



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



DISEÑO  
MULTIMEDIA

INFORME DE

# PRÁCTICA PROFESIONAL

**ALUMNA:**

Paulina Huerta Kamann

**SUPERVISOR A CARGO:**

Darko Luksic Sepúlveda

**CENTRO DE PRÁCTICA:**

Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica

**JEFA DE CARRERA:**

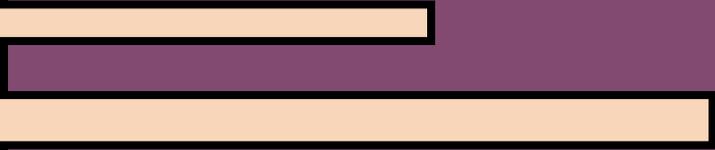
Marina Vera Chamorro

# ÍNDICE

DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA	04
Organigrama	05
OBJETIVOS	07
TRABAJOS REALIZADOS	08
Gráficas 7 años de acreditación	09
Gráficas para Magíster en Gestión y Políticas Públicas	12
Video para Cogniplus Lab	14
Creación y manejo de cuenta de Instagram	17
Diseño de polera para equipo deportivo de niñas	26
Mural para Laboratorio Multimedia	27
Edición de trabajos para revista DPM	28
EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS	29
CONCLUSIÓN	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS	33

# ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Orden ejecutivo de la escuela	<b>06</b>
<b>Figura 2.</b> Propuestas de diseño de gráficas de 7 años	<b>09</b>
<b>Figura 3.</b> Gráfica escogida	<b>10</b>
<b>Figura 4.</b> Conjunto de gráficas 7 años de acreditación.	<b>11</b>
<b>Figura 5.</b> Diseño de invitación.	<b>12</b>
<b>Figura 6.</b> Diseño de diapositivas para presentación.	<b>13</b>
<b>Figura 7.</b> Muestra del guión técnico.	<b>14</b>
<b>Figura 8.</b> Guía Rápida Para Producciones Multimedia.	<b>15</b>
<b>Figura 9.</b> Muestra del video promocional de Cogniplus Lab.	<b>16</b>
<b>Figura 10.</b> Post de apertura para la cuenta de Instagram.	<b>18</b>
<b>Figura 11.</b> Horarios 1er año grupo A y B y respectiva portada.	<b>19</b>
<b>Figura 12.</b> Diseño y respectivas portadas.	<b>20</b>
<b>Figura 13.</b> Conjunto de íconos historias destacadas.	<b>21</b>
<b>Figura 14.</b> Portadas y muestras de trabajos.	<b>22</b>
<b>Figura 15.</b> Diseños de la publicación.	<b>23</b>
<b>Figura 16.</b> Portada de la publicación y muestra de preguntas.	<b>24</b>
<b>Figura 17.</b> Diseños de Fiestas Patrias y Navidad.	<b>25</b>
<b>Figura 18.</b> Conjunto de los diseños creados para la camiseta.	<b>26</b>
<b>Figura 19.</b> Diseño de mural.	<b>27</b>
<b>Figura 20.</b> Conjunto de muestras de trabajos retocados.	<b>28</b>



# **DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA**



La Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT) de la Universidad de Tarapacá está dedicada a la formación de profesionales en el ámbito del diseño y la innovación, integrando tecnologías avanzadas y creativas en su currículo. Esta escuela pertenece a la Facultad de Administración y Economía y ofrece programas que combinan habilidades artísticas y tecnológicas para desarrollar soluciones innovadoras en diseño y otras áreas relacionadas.

La escuela imparte la carrera de Diseño Multimedia, acreditada por siete años según la Comisión Nacional de Acreditación, lo que refleja el compromiso de la escuela con la excelencia académica y la formación integral de sus estudiantes.

## **VISIÓN**

La escuela aspira a ser reconocida por su excelencia académica y su capacidad para liderar procesos de innovación y desarrollo tecnológico en el área del diseño, impactando positivamente en el entorno social y productivo.

## **MISIÓN**

Tiene como misión formar profesionales competentes en el ámbito del diseño y la tecnología, promoviendo la creatividad, la innovación y el desarrollo sostenible. Busca contribuir al progreso de la sociedad a través de la generación de conocimientos y la vinculación con el entorno regional y nacional.

## **CONTACTO:**

- Dirección: Avenida 18 de Septiembre N° 2222, Arica, Chile.
- Secretaria: Jéssica Ogalde Espinoza.
- Teléfono: +56 58 2 205817
- Correo electrónico: [utamed@gestion.uta.cl](mailto:utamed@gestion.uta.cl)
- Página web: [www.edit.uta.cl/dm](http://www.edit.uta.cl/dm)

## **INFRAESTRUCTURA:**

La EDIT cuenta con un edificio dentro de la Universidad de Tarapacá que contiene:

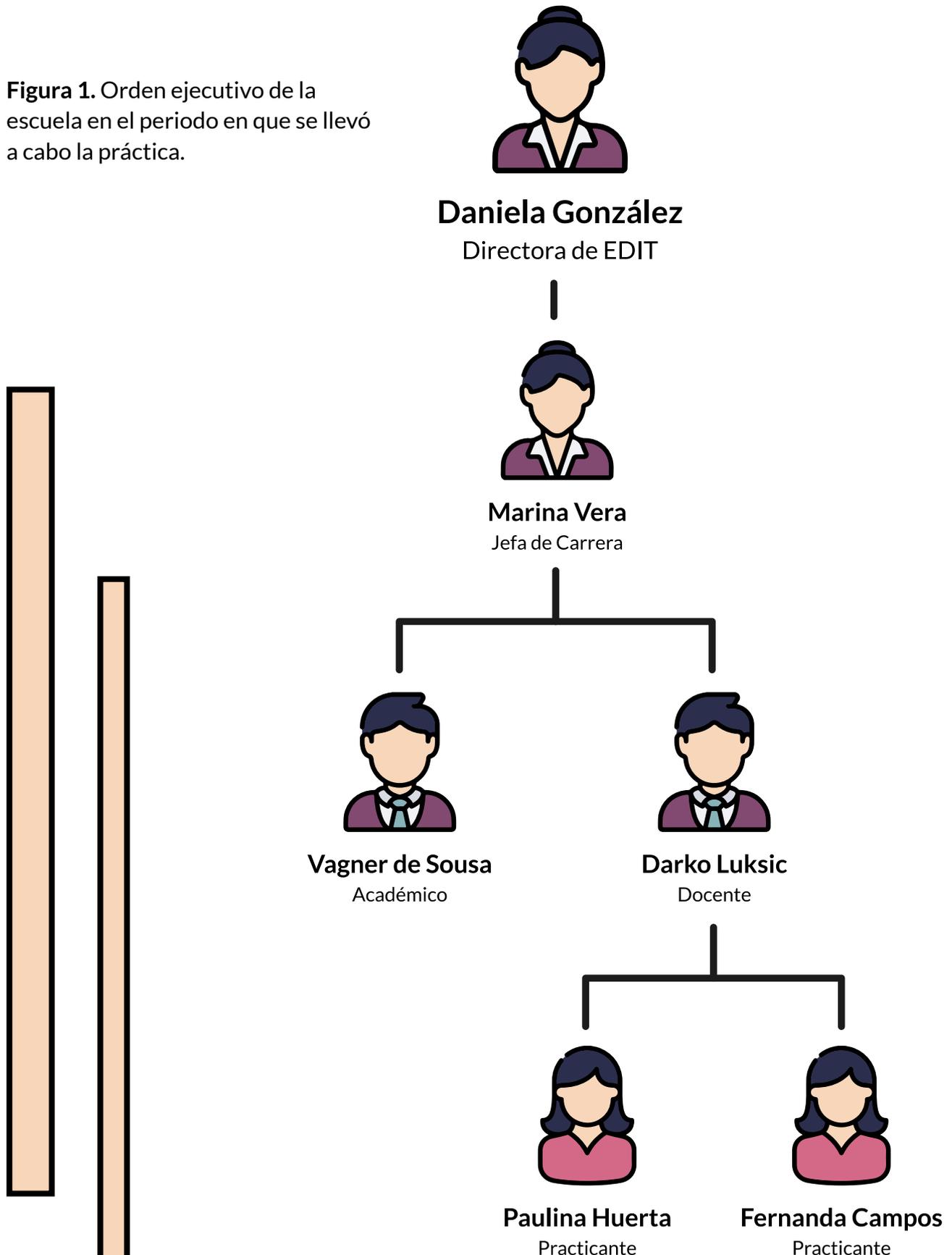
- Una recepción.
- Seis oficinas.
- Un laboratorio multimedia.
- Un estudio de música y sonido.
- Un estudio de televisión.
- Un laboratorio de fotografía.

## **REDES SOCIALES:**



# ORGANIGRAMA

Figura 1. Orden ejecutivo de la escuela en el periodo en que se llevó a cabo la práctica.

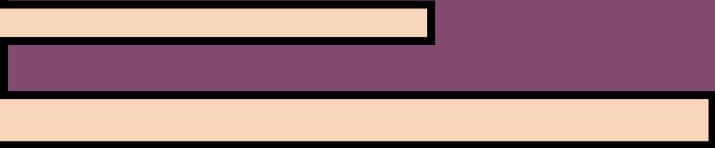


# OBJETIVO GENERAL

Fortalecer mis habilidades como diseñadora en un entorno real de trabajo, adquiriendo experiencia práctica que me permita aplicar mis conocimientos teóricos, mejorar mis competencias técnicas y desarrollar una mayor capacidad para enfrentar y resolver problemas del mundo profesional.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mejorar mis habilidades blandas a través del manejo efectivo de una cuenta de empresa en una red social.
- Gestionar mis tiempos de manera eficaz para una productividad mayor y conseguir un balance entre mi práctica y mis clases.
- Mejorar mis destrezas en los programas aprendidos durante los semestres académicos como Adobe Illustrator y Photoshop.
- Desarrollar estrategias de marketing para la difusión de una cuenta de empresa dentro de una red social.
- Potenciar mis habilidades en el área del diseño gráfico, proponiendo ideas innovadoras y funcionales.



# **TRABAJOS REALIZADOS**



# GRÁFICAS 7 AÑOS DE ACREDITACIÓN

Desde el comienzo de la práctica profesional un 17 de julio de 2023, se solicitó elaborar una manera creativa de difundir el reciente logro de la carrera de Diseño Multimedia: los 7 años de acreditación según la Comisión Nacional de Acreditación. Para ello, junto con mi compañera de práctica, Fernanda Campos, se realizó una exhaustiva investigación sobre el estado de la carrera en comparación a otras a nivel nacional.

Se concluyó, entonces, que Diseño Multimedia era la única carrera universitaria de diseño en recibir 7 años de acreditación en el norte de Chile. Para resaltar este logro y difundirlo entre la comunidad universitaria, se llevaron a cabo diversas propuestas de diseño, en especial afiches que seguían distintos estilos artísticos a pedido de la entonces directora de la EDIT.

Figura 2. Propuestas de diseño de gráficas de 7 años utilizando distintos estilos.



Sin embargo, estas propuestas dispersas no terminaban de convencer, por lo que con mi compañera decidimos elaborar una gráfica propia para los 7 años de acreditación, obteniendo la aprobación del profesor Darko Luksic. Así, nos guiamos por un estilo más amigable y cercano a la moda de los estudiantes, escogimos utilizar elementos que representaran a la carrera y organizarlos dentro de un siete con terminaciones redondas, para dar ese toque juvenil.

Finalmente, nos decidimos por una paleta análoga, rondando por los colores azules y morados, basándonos en colores neón para otorgarle un estilo más moderno y acorde a las nuevas tendencias.

Figura 3. Gráfica escogida.



De esta forma, hicimos uso de esta gráfica para elaborar afiches, un pendón, una cenefa, una publicación para redes sociales y diseñamos stickers para un futuro uso. En estos últimos, se elaboró una versión simplificada del siete, ya que el tamaño del formato de los stickers era demasiado pequeño para que se apreciaran los detalles. Por lo tanto, también decidimos utilizar animales de apariencia amigable como un perro y un gato, siguiendo el gusto de los estudiantes por las mascotas y volviéndolos más llamativos para ellos.

Figura 4. Conjunto de gráficas elaboradas a partir del diseño oficial de los 7 años de acreditación.



# GRÁFICAS PARA MAGÍSTER EN GESTIÓN Y POLÍTICAS PÚBLICAS

El 27 de julio de 2023, el profesor Vagner de Sousa nos encargó elaborar una invitación a un desayuno en honor a estudiantes galardonados para el Magíster en Gestión y Políticas Públicas de la Facultad de Administración y Economía. Se decidió un diseño simple con una paleta de colores apegada a la paleta institucional de la Universidad de Tarapacá.

Figura 5. Diseño de invitación.



Posteriormente, para este mismo magíster, se nos solicitó el diseño de un PPT para la profesora a cargo. En este caso, mi compañera Fernanda y yo elaboramos cada una un diseño, para entregarle dos propuestas a la profesora. Yo seguí la idea de hacer un diseño más minimalista, manteniéndome en el tono azul marino para dar ese toque formal y elegante.

Figura 6. Diseño de diapositivas para presentación.

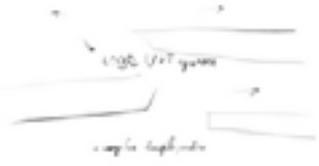


# VIDEO PARA COGNIPLUS LAB

El 4 de agosto de 2023, como proyecto de vinculación se nos encargó participar como diseñadoras practicantes en Cogniplus Lab, un proyecto de la carrera de kinesiología de la Universidad Santo Tomás que busca generar un espacio digital por y para personas mayores, a cargo de la profesora Ivonne Jorquera, quien nos solicitó un video que explicara el proyecto y lo promocionara.

Discutiendo con mi compañera Fernanda, decidimos elaborar una animación con técnica de Motion Graphics, ya que sería una manera más dinámica de exponer el proyecto. Para llevarlo a cabo, empezamos por organizar la animación en un guión técnico.

Figura 7. Muestra del guión técnico.

Se c.	Especificaciones técnicas		Imagen	Descripción de la escena	Audio	Duración
	Nº de archivos	Transiciones				
1	1	Corte a		1 "Queremos <i>hablar contigo de innovación social</i> "	Música y voz en off	00:02
1	3	Corte a		2 "con el objetivo de <i>fomentar un envejecimiento saludable</i> "	Música y voz en off	00:03
2	1	Corte a		3 "y <i>aumentar el uso correcto de las tecnologías</i> "	Música y voz en off	00:03



Una vez mi compañera me entregó los elementos para la animación, comencé a trabajar en el programa Adobe After Effects, utilizando un plugin de animación llamado Mister Horse para facilitar el trabajo. Me encargué de generar movimientos fluidos y dinámicos, logrando una animación llamativa que fue aprobada por la profesora Ivonne y su equipo.

Figura 9. Muestra del video promocional de Cogniplus Lab.



# CREACIÓN Y MANEJO DE CUENTA DE INSTAGRAM PARA DISEÑO MULTIMEDIA

A comienzos de agosto de 2023, se nos encargó la importante tarea de abrir una cuenta de Instagram para la carrera de Diseño Multimedia. Con mi compañera Fernanda, a pedido de la entonces directora de la EDIT Daniela González, participamos en una capacitación sobre gestión de redes sociales. Con los conocimientos que adquirimos en aquella capacitación, elaboramos una lista de fechas importantes en relación a la carrera para generar publicaciones y nos dispusimos a crear propuestas sobre cómo podría ser la identidad visual de la cuenta.

Nos fijamos en distintas cuentas de diseño y notamos un patrón; la gran mayoría de las cuentas de diseño mantenían una línea gráfica y jugaban con el “layout”, es decir, con las vistas previas de publicaciones que se ven ordenadas al entrar en la cuenta.

Con la aprobación del profesor Darko y los consejos de la profesora Nélida Ramírez, nos decidimos por basarnos en el estilo retro muy de moda durante el año 2023, caracterizado por formas simples, contornos llamativos y colores ciertamente vibrantes. Elaboramos una paleta base para mantener el estilo gráfico a través de las publicaciones, que consistió en una especie de triada con colores celestes, naranjos y morados.

## POST DE APERTURA

La primera publicación se trató del post de apertura para la cuenta, donde nos pusimos a implementar el estilo y los colores que habíamos decidido. Decidimos un fondo base naranja con cuadrillas blancas, para representar una retícula, el logotipo de Diseño Multimedia se adaptó al estilo y se pintó de un rosa vibrante y la gráfica se separó en tres secciones con diferentes colores para guiar la lectura del espectador. Todo este trabajo se llevó a cabo en el programa Adobe Illustrator.

Figura 10. Post de apertura para la cuenta de Instagram.

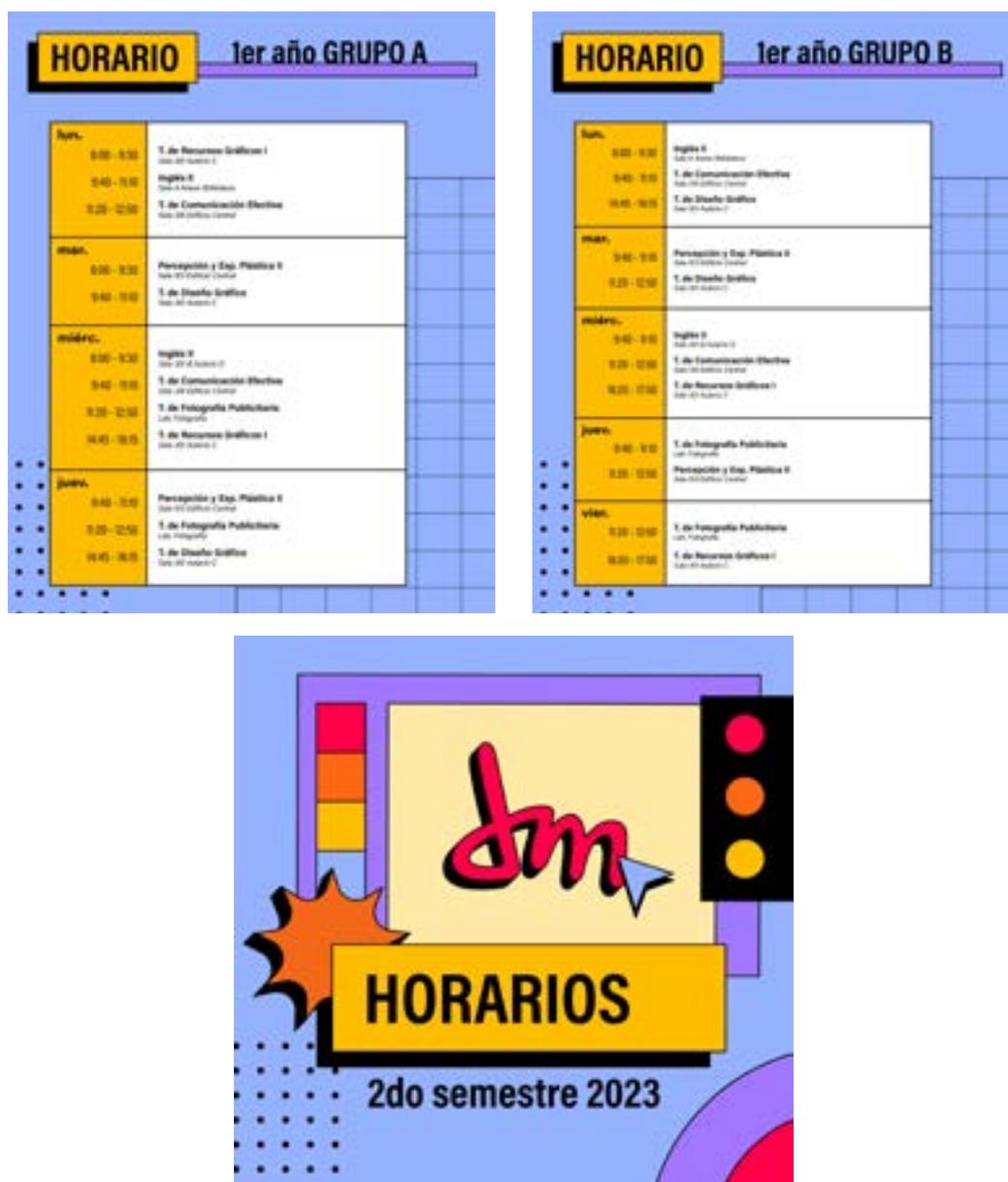


## HORARIOS

Como parte de la planeación de publicaciones se encontraba subir a la cuenta los horarios del semestre para que los estudiantes hicieran uso de este y tuviesen un acceso más fácil a la información.

En este caso, el contenido de la gráfica no debía sobrecargar al espectador en ningún caso, por ende, se siguió con un color celeste para el fondo, mientras que la tabla de los horarios tenía un encabezado amarillo y el contenido en blanco. Esto sirvió para mantener un estilo relativamente minimalista, pero dentro del estilo gráfico de la cuenta. De igual forma, se diagramó una especie de portada para el post que se conectaría con otras dos publicaciones descritas a continuación.

Figura 11. Muestra de diseño de horarios 1er año grupo A y B y respectiva portada.



## CONTACTOS, PORTAFOLIOS Y TESIS

De igual forma que los horarios, se elaboraron gráficas con información como el contacto con jefatura de carrera, como también un QR que dirigía a la página web de Diseño Multimedia, a la página de portafolios de los alumnos y a la página de tesis. Las portadas de ambas publicaciones conectaban con la portada de Horarios, haciendo que el layout de la cuenta se viera armonioso.

Figura 12. Diseño de contactos, portafolios y tesis, y respectivas portadas.



## ÍCONOS PARA HISTORIAS DESTACADAS

También se elaboraron íconos para las futuras historias destacadas, inspiradas en la cuenta oficial de la Universidad de Tarapacá que posee un sistema similar. Estas se separaron por áreas del diseño relacionadas a la carrera como dibujo, ilustración digital, diseño web, animación digital, etc., más una general para los anuncios.

Figura 13. Conjunto de íconos diseñados para historias destacadas.



## PUBLICACIÓN TALLER DE FOTOGRAFÍA PUBLICITARIA

Por la semana del 19 de agosto de 2023 se celebraba el Día del Fotógrafo, por lo que con mi compañera planeamos compartir los trabajos de los alumnos de ese semestre. Para eso, contactamos con la profesora Fabiola Mardones, docente del ramo de Fotografía Publicitaria, para que nos compartiera los mejores trabajos según su criterio y los requisitos que pidió para las entregas.

Por temas de tiempo, no alcanzamos a publicar el mismo día 19 de agosto, pero adaptamos el post a una exposición de trabajos de la asignatura, dividido en tres publicaciones cada una con una portada interconectada con la otra, para aportar al layout de la cuenta.

Figura 14. Portadas y muestras de trabajos que se exhibieron.



## DÍA INTERNACIONAL DEL CORTOMETRAJE

El día 21 de diciembre de 2023 se celebró el Día Internacional del Cortometraje. Para generar movimiento en la cuenta de Instagram y que el algoritmo no nos jugara en contra, decidimos elaborar una publicación que incluyera un dato curioso sobre el cortometraje. En este caso, investigamos sobre los hermanos Lumière, considerados los padres del cine, para integrar un contenido interesante para los espectadores.

Figura 15. Diseños de la publicación.



## ADMISIÓN 2024

A cercanías del cierre académico del segundo semestre de 2023, se nos ocurrió elaborar una publicación que incluyera las preguntas frecuentes que tienen los estudiantes al ver la carrera de Diseño Multimedia, para conseguir que futuros alumnos se interesaran en la carrera y preguntaran sus dudas en la publicación, así también generar movimiento en la cuenta.

Figura 16. Portada de la publicación y muestra de preguntas.



## FECHAS VARIAS

Durante nuestra práctica, coincidimos con fechas importantes como el 18 de septiembre, cuando se celebran las Fiestas Patrias de nuestro país, y el 25 de diciembre, que marca la celebración de Navidad. Para generar movimiento en la red social e integrar a la cuenta en la celebración, diseñamos unas publicaciones para aquellos días, y conseguir interacción con el público.

Figura 17. Diseños de Fiestas Patrias y Navidad.



# DISEÑO DE POLERA PARA EQUIPO DEPORTIVO DE NIÑAS

El 21 de agosto de 2023, se nos solicitó la elaboración de un diseño de polera para el equipo deportivo de niñas de una academia de Cheerleading de Arica. Los requisitos del cliente era que tuviese un diseño inspirado en la galaxia, con colores dorado y rosa. Como se planeaba usar en una camiseta de color naranja, se elaboraron varias propuestas para que el diseño pudiese resaltar sin problemas. Mi compañera Fernanda se encargó del bocetaje, mientras que yo me encargué de la vectorización y coloreo.

Figura 18. Conjunto de los diseños creados para la camiseta.



# MURAL PARA LABORATORIO MULTIMEDIA

El día 3 de enero de 2024, a pedido de la jefa de carrera Marina Vera, se comenzó el diseño de un mural para decorar una gran pared en la sala de Laboratorio Multimedia y ocultar las imperfecciones de esta misma. Siguiendo ciertas indicaciones de la profesora, escogimos un diseño con elementos representativos de la carrera rodeando un "DM" en el centro. Decidimos mantener el estilo gráfico de la cuenta de Instagram para mantener un enlace con la cuenta. El producto tuvo unas medidas de 3x5 metros.

Figura 19. Diseño de mural.



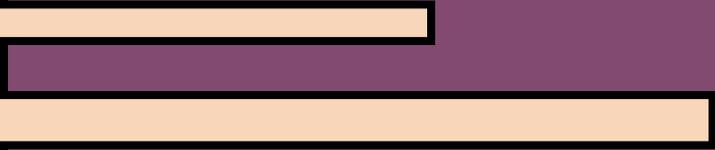
# EDICIÓN DE TRABAJOS PARA REVISTA DPM

El 5 de enero de 2024, la profesora Daniela González nos convocó a una reunión junto al profesor Darko Luksic para discutir la 8va edición de la revista DPM. Nos encargó la diagramación de la misma y la selección de trabajos de alumnos antiguos para ser expuestos. Con el profesor Darko discutimos el diseño de la diagramación de las páginas, por lo que buscamos referencias de nuestras ideas.

Como se acercaba el final de nuestra práctica, el profesor Darko tomó el cargo de la diagramación y con mi compañera Fernanda nos encargamos de limpiar las fotos de los trabajos, arreglando problemas de encuadre, diagramación, color, brillo y contraste, etc., en el programa Adobe Photoshop.

Figura 20. Conjunto de muestras de algunos trabajos retocados.





# **EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS**



# CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Durante mi práctica profesional en la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT), me enfoqué en diversas tareas que fortalecieron mis conocimientos. Gestioné la cuenta de Instagram de la carrera de Diseño Multimedia, creando contenido visualmente atractivo, lo que mejoró mis conocimientos en el manejo de una red social y el funcionamiento del algoritmo de Instagram. Fortalecí mi manejo de Adobe After Effects al elaborar un video de promoción en Motion Graphics y perfeccioné mis habilidades en Adobe Illustrator para la ilustración vectorial.

También adquirí experiencia en el uso de Adobe Photoshop y PowerPoint, trabajando en proyectos como la edición y retoque fotográfico para la revista DPM y el diseño de una presentación PPT. Estas actividades me permitieron aplicar mis conocimientos teóricos en un entorno real, recibiendo retroalimentación valiosa de profesores que contribuyó a mi crecimiento profesional.

## HABILIDADES ADQUIRIDAS

Durante esta práctica profesional, mejoré significativamente mis habilidades interpersonales. Mi relación con mi compañera de trabajo fue excelente, nos comunicábamos de manera efectiva y colaborativa en la elaboración de propuestas. Los profesores, profesionales y afectivos, crearon un ambiente laboral cálido y amigable. Participé en reuniones tanto presenciales como virtuales y utilizamos correos electrónicos y WhatsApp para mantenernos en contacto.

Abordamos los conflictos con calma, ofreciendo soluciones ideales en el momento. Trabajé en equipo junto a Fernanda Campos, coordinándonos eficientemente para cumplir con nuestras tareas. Recibí retroalimentación valiosa de los profesores, mejorando mi capacidad para comunicar visualmente. Amplié mi red de contactos al colaborar con profesionales de otras universidades, como la profesora Ivonne Jorquera y su equipo de la Universidad Santo Tomás. Adaptarme a una jornada laboral que coincidía con mi vida académica me permitió desarrollar paciencia, liderazgo, observación, comunicación, formalidad y profesionalismo.

# CONCLUSIÓN

La práctica profesional cursada durante el segundo semestre del año 2023 fue una experiencia gratificante para mi desarrollo como profesional. Trabajé en un ambiente amigable, con profesionales atentos que me guiaron en momentos desafiantes. Mejoré mis habilidades en Adobe After Effects y Adobe Illustrator, y fortalecí mis conocimientos en animación, manejo de redes sociales y comunicación visual. Destaco mi participación en la creación de la gráfica para los 7 años de acreditación de la carrera de Diseño Multimedia y la gestión de su cuenta de Instagram.

Estos logros representaron retos significativos que pusieron a prueba mis habilidades y conocimientos. Superé desafíos como la gestión del tiempo entre mi vida personal y académica y la comunicación con clientes externos, lo que mejoró mis habilidades profesionales. Esta experiencia ha tenido un impacto positivo en mi desarrollo personal y profesional, permitiéndome comunicar mejor mis ideas y participar activamente en la toma de decisiones, algo que inicialmente me resultaba difícil.

# REFERENCIAS

Diseño Multimedia. (s. f.-a). Universidad de Tarapacá. <https://admision.uta.cl/index.php/disenomultimedia/>

Diseño Multimedia. (s. f.-b). Diseño Multimedia. <https://edit.uta.cl/dm/>

Escuelas. Facultad de Administración y Economía. (s. f.). Universidad de Tarapacá. <https://www.uta.cl/index.php/departamentos-facultad-de-administracion-y-economia/>

# ANEXOS

Anexo 1. Guión técnico para video promocional Cogniplus Lab.

[https://docs.google.com/document/d/1vcb6ZzBIVNF0Sq\\_pc9KA5vI5\\_7NCH0HAZ39ogneyD5s/edit?usp=drive\\_link](https://docs.google.com/document/d/1vcb6ZzBIVNF0Sq_pc9KA5vI5_7NCH0HAZ39ogneyD5s/edit?usp=drive_link)

Anexo 2. Guía Rápida Para Producciones Multimedia.

[https://drive.google.com/file/d/10erpRYjXIKRu\\_uXbLQsy3QCRP7UHGBx9/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/10erpRYjXIKRu_uXbLQsy3QCRP7UHGBx9/view?usp=sharing)

Anexo 3. Video promocional de Cogniplus Lab.

[https://drive.google.com/file/d/1L9QPkysh8j2bjQyXXERfZCQq\\_Svm1p5F/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1L9QPkysh8j2bjQyXXERfZCQq_Svm1p5F/view?usp=drive_link)

Anexo 3. Cuenta de Instagram de Diseño Multimedia.

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