



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



DISEÑO
MULTIMEDIA

INFORME PRÁCTICA LABORAL I

Escuela de Diseño e Innovación
Tecnológica (EDIT)
Diseño Multimedia
Universidad de Tarapacá, Arica
Felipe Valenzuela Cortés
Abril - Junio, 2022

ÍNDICE

1. Introducción	3
2. Objetivos	4
— 2.1 Objetivo general	4
— 2.2 Objetivo específico	4
— 2.3 Actividades Realizadas	5
3. Descripción de la organización	6
4. Trabajos realizados	8 - 12
5. Experiencia adquirida	13
6. Conclusiones	14
7. Referencias	15
8. Anexos	16

1. INTRODUCCIÓN

- | En el presente informe se detalla desde el punto de vista empírico y gráfico, el trabajo realizado para la Escuela de diseño e innovación tecnológica de la Universidad de Tarapacá el cual fue mi centro de práctica asignado para la ejecución de la misma.
- | Mi práctica incluyó trabajos de análisis, recopilación de información, fotografía, edición de fotografía, diseño gráfico y maquetación web.
- | En las siguientes páginas detallaré los trabajos que se me encomendaron, mis aprendizajes y experiencias durante la ejecución de la práctica.

2. OBJETIVOS

| 2.1 *Objetivos generales:*

- Poner en práctica los conocimientos adquiridos durante los dos primeros semestres de la carrera y el semestre en curso, los cuales incluyen: Fotografía, diseño gráfico, diseño web y análisis y organización de datos. [1]

| 2.2 *Objetivos específicos:*

- Adquirir experiencia en relación a flujos de trabajo con otros diseñadores y con jerarquía de trabajo guiado.
 - Organizar y analizar material base para la síntesis de piezas gráficas.
 - Generar y aprender a discutir material gráfico para la mejora general de los proyectos.
 - Producir piezas gráficas bajo demanda del supervisor de práctica para su posterior uso.

| 2.3 Actividades realizadas:

- Preparación de set de fotografía para retratos.
- Sesión de fotos en estudio a profesores de INGECO.
- Sesión de fotos en exterior a estudiantes de INGECO.
- Edición de fotos tomadas en las sesiones anteriores (Corrección de color, exposición, recorte, contraste, etc).
- Diagramación de repositorio académico para la escuela de Diseño Multimedia.
- Creación de carteles indicativos para las salas de Diseño Multimedia.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

| Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT)

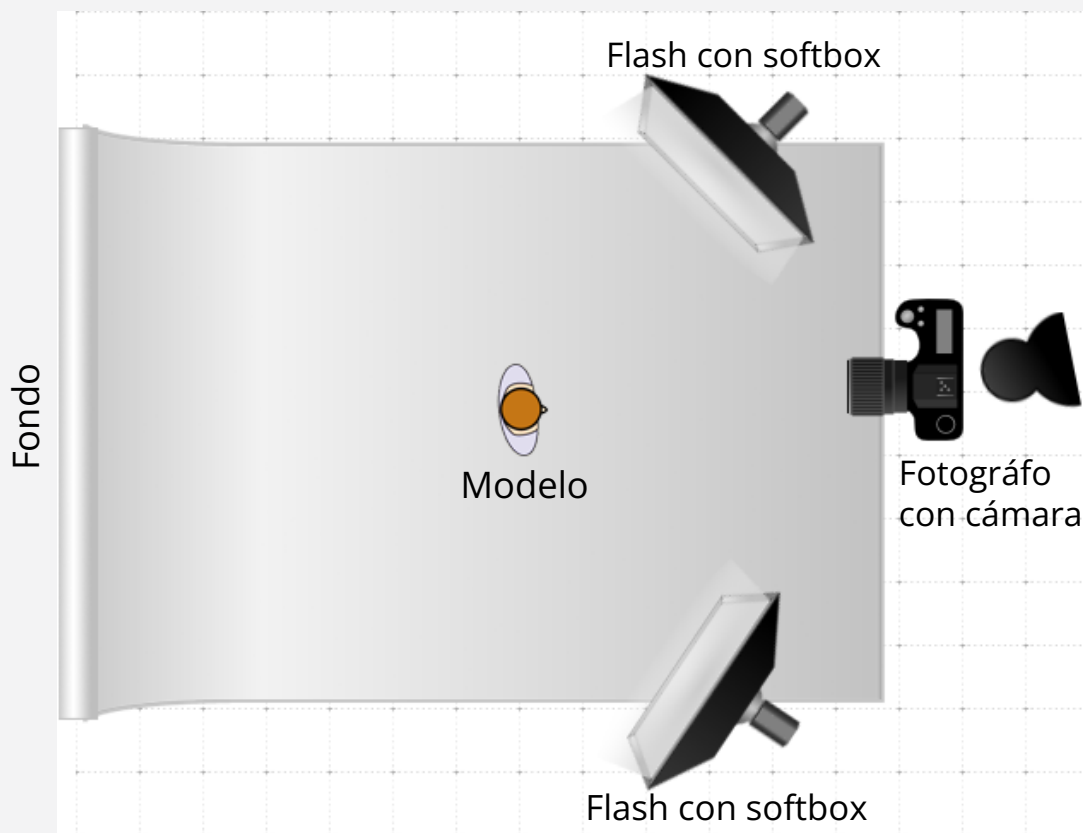
— La formación de profesionales mediante un modelo pedagógico enriquecido tecnológicamente, que ofrece a la sociedad profesionales competentes en tecnologías emergentes, capaces de innovar en un mercado laboral, cambiante y globalizado, definiendo y ejecutando proyectos, planes y programas dirigidos al apoyo de la innovación y transferencias tecnológicas en su ámbito profesional. [2]

— Asimismo, ofrece alternativas virtuales de formación continua y apoya tecnológicamente a otras unidades académicas, con el fin de ampliar su cobertura a nuevos mercados nacionales e internacionales.

5. TRABAJOS REALIZADOS

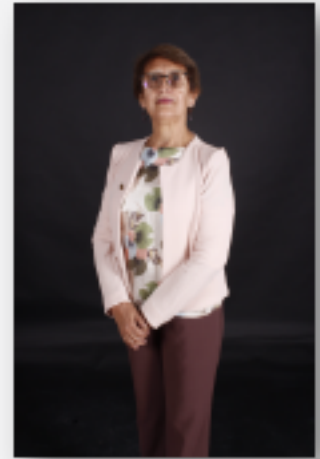
| Preparación de set de fotografía para retratos:

- La jefatura de INGECO solicitó fotografías de retrato para su uso en la página web institucional, por lo que preparamos un set de fotografía para realizar los retratos de la forma más eficiente con el equipo disponible.
- Utilizamos 2 flashes de estudio Bromberg Modelo Figura 600, una cámara réflex con objetivo zoom y un fondo de papel negro.



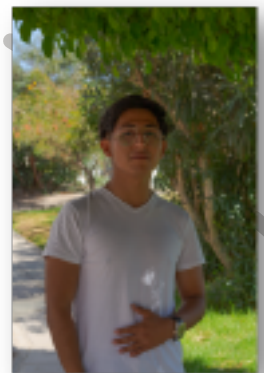
| Sesión de fotos en estudio a profesores de INGECO:

- Utilizando el set de fotografía preparado con anterioridad se hizo una sesión a los profesores de INGECO.
- Se usó el diseño de iluminación antes probado y se tomaron 3 fotos a cada profesor: Frontal, tres cuartos a la izquierda y tres cuartos a la derecha.



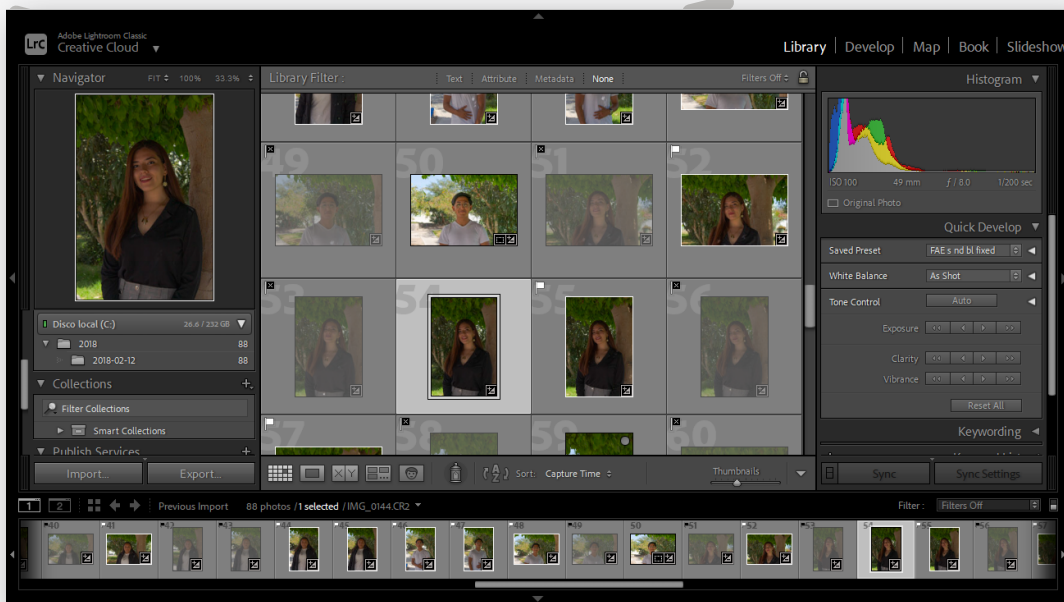
| Sesión de fotos en exterior a estudiantes de INGECO:

- Se citó a un grupo de estudiantes de INGECO para una sesión en exterior.
- Se sacaron fotos de retrato a cada estudiante subexpuestas, ya que las condiciones climáticas (soleado) dificultaron la correcta exposición.



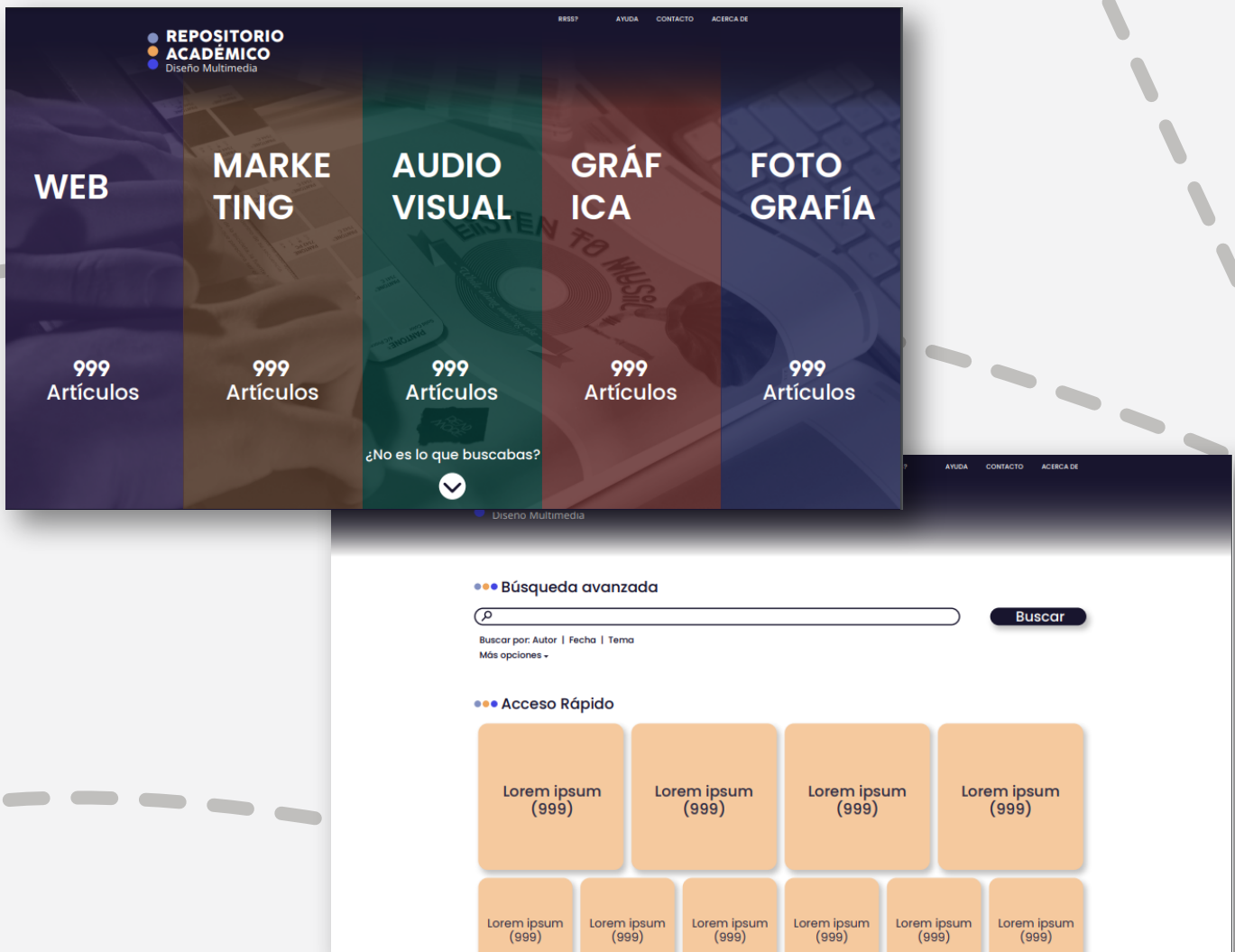
| Edición de fotos tomadas en las sesiones anteriores:

- Se procesan las fotos tomadas en las dos sesiones anteriores: Se seleccionan, recortan, ajustan y se corrige exposición en las fotografías para unificar los colores como parte de de un todo.
- La edición se trabajó en Adobe Lightroom y en Adobe Photoshop.



Diagramación de repositorio académico para la escuela de Diseño Multimedia:

- Se recopila información del repositorio de referencia [3] y de otros repositorios para posteriormente analizarla e identificar secciones comunes, secciones indispensables, elementos de distintas secciones, organización de artículos, etc. [4]
- Se diagrama una propuesta de repositorio académico en base a la información antes reunida y analizada.



Creación de carteles indicativos para las salas de Diseño Multimedia:

— En base a referencias y especificaciones, se diseñan carteles con el nombre de la sala y un icono que guarde relación semiológica con la función de la sala y el nombre de la misma.



6. EXPERIENCIA ADQUIRIDA

- | Aprendí a crear contenido bajo demanda de un cliente, sintetizando las ideas de la petición de manera gráfica y por consecuencia también reforcé el manejo de programas de edición fotográfica y de creación gráfica.
- | Generé además mayor confianza en mi percepción respecto a la composición fotográfica y creación gráfica, lo que facilitó el cumplimiento de tareas algo alejadas de mi área de conocimiento como diseñador.
- | Para finalizar, aprendí a trabajar con otro diseñador, ya sea como compañero o como demandante de una pieza gráfica; lo que facilitará mi comprensión de otros diseñadores y mejorará mi rendimiento tanto en el ámbito laboral como en el ámbito académico.

7. CONCLUSIONES

- | Al ser parte de la Facultad de Administración y Economía, la carrera de Diseño Multimedia y su Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT de aquí en adelante) están a disposición de las carreras de la facultad, lo que se traduce en que la EDIT reciba distintos tipos de peticiones relacionadas al área, como preparación de sesiones fotográficas, creación de piezas gráficas, creación de contenido audiovisual, diseño web y diseño multimedia en general.
- | El estar a disposición de la EDIT me permitió darme cuenta de los distintos tipos de trabajos que se le pueden encomendar a un diseñador del área, desde análisis y procesamiento de datos hasta diseño web, lo cual abarca una gran cantidad de conocimiento y estudio necesario para ser un diseñador multimedia integral.
- | Viendo mi rendimiento en esta práctica pese a que mis estudios del área aún no están terminados me hacen ver en que sub-áreas tengo mejores competencias y en cuáles debo mejorar.

8. REFERENCIAS

- | [1] Malla curricular Diseño Multimedia UTA <https://admission.uta.cl/wp-content/uploads/2020/11/22067-Disen%CC%83o-Multimedia.pdf>
- | [2] Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT) <https://edit.uta.cl/dm/index.php/la-carrera/>
- | [3] Repositorio académico Universidad de Chile <https://repositorio.uchile.cl/>
- | [4] Comparativa entre repositorios consultados https://docs.google.com/spreadsheets/d/1FNs_EXmh3nK-cg5dpe1Vu3WSvRg7k_uv/edit?usp=sharing&ouid=101820763917924108002&rtpof=true&sd=true

9. ANEXOS

- | Bitácora de práctica

<https://drive.google.com/file/d/1MRfo3WX5-dEdS6z7O8xrFX-OT9iNa3JeA/view?usp=sharing>

- | Recursos gráficos compartidos del centro de práctica

https://drive.google.com/drive/u/3/folders/17OV7Q2MGpTl-rfT4wB_kUbmxE3kWZe1Gy

INFORME PRÁCTICA LABORAL I



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



DISEÑO
MULTIMEDIA