



UNIVERSIDAD DE TLAXCALA  
*Universidad del Estado*



Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



DISEÑO  
MULTIMEDIA



# Informe final: Práctica profesional

Nombre:  
Pablo González

Centro de práctica:  
Facultad de Ciencias Agronómicas

## **Índice**

Introducción	3
Objetivos	4
Actividades realizadas	5
Descripción general de la empresa	6
Descripción del trabajo realizado	7
Experiencias adquiridas	18
Conocimientos técnicos adquiridos	18
Habilidades interpersonales adquiridas	18
Conclusión	20
Referencias	21
Anexos	22

## **Introducción**

La Facultad de Ciencias Agronómicas es una institución dedicada a la formación de profesionales en el área de la agronomía, con el propósito de contribuir al desarrollo de la agricultura en la región. Aún así, como en cualquier otra facultad, se requiere de un diseñador para la creación de material gráfico, ya sea para la divulgación de materias importantes, avisos formales, redes sociales, cápsulas, gigantografías, etc. El campo del diseñador multimedia permite la creación de una infinidad de recursos con la finalidad de facilitar la vida de los académicos y estudiantes.

En este contexto, el siguiente informe tiene el propósito de documentar mi práctica laboral como diseñador multimedia en la Facultad de Agronomía, incluyendo los trabajos realizados, objetivos establecidos y habilidades adquiridas durante la práctica.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

- Aplicar los conocimientos y las habilidades adquiridas como estudiante de diseño multimedia en un ambiente laboral real, con el fin de mejorar mis capacidades como diseñador multimedia.

### **Objetivos específicos**

- Hacer un plan de trabajo para identificar problemas que puedan ser resueltos mediante los conocimientos adquiridos en la carrera de diseño multimedia.
- Resolver proyectos mediante mis habilidades de ilustración en Adobe Illustrator para elevar la estética del material gráfico de la facultad de agronomía.
- Buscar oportunidades para practicar fotografía con una cámara profesional y la edición fotográfica del material obtenido en Adobe Lightroom, a fin de mejorar mi técnica.
- Colaborar con otros miembros de la facultad de agronomía y/o practicantes para proyectos designados, a fin de ejercitar la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.

## **Actividades realizadas**

### **Manual de identidad visual**

- Elección de tipografía, paleta de colores y texturas.
- Mascotas
- Set de íconos lineales
- Patrones gráficos
- Plantillas para posts de Instagram
- Fotografías

### **Material 60 años Agronomía**

- Gigantografía
- Carpeta
- Croquera

### **Otras actividades**

- Firma de correo electrónico
- Tarjetas de presentación
- Ilustración de paisaje

## **Descripción general de la empresa**

La Facultad de Ciencias Agronómicas tiene una larga historia que comenzó como un laboratorio de investigación y control de plagas a mediados del siglo XX. Con el tiempo, se ha convertido en una institución líder en la formación de profesionales en agricultura, la cual es la facultad que conocemos en el presente. Su objetivo principal es realizar investigaciones, enseñar, compartir conocimientos y aplicar tecnologías en agricultura en áreas desérticas. La facultad busca destacarse como la mejor en el norte de Chile y contribuir al desarrollo de la región y el país mediante la formación de profesionales de calidad. Con su enfoque en la excelencia académica y el compromiso comunitario, la Facultad de Ciencias Agronómicas es un referente en agricultura y medio ambiente en la región. Recientemente la carrera de Agronomía fue acreditada por 5 años.

# Descripción del trabajo realizado

## Elección de tipografía, paleta de colores y texturas

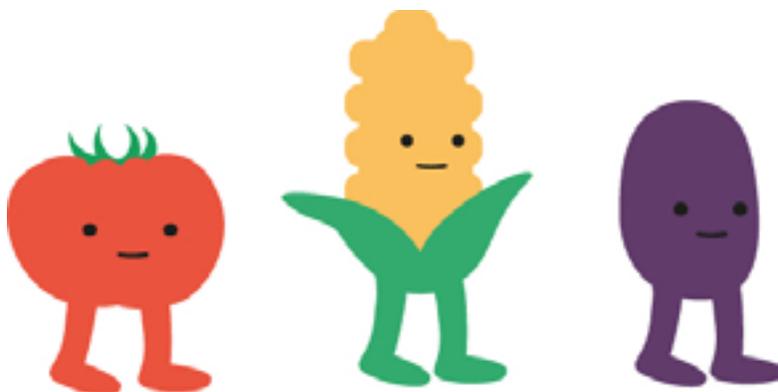


El manual de identidad fue una de las actividades principales en mi práctica. En base a su creación pude establecer un patrón para todo el material que generé. En cuanto a las tipografías, decidí mantener dos con las que Guido Leiva ya había trabajado previamente para crear material para la facultad: Roboto Slab para títulos y Roboto para cuerpos de texto.

Para establecer la paleta de colores, me inspiré en lo establecido por el manual de la Universidad de Tarapacá: el azul marino y el naranja. Por otro lado, los demás colores estuvieron inspirados en los que componen al logotipo actual de la facultad, a los cuales asocié con elementos de la naturaleza.

Algo similar ocurrió con la elección de textura, la cual permite romper con la monotonía de los vectores y agregar un carácter más tosco y natural.

## Mascotas



En medio de una lluvia de ideas, surgió la idea de crear mascotas para las redes sociales que representaran frutos típicos de la región. El objetivo era diseñar personajes divertidos que captaran la atención de los seguidores. Estos dibujos marcaron una de las primeras oportunidades en las que pude presentar un producto con mi estilo personal. Además, se creó una versión animada de mis ilustraciones originales por Pat-Fa Lecaros.



## Set de íconos

Este fue uno de los proyectos más desafiantes del manual. Los íconos fueron creados en Adobe Illustrator en un espacio cuadrado para mantener una proporción 1:1. Se utilizó un trazo grueso y bordes redondeados. Cada ícono representa elementos relacionados con la facultad. En la secuencia de los íconos, comienzo con representaciones de frutos como naranjas y mangos, luego continúo con animales como el colibrí. Finalmente, incluyo elementos del paisaje y utensilios relacionados con la agronomía y los laboratorios.

## Patrones gráficos

Los patrones gráficos fueron creados con el propósito de añadir más elementos a las composiciones visuales. Estos patrones mantienen el mismo estilo que los íconos, pero presentan un relleno sólido para superponer texturas.



## Plantillas de post para Instagram

Los siguientes productos tienen como objetivo facilitar el trabajo de Guido Leiva, quien además de encargarse de la parte informática de la facultad, también debe crear contenido para las redes sociales. Estos diseños sirven como ejemplos de

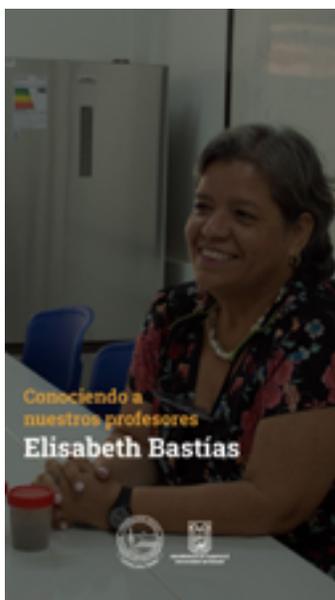




cómo pueden ser utilizados en charlas y conferencias. Se crearon dos versiones, una con una foto grande y otra con una foto pequeña, para adaptarse a diferentes situaciones en las que no siempre se cuenta con una foto de alta calidad. También a partir de ahora se utiliza la textura y los patrones gráficos. Además, se desarrolló una plantilla para publicaciones de actualidad, que combina



fotografías con texto, y una galería que se enfoca principalmente en las imágenes. Se agregó una pestaña para especificar fechas, mientras que las demás fotos no llevan texto ni logotipo. También se realizaron dos propuestas de publicaciones para ofertas laborales a solicitud de Guido. La primera consta de dos imágenes, una con el título y otra con



las ofertas. En caso de haber solo una oferta, se puede utilizar la propuesta de la derecha, que concentra todos los contenidos en una sola imagen.

Abajo se observa una plantilla para programaciones. Esta puede ser anexada a otros posts para organizar horarios en eventos.

Arriba se encuentran las últimas plantillas que realicé en mi práctica. Estas corresponden a una serie de reels con el propósito de que los profesores se den a conocer a los seguidores de Instagram. La serie consiste en hacer preguntas que varían entre temas informales y académicos.

Estuve presente el día de las grabaciones, así que pude fotografiar a los profesores en el momento. Solo contaba con una cámara y la luz de los mismos lugares. Tomé fotografías de prueba y ajusté los parámetros de forma manual. Aún así hubo fotos

con las que no conté con muy buenos resultados. Aprendí a sacar muchas más fotos, para así tener de dónde elegir.

Las fotografías fueron editadas en Adobe Lightroom, que permite hacer correcciones de forma muy fácil. Hasta ese momento sólo había usado Adobe Photoshop, así que fue muy grato utilizar un nuevo software.

### Estilo de fotografía

En las siguientes páginas adjuntaré las mejores fotografías que tomé. En el manual son usadas como ejemplo de cómo deben ser fotografiadas las personas.











### Material 60 años Agronomía

En contexto al sexagésimo aniversario de la carrera, se me encargó la creación de tres propuestas para una gigantografía, una carpeta y una croquera. Solamente las dos primeras fueron impresas, como se puede apreciar en las imágenes adjuntas en esta página.

En la creación de estos productos, utilicé los mismos elementos expuestos en el manual de identidad, para así mantener la coherencia en todos los productos.



**Dra. Pilar Carolina Mazuela Águila**  
Decana Facultad de Ciencias Agronómicas

 Campus Azapa  
 +56 58 2386101  
 pmazuela@uta.cl

### Firma de correo electrónico

Diseñé esta plantilla de firma de correo electrónico en Google Documentos. Me gustó esta actividad porque desconocía la forma de crear una firma. La imagen está hecha con una tabla, donde va el logo en una celda y los datos en la otra.



**Universidad de Tarapacá**  
Facultad de Ciencias Agronómicas



**Dra. Pilar Carolina Mazuela Águila**

Decana Facultad de Ciencias Agronómicas  
Doctora Ingeniero Agrónomo

Campus Azapa Castilla 6-D, Arica, Chile.  
Tel: 56 966091250 - 56 58 2386101  
pmazuela@academicos.uta.cl

### Tarjeta de presentación

Al mismo tiempo que diseñaba la firma de correo electrónico, también se me encargó crear nuevas tarjetas de presentación. Lo que destaco de esta tarea es que me facilitaron el trabajo al proporcionarme ejemplos de tarjetas anteriores. Tuve que dialogar con Cristian Cárcamo para desarrollar la tarjeta ideal. Fue un proceso de retroalimentación constante.



### **Ilustración de paisaje**

Originalmente, esta ilustración estaba destinada a ser la portada de la carpeta impresa en conmemoración de los 60 años. Sin embargo, resultó ser uno de los proyectos más desafiantes que finalmente no se utilizó. Sentía que algo no encajaba en el dibujo y no lograba hacerlo funcionar correctamente con el texto. Para no desperdiciar el trabajo, decidí utilizar la ilustración como portada del manual de identidad. La ilustración fue realizada por completo en Illustrator y requirió el uso de diversas técnicas y efectos. Por ejemplo, añadí una ligera rugosidad a la forma del cactus y trabajé con texturas para crear un efecto de degradado.

## **Experiencias adquiridas**

Al comienzo de mi práctica profesional tuve la oportunidad de desarrollar un plan de trabajo para reconocer los problemas que podía resolver como diseñador multimedia, de acuerdo con mis objetivos establecidos. Esto me permitió adquirir la experiencia de trabajar en un entorno real, en el cual me era requerido establecer metas para aportar a la Facultad de Agronomía. De esta forma pude comprender cómo utilizar mis conocimientos en diseño, además de fortalecer mi capacidad para analizar y resolver problemas.

## **Conocimientos técnicos adquiridos**

Según mis objetivos, buscaba reforzar y adquirir conocimientos técnicos en dos áreas: ilustración y fotografía. En cuanto a la ilustración, tuve la oportunidad de resolver problemas realizando trabajos en Adobe Illustrator. Esto me permitió mejorar mi desempeño en la elaboración de dibujos vectorizados, ya que mi conocimiento técnico previo estaba limitado a la creación de ilustraciones rasterizadas utilizando Adobe Photoshop. Por medio de este cambio, aprendí a dominar mejor la interfaz de Illustrator, sus herramientas (por ejemplo, dibujar en el interior, distorsionar y transformar y marcas de recorte), uso de colores (paletas de colores en PANTONE) y opciones para exportar.

En cuanto a la fotografía, es el área en la que me siento más satisfecho. Esto se debe a que tuve que cursar las asignaturas de fotografía durante la pandemia, lo que me impidió desarrollar mis habilidades como fotógrafo. Sin embargo, en la Facultad tuve acceso al material necesario para mejorar mis conocimientos técnicos y oportunidades para practicar. Por ejemplo, tuve la oportunidad de participar en charlas y en la visita de los pares evaluadores, lo que me permitió practicar la fotografía en interiores y exteriores a un ritmo acelerado. Además, pude fotografiar a algunos docentes para crear contenido para redes sociales. Esto me brindó la oportunidad de interactuar con personas y dirigir sesiones fotográficas.

Después, tuve que editar el material fotográfico utilizando Adobe Lightroom, software con el cual no me sentía familiarizado, pero gracias a la ayuda de Guido Leiva, pude explorar los diferentes parámetros y realizar buenas correcciones a las fotografías que había tomado.

## **Habilidades interpersonales adquiridas**

Al igual que con las habilidades técnicas, también tuve la oportunidad de desarrollar mis habilidades interpersonales. Esto se dio al trabajar en el material para el sexagésimo aniversario de la Facultad de Agronomía, ya que hasta entonces había trabajado según mi plan, pero esta vez tuve que adaptarme a las solicitudes de Christian Cárcamos y la decana Pilar Mazuela. De esta experiencia pude aprender a comunicar mis ideas, de las cuales muchas veces tuve que defender y justificar,

demostrando seguridad en el trabajo que estaba haciendo. Esto no excluye haber escuchado atentamente a las necesidades de ambos y hacer ajustes según lo solicitado, pero fui prudente en insistir en las cosas que estaban correctas. Así también esta experiencia contribuyó a un buen trabajo en equipo.

## **Conclusión**

En conclusión, mi práctica profesional en la Facultad de Agronomía, me permitió aplicar los conocimientos adquiridos como estudiante de Diseño Multimedia en los últimos tres años. Pude aplicar mis conocimientos en ilustración y fotografía y mejorarlos a través de la práctica en un ambiente bastante agradable. Además, desarrollé habilidades interpersonales al colaborar en proyectos para la facultad en contexto a su sexagésimo aniversario, permitiendo demostrar una buena comunicación y flexibilidad para trabajar en equipo.

Mi experiencia en la facultad me permitió comprender la importancia del diseño en lugares donde uno no espera encontrarlo. También me ayudó a creer en mis capacidades como diseñador y a confiar en el talento que tengo, lo cual me será muy útil para mi futura carrera como diseñador multimedia.

## **Referencias**

- UTA (s.f.) Recuperado el 9 de julio 2023 <https://www.uta.cl/index.php/la-facultad-facultad-de-ciencias-agronomicas/>

## **Anexos**

- Manual de identidad [https://drive.google.com/file/d/1yE03dwiZPwM6rJ7bAMTe-goQu7\\_HNdCLV/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1yE03dwiZPwM6rJ7bAMTe-goQu7_HNdCLV/view?usp=sharing)
- Bitácora <https://drive.google.com/file/d/1o3uSFezeaqfMvvvDxVIOTaln2k7f-Q50U/view?usp=sharing>