 **INFORME**
DE PRÁCTICA PROFESIONAL

Fernanda Campos Velásquez
Centro de practica: Escuela de Diseño e
Innovacion Tecnologica
Supervisor: Darko Luksic Sepúlveda
Julio 2024
Arica, Chile



ÍNDICE

EMPRESA

04

OBJETIVOS

08

TRABAJOS REALIZADOS

09

EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

26

CONCLUSIÓN

27

REFERENCIAS

28

ANEXO

29

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Logotipo de la carrera de Diseño Multimedia.

Figura 2. Diseño en equipos de la carrera de Diseño Multimedia.

Figura 3. Daniela Gonzáles, directora de la escuela de Diseño e Innovación Tecnológica durante el evento MICSUR.

Figura 4. Iconos de Adobe Illustrator y Krita.

Figura 5. Paleta de colores 7 años acreditada.

Figura 6. Tipografía 7 años acreditada.

Figura 7. Afiches diseñados por la acreditación por 7 años de la carrera de Diseño Multimedia.

Figura 8. Propuestas desarrolladas por docente Darko Luksic.

Figura 9. Propuesta desarrollada por Fernanda Campos y Paulina Huerta.

Figura 10. Conjunto de stickers para la difusión por los 7 años de acreditación.

Figura 11. Conjunto de diseños para redes sociales de la carrera.

Figura 12. Paleta de colores para redes sociales.

Figura 13. Conjunto de publicaciones destacadas.

Figura 14. Conjunto de Iconos.

Figura 15. Publicación día de la fotografía.

Figura 16. Publicación 18 de septiembre.

Figura 17. Conjunto de diseños por Festividades Navideñas.

Figura 18. Conjunto de diseños por el día del Cortometraje.

Figura 19. Mural DM para Laboratorio Multimedia.

Figura 20. Conjunto de elementos diseñados para COGNIPLUSLAB.

Figura 21. Conjunto de elementos diseñados para Magister en gestión y políticas públicas.

Figura 22. Conjunto de elementos diseñados para la academia de Cheerleaders.

Figura 23. Conjunto de carteles ilustrados por estudiantes de la carrera.

I. LA EMPRESA

La carrera de Diseño Multimedia (Figura 1), perteneciente a la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica de la Universidad de Tarapacá, ubicada en la región de Arica y Parinacota en la ciudad de Arica, está orientada a estudiantes con una clara inclinación hacia las actividades artísticas y creativas. Fundada en el año 2007, ha tenido un largo recorrido hasta la actualidad, cumpliendo 17 años desde su creación. Esta carrera se destaca por su notable enfoque artístico, el cual inspira a los jóvenes a explorar nuevas áreas y experiencias. Su malla curricular abarca una variedad de ámbitos en torno al diseño y la innovación, ofreciendo formación en diseño gráfico, publicidad, fotografía y edición, entre otros.

De esta manera, se forman profesionales competentes en tecnologías emergentes, capaces de innovar en un mercado laboral cambiante y globalizado, convirtiéndose en futuros líderes de proyectos que destaquen por su innovación y avance tecnológico.

El régimen de estudios es diurno y se basa en la modalidad de clases presenciales, con el apoyo de un Aula Virtual, adaptándose a un horario favorable para todo el alumnado a través de alternativas de formación continua.

MISIÓN

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 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.



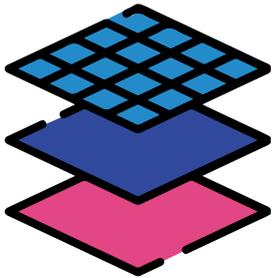
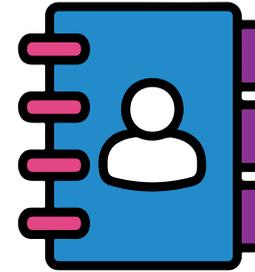
Figura 1. Logotipo de la carrera de Diseño Multimedia



Figura 2. Diseño en equipos de la carrera de Diseño Multimedia

CONTACTO

- Dirección: Calle 18 de septiembre 2222
- Email: dimul@uta.cl
- Contacto: +56 2205 817
- Página Web: <https://edit.uta.cl/dm/>
- Instagram: <https://www.instagram.com/dm.utarapaca/>
- Facebook: <https://web.facebook.com/disenomultimedia.uta>



INFRAESTRUCTURA

- Dos edificios rectangulares, 6 oficinas, 1 estudio de grabación, 1 sala de estudio multimedia, 1 estudio de música y sonido, 1 sala de dibujo, 1 sala de uso común, 1 baño.
- Escritorios, 2 cafeteras, 1 mini-refrigerador.

EQUIPO

- 10 cámaras, 6 de fotografía y 4 de grabación.
- 5 micrófonos, 4 lavalier y 1 condensador.
- 2 mesas de mezcla.
- 4 trípodes de cámara.
- Kit de focos para estudios.
- Róuter de internet.
- 3 proyectores.
- 12 computadores Mac.
- 30 notebooks.



EQUIPO CREATIVO

ACADÉMICOS

Vagner de Sousa Beserra

- Doctor en Ciencias de la Ingeniería
- Magister en Ciencias de la Ingeniería
- Licenciado en Matemática

Daniela González Erber

- Doctora en Diseño
- Master en Formación y Gestión de la Universidad
- Magister en Didáctica para la Educación Superior
- Profesor de Educación Básica
- Diseñadora Gráfico Publicitario

Nélida Ramírez Chambi

- Magister en Multimedia Educativa
- Diseñadora Gráfico Publicitario

Marina Vera Chamorro

- Master en Formación y Gestión de la Universidad
- Magister en Ciencias de la Comunicación
- Postgrado en Formación Docente del Profesorado Universitario
- Licenciada en Educación
- Profesor de Castellano

COLABORADORES

Darko Luksic Sepúlveda

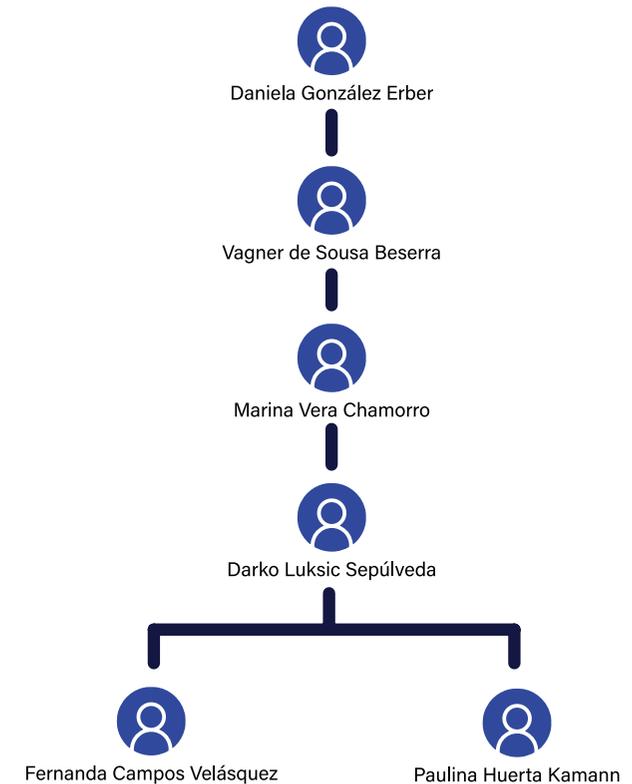
- Animador Digital y Multimedia

Fernanda Campos Velásquez

- Practicante Profesional de Diseño Multimedia

Paulina Huerta Kamann

- Practicante Profesional de Diseño Multimedia



TRAYECTORIA

En la actualidad, la carrera de Diseño Multimedia ha tenido su mayor colaboración con el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, la Fundación AWAIO, la Mesa Regional de Diseño e INACAP en un evento titulado "Arica Diseña, Camino a MICSUR". Este evento fue una actividad previa a la realización del Mercado de Industrias Culturales del Sur, MICSUR, que en 2024 tiene a Chile como país anfitrión

El evento se llevó a cabo entre los días 14, 15 y 16 de noviembre de 2023, y en él se realizaron charlas, talleres, exposiciones, ferias y pasarelas. Durante estas actividades, destacados diseñadores presentaron sus proyectos y logros, invitando al público a innovar en el diseño. También se dio visibilidad a artistas locales y se realizaron colaboraciones con agrupaciones de artistas de la ciudad de Arica y Parinacota.

Daniela González, directora de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (Figura 3), explicó en su momento que esta "es una actividad que involucra a la disciplina del diseño, pero que este año, en su segunda versión, se amplía a las industrias creativas. La idea es poder ver de qué manera el diseño se transforma en una disciplina paraguas que aporta a todas las otras industrias creativas locales".



Figura 3. Daniela González, directora de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica durante el evento MICSUR.

II. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Mejorar mis habilidades en el diseño gráfico, además de fortalecer mi manejo en otros ámbitos del diseño como los audiovisuales y la edición.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Potenciar mis habilidades en el diseño de material gráfico para distintos productos como afiches, pendones, etc.
2. Mejorar mis capacidades en el diseño de productos para la difusión de información.
3. Conocer nuevas estrategias y atajos en programas de diseño como Illustrator, Photoshop, Krita, entre otros.
4. Comprender una mejor distribución de mi tiempo para el desarrollo de distintos proyectos.
5. Desarrollar mis habilidades creativas para la constante creación e innovación de nuevos diseños.

III. TRABAJOS REALIZADOS

7 AÑOS DE ACREDITACIÓN

Durante el desarrollo de la línea gráfica para la promoción de la acreditación por 7 años de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica, trabajé en conjunto con mi compañera Paulina Huerta Kamann, practicante de la carrera de Diseño Multimedia, para desarrollar un estilo único y diferenciado de otros, manteniéndose acorde a las tendencias actuales y entregando un concepto más agradable e innovador. Nuestro supervisor durante todo este proceso fue el docente Darko Luksic, quien se encargó de retroalimentarnos y guiarnos de manera positiva en cada etapa del desarrollo de los elementos.

Mi principal responsabilidad en el desarrollo de esta línea gráfica fue bocetar y vectorizar los elementos gráficos de cada producto, encargándome de la elección de los elementos para la difusión de la acreditación. Para esto, utilicé Adobe Illustrator (Figura 4) para la vectorización de los elementos y Krita (Figura 4) para el bocetaje. Mi compañera, por su parte, se encargó de la aplicación de colores y diagramación de los elementos, además de la elección de tipografías y textos a agregar en los distintos productos.

La paleta de colores (Figura 5) fue desarrollada con la idea de entregar un ambiente innovador, pero dentro de la formalidad que presenta la carrera. Por ello, se realizaron varias pruebas de color hasta que se llegó a una gama más apegada a la estética neón, la cual destaca por su aire futurista y llamativo. Con esta idea como base, se escogió como paleta de colores principal una análoga, compuesta por tonos vibrantes y llamativos que se integran fácilmente a cualquier espacio sin resultar invasivos.



Figura 4. Iconos de Adobe Illustrator y Krita.

En cuanto a la opción tipográfica (Figura 6) se hizo el uso de variedad de tipografías con distintos estilos para cada diseño, pero finalmente se estandarizó en la tipografía “Acumin Variable Concept” y la “Abuget” las cuales con su contraste de estilo y forma dieron una variación agradable y estética a los diseños.

Para el desarrollo de los elementos gráficos como mencione antes se utilizó el programa Adobe Illustrator, el cual me permitió ilustrar y vectorizar distintos elementos para las gráficas. Las principales herramientas utilizadas durante este proceso fueron las plumillas, los buscatrazos y la unión de formas, además de una tableta de ilustración para ciertos bocetos y elementos que requerían una mayor fluidez en sus trazos.

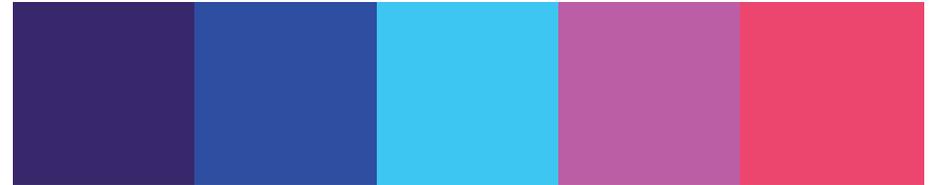


Figura 5. Paleta de colores 7 años acreditada.

Acumin Variable Concept

Abuget

Figura 6. Tipografías 7 años acreditada.

7 AÑOS DE ACREDITACIÓN

AFICHES

Los afiches fueron los primeros productos en comenzar a desarrollarse, por lo que se realizaron varias propuestas estéticas con variadas temáticas y diseños, con el objetivo de presentar de manera dinámica e innovadora la acreditación de la carrera, tomando como referencia las tendencias del diseño en distintas épocas del arte.

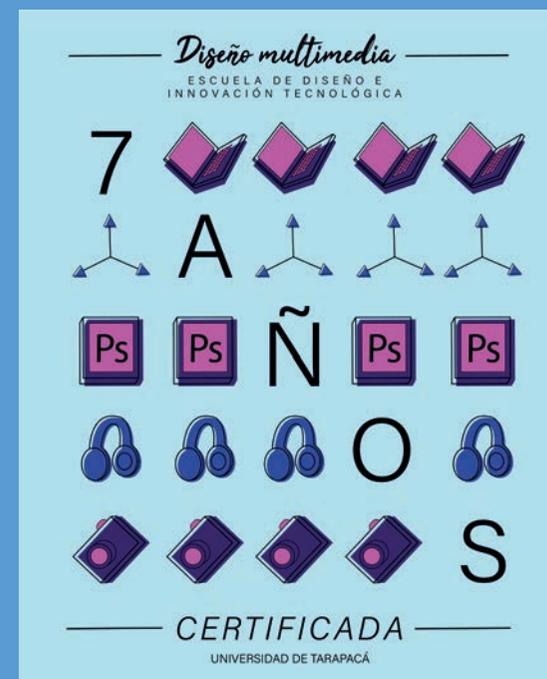


Figura 7. Afiches diseñados por la acreditación por 7 años de la carrera de Diseño Multimedia.

7 AÑOS DE ACREDITACIÓN

PENDÓN

Para el pendón, se nos entregó una propuesta base (Figura 8) desarrollada por el docente Darko Luksic. Tomando esta propuesta en cuenta, la fuimos modificando y adecuando al estilo desarrollado en conjunto con mi compañera (Figura 9). Los cambios no fueron muy radicales, debido a que nuestro supervisor había desarrollado una base muy completa y equilibrada. Posteriormente, el pendón sería impreso y presentado en el edificio de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica, además de en el evento MICSUR.



Figura 8. Propuestas desarrolladas por docente Darko Luksic.



Figura 9. Propuesta desarrollada por Fernanda Campos y Paulina Huerta.

7 AÑOS DE ACREDITACIÓN

STICKERS

Los stickers se desarrollaron con la idea de lograr una mayor cercanía con los estudiantes a través de elementos con los que pudieran sentirse familiares e identificados. Por ello, se decidió referenciar ciertas imágenes graciosas, también conocidas como memes, que fueran reconocibles y que se adaptaran a la temática de celebrar los 7 años de acreditación (Figura 10).



Figura 10. Conjunto de stickers para la difusión por los 7 años de acreditación.

7 AÑOS DE ACREDITACIÓN

GRAFICAS PARA REDES SOCIALES

Para las redes sociales de la carrera, se desarrollaron una foto de perfil y un banner de fondo que siguieran la nueva línea gráfica por los 7 años de acreditación. Se trabajó en base a elementos ya diseñados, los cuales se fueron distribuyendo de distinta forma en cada diseño. También se implementó esta gráfica en el Instagram de la carrera para que la difusión de la acreditación por los 7 años se mantuviera en todas las redes sociales de la carrera (Figura 11).



Figura 11. Conjunto de diseños para redes sociales de la carrera.

INSTAGRAM PARA LA CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

El Instagram oficial de la carrera de Diseño Multimedia fue creado durante los inicios de mi práctica profesional, y se nos encargó a mi compañera Paulina Huerta y a mí su administración, bajo la supervisión del docente Darko Luksic.

Me dediqué principalmente al desarrollo de elementos gráficos para la cuenta oficial de la carrera, utilizando programas como Adobe Illustrator, Procreate y Krita. De esta manera, desarrollé varios bocetos y vectores para las publicaciones, íconos, entre otros. Por su parte, mi compañera Paulina Huerta se encargó de la diagramación y la distribución de la paleta de colores en cada producto desarrollado para la cuenta.

Para la línea gráfica, se exploraron varios estilos que estuvieran en tendencia, con el objetivo de atraer la atención de las nuevas generaciones. Se consideraron tanto estilos más minimalistas como estilos sobrecargados de información, texturas y colores. Finalmente, se tomó como referente el estilo "retro" actual, el cual ha resurgido debido a las nuevas tendencias que buscan aplicar modas antiguas, pero adaptadas a colores y símbolos más actuales. De esta manera, se produjeron gráficas que logran adaptarse al mundo moderno, llamando la atención por su distintivo estilo y elementos gráficos.

La paleta de colores (Figura 12) estuvo directamente relacionada con el estilo. Una vez decidido este, no resultó complejo desarrollar una paleta de colores, ya que el estilo retro tiene una gama cromática marcada. Nuestra elección fue una paleta análoga que mezclaba colores fríos y cálidos, resultando llamativo a simple vista sin llegar a sentirse saturada o invasiva. La tipográfica también fue fácil gracias al estilo gráfico definido botándose por la tipografía "Acumin Variable Concept" la cual posee una amplia familia de variantes en su trazo y espacio, siendo adaptable a gran variedad de publicaciones y textos.



Figura 12. Paleta de colores para redes sociales.

INSTAGRAM PARA LA CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

DISEÑO DE PUBLICACIONES DESTACADAS

Estas publicaciones fueron diseñadas para proporcionar información de manera rápida y directa a los seguidores de la cuenta. Se consideraron las tres necesidades más importantes de un estudiante al buscar información. Por ello, se crearon publicaciones sobre horarios, académicos y portafolios, las cuales se diseñaron para tener un efecto visual de conexión en una sola imagen. Esto permite integrarlas mejor en la cuenta y proporcionar un mayor dinamismo visual a las publicaciones (Figura 13).



Figura 13. Conjunto de publicaciones destacadas.

INSTAGRAM PARA LA CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

ICONOS

Con el fin de unificar la línea gráfica de la cuenta, se han desarrollado iconos específicos para cada área del diseño. Estos iconos se utilizan para organizar las historias destacadas según cada área, facilitando así la navegación para los alumnos y demás interesados en la carrera. De esta manera, pueden acceder fácilmente a noticias específicas a través de las historias destacadas de la cuenta (Figura 14).

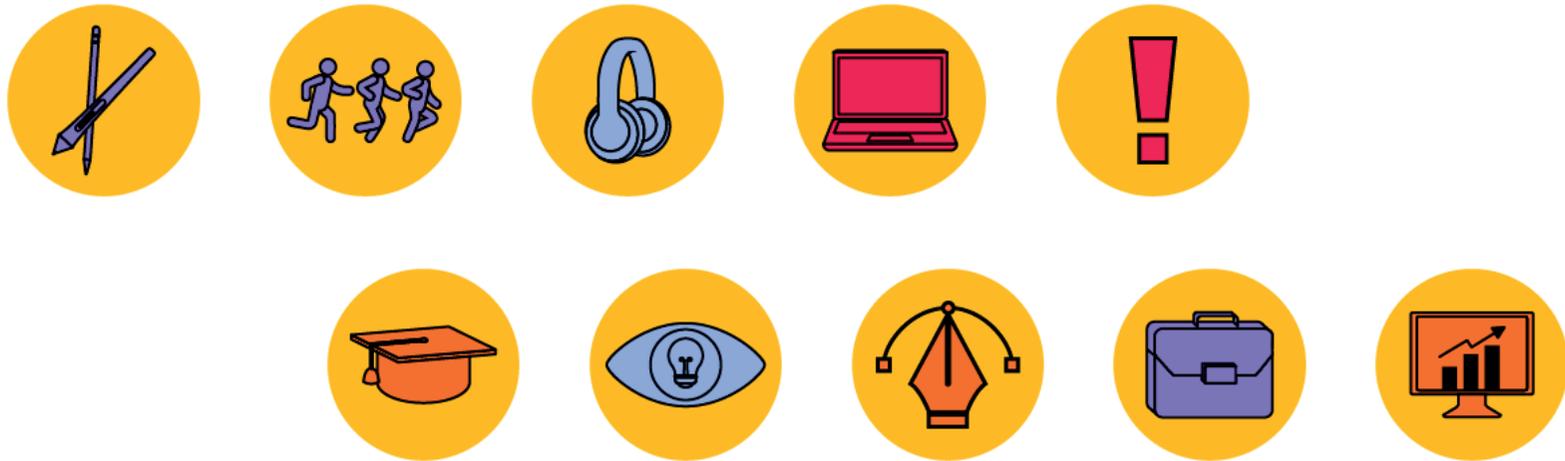


Figura 14. Conjunto de iconos.

INSTAGRAM PARA LA CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

DISEÑO DE PUBLICACIÓN PARA EL DÍA DE LA FOTOGRAFÍA

Para promover los trabajos desarrollados por estudiantes de primer y segundo año medio, se crearon tres publicaciones destacadas que presentan una selección de trabajos del ramo de fotografía publicitaria. Estas publicaciones exhiben bodegones y ediciones de alta calidad, destacando la creatividad de los estudiantes.

La portada de estas publicaciones (Figura 15) consistió en una imagen que incluye una cámara fotográfica y una descripción general del tema a tratar en cada post. Se empleó una tipografía llamativa y legible para asegurar una presentación visual atractiva .



Figura 15. *Publicación día de la fotografía.*

INSTAGRAM PARA LA CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

DISEÑO DE PUBLICACIÓN TEMÁTICA DE FIESTAS PATRIAS

Para la celebración de Fiestas Patrias, el 18 de septiembre, se creó una foto de perfil temática acorde con las festividades y una publicación para conmemorar la ocasión. Se ajustó la paleta de colores para reflejar los colores típicos de la festividad, e incluyó elementos como la bandera de Chile, copihues y chupallas (Figura 16).

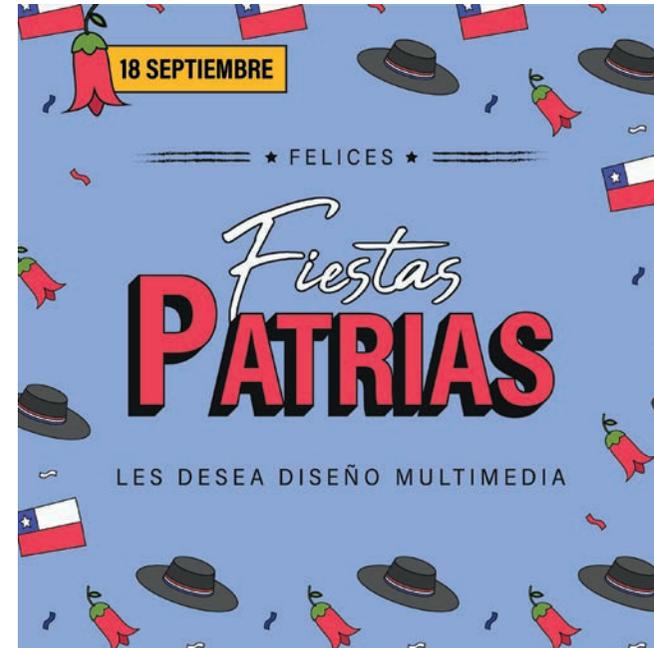


Figura 16. *Publicación 18 de septiembre.*

INSTAGRAM PARA LA CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

DISEÑO DE PUBLICACIÓN POR NAVIDAD

Para Navidad, el 25 de diciembre, se diseñó una foto de perfil y una publicación festiva (Figura 17). Se varió la paleta de colores utilizando tonos cálidos asociados con la festividad, y se implementó un estilo gráfico distintivo. Se incluyeron elementos gráficos como renos, gorros navideños y esferas, típicos de la decoración navideña.



Figura 17. Conjunto de diseños por Festividades Navideñas.

INSTAGRAM PARA LA CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

DISEÑO DE ELEMENTOS PARA PUBLICACIÓN EN INSTAGRAM POR EL DÍA DEL CORTOMETRAJE

Para celebrar el Día del Cortometraje, el 21 de diciembre, se decidió honrar a figuras influyentes en la historia del cortometraje, como los hermanos Lumière. Se proporcionó una breve información sobre ellos para mantener la publicación dinámica y atractiva para el usuario. La publicación destacó una cámara de época junto con una tipografía llamativa en la portada (Figura 18).

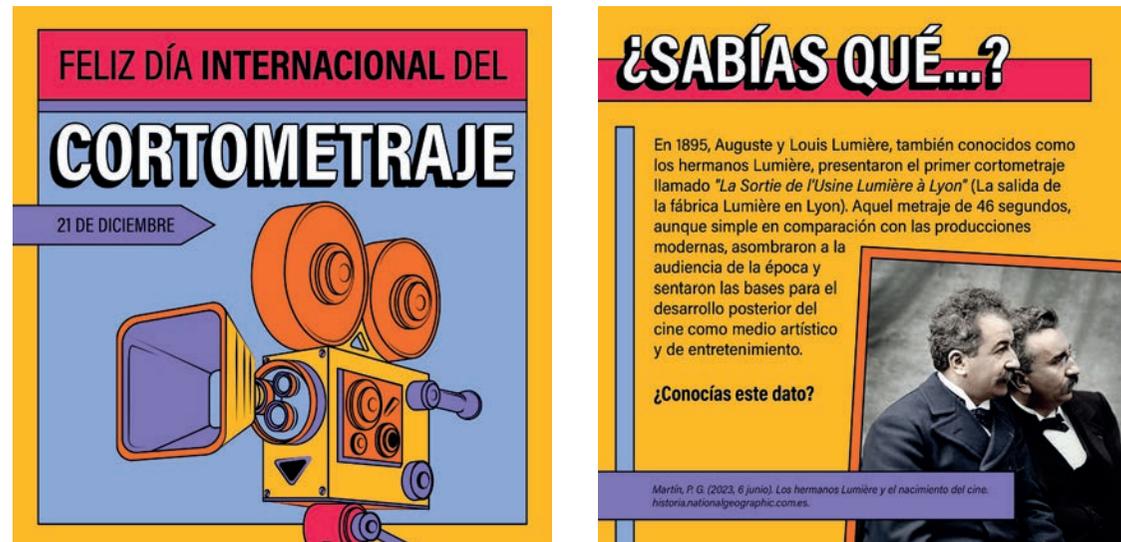


Figura 18. Conjunto de diseños por el día del Cortometraje.

IMPRESIÓN DE DM PARA LABORATORIO MULTIMEDIA

A solicitud de la jefa de carrera, se desarrolló una gráfica para ser impresa e instalada en el laboratorio multimedia de la carrera. En el diseño se consideraron varios elementos característicos de la carrera, como el diseño, la grabación y la programación, haciendo referencia a todas las áreas que abarca el Diseño Multimedia.

Además, se elaboró una segunda propuesta inspirada en el patrimonio de la ciudad de Arica, que incorpora la flora y fauna más representativas de la zona. Este diseño se adaptó a un estilo más simple y amigable.

Me encargué del diseño y bocetaje de ambas propuestas, las cuales se desarrollaron inicialmente en Procreate. Tras ser presentadas a la jefa de carrera, se seleccionó la primera propuesta, la cual fue vectorizada en Adobe Illustrator y posteriormente coloreada por mi compañera Paulina Huerta. Ella eligió una paleta de colores que destacara sin distraer a los alumnos durante sus clases, optando por colores cálidos y mates que se integraran bien en un ambiente de estudio (Figura 19).

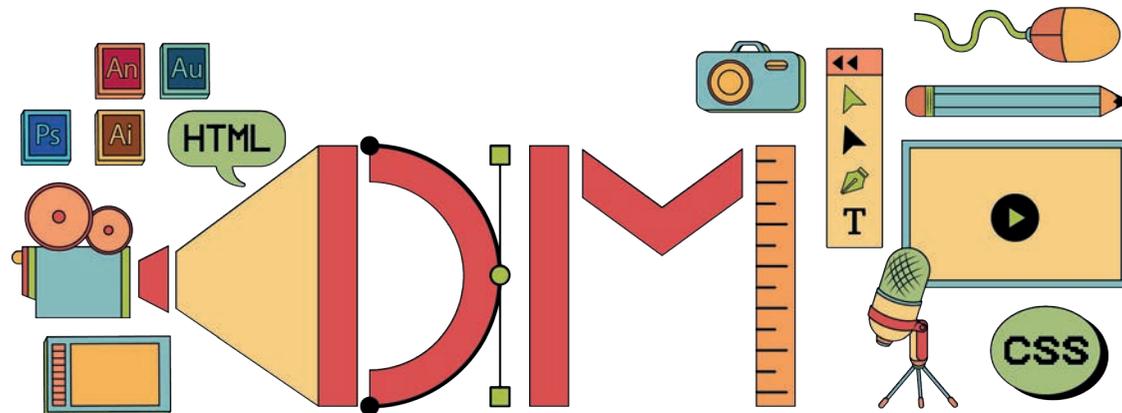


Figura 19. Mural DM para Laboratorio Multimedia.

ANIMACIÓN COGNIPLUS LAB

En colaboración con mi compañera Paulina Huerta, se nos encargó el desarrollo de una animación al estilo Motion Graphics para el lanzamiento del proyecto COGNIPLUS LAB, dirigido por Ivonne Jorquera. Este proyecto apoya a los adultos mayores en su motricidad y salud mental, visibilizando posibles abusos que puedan sufrir y ofreciendo pautas para brindarles apoyo.

Para el desarrollo de esta animación, se nos proporcionó un video de referencia que sirvió de base para nuestro trabajo. Primero, elaboramos un guion técnico para planificar los elementos gráficos y la duración de cada animación, basándonos en el audio proporcionado por la directora del proyecto.

Me encargué del desarrollo del material gráfico para las animaciones, optando por un estilo de personajes sencillo y amigable, complementado con elementos que refuerzan la narrativa (Figura 20). Los primeros bocetos fueron creados en el programa de ilustración y diseño Krita, y luego se vectorizaron en Adobe Illustrator. La paleta de colores elegida se centró en tonos apropiados para un entorno formal y médico, destacando principalmente los tonos azules.

Posteriormente, mi compañera Paulina Huerta se encargó de las animaciones, los textos, la diagramación y la sonorización del proyecto (Ver Anexo).

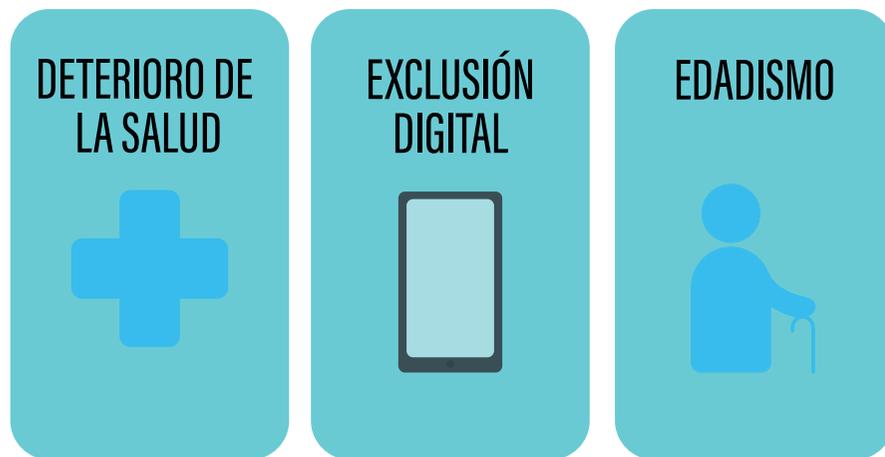


Figura 20. Conjunto de elementos diseñados para COGNIPLUSLAB.

MAGÍSTER DE GESTIÓN Y POLÍTICAS PÚBLICAS

Para el Magíster en Gestión y Políticas Públicas de la Facultad de Administración y Economía, se desarrolló una línea gráfica específica para reconocer a sus estudiantes en el evento "Tesis país 2023, Piensa en un Chile sin pobreza". El objetivo fue crear una identidad visual coherente y representativa del prestigio académico del programa. Utilizando Adobe Illustrator, se diseñaron una invitación en formato PDF y una presentación en PowerPoint para un desayuno especial en honor a los estudiantes destacados (Figura 21).

En el proceso de diseño de la línea gráfica, se optó por una paleta de colores fríos que transmitiera seriedad y profesionalismo, acorde con el ámbito académico. Se enfocó en una diagramación simple y funcional, evitando el exceso de elementos visuales para asegurar que la información clave fuera clara y destacada. Este enfoque permitió consolidar la identidad visual del evento de manera efectiva, asegurando que la presentación fuera tanto estéticamente agradable como funcional para su propósito académico.



Figura 21. Conjunto de elementos diseñados para el Magíster en gestión y políticas públicas..

DISEÑO DE LOGO PARA UNA ACADEMIA DE CHEERLEADER

Se nos encargó el desarrollo de un logotipo para una academia de Cheerleaders por parte del entonces Académico Vagner De Sousa, quien solicitó un diseño llamativo y dinámico, siguiendo la estética clásica de este tipo de logotipos.

Me encargué de crear la base del logotipo, inspirándome en logos de equipos deportivos y otras academias de Cheerleaders como referencia inicial. Luego, realicé un boceto utilizando el programa de dibujo Krita, el cual fue finalizado por mi compañera Paulina Huerta, quien se encargó de vectorizar y colorear el diseño. Se eligió una paleta de colores cálidos y vibrantes, acorde con la estética y la energía de la academia (Figura 22).



Figura 22. Conjunto de elementos diseñados para la academia de Cheerleaders.

REVISTA DPM

Para la revista digital DPM Magazine: Diseño, Publicidad y Multimedia, dirigida por la entonces directora de la carrera, Daniela González Erber, se nos encomendó la tarea de diseñar la diagramación y definir la estética del contenido, además de seleccionar los trabajos a presentar. En esta edición específica de la revista, decidimos destacar una muestra de varios trabajos inspirados en la "Polla Chilena de Beneficencia".

En colaboración estrecha con mi compañera Paulina Huerta, dividimos las responsabilidades para realizar ajustes precisos en cuanto a iluminación, ángulos y tamaño de los trabajos seleccionados (Figura 23). Utilizamos Adobe Photoshop a lo largo de todo el proceso para garantizar que cada pieza se adaptara adecuadamente a las dimensiones estándar requeridas y para mejorar su calidad visual. Este enfoque meticuloso no solo aseguró la coherencia estética de la revista, sino que también resaltó la creatividad y el profesionalismo de los trabajos presentados.

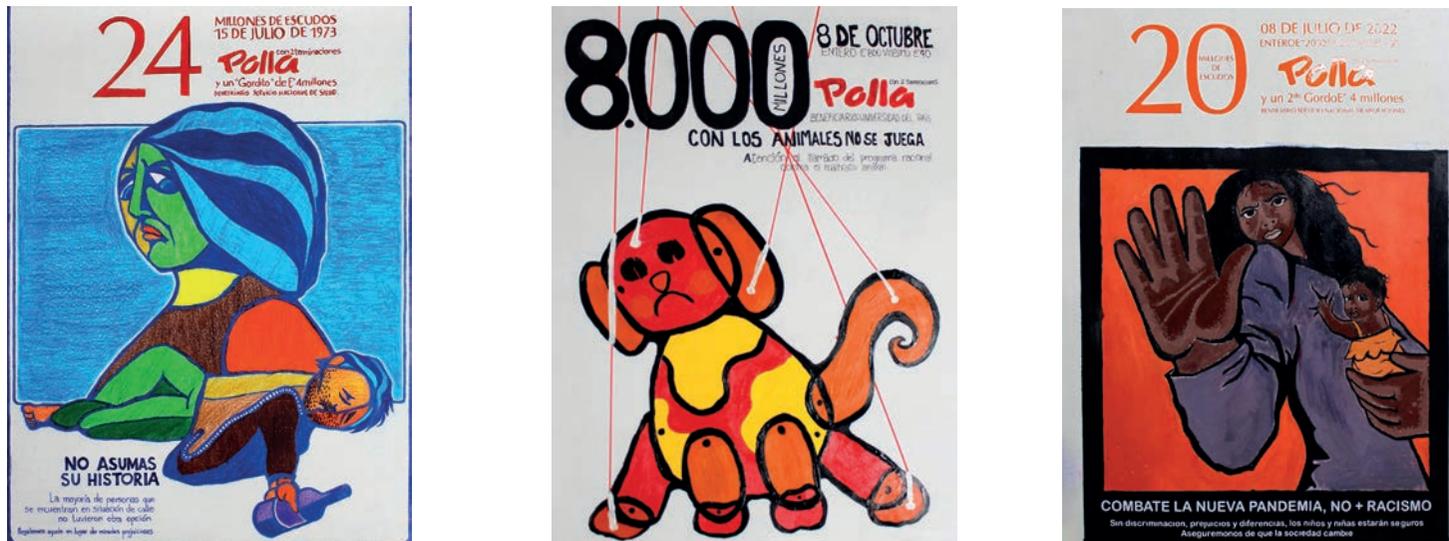


Figura 23. Conjunto de carteles ilustrados por estudiantes de la carrera.

IV. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

En relación a mis conocimientos técnicos adquiridos, considero que he ampliado significativamente mi dominio de programas que previamente creía conocer bien. El uso constante de Adobe Illustrator para los elementos gráficos en cada proyecto y publicación ha enriquecido mi comprensión de las herramientas disponibles en este programa, mejorando notablemente mi habilidad para vectorizar con precisión.

El desarrollo de diversas gráficas para distintos proyectos me ha permitido adaptar mi estilo según las necesidades específicas de cada diseño. Aunque ajustar el interlineado, la paleta de colores y los elementos de refuerzo fue un desafío, logré satisfacer adecuadamente las expectativas del cliente en cada gráfica.

Durante el proceso, enfrenté dificultades en el intercambio de archivos con mi compañera Paulina Huerta Kamann, ya que los elementos gráficos debían entregarse completamente listos para colorear e incorporar en las gráficas finales. Sin embargo, ciertas distracciones personales a veces dificultaban este proceso, provocando retrasos en la entrega final del producto. Superé esta problemática al prestar más atención a los comentarios de mi compañera, supervisando minuciosamente los vectores y capas de cada ilustración. Además, aprendí nuevos atajos y herramientas para una mejor organización y separación de elementos, optimizando así el tiempo de trabajo de manera efectiva.

HABILIDADES INTERPERSONALES

Como diseñadora responsable principalmente del bocetaje y vectorización de elementos gráficos, tuve que desarrollar habilidades para reaccionar rápidamente al entender qué elementos eran necesarios para cada publicación. Fui más selectiva en la elección de elementos a incorporar y vectorizar, evitando así la creación de elementos innecesarios que pudieran retrasar el desarrollo de las gráficas.

La interacción con mi compañera y varios académicos involucrados en cada proyecto me proporcionó un mayor desarrollo de habilidades interpersonales, así como una mejora en mi capacidad para expresar mis ideas. Participar en diversas reuniones con académicos donde se presentaban propuestas e ideas me ayudó a comunicarme con mayor facilidad y a expresar mi punto de vista sobre decisiones estéticas.

Además, trabajar constantemente en colaboración con mi compañera Paulina Huerta y el profesor Darko Luksic me proporcionó una valiosa retroalimentación creativa y personal, contribuyendo significativamente a mi crecimiento como diseñadora multimedia.

V. CONCLUSIÓN

La realización de esta práctica profesional fue un proceso desafiante debido al equilibrio que debía mantener entre esta y mis clases. Dado el periodo extenso y la necesidad de orden y constancia en cada diseño, requirió una mayor concentración de mi parte para asegurar un desempeño óptimo y la entrega de productos de calidad acordes a cada proyecto. Algunas de mis responsabilidades incluyeron el diseño de personajes, creación de elementos de apoyo, edición de imágenes y diagramación.

Inicialmente, me sentí algo insegura respecto a mi desempeño en la práctica profesional, especialmente por la necesidad de desarrollar constantemente nuevas ideas en colaboración con mi compañera. Temía que mis diseños no estuvieran a la altura de los estándares de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica, lo que inicialmente limitó mi potencial creativo. Sin embargo, con el avance de la práctica y una mejor comunicación con mi compañera, gané confianza para presentar mis propuestas e ideas, logrando integrarme mejor al ambiente profesional como diseñadora multimedia.

Trabajar con los docentes y académicos de la carrera de Diseño Multimedia fue una experiencia enriquecedora que me proporcionó aprendizaje continuo. Su constante apoyo y atención al material gráfico desarrollado contribuyeron significativamente a mi aprendizaje y me ayudaron a familiarizarme con el entorno laboral. La disposición de mi supervisor, Darko Luksic, impulsó mi creatividad y reforzó mi valoración hacia mi trabajo como diseñadora multimedia.

El desarrollo de esta práctica profesional me brindó numerosos aprendizajes y demostró que mis habilidades creativas podían ser aún mayores de lo que había imaginado. Aprendí de mis errores y adquirí habilidades para resolver problemas en cada nuevo diseño y propuesta que desarrollé, superando mis objetivos iniciales. Estos aprendizajes significativos han contribuido tanto a mi crecimiento profesional como personal.

VI. REFERENCIAS

Edith. (s.f) Estudiante haciendo uso de Illustrator. <https://edit.uta.cl/dm/index.php/admision/>

Edith. (2023) Daniela González, directora (s) de la Escuela de Diseño de Innovación Tecnológica de la Universidad de Tarapacá. <https://edit.uta.cl/dm/index.php/2023/12/05/escuela-de-diseno-e-innovacion-tecnologica-formo-parte-del-gran-encuentro-de-la-industria-creativa-en-la-region/>

VII. ANEXOS

1-Video COGNIPLUSLAB

<https://drive.google.com/file/d/1BRuBiaumg-siQbb9KBTEbGcSBg5MofTq/view?usp=sharing>

2-Guion técnico COGNIPLUSLAB

https://docs.google.com/document/d/1vc6ZzBIVNF0Sq_pc9KA5vI5_7NCH0HAZ39ogneyD5s/edit?usp=sharing

3- Instagram Diseño Multimedia

<https://www.instagram.com/dm.utarapaca/>