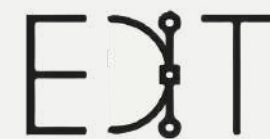




UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



DISEÑO
MULTIMEDIA

INFORME

PRÁCTICA LABORAL I

DISEÑO MULTIMEDIA

TERESA OJANE OCAMPO - JULIO 2024

ÍNDICE

I. Introducción	03
II. Objetivos	04
• Objetivos Generales	
• Objetivos Específicos	
• Actividades Realizadas	
III. Descripción General de la Empresa	05 - 06
IV. Descripción del Trabajo Realizado	07
• Creación de Animación y Marco	08 - 09
• Video Olimpiadas Especiales “Deporte para la Inclusión”	10
• Video Desfile Regional “21 de Mayo”	11
• Visita del Senador José Miguel Insulza en Estadio Punta Norte	12 - 14
V. Experiencias Adquiridas	15
• Conocimientos Técnicos Adquiridos	
• Habilidades Interpersonales Adquiridas	
VI. Conclusión	16
VII. Referencias y Anexo	17

I. INTRODUCCIÓN

Según la malla curricular actual de la carrera de Diseño Multimedia, cada alumno que haya aprobado los dos primeros semestres en su segundo año de carrera debe comenzar con su Práctica Laboral I. Esta etapa universitaria es considerada como un proceso fundamental para el desarrollo profesional de los estudiantes, puesto que con él se comienza la adaptación y experiencia con respecto al entorno laboral.

En mi caso, este semestre mi práctica laboral fue realizada en la SEREMI de Deporte de Arica, en donde mi labor era principalmente crear, editar y diseñar trabajos audiovisuales con respecto a proyectos deportivos que se fueron desarrollando en la región durante el tiempo en que cursaba mi práctica laboral.

A continuación, durante los siguientes ítems de este informe, se presentarán y detallarán los diferentes trabajos realizados en este periodo de práctica en la SEREMI de Deportes. Cada uno de estos proyectos me ayudaron a adquirir conocimientos con respecto a esta área audiovisual, los cuales tuvieron procesos creativos, toma de decisiones y resultados que fueron importantes para mi desarrollo personal en el ámbito laboral y profesional.

II. OBJETIVOS

2.1

OBJETIVOS GENERALES

- La Práctica Laboral I cumple con el objetivo de que cada uno de nosotros, como estudiantes, desarrollemos diferentes conocimientos adquiridos durante los primeros dos semestres en Diseño Multimedia en situaciones profesionales para un cliente determinado. Estos conocimientos se centran principalmente en el correcto uso de programas computacionales especializados en la creación de Diseños Creativos, como lo son Photoshop e Illustrator, ambos se utilizaron bastante en el primer semestre; sin embargo, en mi caso, se encuentran los programas de Premiere y After Effects.

2.2

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar de manera efectiva mis conocimientos con respecto a los contenidos aprendidos en el primer año de carrera.
- Trabajar de manera colectiva con los trabajadores de la SEREMI de Deportes.
- Obtener nuevos conocimientos y habilidades en cada uno de los proyectos en los que se va a trabajar.
- Tener la capacidad de tomar decisiones a la hora de plantear mejor una idea con respecto a los proyectos.

2.3

ACTIVIDADES REALIZADAS

- En After Effects se diseñará una animación del logotipo de la SEREMI de Deportes, la cual se utilizará para finalizar cada proyecto audiovisual.
- Diseñar un marco de encuadre para cada video, el cual está acompañado de un pie de página y el logotipo de la SEREMI de Deportes.
- Para la publicación de los videos en la plataforma de Instagram, se personaliza en Premiere una secuencia que contiene la resolución que corresponde a esta red social.

III. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

- En nuestro país, el Ministerio del Deporte es el encargado a nivel nacional de coordinar, implementar y evaluar las políticas públicas en relación a los deportes y la actividad física.
- Por su parte, la Secretaría Regional Ministerial (SEREMI) de Deportes de Arica, bajo la supervisión de este Ministerio, cumple con estas gestiones para brindar apoyo en el desarrollo de las infraestructuras deportivas y la participación en eventos deportivos.
- Para cumplir con estas gestiones, la SEREMI trabaja en conjunto con municipios e instituciones deportivas para brindar apoyo a los clubes y organizaciones deportivas locales, con el fin de impulsar la práctica deportiva y mejorar la calidad de vida de los habitantes de la región a través del deporte.

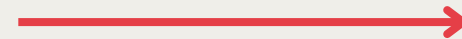


III. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

- Organograma del Ministerio del Deporte



MINISTRO DE DEPORTE
JAIME PIZARRO
Ministerio del Deporte de Chile



SUPERVISORA
MACARENA RIVEROS
SEREMI de Deportes Arica



ESTUDIANTE EN PRÁCTICA
TERESA OJANE OCAMPO
Universidad de Tarapacá Arica

IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

- Se realiza una reunión con la encargada de SEREMI de Deportes, Macarena Riveros Oyarzo, donde se explica el objetivo que se busca lograr a través de los futuros proyectos. Durante mi práctica, estuve a cargo de los trabajos audiovisuales que buscaban ser publicados en la plataforma de Instagram del MINDEP de Arica, con el fin de que la comunidad conozca y tenga un mejor conocimiento con respecto a las actividades que se realizan en la región para concientizar el deporte. En esta reunión se presentan ejemplos de videos que son publicados en el perfil oficial del Ministerio de Deporte en Santiago, con el fin de generar una misma idea en las actividades aquí en Arica.
- Para estos proyectos se trabajo directamente con los programas de Adobe Premiere, After Effect e Illustrator.

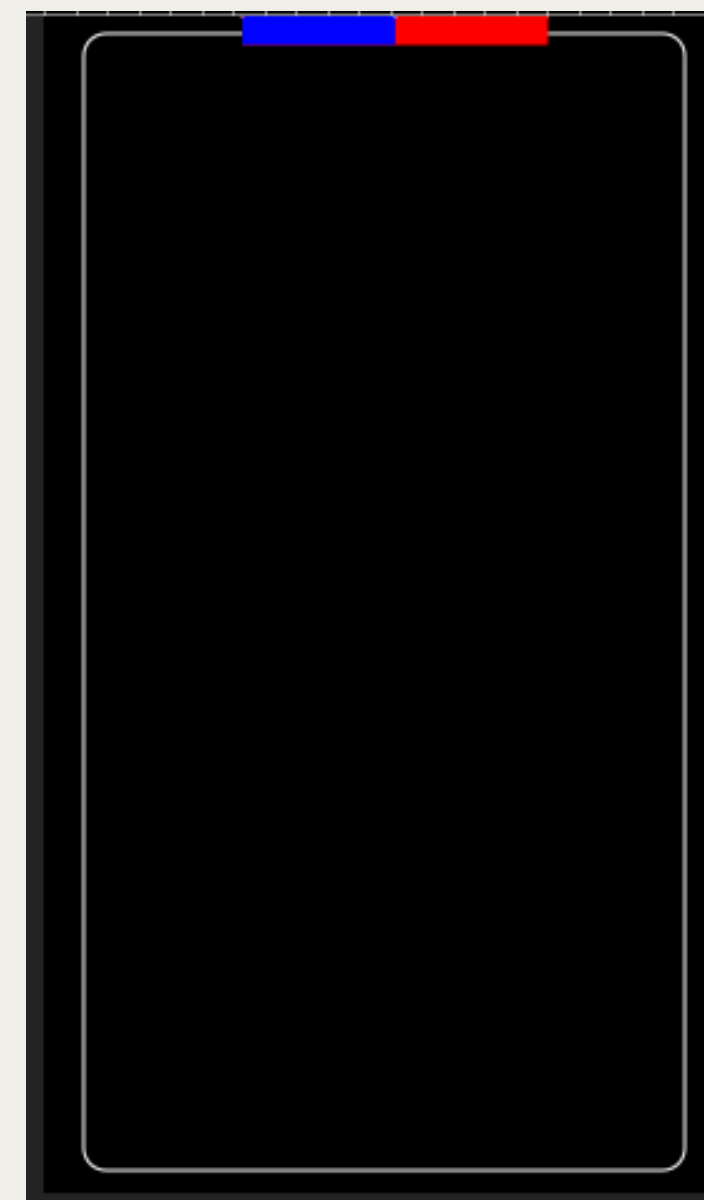


IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

CREACIÓN DE ANIMACIÓN Y MARCO

- Como se conversó en la primera reunión con la SEREMI de Deportes, en relación al tipo de contenido que se encuentra en la red oficial del Ministerio de Deporte, se diseñó un marco similar a los que se encuentran en las diferentes publicaciones del MINDEP en Santiago.
- Este marco se crea con el propósito de añadir formalidad e identidad a cada proyecto audiovisual sobre las actividades que realiza la SEREMI de Deporte aquí en la región.
- Este marco se diseñó en el programa de Adobe After Effects, al igual que los títulos que se utilizan en cada edición de video.

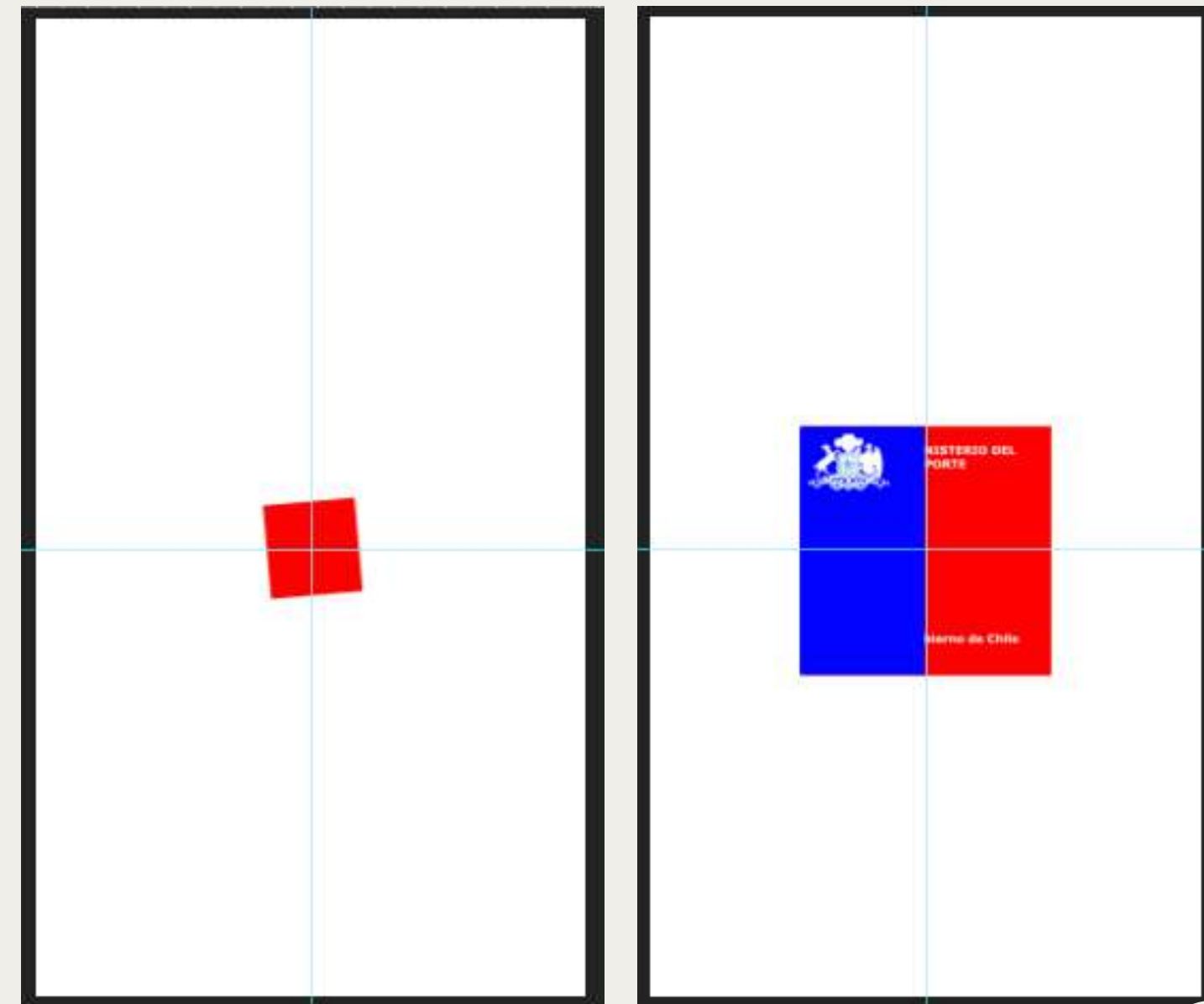


IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1

CREACIÓN DE ANIMACIÓN Y MARCO

- Por otro lado, la animación de logotipo al final de cada trabajo audiovisual, fue inspirado en las publicaciones que se encuentran en la red social oficial de MINVU Arica.
- Para comenzar a crear esta animación, primero tuve que vectorizar el Escudo Nacional, para que este no perdiera calidad al reducir su escala en el momento de animar el logotipo del Ministerio del Deporte.
- La animación parte con el giro en 360° del cuadrado rojo, el cual a medida que va girando su escala va creciendo, hasta llegar a su 100%.
- Luego de que el cuadro rojo se encuentre en su lugar, desde la parte izquierda aparece el rectángulo azul junto con los textos y el escudo.



IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.2

VIDEO OLIMPIADAS ESPECIALES “DEPORTE PARA LA INCLUSIÓN”

- Luego de diseñar el marco y la animación, comienzo a editar el primer proyecto audiovisual de esta práctica. En esta ocasión, los videos e imágenes con las que se trabajó fueron enviadas directamente por mi supervisora.
- En el programa Adobe Premiere, se trabaja con la secuencia personalizada anteriormente y se importa todo el material enviado.
- Con respecto al proceso de la edición, cuando se genera el salto entre una imagen y un video, ambos se conectan con una transición de “Fundido Blanco”, esto con la intención de provocar un cambio más fluido. Por otro lado, cuando se importaba una imagen horizontal, esta era duplicada para luego añadir un efecto de “Split Screens”, donde la pantalla es dividida en dos o más partes para que dos escenas se visualicen al mismo tiempo.



IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.3

VIDEO DESFILE REGIONAL “21 DE MAYO”

- En esta ocasión, solicitan mi asistencia en el desfile regional en conmemoración por las Glorias Navales, donde asisto con mi cámara y trípode para capturar las escenas solicitadas de manera correcta.
- En esta ocasión, como la edición solo cuenta con archivos de video con diferentes actividades realizadas en un solo evento, el proceso de edición es más largo que el anterior.
- Acerca de la edición, se utiliza la misma secuencia personalizada que la primera edición, Sin embargo, en esta ocasión, el proyecto presenta una duración un poco más extensa que la anterior debido a que se trabaja con más contenido.
- Al ser este mi primer proyecto audiovisual, mi supervisora envía este trabajo al periodista comunicacional encargado de las redes sociales del Ministerio del Deporte en Santiago para un análisis profesional.



IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4

VISITA DEL SENADOR JOSÉ MIGUEL INSULZA EN ESTADIO PUNTA NORTE

- Para esta actividad, el contenido es diferente a los presentados anteriormente, puesto que su enfoque se centra particularmente en el senador visitando unas nuevas instalaciones deportivas de la región.
- Si bien se sigue con la misma formalidad que los videos anteriores con respecto a la secuencia y resolución, la edición esta vez no presenta efecto de transiciones, ya que se sigue una sola línea de escenas en un mismo lugar. Por otra parte, esta vez se inserta una melodía de fondo para añadirle más creatividad al video.
- Además, en esta ocasión, a diferencia de las anteriores, se solicitan también fotografías de esta de los invitados recorriendo las instalaciones del nuevo recinto deportivo, las cuales son editadas en el programa de Adobe Lightroom.



IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4

VISITA DEL SENADOR JOSÉ MIGUEL INSULZA EN ESTADIO PUNTA NORTE



IV. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.4

VISITA DEL SENADOR JOSÉ MIGUEL INSULZA EN ESTADIO PUNTA NORTE



V. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

5.1

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

- De manera que la mayoría de trabajos fueron proyectos audiovisuales, pude adquirir más conocimientos con respecto al programa de Adobe Premiere y Adobe After Effects, lo que me fue facilitando el trabajo a medida en que iba trabajando con un video tras otro.

5.2

HABILIDADES INTERPERSONALES ADQUIRIDAS

- La responsabilidad y comunicación fueron habilidades interpersonales muy importantes que fui adquiriendo y mejorando durante mi periodo de práctica, puesto que tuve que coordinar de manera responsable mis horarios y trabajos de universidad junto a las actividades a las que debía asistir con la SEREMI de Deportes, para que ninguna se viera afectada con respecto a mi rendimiento. En el caso de la comunicación, esta habilidad también fue fundamental para mantener una buena relación profesional con mi supervisora con respecto a los reportes sobre los proyectos que se fueron trabajando de forma virtual.

VI. CONCLUSIÓN

En cuanto a mi primera práctica laboral, puedo afirmar que fue una experiencia muy a gusto. El personal de la SEREMI del Deporte fue en todo momento muy amable y comprensible. Siempre que tenía que asistir a cualquier actividad, me citaban una hora antes en la oficina para poder coordinar el tipo de actividad y en qué enfoque me debía centrar para hacer las grabaciones y fotografías. Mi supervisora, Macarena Riveros Oyarzo, siempre estuvo pendiente de que yo fuera mejorando la producción de mis videos, y contactaba con un periodista profesional del Ministerio de Deporte en Santiago para que pudiese corregir mis errores.

Si bien los primeros días me encontraba nerviosa, ver que el interés de conseguir un buen trabajo era el mismo por ambas partes, me ayudó mucho con el tema de seguridad personal. Sin embargo, por temas de salud no pude terminar de la mejor manera, por lo cual no puedo afirmar si puedo volver para mi Práctica Laboral II.

VII. REFERENCIAS Y ANEXO

Referencias

- Facebook MINDEP Arica: <https://web.facebook.com/MindepArica>
- Instagram MINDEP Arica: <https://www.instagram.com/mindeparica/>

Anexo

- Link carpeta drive de proyectos audiovisuales: <https://drive.google.com/drive/folders/1Vqv4xyddd2LsdopUKRIT9R7SA92B66Et?usp=sharing>
- Link carpeta drive de Registro de Bitácora: <https://drive.google.com/drive/folders/1wJtYPjqJXwo84IKwlhNfKoeV8ex5k8Bi?usp=sharing>