



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



# INFORME DE PRÁCTICA PROFESIONAL

Alumno: Cristopher Sebastian Garrido Trigo.

Centro de practica: Facultad de Ingeniería “Proyecto Ingeniería 2030”

Supervisor de practica: Cristóbal Castro Cruz.

Jefa de carrera: Marina Vera Chamorro.

Arica-Chile. 2024

# ÍNDICE

1. Introducción	3
2. Objetivos	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos	4
3. Descripción General de la Empresa	5
4. Actividades realizadas	6
5. Descripción del trabajo realizado	7
6. Experiencias adquiridas	16
Conocimientos técnicos	16
Habilidades interpersonales	16
7. Conclusión	17
8. Anexos	18
9. Referencias	19



# INTRODUCCIÓN



La etapa de práctica profesional es un proceso fundamental en la formación de los estudiantes, ya que contribuye significativamente a la construcción de su futuro profesional. Durante este periodo, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Diseño Multimedia.

El presente informe describe los trabajos realizados en la Facultad de Ingeniería, enfocada al proyecto "Ingeniería 2030". Durante este periodo, he aplicado las 320 horas correspondientes a la práctica profesional.

# OBJETIVOS



## OBJETIVO GENERAL

Implementar los conocimientos teóricos adquiridos, potenciar mis habilidades como diseñador en la producción de material audiovisual, y optimizar la comunicación y la colaboración en equipo para afrontar futuros desafíos profesionales.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Aplicar mis habilidades como diseñador para crear contenido audiovisual atractivo y acorde con lo que se busca.
2. Fortalecer mi conocimiento en áreas de lenguaje de programación multimedia para desarrollar productos multimedia más profesionales.
3. Manejar mi tiempo de manera eficaz para presentar un trabajo acorde con la fecha estimada.
4. Desarrollar habilidades comunicativas dentro de un entorno profesional.

# DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA



## NOMBRE

Facultad de Ingeniería, Proyecto Ingeniería 2030.

## UBICACIÓN

Facultad de Ingeniería en la Universidad de Tarapacá de Arica.

## HISTORIA

La Universidad de Tarapacá en consorcio con la Universidad de Valparaíso nos adjudicamos Ingeniería 2030, un programa de ANID, que fue lanzado el 6 de junio de 2023, para fomentar el proceso de transformación en las facultades y escuelas de Ingeniería para incentivar cambios profundos del modelo de educación superior.

## MISIÓN

Aportar desde la mirada de las ciencias de la ingeniería al desarrollo de Chile y en específico a la Zona Norte, basando este aporte en la formación de Ingenieros de excelencia y en el desarrollo del emprendimiento e innovación con estándares internacionales en investigación aplicada y transferencia tecnológica, contextualizado en las ventajas comparativas y competitivas que poseen la Región de Arica y Parinacota y la Región de Tarapacá.

## VISIÓN

Los ingenieros de la Universidad de Tarapacá generarán soluciones factibles e innovadoras en torno a escenarios técnicos, económicos y medioambientales complejos. Podrán aportar al desarrollo del país mediante el uso y/o creación de tecnología de frontera ajustada a los requerimientos de las tendencias mundiales de desarrollo. Las ingenierías en su formación, tendrán líneas de desarrollo articuladas a las necesidades de la macro región centro sur andina en materias productivas y económicas, apoyando el desarrollo tanto del país como de los países limítrofes, siendo la referencia tecnológica en esta zona.

# ACTIVIDADES REALIZADAS



## Creación de App (Ruta de Prototipado)

Mi trabajo principal fue la creación de una aplicación móvil (APK) utilizando Kodular, creador de apps, en la que se me pidió realizar diferentes secciones que incluyan las ubicaciones de las salas referentes al proyecto “Ingeniería 2030”, así como las maquinarias más importantes sobre este proyecto

## Creación de Reels con edición de video:

Se me solicitó la creación de reels para las redes sociales de la Facultad de Ingeniería (fi.UTA), referente a un proyecto de Defensa oral pública de proyectos de innovación, donde puse a prueba mi capacidad para la creación de contenido audiovisual.

# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



## Investigación y sesión de fotografías para la Ruta de Prototipado.

El primer trabajo consistió en la creación de una aplicación móvil para la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Tarapacá, donde se me solicitó incluir información sobre las salas pertenecientes al proyecto “Ingenia 2030”, así como también sobre las maquinarias más importantes de estas salas. Para ello, realicé una investigación preliminar sobre estos sectores, que no eran familiares para mí.

Laboratorios 3D, del Departamento de Ingeniería Civil Industrial.

Salas de Electrónica, del Departamento de Ingeniería Electrónica-Eléctrica.

Sala de Transferencia Tecnológica, del Departamento de Ingeniería en Computación e Informática.

Sala Ingenia 2030 y Centro Avanzado de Manufactura, del Departamento de Ingeniería Mecánica.

Mientras investigaba sobre estas salas, decidí comenzar con la toma de fotos, que iba a ser fundamental para construir la aplicación móvil. Así que empecé a fotografiar las entradas de las salas, las cuales formarían parte de la primera impresión que verían las personas al utilizar la app.

Figura 1.

Fotografía de la entrada del Centro Avanzado de Manufactura.



Figura 2.

Fotografía de la Sala de Transferencia Tecnológica.



# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



**Figura 3.**  
*Fotografía de la entrada de la Sala INGENIA 2030.*



**Figura 4.**  
*Fotografía de la entrada del laboratorio 3D "La imprenta".*



**Figura 5.**  
*Fotografía de las salas de Electrónica.*



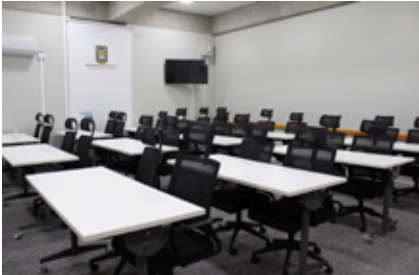
Después de fotografiar las entradas de las salas, decidí aprovechar la oportunidad para capturar imágenes del interior de estos espacios, enfocándome tanto en su estructura como en las maquinarias que albergan.



# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



**Figura 6.**  
*Fotografía N°1, Sala INGENIA 2030.*



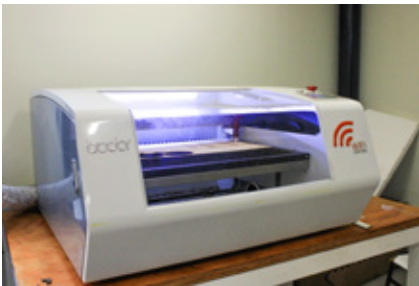
**Figura 7.**  
*Fotografía N°2, Sala INGENIA 2030.*



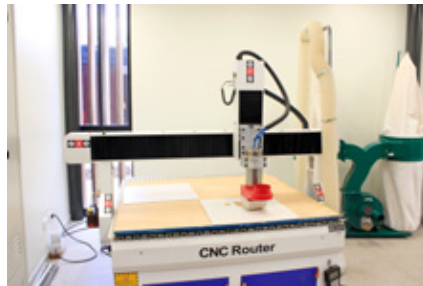
**Figura 8.**  
*Fotografía N°3, Sala INGENIA 2030.*



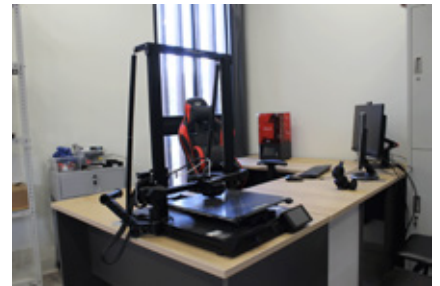
**Figura 9.**  
*Fotografía N°1, Laboratorio 3D.*



**Figura 10.**  
*Fotografía N°2, Laboratorio 3D.*



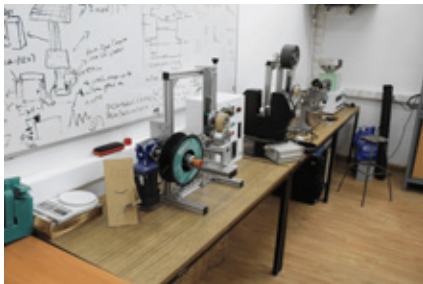
**Figura 11.**  
*Fotografía N°3, Laboratorio 3D.*



**Figura 12.**  
*Fotografía N°1, Centro Avanzado de Manufactura.*



**Figura 13.**  
*Fotografía N°2, Centro Avanzado de Manufactura.*



**Figura 14.**  
*Fotografía N°3, Centro Avanzado de Manufactura.*



**Figura 15.**  
*Fotografía N°1, Sala de Transferencia Tecnológica.*



**Figura 16.**  
*Fotografía N°2, Sala de Transferencia Tecnológica.*



**Figura 17.**  
*Fotografía N°3, Sala de Transferencia Tecnológica.*



# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



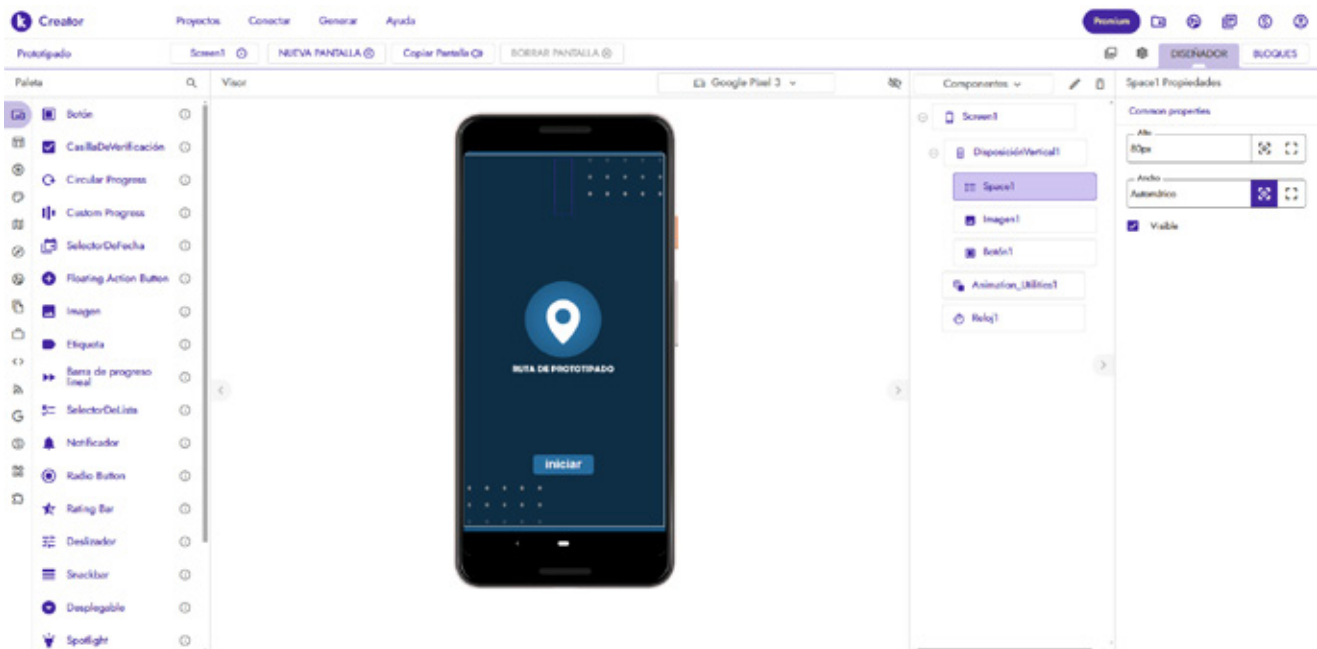
## Ruta de Prototipado en Kodular, sección Inicio.

Dentro de Kodular, comencé a construir las partes fundamentales de la aplicación, las cuales son esenciales para un buen manejo de la Ruta de Prototipado. En primer lugar, inicié con la construcción de la sección Inicio (intro) de la app, que es crucial, ya que es la primera interacción que los usuarios tendrán con la aplicación. Por tal motivo, construí una ventana simple pero atractiva para los usuarios, además de añadir un logo y un texto que dice “Ruta de Prototipado”, así como el botón correspondiente para entrar al menú de la aplicación.

En un principio, las dificultades que se me presentaron fueron la elección de colores, así como el tipo de logo que debería incluir al inicio. Sin embargo, después de probar diferentes opciones, decidí utilizar colores mayormente azules y un logo que represente de manera simple la ubicación, que es lo que se quiere transmitir con esta aplicación de Ruta de Prototipado.

Figura 18.

Kodular, creación de la intro de la ruta de prototipado.



# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



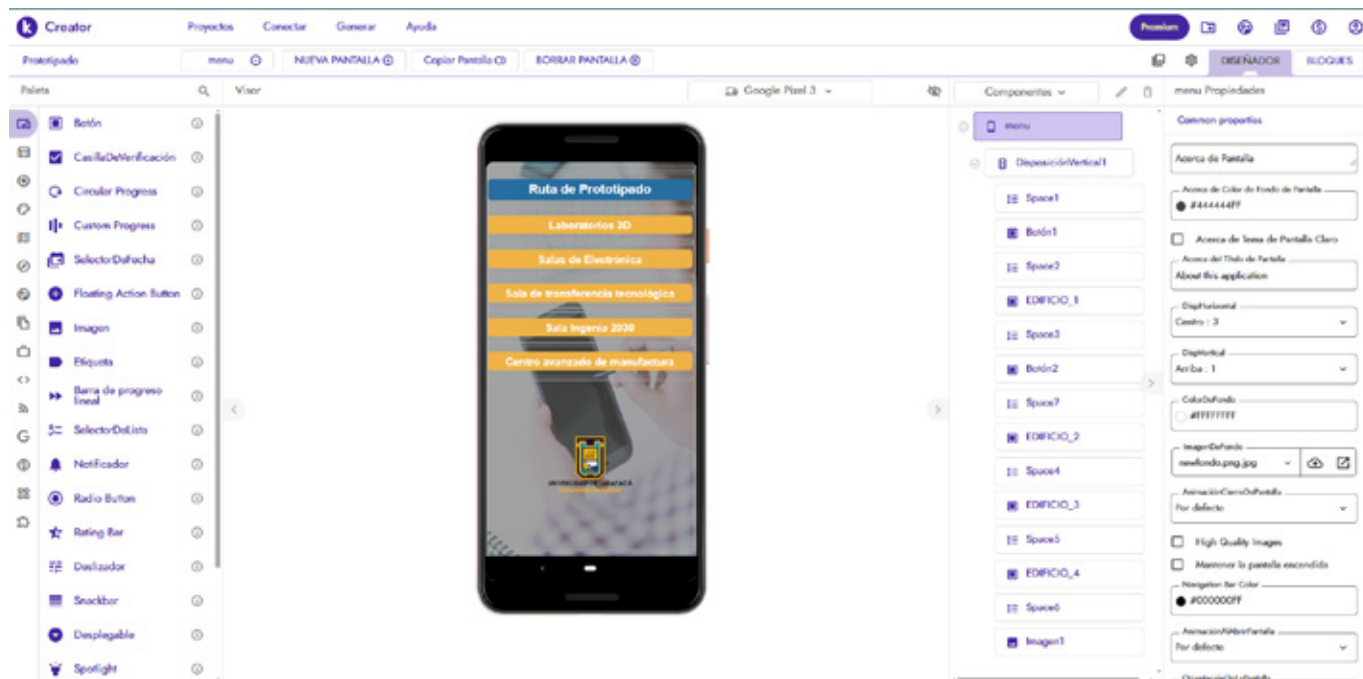
## Ruta de Prototipado en Kodular, sección menú.

Continuando con la construcción de la Ruta de Prototipado, empecé a desarrollar la sección menú de la aplicación, donde incluí las secciones de las diferentes salas de los departamentos de ingeniería pertenecientes a la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Tarapacá.

Cada una de estas secciones abrirá una ventana para su sala correspondiente. Por tal motivo, el diseño del menú debía ser simple pero acorde con lo que se busca mostrar, utilizando colores amarillos y azules que combinan para ofrecer una buena imagen visual de lo que el usuario va a ver. Esto incluye botones con formas simples para la app y, por supuesto, el logo de la Universidad de Tarapacá, que debe estar presente para resaltar que esta app pertenece a dicha universidad.

Las dificultades que se me presentaron fueron cómo debía estar estructurado el menú y cómo debían presentarse las secciones para que el usuario no tuviera un rechazo hacia la aplicación. Sin embargo, luego de realizar una investigación sobre otras aplicaciones móviles, pude resolver sin problemas la construcción del menú de la Ruta de Prototipado.

Figura 19.  
Kodular, creación del menú de la ruta de prototipado.



# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



## Ruta de Prototipado en Kodular, secciones de las salas.

Para las secciones de las salas, la cantidad de contenido que debía añadirse era extensa, incluyendo imágenes, información y videos. Por tal motivo, se debían construir diferentes partes dentro de Kodular, tales como:

Sección o galería de imágenes: Con botones que permitan cambiar las imágenes de la respectiva sala.

Descripción de la sala: Incluyendo su respectivo nombre y el departamento al que pertenece.

Información sobre el contacto: Detallando al profesor a cargo o a la secretaria para poder acceder a la sala.

Acceso a videos: Donde se visualiza cómo llegar a la sala, así como planos dentro de la misma.

La inclusión de estos elementos es fundamental para ofrecer una experiencia completa y enriquecedora al usuario. Sin embargo, su construcción supuso una dificultad al principio, ya que no sabía muy bien cómo implementar todo dentro de las secciones. Aun así, gracias a una investigación previa, pude lograr la construcción adecuada de las secciones.

Figura 20.  
Sección del Centro avanzado de manufactura.



Figura 21.  
Sección de la sala INGENIA 2030



Figura 22.  
Sección de la sala de Transferencia Tecnológica



Figura 23.  
Sección de la sala "Imprenta"



# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



## Reels para redes sociales:

El siguiente trabajo que se me solicitó fue la creación de Reels para las redes sociales de la Facultad de Ingeniería, utilizando contenido ya grabado sobre los proyectos de Startup Meeting DIEE 2024, realizados en la Universidad de Tarapacá. En este evento, los jóvenes explicaban sus proyectos durante una actividad de defensa oral pública de proyectos de innovación.

Mi trabajo consistió en seleccionar y editar el material grabado para crear videos cortos y atractivos que capturarán la atención del público. Para ello, utilicé el programa Adobe Premiere Pro, en el cual tengo experiencia tanto en la creación de Reels como en la edición de video. Además, empleé música sin copyright para acompañar los Reels y aseguré que cada uno de los videos tuviera subtítulos, ya que los jóvenes a veces hablaban muy rápido, lo que dificultaba su comprensión.

Las dificultades que se me presentaron fueron principalmente técnicas; fue complicado entender lo que decían los jóvenes, lo que representó un reto a la hora de subtítular. Sin embargo, gracias a la colaboración de la Periodista Marcela Benito Álvarez, perteneciente al Proyecto Ingeniería 2030, y al uso de un programa de reconocimiento de voz, logré completar los Reels satisfactoriamente.

Figura 24.  
Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°1 "ATHENA"

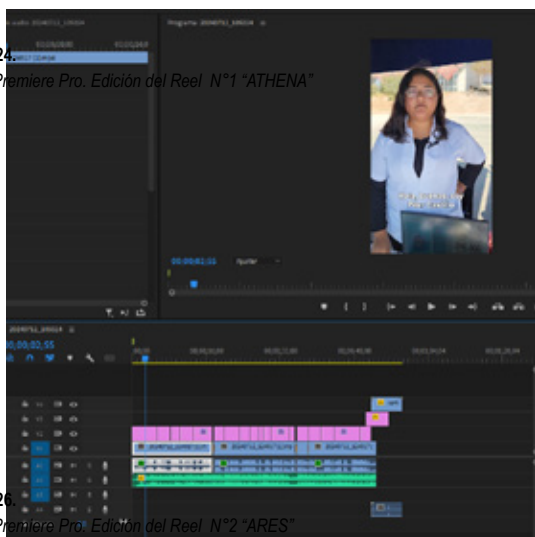


Figura 25.  
Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°2 "CIRCE"

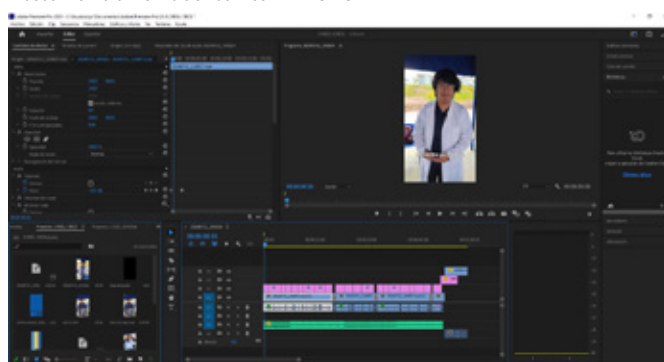


Figura 26.  
Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°2 "ARES"

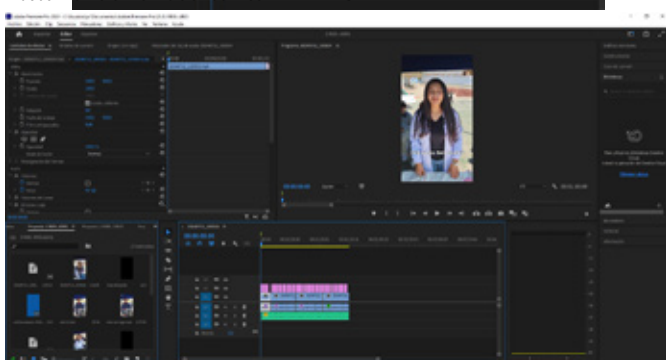
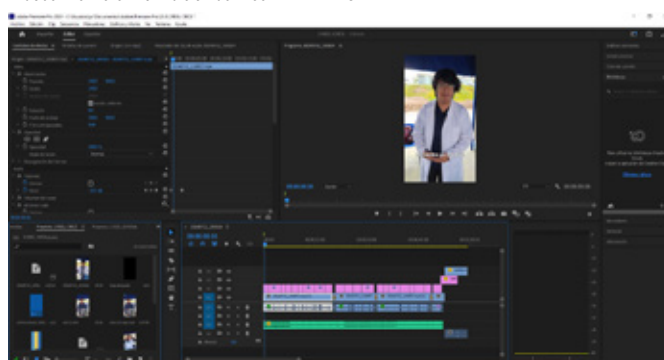


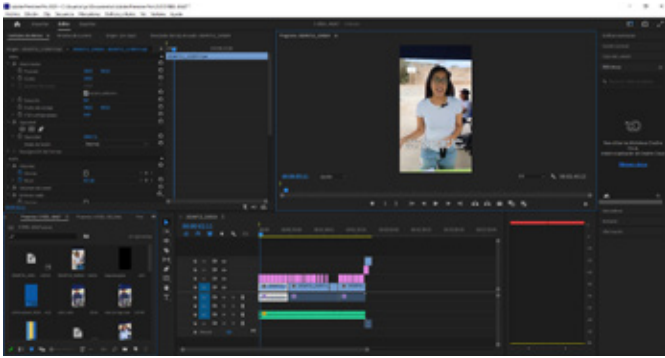
Figura 27.  
Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°4 "BELONA"



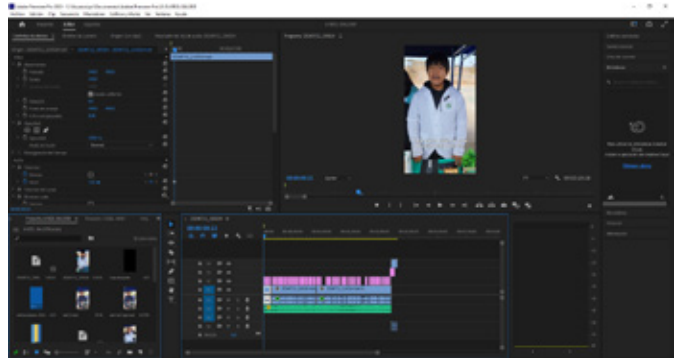
# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



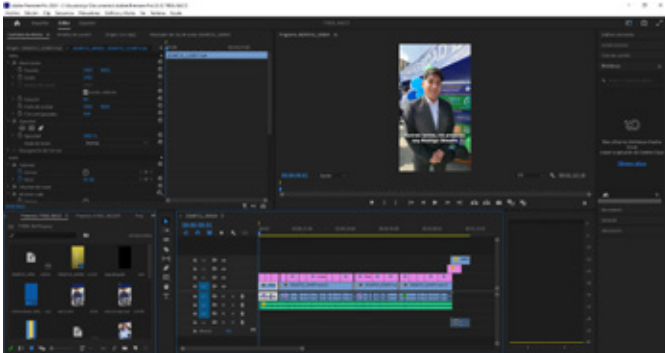
**Figura 28.**  
*Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°5 "ANAT"*



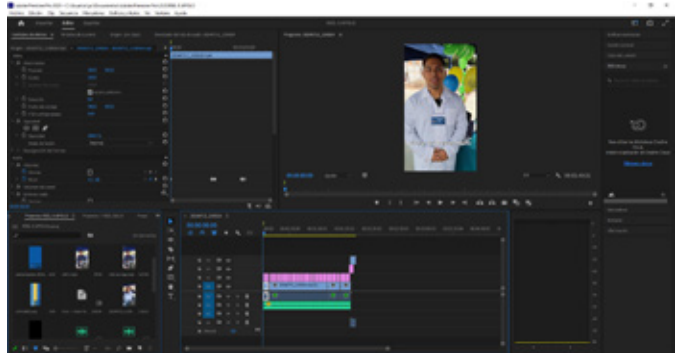
**Figura 29.**  
*Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°6 "BALDER"*



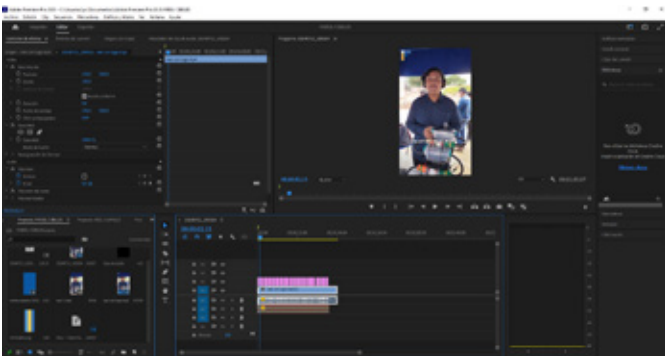
**Figura 30.**  
*Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°7 "BACO"*



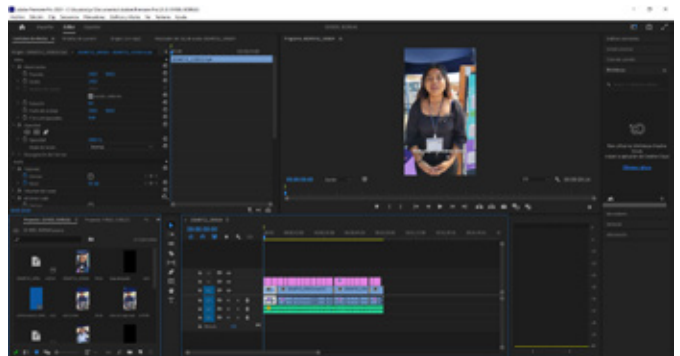
**Figura 31.**  
*Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°8 "APOLO"*



**Figura 32.**  
*Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°9 "CIBELES"*



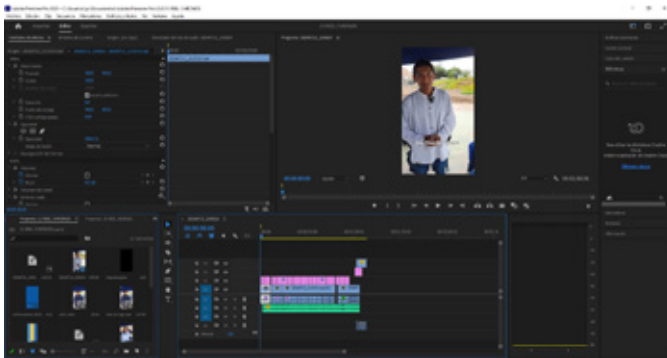
**Figura 33.**  
*Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°10 "BOREAS"*



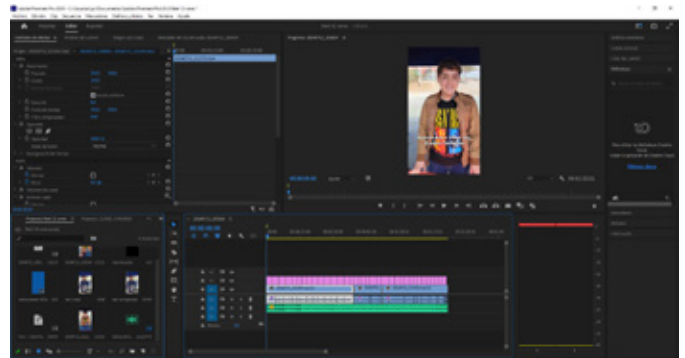
# DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO



**Figura 34.**  
*Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°11 "CHRONOS"*



**Figura 35.**  
*Adobe Premiere Pro. Edición del Reel N°12 "CERES"*



Cabe aclarar que, una vez terminados los Reels, se realizó una revisión por parte de la periodista Marcela Benito Álvarez, quien me indicó ciertas partes que debían corregirse, especialmente en los subtítulos. Una vez hecha su revisión, procedí a realizar las correcciones pertinentes y envié el trabajo de Reels ya corregidos nuevamente a la periodista para obtener su visto bueno.

# EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS



## CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Mejoré mis habilidades en el manejo de Adobe Premiere Pro, logrando crear y editar contenidos visuales de alta calidad adaptados a las necesidades de mi supervisor.

Desarrollé capacidades avanzadas en la creación de aplicaciones móviles utilizando un lenguaje de programación multimedia, permitiendome adaptarme de manera eficaz al programa.

Apliqué mis conocimientos para desarrollarme en el uso de aplicaciones externas, como las de reconocimiento de voz, con el fin de mejorar mi productividad al trabajar en la edición de video.

## HABILIDADES INTERPERSONALES

Desarrollo de habilidades de comunicación efectiva tanto de manera virtual como presencial. Al trabajar por ambos medios, aprendí a comunicarme de forma clara y precisa con mi supervisor, lo que me permitió recibir retroalimentación tanto en reuniones cara a cara como a través de correos electrónicos.

Resolución de problemas de manera individual. Al asumir la responsabilidad de proyectos de gran relevancia, mi habilidad para identificar problemas y buscar soluciones de manera autónoma se fortaleció.

Disciplina y organización en el diseño. Aprendí que cada trabajo implica un esfuerzo único. La creatividad es un elemento constante al desarrollar un proyecto, pero es fundamental seguir un camino claro y estructurado para lograr un producto que cumpla con las expectativas.



# CONCLUSIÓN



Al finalizar mi proceso de práctica profesional, quiero destacar que ha sido una experiencia única e invaluable para mi futuro como profesional. Trabajar con un lenguaje de programación multimedia y haber producido un producto de calidad para mi supervisor me brinda la confianza de que puedo seguir mejorando en esta área del diseño, así como en el ámbito audiovisual.

Durante este proceso de práctica, aprendí considerablemente y experimenté un crecimiento diario como profesional. La importancia de mejorar continuamente en las diversas áreas del diseño son aspectos clave que resalto de esta experiencia tan significativa para un diseñador multimedia. Me siento motivado para seguir desarrollando mis habilidades y contribuir de manera efectiva en futuros proyectos.

# ANEXOS



Bitacora de Registro de Asistencia y Actividades de Práctica:

<https://drive.google.com/file/d/1P901OiPAvrLiNDIIGO5t2PLR3oGi-Sf4/view>

# REFERENCIAS



Facultad de Ingeniería de la Universidad de Tarapacá:  
<https://facultad-ingenieria.uta.cl/>

Ingeniería 2030:  
<https://www.ing2030.cl/>