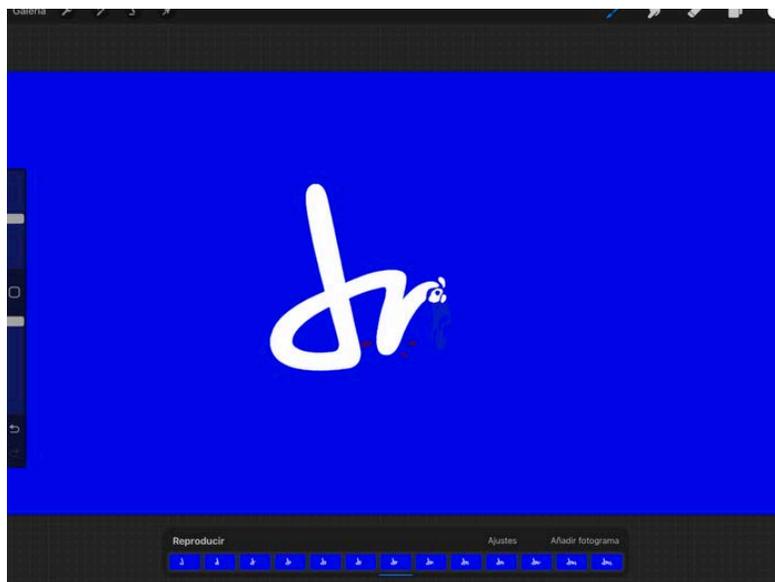


Figura 5  
Corrección de color en Davinci Resolve.



Figura 6  
Exportación del proyecto en Davinci Resolve.



En el segundo y tercer el spot, se realiza el mismo proceso de revisar el guion y sugerir cambios. Se solicitan y revisan los equipos para posteriormente pasar a la grabación.

El spot “Producto por área de competencia Diseño Multimedia 2024”, se realiza una búsqueda y contacto con egresados de la carrera de Diseño Multimedia, ellos deben de hablar a cámara exponiendo su experiencia, competencias y motivaciones. El primer egresado es Guido Leiva, actualmente trabaja en la facultad de agronomía, con lo cual, para realizar el registro audiovisual, hay que movilizarse hasta la misma facultad con los equipos de grabación (Figura 7). La segunda egresada es Carolina Tirado, es creadora de “Creatiboom” una agencia creativa, igualmente que el primer egresado, hay que movilizarse hasta su espacio de trabajo para realizar el registro audiovisual (Figura 8).

**Figura 7**

Guido Leiva, egresado de la carrera de Diseño Multimedia.



**Figura 8**

Carolina Tirado, egresada de la carrera de Diseño Multimedia.



Posteriormente, en la edición de video, se realiza la misma configuración de proyecto que el spot anterior, se crean dos proyectos (Guido-Carolina). Se realiza la selección de música, sonidos y videos, para el montaje. Al final de la edición, se realiza la corrección de color, mediante el uso de nodos, se ajustan los valores del gamma, offset, curvas, matices y contrastes (Figura 9). Los dos proyectos se van editando paralelamente, ya que comparten el mismo tipo de contenido.

Al exportar el video final, se ocupan los mismos valores del proyecto anterior, con lo cual mantiene los mismos valores en la configuración de exportación, resolución, códec, formato de video, etc (Figura 10).

Figura 9  
Corrección de color en Davinci Resolve 18.

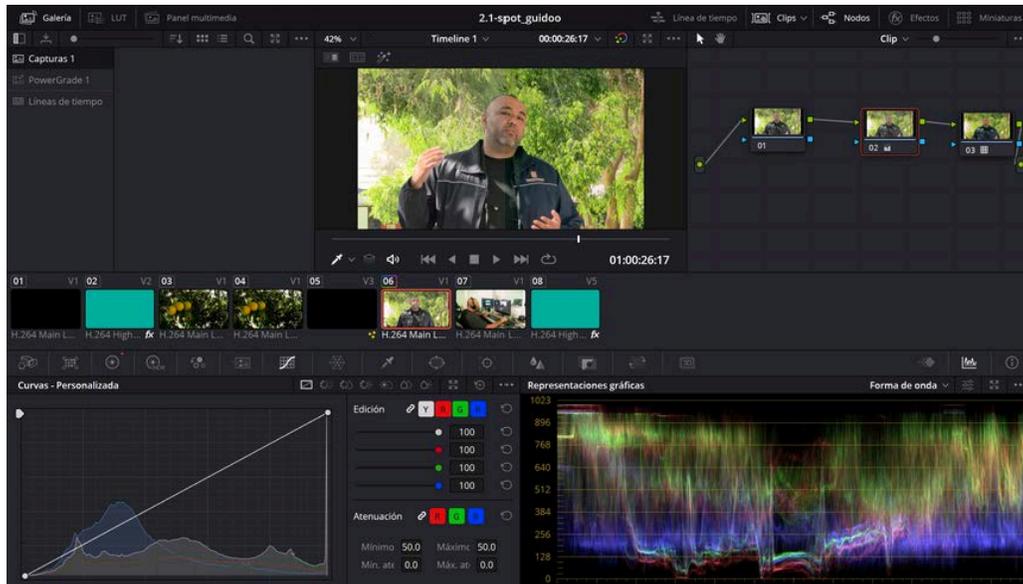
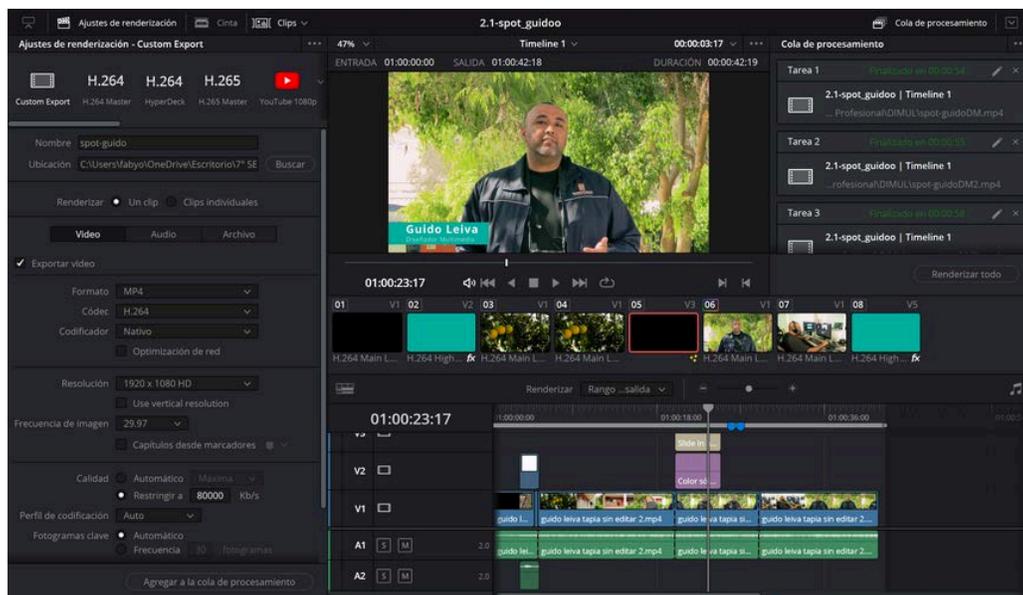


Figura 10  
Exportación del proyecto en Davinci Resolve.



En el cuarto el spot, se realiza el mismo proceso de revisar el guion técnico y sugerir cambios. Se solicitan y revisan los equipos para posteriormente pasar a la grabación.

El spot “Cápsula audiovisual sobre el rol del empleador en el proceso formativo”, se realiza una búsqueda y contacto con alumnos que estén en prácticas, así mismo, coordinar una entrevista con el empleador. “Qiri”, Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia, fue el primer centro de prácticas para realizar el registro audiovisual al empleador (Juan Hidalgo) y al alumno en práctica (Héctor Palma), en su espacio de trabajo (Figura 11).

El siguiente centro de prácticas fue en el Terminal Puerto Arica (TPA), específicamente en el área de vinculación con el medio, se entrevista a la empleadora (Paola Sepúlveda), además, se realiza registro audiovisual a la alumna en prácticas (Tamara Carvajal), en su espacio de trabajo (Figura 12).

**Figura 11**  
Entrevista a Juan Hidalgo, Creador de “Qiri”.



**Figura 12**

Entrevista a Paola Sepúlveda, Jefa de comunicación y vinculación con el medio - TPA



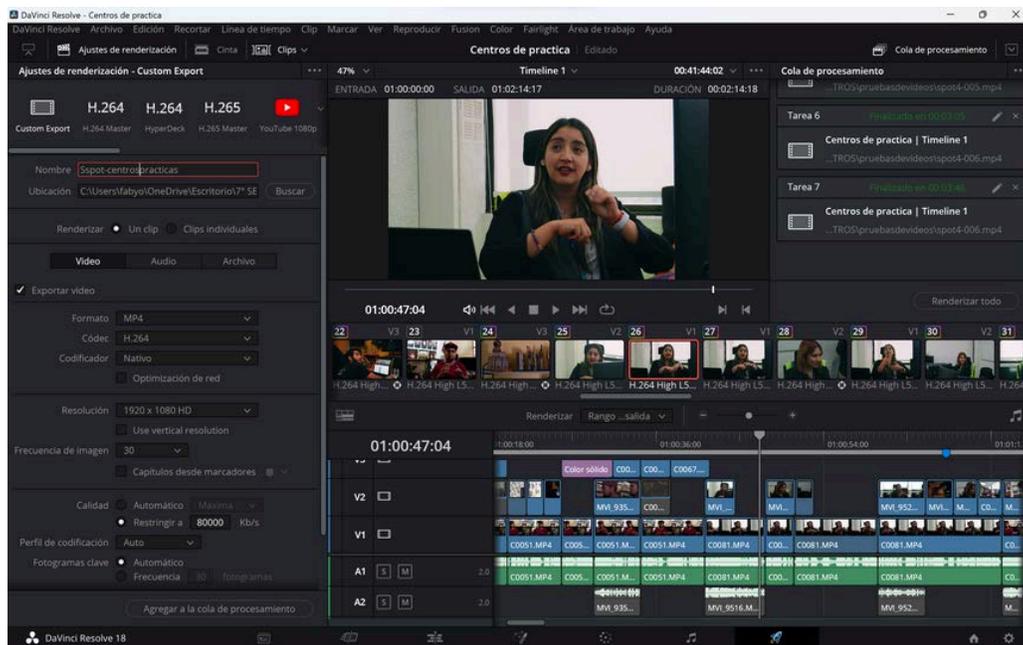
Posteriormente, se realiza todo el proceso de edición en Davinci Resolve, priorizando que el mensaje sea apropiado, hablando del beneficio de los alumnos y para los alumnos, en las prácticas.

Finalmente, se realiza la corrección de color con el uso de los nodos, priorizando los colores de la piel, corrigiendo las luces, curvas, matices, etc (Figura 13). Para exportar, se realiza el mismo proceso de la configuración de exportación (Figura 14).

Figura 13  
Corrección de color, Davinci Resolve 18.



Figura 14  
Exportación del proyecto en Davinci Resolve.



# Conocimientos y habilidades adquiridas

## **Conocimientos técnicos**

A lo largo de mi participación en la práctica profesional, he enfocado mi atención en el manejo principal de Davinci Resolve. Esta experiencia ha desempeñado un papel fundamental en la mejora y perfeccionamiento de mis habilidades relacionadas con la realización audiovisual. La interacción constante con esta herramienta ha revelado nuevas funciones y técnicas, generando un impacto significativo en el flujo de mi trabajo. La evolución constante representa una mejora palpable con respecto a los métodos previamente aprendidos.

## **Habilidades adquiridas**

Además de los conocimientos técnicos adquiridos, también he fortalecido competencias en la gestión del tiempo. Así mismo, las relaciones interpersonales con mis compañeros que estaban presentes al momento de realizar mi práctica.

Asimismo, el proceso de recibir y aplicar feedback ha sido fundamental para mi crecimiento profesional. Los comentarios y opiniones proporcionados por el supervisor y mis compañeros de Diseño Multimedia han contribuido de manera significativa a la mejora continua de mis creaciones.

# Conclusión

Mi experiencia en la práctica profesional me permitió consolidar y potenciar mis habilidades técnicas en diseño multimedia. Cada desafío abordado me ayudó a comprender que la realización de productos audiovisuales (ver anexo) requiere de una atención al detalle, desde la preproducción, pasando por la producción, a llegar a la postproducción. La actitud de mis colegas también fue crucial, ya que mejoró mis habilidades sociales y de trabajo en equipo, impactando positivamente en mi desarrollo personal y profesional.

Las principales dificultades, para la realización de productos audiovisuales, fueron reconocer que es mejor tener contenido de más para poder trabajar posteriormente con comodidad, y la poca experiencia que tenía en la colorización de video. Para mejorar en este aspecto, tuve que investigar sobre este campo. Con cada proyecto, notaba una mejora con respecto al anterior, lo cual me permitió desarrollar nuevas habilidades.

# Referencias

EDIT. (2023). Diseño Multimedia. <https://edit.uta.cl/dm/>

# Anexos

Carpeta de Drive (Bitácora y spots publicitarios):

[https://drive.google.com/drive/folders/1uLdd2bhTS2P6vKsuGci92bw\\_kzjQFdHZ?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1uLdd2bhTS2P6vKsuGci92bw_kzjQFdHZ?usp=sharing)