



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



DISEÑO  
MULTIMEDIA

# Informe Práctica Profesional

**Héctor Palma**

---

**Centro de Práctica: Centro Tecnológico  
de Divulgación Multimedia**

**Jefa de Carrera: Marina Vera Chamorro  
Arica, Chile, Julio de 2024**

# Índice

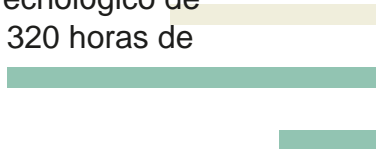
- 3** **Introducción**
- 4** **Objetivos**
  - Objetivo General
  - Objetivos Específicos
- 5** **Descripción de la empresa**
- 6** **Descripción del trabajo realizado**
  - 6** Recopilación de Información sobre el Humedal
  - 7** Creación de Logotipo
  - 13** Guión Técnico
  - 16** Campaña para Redes Sociales
  - 17** Canción EcoDex
  - 18** Bocetos Trailer EcoDex
  - 19** Iconos para la Aplicación EcoDex
- 20** **Experiencias Adquiridas**
  - Conocimientos Técnicos
  - Habilidades Interpersonales
- 21** **Conclusión**
- 22** **Referencias**
- 23** **Anexos**



# Introducción

Este informe tiene como finalidad describir las actividades llevadas a cabo durante mi práctica, los conocimientos adquiridos, las habilidades desarrolladas y los logros obtenidos. Asimismo, incluirá una reflexión sobre los desafíos enfrentados y las lecciones aprendidas a lo largo de este muy buen proceso.

En este documento, presentaré los diversos trabajos realizados en el Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia, detallando minuciosamente cada proceso durante las 320 horas de prácticas completadas.



# Objetivos

## - Objetivo General

Con esta práctica deseo adquirir experiencia y aplicar los conocimientos teóricos en un entorno profesional. Aspiro a desarrollar técnicas, mejorar las habilidades de comunicación y trabajo en equipo, y estar mejor preparado para enfrentar futuros desafíos, asegurando así un desarrollo profesional a largo plazo.

## - Objetivo Específicos

1. Busque fortalecer el trabajo en equipo, para poder colaborar eficazmente con miembros del equipo en proyectos conjuntos, fomentando un ambiente de trabajo colaborativo y productivo.
2. Desarrollar habilidades técnicas avanzadas, aprender, aplicar nuevas técnicas y herramientas específicas de la divulgación multimedia, mejorando así la calidad y eficiencia del trabajo realizado.
3. Poder manejar los tiempos de mis trabajos de modo que puedan ser efectivo y exacto a la hora de presentar el trabajo.
4. Ampliar conocimientos en tecnologías multimedia: Familiarizarse con nuevas tecnologías como lo son impresoras 3D u otras herramientas.
5. Desarrollar una ética profesional como fortalecer los valores de responsabilidad, puntualidad y profesionalismo, asegurando una conducta ética en todas las actividades realizadas durante la práctica.

# Descripción de la Empresa

## Nombre

Qiri. Centro Tecnológico de Divulgación Multimedia

## Ubicación

San José 1696, Arica y Parinacota

## Funcionarios

3 Trabajadores

## Infraestructura disponible

1 Sucursal

## Visión

Nuestra visión en Qiri es ser líderes en la transformación cultural y social mediante el uso innovador del diseño multimedia y la tecnología. Aspiramos a crear un mundo donde la riqueza del patrimonio cultural de Chile y de otras culturas originarias sea accesible, apreciada y valorada globalmente.

## Misión

Buscar generar una revolución en la divulgación del patrimonio cultural, tomando elementos del pasado, aquellos que han consolidado la visión de mundo de las culturas originarias de Chile y la interacción dinámica con su entorno, para traerlas al presente y generar mecanismos que aprovechen las ventajas tecnológicas actuales, en la creación de una nueva propuesta de valor cultural de cara al futuro.

## Trabajadores

**Juan Hidalgo**, Gerente General, Area finanzas y Area de marketing.

**Nicolas Palma**, Area Operaciones.

**Hector Palma**, Practicante

## Historia

Organización empresarial con sentido social y cultural que utiliza el diseño multimedia para la co-creación e innovación en la valorización y divulgación de diversas materias mediante el desarrollo de productos tecnológicos.

Con sentido social y cultural que utiliza el diseño multimedia para la co-creación e innovación en la valorización y divulgación de diversas materias mediante el desarrollo de productos tecnológicos. Así mismo, implementa servicios multimediales, informáticos y de agencia de diseño, a través de proyectos, programas, consultorías, investigaciones, asistencia técnica y capacitaciones.

# Descripción del trabajo Realizado

## Recopilación de Información sobre el Humedal de Arica

Lo primero que hice al iniciar mi práctica fue la recopilación de información sobre el humedal. Era fundamental conocer y comprender a fondo este ecosistema para el nuevo proyecto en el que trabajaré durante la mayor parte de mi práctica profesional. Para lograr esto, lo primero que se me solicitó fue una cantidad considerable de libros sobre el tema. Estos libros eran de diversos tipos y enfoques, incluyendo obras profesionales, con contenido científico detallado, así como libros dirigidos a niños, que presentaban la información de manera más accesible y didáctica (Figura 1). Esta etapa inicial de investigación me permitió adquirir un conocimiento sólido y variado sobre el humedal, sentando las bases para el desarrollo exitoso del proyecto.

Como segundo paso, me dediqué a la recopilación de imágenes de diferentes tipos de flora y fauna del humedal. Este proceso fue esencial para tener una referencia visual clara de cómo se podrían representar estos elementos en el diseño del logo de la aplicación (Figura 1). La selección de imágenes no solo me permitió entender mejor la biodiversidad del humedal, sino que también fue crucial para asegurar que el logo reflejara de manera precisa y atractiva la esencia del ecosistema.

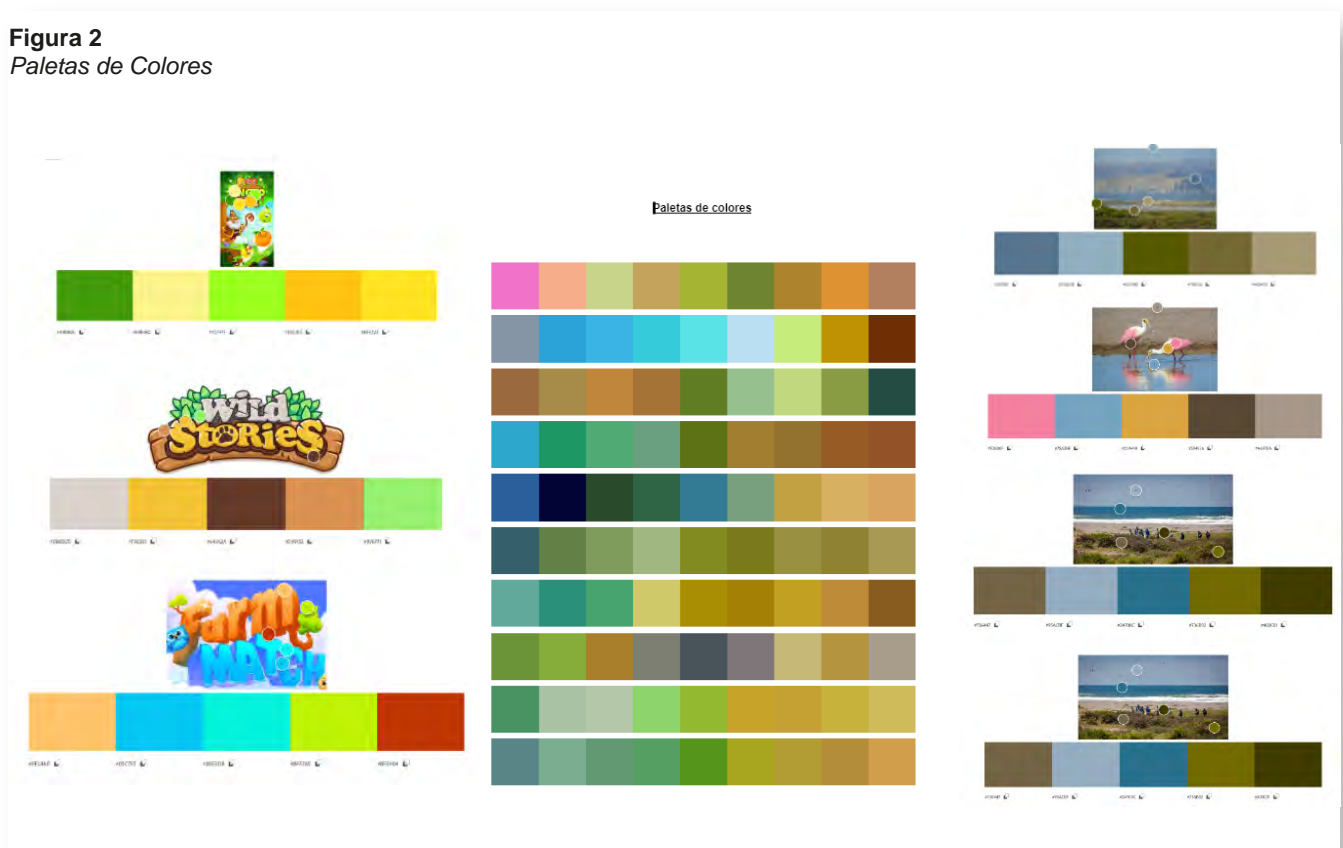
Figura 1  
Libros recopilados e Imágenes



# Creacion de Logotipo

Lo primero para comenzar con la creación de un logotipo fue buscar una paleta de colores, así como diseños y texturas que estarían presentes en él (Figura 2). Era fundamental que estos elementos tuvieran una relación estrecha con el humedal. Por esta razón, se llevó a cabo una extensa búsqueda de referencias visuales. Este proceso de investigación me permitió trabajar con la mente más clara y con una mayor cantidad de ideas para nuestro logo. Analizar distintas combinaciones de colores y patrones naturales nos ayudó a capturar la esencia del humedal, asegurando que el logotipo no solo fuera visualmente atractivo, sino también evocador y representativo del entorno que queríamos preservar. Esta fase inicial fue crucial para establecer una base sólida y coherente en el desarrollo del diseño final del logotipo.

**Figura 2**  
*Paletas de Colores*



Comencé con la creación de bocetos a mano alzada, en los cuales se me pidió una cantidad considerable de dibujos de cualquier estilo. La idea era que, entre todos los bocetos, incluso los erróneos, pudiera surgir un resultado positivo. Por esta razón, diseñé diferentes tipos de bocetos, algunos más amigables y otros más agresivos a la vista, para poder diferenciar cada uno de ellos. Este enfoque me permitió explorar una amplia gama de posibilidades y estilos, asegurando que cada diseño tuviera un carácter único y distintivo. A través de este proceso de ensayo y error, fui capaz de identificar elementos que funcionaban bien y aquellos que no, lo cual fue fundamental para refinar y mejorar continuamente mis propuestas de diseño (Figura 3).

**Figura 3**  
*Boceto a mano alzada*





A continuación, procedí a vectorizar los bocetos en Adobe Illustrator (Figura 4). Algunos de estos bocetos fueron coloreados, mientras que otros se mantuvieron en blanco y negro, ya que queríamos ver cómo se veían en diferentes estilos y formatos. Esta etapa fue crucial para transformar los dibujos a mano alzada en gráficos digitales precisos y escalables, permitiendo una mayor flexibilidad y experimentación con los diseños. Al probar diferentes combinaciones de colores y contrastes en blanco y negro, pudimos evaluar cuál versión capturaba mejor la esencia del humedal y era más efectiva visualmente. Este proceso no solo facilitó la refinación de los detalles de cada diseño, sino que también nos permitió identificar los elementos que funcionaban mejor en diferentes contextos y aplicaciones, asegurando así que el logotipo final fuera versátil y atractivo (Figura 5).

Figura 4  
Bocetos Vectorizados



Después de haber seleccionado uno de los bocetos vectorizados (Figura 5), procedimos a trabajar y estilizar el diseño para que fuera más identificativo con el humedal. Para lograr esto, creamos diferentes bocetos de logotipos en los que quisimos introducir un ave que se fusionara con el texto de EcoDex. La idea era que, al ver el logo, se pudiera apreciar más que solo un texto vacío (Figura 6). Esta integración del ave con el texto tenía como objetivo añadir un elemento visual que reflejara la biodiversidad del humedal, haciendo que el logo fuera más atractivo y significativo. Durante esta fase, experimentamos con varias configuraciones y estilos para asegurar que el ave se incorporara de manera armoniosa y fluida con el nombre de la aplicación, logrando así un diseño final que capturara la esencia de EcoDex y su conexión con el humedal.

Figura 5  
Boceto seleccionado



Río Lluta  
**EcoDex**  
Humedal de la Desembocadura

Figura 6  
Diseños dentro del boceto



Río Lluta  
**EcoDex**  
Humedal de la Desembocadura



Río Lluta  
**EcoDex**  
Humedal de la Desembocadura



Río Lluta  
**EcoDex**  
Humedal de la Desembocadura



Río Lluta  
**EcoDex**  
Humedal de la Desembocadura



Río Lluta  
**EcoDex**  
Humedal de la Desembocadura



Río Lluta  
**EcoDex**  
Humedal de la Desembocadura

Finalmente, el logo quedó terminado (Figura 7). Este diseño final fue guardado y estará listo para ser usado cuando el proyecto esté finalizado y sea presentado por Qiri en el Colegio Leonardo Da Vinci. Este logro representa la culminación de un proceso detallado y creativo, donde cada etapa, desde la investigación inicial hasta la vectorización y estilización del logotipo, contribuyó a un resultado que encapsula la esencia de EcoDex y su conexión con el humedal.

**Figura 7**  
*Logotipo EcoDex*



Como segundo logotipo, trabajé en uno para un nuevo proyecto al cual le di el nombre de Ampara, que significa "Mano". Este proyecto se centra en la creación de vasijas mediante impresiones 3D diseñadas específicamente para personas no videntes. A diferencia de las vasijas tradicionales, estas tendrán texturas y relieves que permitirán a los usuarios sentir las siluetas de las diferentes pinturas que decoran las vasijas.

Para este proyecto, creé un logotipo que representa una vasija tapándose los ojos simbolizando la accesibilidad y la inclusión (Figura 8), así como la importancia del sentido del tacto para las personas con discapacidad visual. Este diseño busca transmitir la idea de que el arte y la funcionalidad pueden unirse para ofrecer una experiencia sensorial enriquecedora a todos los usuarios.

**Figura 8**  
*Logotipo de Ampara*



## Guión Técnico

En la siguiente actividad, se me pidió realizar ilustraciones boceteadas de diferentes tomas para un guion técnico sobre el tráiler de la aplicación de EcoDex. Inicialmente, dibujé las ilustraciones a color (Figura 9), pero mi jefe me solicitó que las hiciera solo en blanco y negro. La razón detrás de este cambio es que, al momento de corregir o editar los dibujos, es mucho más fácil hacerlo en ilustraciones rápidamente boceteadas en blanco y negro (Figura 10). Esta técnica permite realizar ajustes de manera más eficiente y asegura que los cambios puedan implementarse sin complicaciones.

**Figura 9**  
*Ilustraciones a color*

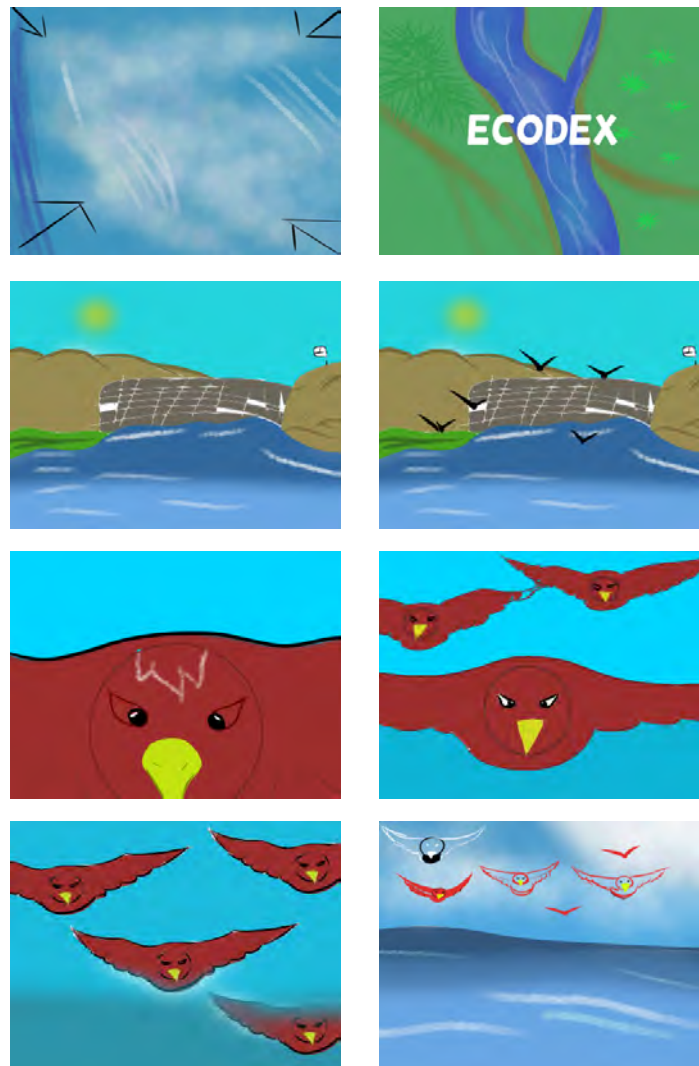
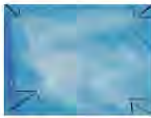








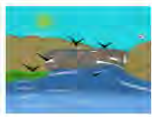
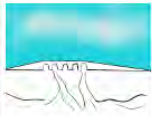


Figura 10  
Ilustraciones sin color



Luego de hacer las ilustraciones, comencé a armar el guion técnico en el cual incluí las ilustraciones y agregué información relevante. En cada sección, anoté el número de escena, si era una toma interior o exterior, una descripción de la imagen, una descripción detallada de la escena y la duración estimada de cada toma (Figura 11). En cada una de estas secciones, fui completando con la información de lo que sucedería en cada escena, permitiéndonos así tener una visión clara del contenido y la duración de cada segmento del tráiler.

**Figura 11**  
Guion Técnico de EcoDex

Número de Escena	Int/Ext	Especificaciones Técnicas	Imagen	Descripción de Escena	Registro de Audio, Música o Sonido	Duración
1	Ext			Caerá desde arriba mirando nubes		4seg
2	Ext			para que luego aparezca el logo de EcoDex mientras que aparece el humedal.		4seg
3	Ext			Se vería un pájaro en el plano central		5seg
4	Ext			Luego se verían diferentes tipos de aves.		3seg
5	Ext			Y mas aveces		10 seg

	Ext			Aparece el mar y muchos pájaros		5seg
	Ext			se ven los pájaros desde atras con la ciudad		3seg
8	Ext			Perspectiva visual de los pájaros		5seg
9	Ext			Con Motion graphic se pondrá imágenes/dibujos de diferentes aves mientras de fondo se pone un video del humedal		6seg
				Se vería al ave volar de la espalda		7seg
				Aparece el logotipo de EcoDex junto a un texto que diga Descarga ya.		3seg

# Campaña para Redes Sociales

La siguiente actividad consistió en diseñar una campaña para redes sociales, para la cual se me pidió realizar una planificación de 30 días de publicaciones. Para ello, utilicé la herramienta Excel, donde tuve que rellenar 5 secciones según la solicitud de mi jefe. Las secciones que completé fueron: fecha, horario, descripción del formato, descripción del texto y hashtags.

Primero, establecí las fechas y horarios de cada publicación para asegurar una distribución coherente a lo largo del mes. Luego, detallé el formato de cada publicación (por ejemplo, imagen, video, infografía) y proporcioné una descripción del texto que acompañaría cada publicación, asegurándome de que fuera atractivo y relevante para la audiencia. Finalmente seleccioné hashtags adecuados para maximizar el alcance y la visibilidad de las publicaciones en las plataformas sociales (Figura 12).

**Figura 12**  
Planificación Redes Sociales

1	A	B	C	D	E						
1	Fecha	Horario	Descripción Formato	Descripción Texto	#						
2			Video	¡Presentamos EcoDex! Explora el humedal del Río Lluta con nuestra nueva app de realidad aumentada. 📱🌿	#EcoDex #Conservación	21		Video con Historia	ambiente. 🌿📱 EcoDex en acción: Ver más allá con realidad aumentada. 📱🌿	#Innovación #EcoDex #RealidadAumentada	
3			Imagen	¿Sabías que el humedal del Río Lluta es crucial para la migración de aves? Aprende más con EcoDex. 🐦🌿	#EcoDex #Biodiversidad	22		Infografía	Impacto de la contaminación en el humedal. Con EcoDex, aprende a protegerlo. 🌿💧	#EcoDex #MedioAmbiente	
4			Imagen de la aplicación	Explora el humedal en 3D. Descarga EcoDex ahora. 📱🌿	#EcoDex #RealidadAumentada	23		Texto	EcoDex es más que una app, es un movimiento. Únete a nosotros. 🌿📱	#EcoDex #UnidosPorLaNaturaleza	
5			Infografía	Importancia del humedal del Río Lluta en cifras. Con EcoDex, conoce más. 📊🌿	#EcoDex #Educación	24		Imagen de el amanecer en el Humedal	El humedal del Río Lluta al amanecer. Con EcoDex, descubre su belleza. 🌅🌿	#EcoDex #BellezaNatural	
6			Video	Historias del humedal: Entrevista con un guardaparques local. 🗣️🌿	#EcoDex #HistoriaNatural	25		Infografía	Ciclo del agua en el humedal del Río Lluta. 💧🌿	#EcoDex #Educación	
7			Imagen	¿Cómo puedes ayudar a conservar el humedal? Descubre acciones simples en EcoDex. 🌿👉	#EcoDex #Acción	26		Historia	"EcoDex te lleva más allá de lo visible. Experimenta el humedal de una manera completamente nueva. 📱🌿"	#EcoDex #Exploración	
8			Imagen	Conoce al Espátula rosada, uno de los residentes del humedal. 🦩🌿	#EcoDex #Biodiversidad	27		Infografía	La historia del Río Lluta y su humedal, contada por sus habitantes. 🗣️🌿	#EcoDex #Educación	
9			Imagen de la aplicación y sus actividades	"Explora el humedal desde casa con EcoDex. ¡Descárgala ahora y empieza tu aventura virtual! 📱🌿"	#EcoDex #ExploraciónVirtual	28		Historia	EcoDex: Tu guía para descubrir los secretos del humedal del Río Lluta. Descárgala hoy y únete a la aventura. 📱🌿	#EcoDex #Educación	
10			Imágenes con diferentes datos	Descubre datos curiosos sobre las plantas del humedal. 🌿📊	#EcoDex #Educación	29		Infografía con datos de las descargas y apoyo de las personas.	EcoDex en cifras: descubre cómo estamos marcando la diferencia en la conservación del humedal del Río Lluta. 📊🌿	#EcoDex #Impacto	
11			Infografía con los pasos para poder usar la App	¿Cómo funciona EcoDex? Aprende a usar nuestra app para maximizar tu experiencia de exploración. 📱🌿	#EcoDex #Tutorial	30		Infografía	Gracias por ser parte de EcoDex. Esto es solo el comienzo. 🌿👉	#EcoDex #Impacto	

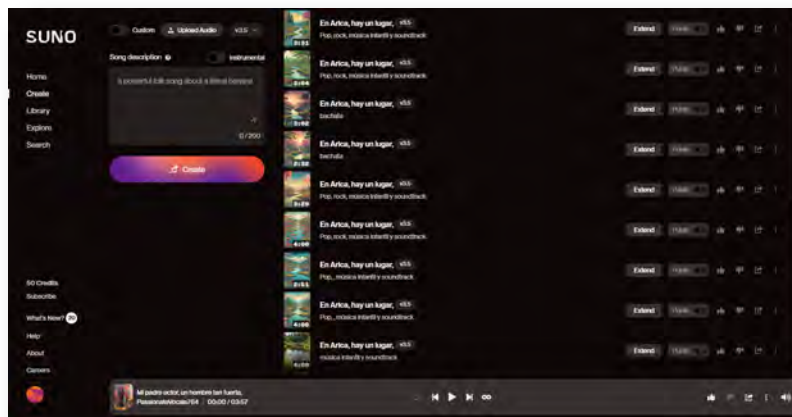


# Canción Ecodex

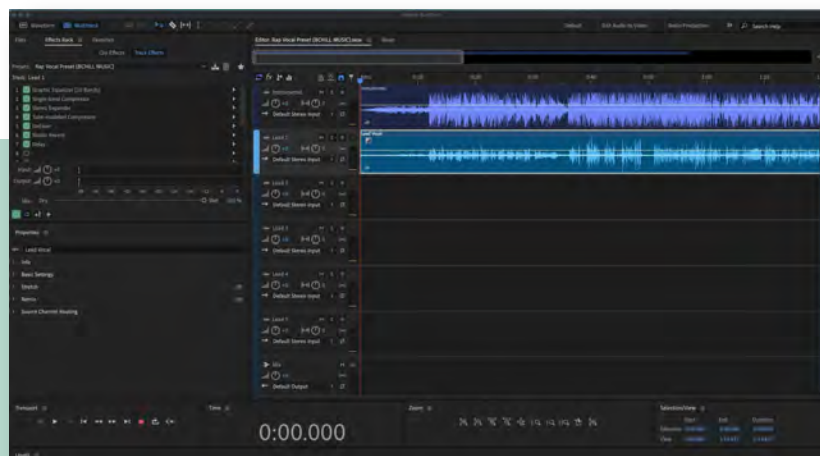
En esta actividad, trabajamos en equipo: mi jefe, mi compañero y yo colaboramos para la creación de la canción del tráiler de EcoDex. Mi tarea específica fue crear la letra de la canción, destacando la belleza y el interés del humedal, con el objetivo de promover su cuidado y protección. Queríamos que la canción tuviera un estilo similar al de una canción de apertura de una serie animada.

Inicialmente, utilizamos una inteligencia artificial llamada Suno (Figura 13), la cual generaba música a partir de una letra y una breve descripción del género deseado. Proporcionamos la letra y la IA creó dos canciones de manera aleatoria. Pasamos varios días probando diferentes ritmos hasta encontrar el correcto. Una vez que seleccionamos el ritmo adecuado, usamos Adobe Audition para ajustar la duración de la canción (Figura 14), ya que originalmente era de 3 minutos y solo necesitábamos 1:27 minutos, que es la duración aproximada de una canción de apertura.

**Figura 13**  
*Canciones creadas en Suno IA*



**Figura 14**  
*Capturas del proceso de edición*



## Bocetos de Trailer Ecodex

Dado que me uní al inicio de un proyecto, mis tareas iniciales incluyeron la creación de bocetos, como se ha detallado anteriormente. Como parte de estas responsabilidades, mi jefe me asignó la tarea de crear un tráiler utilizando las ilustraciones que había realizado. Para ello, trabajé con la herramienta DaVinci Resolve, avanzando en el proceso de edición del tráiler (Figura 15).

Incorporé la canción previamente creada y ordené las ilustraciones de manera que se sincronizaran con el ritmo de la música. Sin embargo, debido a que las ilustraciones eran imágenes estáticas, mi jefe me pidió rehacer el tráiler utilizando diferentes tomas de otros videos como referencias (Figura 16). El objetivo era observar estos ejemplos y reorganizar el tráiler, asegurando un flujo más dinámico y coherente para el producto final de EcoDex.

**Figura 15**  
*Capturas del proceso de Edicion en DaVinci*



**Figura 16**  
*Capturas del proceso de Edicion en DaVinci*



## Iconos para la aplicación EcoDex

En la siguiente actividad, se me encargó diseñar diferentes iconos que se incluirían dentro de la aplicación. Entre estos iconos se encontraban botones de menú, mensaje, configuración, buscar y guardar. El proceso fue similar al de la creación de un logotipo, comenzando con dibujos a mano alzada.

Primero, dibuje a mano alzada, asegurándome de que fueran claros y funcionales. Luego, pasé estos bocetos a formato digital para vectorizarlos. Este paso se usó Illustrator, lo que permitió que los iconos mantuvieran su calidad y nitidez independientemente del tamaño al que se escalaran (Figura 17).

**Figura 17**  
*Iconos Creados*



# Experiencias Adquiridas

## Conocimientos Técnicos

---

Durante mi práctica, pude mejorar considerablemente en el ámbito audiovisual, un área que no era mi fuerte. Por ello, me propuse específicamente desarrollar mis habilidades en este sector. Mi conocimiento en software como DaVinci Resolve aumentó significativamente ya que aprendí a cambiar la paleta de colores y a unificarla en todos los clips para mantener una coherencia visual.

Además, mejoré mis habilidades en Illustrator, aprendiendo a utilizar diversas herramientas que me permitieron añadir más detalles y precisión a la hora de diseñar logotipos. Este avance en el manejo de software gráfico y de edición no solo mejoró la calidad de mi trabajo, sino que también me proporcionó una base más sólida para futuros proyectos en el ámbito audiovisual y de diseño gráfico.

## Habilidades Interpersonales

---

Descubrí un nuevo aspecto de lo que significa ser diseñador, especialmente al postular proyectos. La imaginación y la innovación son elementos fundamentales que pude comprender como esenciales en este campo. También aprendí que no todo el trabajo al iniciar un proyecto es glamoroso, a menudo todo comienza con bocetos y correcciones.

La comunicación es otra área en la que logré mejorar y manejar gracias al gran apoyo de mi jefe, quien me explicaba las cosas de manera clara y detallada en todo momento. Mejoré mi capacidad para expresar y presentar ideas de forma clara y precisa, asegurándome de que todas las personas pudieran entenderlas.

Además, mi capacidad de adaptación a los constantes cambios en las tareas laborales mejoró significativamente. Esto a su vez, mejoró mi organización y velocidad de trabajo. Gracias a estas experiencias y habilidades adquiridas, siento que podré enfrentar futuros trabajos de una manera más eficaz y cómoda.

# Conclusión

Al finalizar mi práctica profesional, considero que ha sido una experiencia muy importante, tanto a nivel profesional como personal. He tenido la oportunidad de mejorar en múltiples aspectos y de conocer a personas muy interesantes e importantes que me han enseñado muchas cosas que desconocía hace un tiempo.

He crecido en el ámbito profesional trabajando en Qiri, gracias a sus detallados planes de horarios y a las numerosas horas de trabajo, que me han ayudado a convertirme en una persona más organizada. Además contar con la opinión y el apoyo de un profesional como Qiri fue invaluable para los diversos proyectos en los que participé.

Mi práctica fue un gran paso para mí, ya que me permitió conocer el ámbito laboral de un diseñador que busca emprender por sí mismo, sin la necesidad de trabajar para otros. Comprendí que para lograr todo lo que uno se propone es necesario trabajar duro y no rendirse ni un solo día. En el futuro podré manejar problemas y trabajos con la confianza y la capacidad de un profesional.



# Referencias

Qiri. Centro Tecnológico de divulgación Multimedia  
<https://www.qiri.cl/>

Blackmagic Design. DaVinci Resolve 19 | BlackMagic Design.  
<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>



# Anexos

Bitacora de Registro de asistencia y Actividades de práctica

[https://docs.google.com/document/d/1CuC2\\_9MojdkupptBDQma73gtaz7nowU1/edit?usp=sharing&oid=100300404113457087133&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1CuC2_9MojdkupptBDQma73gtaz7nowU1/edit?usp=sharing&oid=100300404113457087133&rtpof=true&sd=true)