



Informe Práctica

# PROFESIONAL

Diseño Multimedia

UTA TV

---

Roberto Antoñio Vasquez Vasquez

Diseño multimedia - UTATV

02/07/2025

Arica

# ÍNDICE

**01**

Introducción

**02**

Diseño  
Multimedia

**03**

Organigrama

**04**

Objetivos

**05**

Principales  
productos  
desarrollados

**24**

Conocimientos  
y habilidades  
adquiridas

**25**

Conclusión

**26**

Referencias

**27**

Anexos

# INTRODUCCIÓN

---

El período de práctica profesional se llevó a cabo en el área audiovisual de la carrera de Diseño Multimedia y en UTATV, con el propósito de aplicar y adquirir conocimientos y habilidades en un entorno real y profesional dentro del ámbito académico. Esta instancia no solo permitió fortalecer dichas competencias, sino también establecer un vínculo más cercano y profesional con los distintos estamentos de la carrera y de la universidad.

Dentro del área asignada, se trabajó específicamente en el apartado de multimedia, desarrollando piezas gráficas animadas para diversas cápsulas audiovisuales institucionales, además de la elaboración de afiches y publicaciones orientadas a las redes sociales oficiales de la carrera de Diseño.

# DISEÑO MULTIMEDIA

# EQUIPO PROFESIONAL

La carrera de Diseño Multimedia, impartida por la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT), dependiente de la Facultad de Administración y Economía de la Universidad de Tarapacá, tiene como objetivo principal la formación de profesionales capacitados en diversas áreas del diseño, las comunicaciones y la innovación. Su propuesta académica promueve el desarrollo de competencias creativas junto con el dominio de tecnologías avanzadas, permitiendo a los estudiantes desenvolverse en contextos orientados a la mejora continua, la originalidad y la solución de problemas.

UTATV, equipo audiovisual de la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá, se dedica a la creación y difusión de contenidos orientados a visibilizar actividades institucionales. Sus productos, como cápsulas informativas y piezas promocionales, son difundidos en plataformas digitales oficiales, aportando a la proyección comunicacional de la universidad y fortaleciendo su vínculo con la comunidad y el entorno regional.

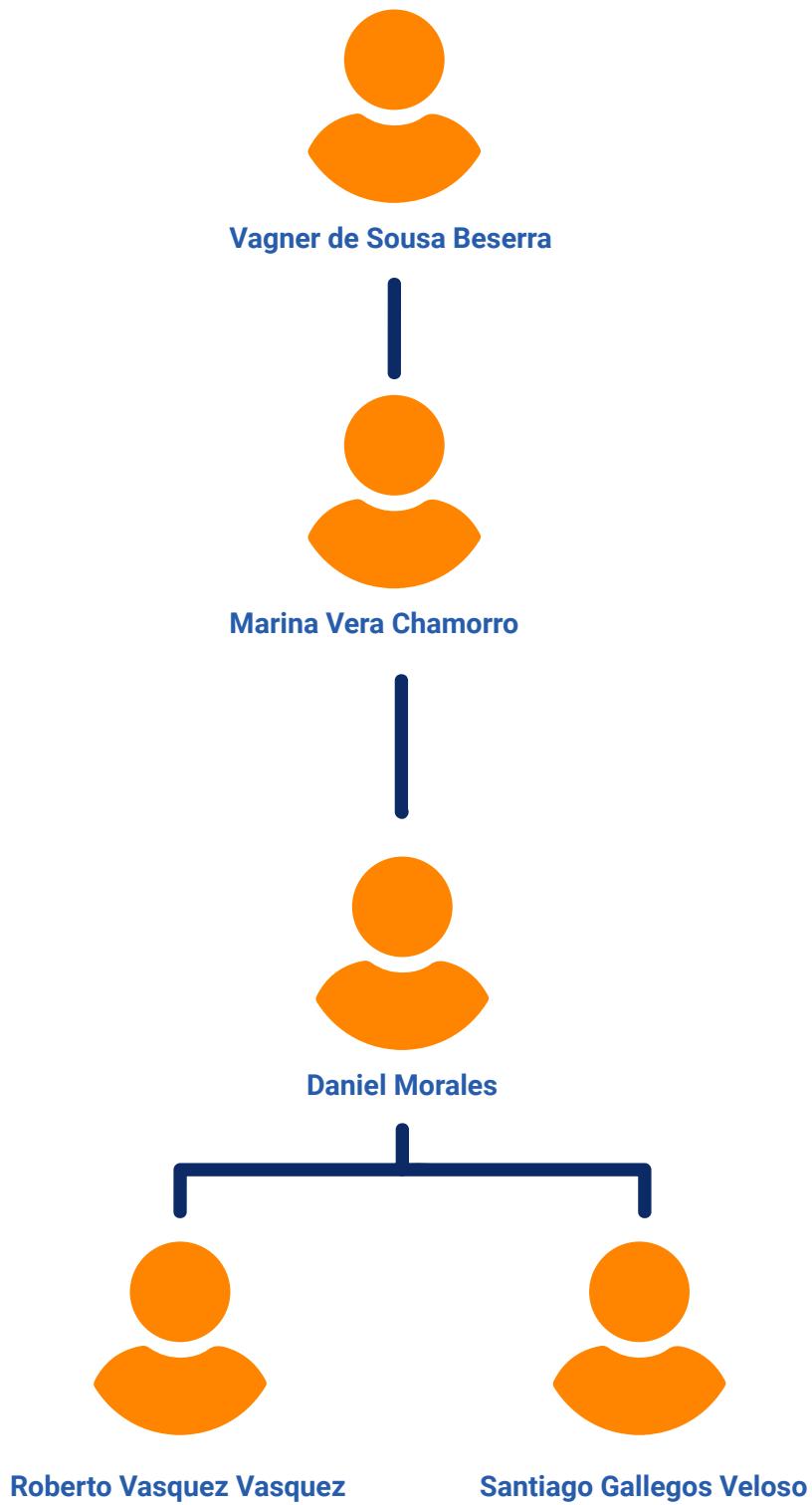
## Misión

El equipo audiovisual tiene como misión principal difundir las actividades institucionales de la Universidad de Tarapacá y proyectar la carrera de Diseño Multimedia mediante la creación de contenidos audiovisuales. Estos productos, distribuidos a través de redes sociales y plataformas digitales, son solicitados principalmente por facultades y unidades académicas de la universidad, con el objetivo de fortalecer su visibilidad y comunicación interna.

## Visión

El objetivo principal es comunicar, promover y difundir de manera efectiva las actividades institucionales de la Universidad de Tarapacá, incluyendo el quehacer de sus distintas facultades. Esta labor busca fortalecer la identidad institucional y generar mayor cercanía con el estudiante, utilizando estrategias comunicacionales claras y accesibles a través de los medios audiovisuales.

# ORGANIGRAMA



# OBJETIVOS GENERALES

# OBJETIVOS ESPECÍFICOS

## Objetivos generales

Aplicar los conocimientos adquiridos de animación 2D, estableciendo una identidad clara y comunicativa a cada producto audiovisual, creando piezas gráficas animadas con una visual profesional y con un formato establecido.

### Objetivos Específicos

- ◊ Diseñar y animar piezas gráficas utilizando formatos previamente establecidos por la organización o solicitados por el cliente, asegurando coherencia visual y comunicacional.
- ◊ Ampliar y perfeccionar el manejo de programas de diseño y animación 2D, tales como Adobe After Effects (AE) e Illustrator (AI), mediante la exploración y profundización de sus herramientas para la producción de contenido profesional.
- ◊ Fortalecer las habilidades interpersonales del estudiante, promoviendo una comunicación efectiva, profesional y cercana con docentes, empleadores, compañeros de trabajo y estudiantes.
- ◊ Generar y ampliar una red de contactos profesionales a través de la interacción con docentes y otros actores vinculados al entorno laboral.
- ◊ Desarrollar soluciones innovadoras y eficientes a problemáticas relacionadas con el diseño y la animación, aplicando conocimientos técnicos y creatividad en contextos reales y profesionales.

# PRINCIPALES PRODUCTOS DESARROLLADOS

---

Durante el proceso de práctica profesional se desarrollaron diversas piezas gráficas animadas, como cortinas de inicio y cierre, generadores de caracteres (GC) y transiciones, las cuales fueron utilizadas en cápsulas informativas producidas junto al equipo audiovisual de la carrera de Diseño Multimedia para la Universidad de Tarapacá. Estas animaciones respondieron a necesidades comunicacionales específicas, como reforzar la identidad institucional, mejorar la claridad del contenido y destacar información relevante.

Además, cumplieron un rol importante en generar una experiencia visual atractiva y profesional, permitiendo una mejor adaptación a formatos digitales y fortaleciendo la comunicación efectiva con el público. Cada pieza animada se diseñó considerando tanto criterios técnicos como objetivos estratégicos definidos por la institución.

## Metodología

Se aplicó una metodología centrada en el usuario, orientada a cumplir los requerimientos institucionales y a facilitar una revisión continua mediante retroalimentación del empleador y los clientes. Esta metodología se implementó en todas las animaciones, considerando el contexto y las necesidades específicas de cada cápsula informativa.

- ◊ Entender el estilo y propósito del video, para crear una animación que se ajuste a sus necesidades.
- ◊ Definir los elementos clave de la animación, como el tono, duración, complejidad y formato, según el tipo de cápsula.
- ◊ Hacer versiones de prueba y mostrarlas al equipo, recibiendo opiniones de ayudantes y del empleador.
- ◊ Modificar la animación según el feedback, mejorando lo necesario para cumplir los objetivos.
- ◊ Entregar la animación final para ser incluida en el video, asegurando que encaje bien con el material general.

# PIEZAS GRÁFICAS CARRERAS UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ

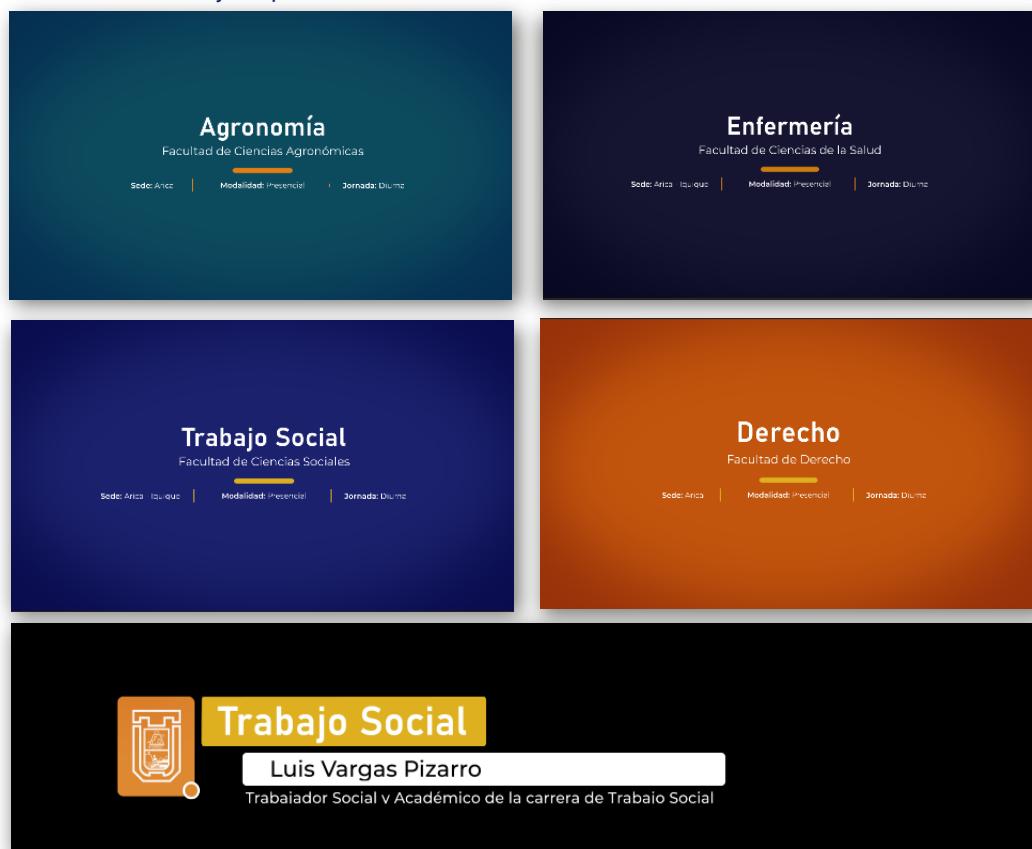
Uno de los primeros productos que se solicito fueron una serie de cortinas, transiciones y GCs para capsulas informativas sobre varias carreras de la Universidad de tarapacá, para estas animaciones se pidió que tuvieran cierta información clave, tal como el nombre de la carrera, facultad a la que pertenecía esta misma, la sede en la que se encontraba, modalidad y el tipo de jornada.

El principal programa utilizado para el desarrollo de esta tarea (y para las demás animaciones a lo largo del curso de la práctica) fue el programa de Adobe After Effect (AE) el cual cuenta con las herramientas necesarias para poder llevar a cabo este estilo de piezas gráficas.



**Figura.1**

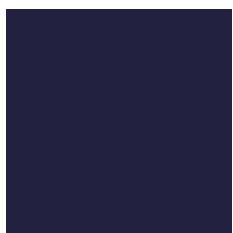
Diseño de cortinas y GC para carreras



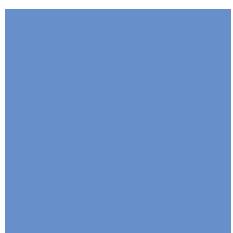
El formato requerido para las animaciones fue el formato estándar HD (1920 x 1080 píxeles), una resolución estándar en el ámbito audiovisual, que permite preservar una alta calidad de imagen. La duración de estas piezas no debía superar los 15 segundos, ya que su función principal era servir como una introducción breve y concisa.

En base a estos parámetros, se desarrolló una animación simple, pero con un enfoque profesional y visualmente atractivo, adecuada para su uso en las cápsulas institucionales de la Universidad de Tarapacá.

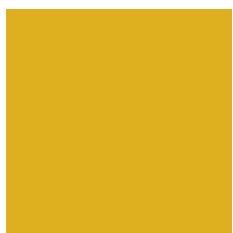
Debido a que el formato de estas capsules es institucional se utilizó la paleta institucional del Manual de Normas Gráficas, la cual fue adaptada según el enfoque de cada carrera: colores fríos con acentos cálidos para las áreas científicas y de ingeniería, y colores cálidos para las carreras humanistas.



22213F



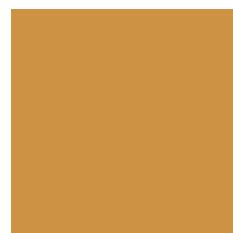
678FCA



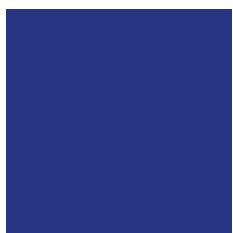
DEB01F



C9631F



CE9342



253583

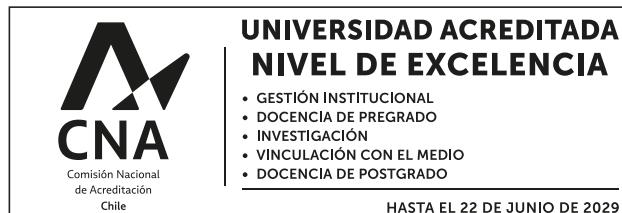


1D6BAC

Uno de los requisitos establecidos fue la incorporación de los distintos logotipos institucionales, destacando principalmente el de la Universidad de Tarapacá y el correspondiente a la acreditación de esta misma.



**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ**  
*Universidad del Estado*

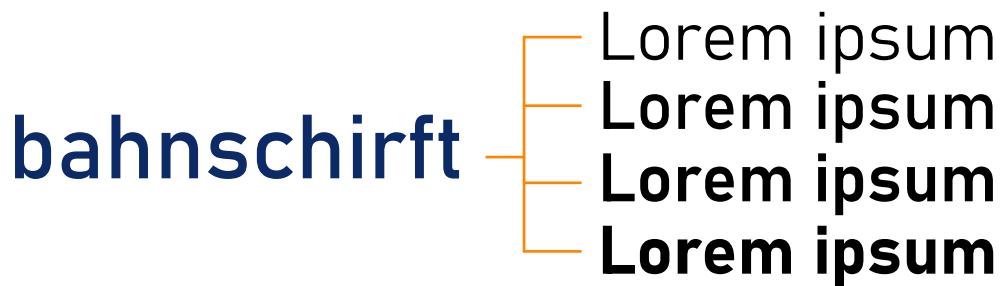


**UNIVERSIDAD ACREDITADA  
NIVEL DE EXCELENCIA**

- GESTIÓN INSTITUCIONAL
- DOCENCIA DE PREGRADO
- INVESTIGACIÓN
- VINCULACIÓN CON EL MEDIO
- DOCENCIA DE POSTGRADO

HASTA EL 22 DE JUNIO DE 2029

En cuanto a la selección tipográfica para la presentación de la información, se optó por utilizar la fuente Bahnschrift, debido a su carácter uniforme y profesional, cualidades que se consideran adecuadas para la naturaleza institucional de las piezas gráficas desarrolladas.

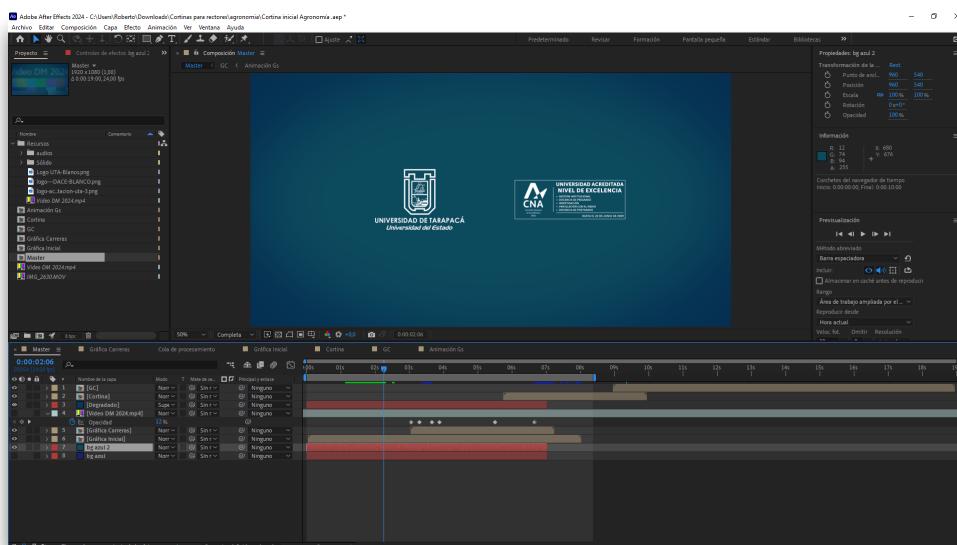


Una vez finalizada la pieza gráfica, esta fue enviada a la etapa de revisión, la cual incluyó varias fases, tales como ajustes en la paleta de colores, correcciones gramaticales y modificaciones en los textos. Tras completar este proceso, se dieron por finalizadas las animaciones y se entregaron para su posterior integración en las cápsulas.

Una de las principales dificultades al momento de desarrollar estas piezas gráficas fue la adaptación al uso del programa de edición After Effects. Si bien durante la carrera se abordaron sus herramientas básicas, no se logró una comprensión profunda de sus funciones, lo que generó ciertas complicaciones en el proceso inicial de animación.

Además, surgió un inconveniente relacionado con la opacidad de algunas animaciones, las cuales, al ser integradas en la pieza audiovisual, afectaban negativamente la iluminación general de la escena. Sin embargo, tras un proceso de prueba y ajuste, se logró identificar la solución adecuada y entregar el producto final conforme a los requerimientos establecidos.

**Figura.2**  
Mesa de trabajo en After Effects

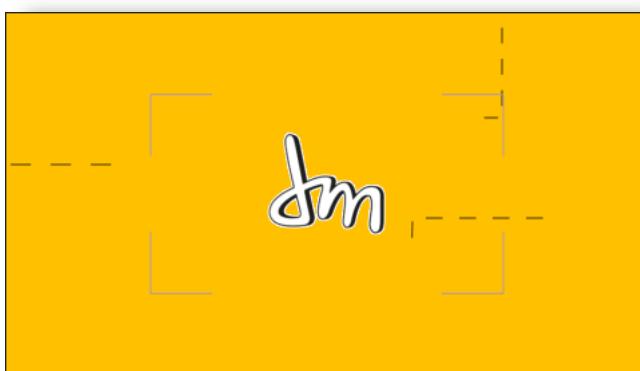


# PIEZAS GRÁFICAS DISEÑO MULTIMEDIA

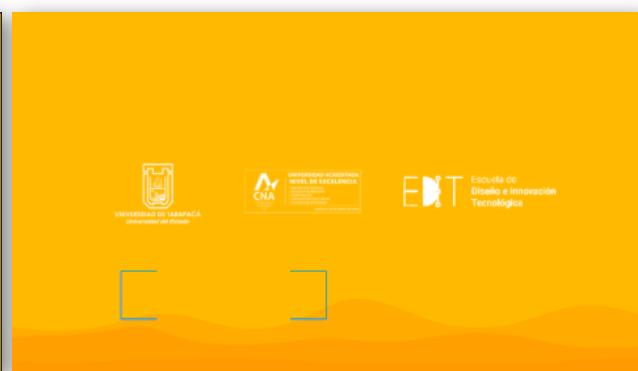
La tarea de desarrollar piezas gráficas, tales como cortinillas de inicio y cierre, GCs y transiciones, fue asignada por el empleador con el objetivo de ser utilizadas en diversas cápsulas audiovisuales de la carrera de Diseño Multimedia. Estas cápsulas incluían contenidos promocionales, informativos, entrevistas al profesorado y registros de distintas actividades realizadas dentro de la carrera.

Al igual que en trabajos anteriores (y en los posteriores), se empleó el software de edición Adobe After Effects, ya que, para este punto de la práctica profesional, se contaba con un dominio más avanzado de la herramienta. Esto permitió la aplicación de diversos efectos de trazado y animación en los logotipos, incluyendo incluso la creación de una animación en 3D del logotipo correspondiente a la carrera de Diseño.

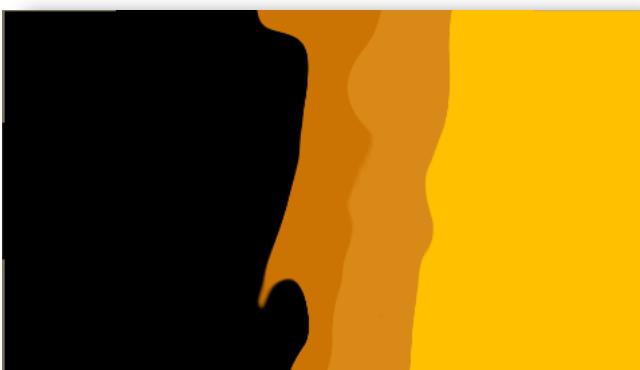
**Figura.3**  
Animación transición DM



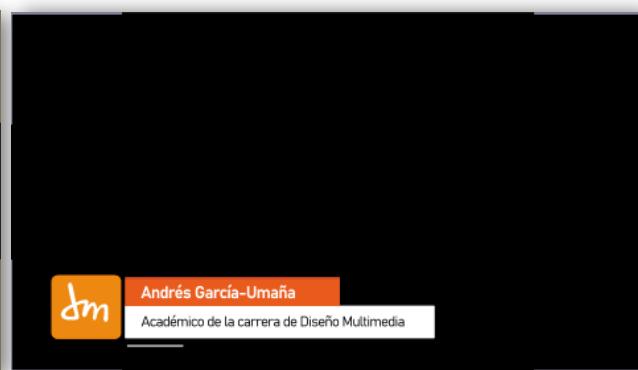
**Figura.4**  
Cortina inicial DM



**Figura.5**  
Animación transición DM



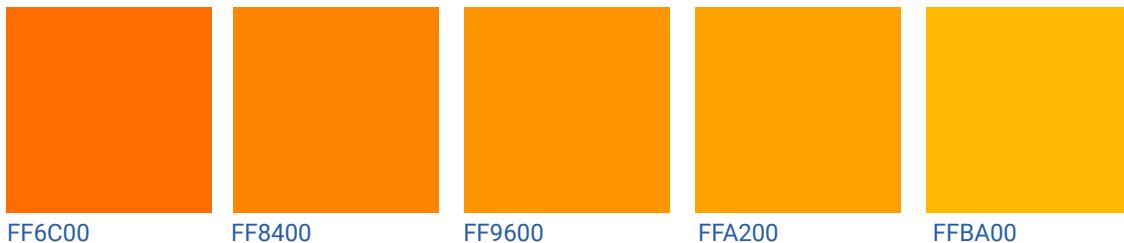
**Figura.6**  
Diseño de GC DM



La carrera de Diseño se caracteriza por formar profesionales innovadores y creativos, por lo que se decidió desarrollar animaciones que reflejaran estas cualidades propias de sus estudiantes. La creatividad y un estilo visual único fueron los principales ejes conceptuales en la elaboración de este producto, buscando transmitir la identidad y carácter distintivo de la misma carrera.

Al igual que en las cortinas de inicio y los GCs realizados anteriormente, estas animaciones no debían exceder los 10 segundos de duración, debido a que debían ser simples introducciones de los temas de las cápsulas audiovisual.

Se seleccionó una paleta de colores cálida, compuesta principalmente por tonalidades amarillas y naranjas, para definir el estilo gráfico de la animación. Esta decisión se fundamentó en el uso habitual de dicha gama cromática en la representación visual de la carrera de Diseño, especialmente en sus canales de difusión como redes sociales.

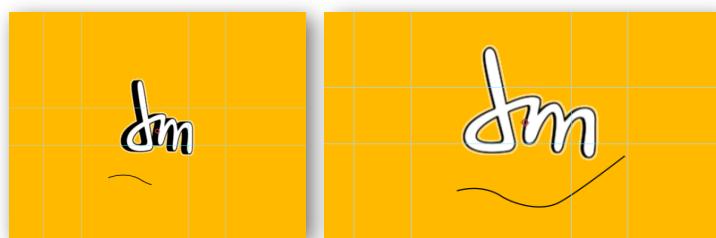


Los logotipos institucionales que fueron utilizados para esta pieza gráfica fueron: el logo de la Universidad de Tarapacá, el logo de la acreditación, logo de diseño multimedia y el logo de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica



Luego de una serie de ajustes en las animaciones y tras recibir retroalimentación constante por parte del empleador, Daniel Morales, se entregó el producto final listo para su posterior utilización en diversas cápsulas audiovisuales producidas por la carrera de Diseño.

**Figura.7**  
Animación 3D logo DM



Uno de los principales desafíos enfrentados durante la realización de estas piezas gráficas fue la creación de una animación en formato 3D del logo de la carrera de Diseño. Este proceso, desarrollado mediante el uso de After Effects, implicó la aplicación de técnicas específicas de animación que, si bien no son excesivamente complejas, requieren precisión y control para lograr un resultado adecuado y óptimo para su utilización en contextos institucionales.

# ANIMACIÓN LOGO UTATV

---

Durante la práctica profesional, se propuso y solicitó por parte del empleador, la creación de una animación para el logotipo de UTA TV, el equipo audiovisual de la Universidad de Tarapacá. Esta animación tenía como propósito ser utilizada en las cortinillas de inicio de las distintas cápsulas institucionales producidas por la universidad.

Una vez que el empleador facilitó el logotipo y las referencias gráficas necesarias, se inició el proceso de animación del mismo.

Una de las principales referencias proporcionadas por el equipo fue una animación anterior del logotipo de UTA TV, utilizada en una publicación que anunciaba el regreso del equipo. Sin embargo, dicha animación no cumplía con los estándares visuales esperados para un producto profesional, lo que motivó la decisión de desarrollar una propuesta más innovadora y visualmente atractiva para el espectador.

**Figura.8**  
Referencia encontrada en la red social de UTATV



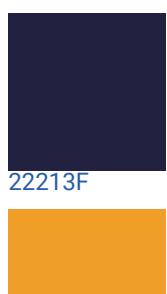
Para iniciar el proceso de desarrollo de la animación, se planteó una pregunta clave: “¿Qué tipo de animación se podría utilizar para el logo de UTA TV, que sea creativa y atractiva visualmente?” A partir de esta interrogante, comenzó una etapa de búsqueda y análisis de referencias visuales basadas en otros logotipos animados.

Luego de una investigación exhaustiva, se concluyó que la animación debía presentar movimientos suaves, ser rápida en la transmisión del mensaje y, al mismo tiempo, mantener una estructura simple que facilitara su ejecución técnica.

**Figura.9**  
Referencias de logos animados



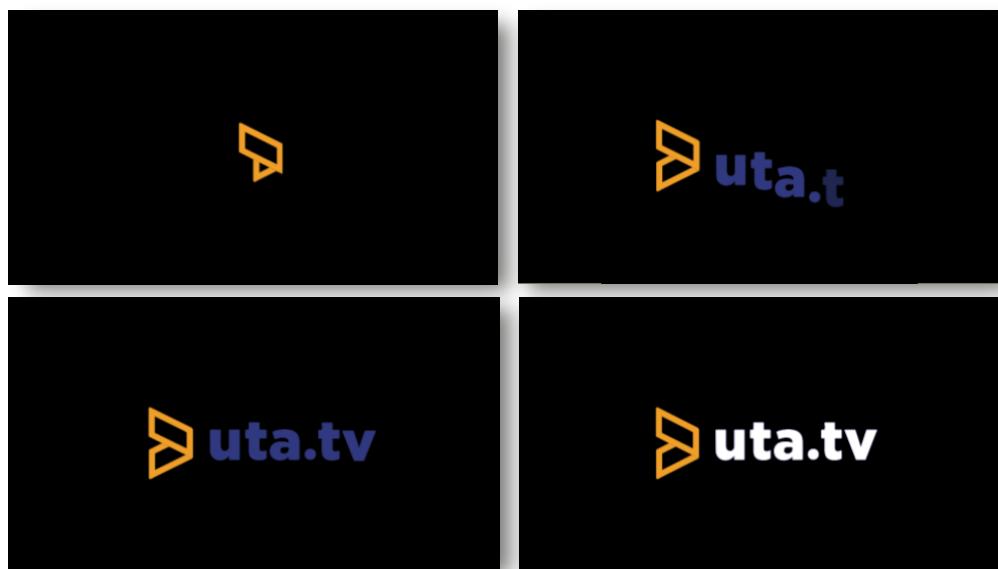
La paleta de colores utilizada por el logo corresponde a los tonos institucionales de la Universidad de Tarapacá, por lo que se decidió mantenerlos sin modificaciones. Sin embargo, para la versión final de la animación, se incorporaron transiciones y variaciones de color utilizando estos mismos tonos, con el objetivo de generar una pieza más dinámica e interesante.



Durante la etapa final del proceso de creación no se realizaron cambios significativos. Las únicas modificaciones destacables fueron ajustes en las transiciones de color y variaciones en el ritmo y movimiento de la animación. Una vez implementadas estas mejoras, se procedió a entregar el producto final al empleador.

Tal como se muestra en la **fig.11**, la animación ha sido utilizada de manera frecuente en diversas cápsulas audiovisuales institucionales, como seminarios, presentaciones de estatutos y otros contenidos generados por la Universidad.

**Figura.10**  
Animación logo UTATV



**Figura.11**  
Uso de la animación en capsula informativa de Estatutos



No se presentaron mayores inconvenientes ni desafíos durante la elaboración de esta animación. El único obstáculo significativo fue el hecho de animar un logotipo, ya que anteriormente no se había trabajado con este tipo de elementos gráficos. Esto representó un proceso algo complejo en sus etapas iniciales, pero también resultó una experiencia enriquecedora desde el punto de vista formativo y técnico.

# PIEZAS GRÁFICAS ABRIENDO FRONTERAS

Uno de los trabajos desarrollados durante la práctica fue la grabación del Festival Folclórico Abriendo Fronteras de la Universidad de Tarapacá, organizado por la Dirección General de Vinculación con el Medio (DGVM). Este evento busca visibilizar el patrimonio cultural inmaterial de la región. Desde el área multimedia, se solicitó la creación de diversos elementos gráficos animados.

Entre las piezas requeridas se encontraban: cortinas de inicio y cierre con los logotipos representativos del festival y elementos visuales característicos, GCs para identificar a los entrevistados durante la cápsula audiovisual y una cortina final para dar cierre formal al video.

Se solicitaron referentes gráficos del festival, por lo que se dio entrega de diferentes afiches que mostraban de manera clara el estilo visual del encuentro, ademas se obtuvo el logo de Abriendo Fronteras, para su posterior inclusión en la cortina.

**Figura.12**  
Referencia Afiche festival de Folclor



**Figura.13**  
Referencia Afiche festival de Folclor programación



En las primeras etapas de desarrollo se establecieron los parámetros fundamentales de la animación. Su formato sería el estándar HD (1920 x 1080 píxeles), y su duración sería mayor en comparación con otras cortinas de inicio y cierre, debido a que esta animación introductoria debía presentar, de forma atractiva, distintos aspectos del festival, así como también a las diversas organizaciones e instituciones involucradas en la realización del evento.

En conclusión, se definió que la animación de inicio no debía exceder los 20 segundos de duración.

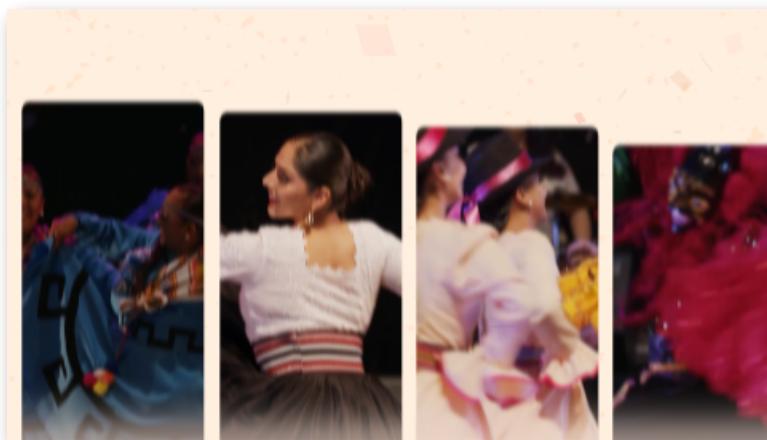
El proceso de animación principal atravesó distintas etapas y variaciones. En un comienzo, se propuso desarrollar una pieza que mostrara los distintos bailes del festival de forma fragmentada y segmentada como en el ejemplo izquierdo de la [fig.14](#), siguiendo una lógica visual similar a la del afiche promocional. Sin embargo, esta idea fue descartada debido a la complejidad que implicaba y al desbalance visual que generaba en la composición general.

Finalmente, se optó por representar los diferentes bailes de manera uniforme, organizados en columnas tal como se ve en el ejemplo derecho de la [fig.14](#). Esta decisión permitió explorar con mayor libertad las posibilidades creativas de la animación, logrando una composición visual más limpia, equilibrada y armoniosa.

**Figura.14**  
Referencia Afiche festival de Folclor

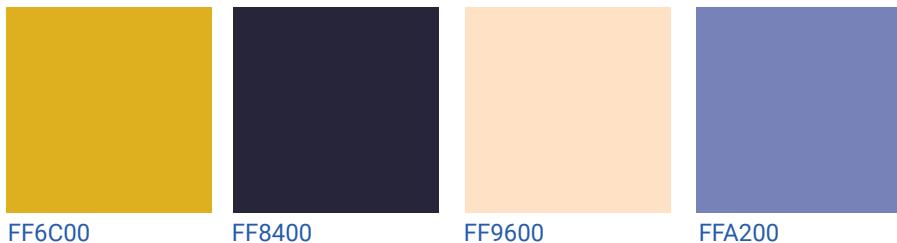


**Figura.15**  
Animación After Effect cortina Abriendo Fronteras



La [fig.15](#) muestra como se llegó a plasmar esta idea en After Effects

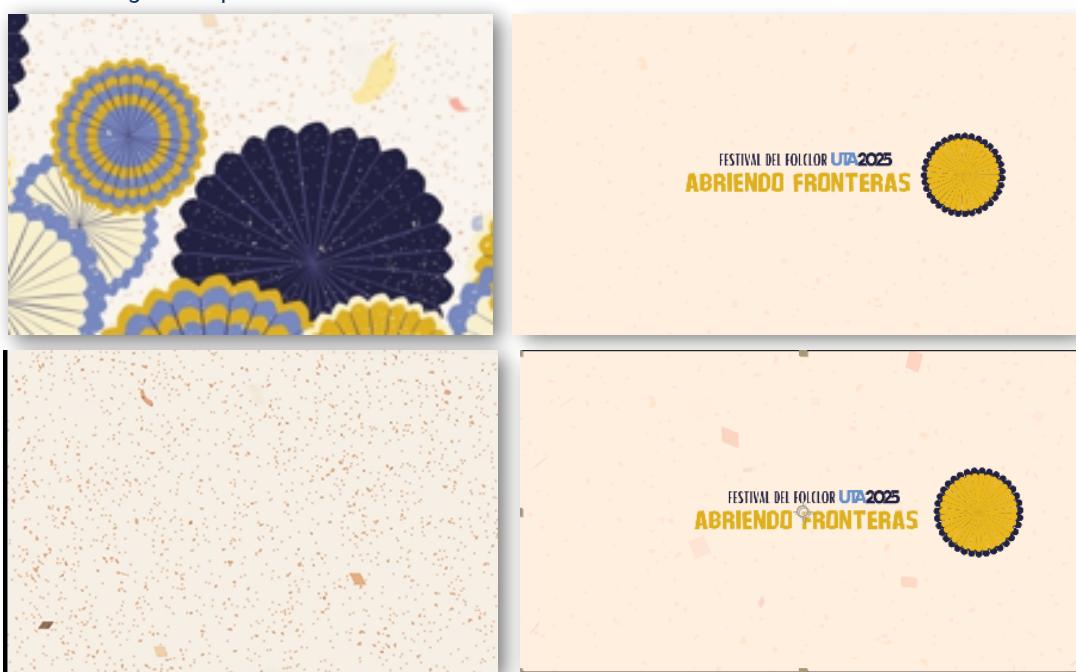
En cuanto a la paleta de colores, se utilizó la misma de los afiches, para mantener la identidad visual del festival, aunque hubo una cierta variación de color en el uso del fondo de la animación, debido a que no es exactamente la misma.



Se utilizaron diferentes elementos gráficos de los afiches para integrarlos en la animación final. Los dos elementos principales fueron el diseño de flores y la “chaya”, que comúnmente se observa en las fechas en que se realiza el festival, así como también en el Festival del Sol. La integración de ambos elementos dio como resultado un producto que mantiene el estilo visual y gráfico original, y que resulta atractivo para el espectador.

**Figura.16**

Elementos gráficos para la animación



La selección de logotipos institucionales fue amplia, ya que estos debían mostrarse por ser los principales organismos organizadores del festival.

**FESTIVAL DEL FOLCLOR UTA2025**  
**ABIENDO FRONTERAS**



En el proceso de revisión y feedback por parte del empleador, no se realizaron cambios significativos en las cortinas ni en el GC. En este último, únicamente se modificaron y reemplazaron ciertos nombres de los entrevistados. En las cortinas, los ajustes se centraron en cambios de velocidad al mostrar los videos representativos de los bailes del festival, junto con algunas modificaciones en los movimientos.

Se entregó el producto final para su posterior inclusión en el material definitivo. Después de esta entrega, se realizaron algunos cambios relacionados con los logos y otros elementos.

**Figura.17**  
Estilo y animaciones para vídeo del festival Abriendo Fronteras



Uno de los principales desafíos durante el desarrollo de la animación fue lograr plasmar la identidad visual del evento. Para ello, se generaron diversas ideas y prototipos animados, con el fin de evaluar y seleccionar aquella propuesta que mejor representara el mensaje y la esencia que el festival deseaba transmitir.

# AFICHE BIENVENIDA MECHONES 2025

Con motivo del inicio del año académico 2025, se solicitó la creación de un afiche de bienvenida para los nuevos estudiantes de Diseño Multimedia, destinado a su difusión en redes sociales. Se definió un formato de 1080 x 1350 píxeles y un contenido que representara diversos elementos de la carrera y del diseño. El afiche fue desarrollado en Adobe Illustrator, por ser una herramienta adecuada para la creación de piezas gráficas digitales.



La selección de la paleta de colores fue sencilla, ya que en la carrera se utilizan con frecuencia tonos cálidos, especialmente el color naranja, predominante en las publicaciones de la cuenta de Instagram. Por esta razón, se optó por una paleta simple y fácil de manejar, manteniendo coherencia con la identidad visual ya establecida.



Se utilizó la tipografía Acumin Variable con el objetivo de mantener coherencia visual con las publicaciones de la cuenta de Instagram de la carrera, ya que esta fuente es la utilizada de

## Acumin Variable Concept

Se diseñaron algunos vectores gráficos para incorporar en el desarrollo de la publicación, los cuales contribuyeron a generar una estética visualmente atractiva y equilibrada.



Durante la etapa de corrección se modificaron algunos objetos y textos menores. Sin embargo, no se realizaron cambios significativos, ya que la retroalimentación del empleador fue positiva en general. Una vez finalizado el diseño, este fue publicado en la cuenta oficial de Instagram de la carrera.

Uno de los desafíos presentes durante el proceso de creación fue el manejo adecuado del contraste de colores, así como el diseño de ciertos vectores, entre ellos una laptop y un lápiz de dibujo digital.

**Figura.18**  
Afiche Bienvenida Mechones 2025



# PUBLICACIÓN SOBRE DÍA DEL COLOR

Dentro de las redes sociales de la carrera de Diseño Multimedia se publican regularmente contenidos relacionados con fechas conmemorativas vinculadas a la creatividad y las artes, tales como el Día del Cine, de la Televisión, del Arte y del Diseño. En este contexto, para el día 25 de marzo, el Día del Color, se solicitó la creación de una publicación conmemorativa alusiva a esta celebración.

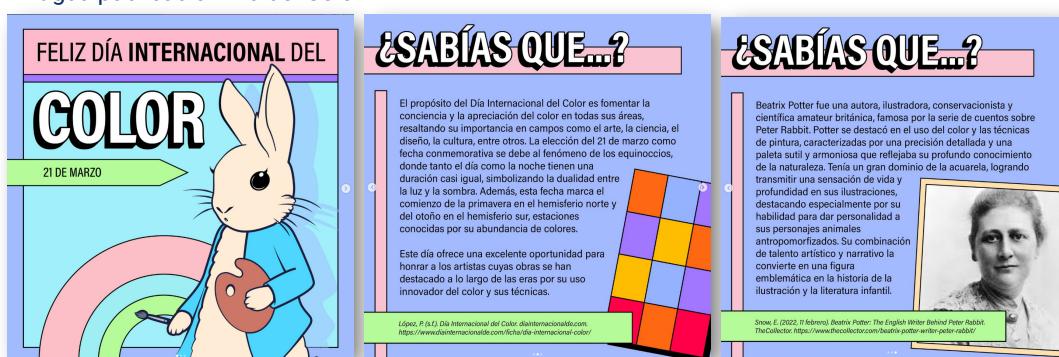
En primer lugar, se decidió seguir un estilo gráfico determinado, tomando como referencia las publicaciones realizadas en la cuenta de Instagram de la carrera de Diseño Multimedia. Esto se debió a que la pieza gráfica estaría destinada a dicha plataforma. En conjunto con el empleador, se acordó realizar la publicación utilizando una paleta de colores distinta, con el fin de representar de mejor manera el concepto establecido. No obstante, se mantuvieron ciertos lineamientos de diagramación y elementos gráficos, con el propósito de conservar coherencia con la línea editorial de la página.

**Figura.19**  
Línea gráfica publicaciones Instagram Diseño Multimedia



Se evaluaron distintas ideas para el contenido, acordando finalmente que este debía ser simple y directo. Se optó por un formato carrusel compuesto por dos publicaciones. La primera tendría un enfoque introductorio, con un breve texto informativo y una ilustración creativa que representara el concepto de "color" y destacara dentro de la composición, para lograr esto se tuvo como referente también uno de los post de la página acerca del día del color para poder lograr un producto esperado e innovador.

**Figura.20**  
Antigua publicación Día del Color



Una vez definidos los parámetros y el estilo de la publicación, se determinó que los programas más adecuados para su realización serían Adobe Illustrator y Clip Studio Paint EX. Illustrator se utilizó para el diseño general de la publicación, debido a su versatilidad en piezas gráficas, mientras que Clip Studio fue empleado para desarrollar ilustraciones más complejas y creativas.



Se optó por utilizar el formato de publicación 1080 x 1080 píxeles, ya que corresponde a un formato compacto, de fácil diseño y ampliamente compatible con plataformas digitales como Instagram. Por otro lado, se definió que el estilo visual de la publicación debía ser colorido y creativo, empleando colores llamativos e intensos con el objetivo de captar la atención del usuario. Sin embargo, se decidió utilizar un fondo desaturado para generar un mayor contraste visual y así resaltar los elementos principales de la composición.

La paleta de colores seleccionada es amplia, en concordancia con el concepto del Día del Color, ya que la pieza gráfica debía transmitir una sensación de viveza y diversidad cromática. A pesar de esta variedad, se definió una paleta principal que guía la propuesta visual, la cual se presenta a continuación:

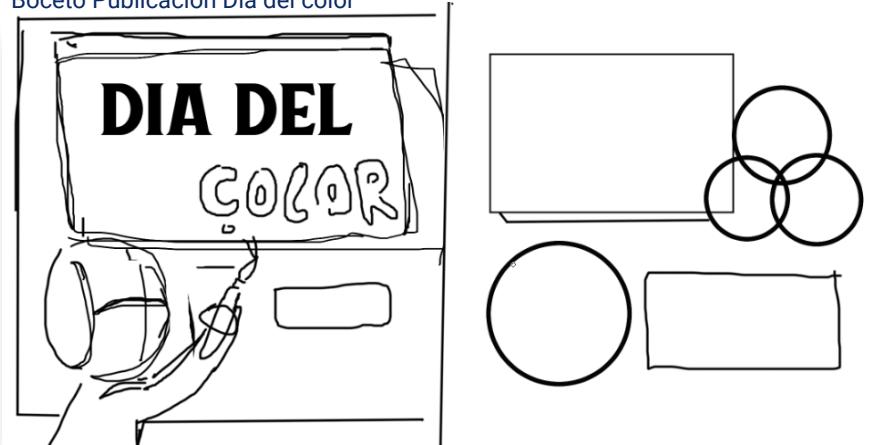


Se empleó la misma tipografía utilizada en las publicaciones de la cuenta de Instagram de la carrera: Acumin Variable Concept. Esta fuente ofrece múltiples variaciones, lo que permite una composición tipográfica versátil y creativa.

## Acumin Variable Concept

Como primera etapa de desarrollo, se elaboró un boceto de ambas publicaciones junto con su contenido. La primera incluiría una ilustración destacada, el título "Día del Color" y un breve texto informativo. La segunda mostraría distintas combinaciones cromáticas.

**Figura.21**  
Boceto Publicación Día del color



Durante la etapa de creación, se exploraron diversas opciones para la composición de la publicación. Se decidió reemplazar la ilustración inicial por una mano sosteniendo un lápiz y dibujando, con el fin de enfatizar el proceso creativo. Además, gracias a la retroalimentación constante del equipo y del empleador, se lograron representar de mejor manera las ideas relacionadas con el color y la creatividad.

**Figura.22**  
Ideas de ilustración y composición



Al llegar a la etapa final, se concluyó un diseño que cumplía con las especificaciones establecidas para la publicación en Instagram, destacando principalmente la creatividad y el color como elementos centrales para transmitir el mensaje. Este diseño fue enviado a revisión para asegurar la calidad y coherencia visual, y tras incorporar las modificaciones sugeridas, se procedió a su publicación en la cuenta oficial de Instagram de la carrera de Diseño Multimedia.

Uno de los principales desafíos durante el proceso fue definir la forma más efectiva de representar el enfoque principal de la publicación. Se consideraron diferentes opciones creativas, como un personaje o manchas de pintura, pero finalmente se optó por la imagen de una mano sosteniendo un lápiz, ya que esta representación simboliza de manera directa y clara el acto creativo y la conexión con el diseño.

**Figura.23**

Producto final publicación Día del Color



**Figura.24**

Publicación en Instagram



# HABILIDADES ADQUIRIDAS

---

## Conocimientos técnicos

Durante la práctica profesional se logró un mejor entendimiento y dominio del programa de edición y animación Adobe After Effects, lo que permitió explorar una amplia variedad de sus herramientas. Este proceso de aprendizaje facilitó la resolución de problemas mediante soluciones creativas e innovadoras, aplicadas específicamente en el área de multimedia y de diseño.

Asimismo, se logró comprender con mayor profundidad el proceso que implica la postproducción audiovisual, incluyendo los distintos elementos técnicos y detalles que intervienen en la construcción de una pieza final de calidad profesional.

Otro conocimiento técnico adquirido fue el manejo adecuado de la composición visual en animaciones, considerando aspectos como la distribución equilibrada de los elementos gráficos, el ritmo de los movimientos, entre otros.

Además, se fortalecieron habilidades en la adaptación de material gráfico institucional a productos audiovisuales, respetando lineamientos como el uso correcto de logotipos, paletas de color oficiales y duración específica de piezas, optimizando así la coherencia visual y comunicacional de cada entrega.

## Habilidades interpersonales

Se logró una comunicación efectiva con el empleador Daniel, además del personal y los diferentes docentes de la carrera, ofreciendo ayuda con los distintos obstáculos presentes en los productos, y otorgando oportunidades y redes de comunicación más allá de la carrera de Diseño para el rumbo profesional.

# CONCLUSIÓN

---

Al término de mi proceso de práctica profesional, destaco principalmente el desarrollo que experimenté en el uso del programa Adobe After Effects. Siempre me había interesado el área de la animación, pero no había tenido la oportunidad ni la motivación para profundizar en ella. Esta experiencia fue el impulso que necesitaba para descubrir mi interés por la animación y comprender todo el proceso que conlleva.

Otro aspecto fundamental fue el equipo de trabajo, el cual contribuyó de manera significativa a mi crecimiento. Se trató de un grupo cordial y colaborativo, que generó un ambiente laboral grato y motivador y, por sobre todas las cosas, agradable .

En definitiva, la práctica profesional representó un verdadero impulso hacia mi vida profesional, proporcionándome herramientas concretas y experiencias clave para comenzar a desarrollarme en el ámbito del diseño y sobretodo en la animación.

# REFERENCIAS

---

Meyer, T. (2014). Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques. Focal Press.

[https://books.google.com.ec/books?id=JVspY9k8KgkC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_vpt\\_reviews#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=JVspY9k8KgkC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_vpt_reviews#v=onepage&q&f=false)

Motion Nations. (s.f.). Motion Nations [Canal de YouTube].  
YouTube. <https://www.youtube.com/@MotionNations>

# ANEXOS

---

## Productos y bitácora

<https://drive.google.com/drive/folders/1nHNWyAroPRfWDW1rSCFvZgy6TUH3IHR?usp=sharing>

## Instagram de Diseño

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

## Instagram de UTATV

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