



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

FAE

Facultad de
Administración
y Economía

EDIT

Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica

dm DISEÑO
MULTIMEDIA

Práctica

Pro fe sio nal



Santiago Gallegos Veloso

Escuela EDIT

Desde Enero a Marzo de 2025

Índice

1. Introducción-----	3
2. Objetivos-----	4
2.1. Objetivo General -----	4
2.2. Objetivos Específicos -----	4
3. Escuela EDIT y carrera Diseño Multimedia-----	6
4. Descripción del trabajo realizado -----	10
4.1 Desarrollo de videos promocionales para la admisión 2025 -----	10
4.2 Cobertura y Producción Audiovisual de Actividades Académicas e Institucionales -----	16
4.3. Producción de videos y fotografía para la carrera de Diseño Multimedia-----	21
4.4. Redacción de guiones literarios para cápsulas de difusión de las áreas de la carrera -----	25
5. Experiencias adquiridas-----	27
5.1 Conocimientos técnicos adquiridos -----	27
5.1 Conocimientos técnicos adquiridos -----	28
6. Conclusión-----	29
7. Referencias-----	31
8. Anexo-----	31

Introducción

La Práctica Profesional es el conjunto de actividades realizadas por el/la practicante, poniendo especial énfasis en el proceso de aprendizaje y entrenamiento laboral, el cual tiene como objetivo desarrollar habilidades y actitudes que permitan un desempeño profesional competente.

En este portafolio, que corresponde al Informe de Práctica Profesional, se describirán las actividades desarrolladas entre los meses de enero y marzo del año 2025, durante el 4º año de la carrera de Diseño Multimedia. La práctica se llevó a cabo en la Universidad de Tarapacá, específicamente dentro del equipo audiovisual de la misma carrera, donde el rol desempeñado fue el de ayudante administrativo, con funciones orientadas principalmente a la producción audiovisual. Bajo la supervisión de Daniel Morales y trabajando en conjunto con el animador Roberto Vásquez, se abordaron diversas tareas vinculadas a la grabación, edición y apoyo técnico en proyectos internos del área.

Finalmente, se expondrán los aprendizajes adquiridos tanto desde la perspectiva profesional como personal, junto al desarrollo de las actividades realizadas, reflexiones sobre la experiencia laboral, y conclusiones acompañadas de anexos relevantes.

2. Objetivos

2.1. Objetivo General

Poner en práctica y reforzar las competencias adquiridas durante la formación en la carrera de Diseño Multimedia, a través de la participación activa en el equipo audiovisual de la misma carrera, con el fin de fortalecer el desarrollo profesional y aplicar conocimientos en contextos reales de trabajo.

2.2. Objetivos Específicos

1

Aplicar habilidades técnicas en grabación de video, fotografía, escritura de guiones y apoyo técnico en proyectos multimediales.

2

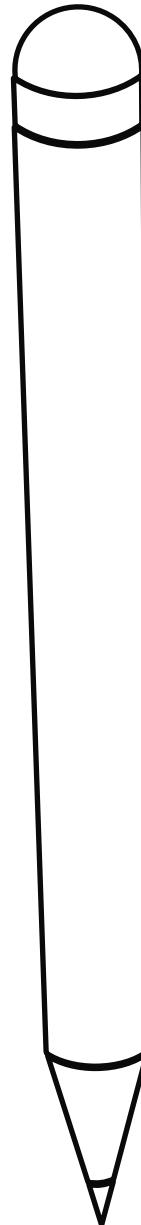
Utilizar software profesional como Adobe Premiere, Da-Vinci Resolve y Photoshop para la producción y edición de contenido audiovisual y fotográfico.

3

Participar en la generación y difusión de contenido multimedia para redes sociales

4

Desarrollar habilidades interpersonales mediante el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la distribución colaborativa de tareas en entornos profesionales.



2.3. Actividades realizadas

1

Grabación de cápsulas informativas y registros institucionales

Objetivos asociados: 1, 3.

2

Edición de material audiovisual

Objetivos asociados: 2, 3.

3

Registro fotográfico de actividades o eventos

Objetivos asociados: 1, 3.

4

Edición de material fotográfico

Objetivos asociados: 2, 3.

5

Escritura y estructuración de guiones audiovisuales

Objetivos asociados: 1, 3.

6

Gestión y publicación de contenido para redes sociales

Objetivos asociados: 3.

7

Trabajo colaborativo con profesionales y estudiantes

Objetivos asociados: 4.



3. Escuela EDIT y carrera Diseño Multimedia



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



Figura 1. Logos EDIT y DIMUL (Fuente: EDIT)

La práctica profesional se desarrolló en la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT), unidad académica perteneciente a la Facultad de Administración y Economía (FAE) de la Universidad de Tarapacá. Esta escuela es la encargada de impartir la carrera de Diseño Multimedia, donde se forman profesionales con un enfoque integral, creativo e innovador.

EDIT tiene como propósito la formación de profesionales mediante un modelo pedagógico enriquecido tecnológicamente, que responde a las necesidades de un mercado laboral cambiante y globalizado. Sus egresados son capaces de ejecutar proyectos, planes y programas vinculados a la innovación y transferencia tecnológica en sus respectivos ámbitos, integrando tanto competencias técnicas como habilidades creativas.

Además, EDIT se destaca por ofrecer alternativas virtuales de formación continua y brindar apoyo tecnológico a otras unidades académicas, ampliando su cobertura a nuevos mercados tanto a nivel nacional como internacional. [1]

Misión

Según lo indicado en la página oficial de la carrera de Diseño Multimedia, se busca formar profesionales integrales y creativos, con conocimientos, habilidades y destrezas en el diseño, desarrollo y dirección de proyectos innovadores para crear productos multimedia, en un mercado laboral cambiante y globalizado. [2]

Visión

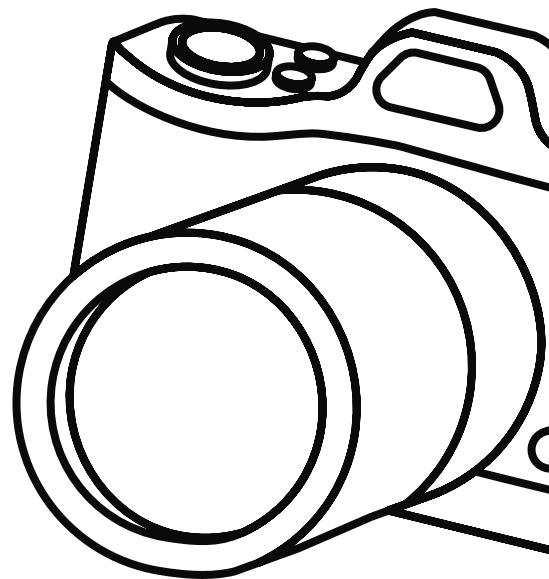
Ser un referente académico en la formación de profesionales innovadores en el área del diseño, capaces de realizar proyectos multimediales interactivos que contribuyan al desarrollo de la región de Arica-Parinacota y del país. [2]

Áreas de desarrollo de la escuela EDIT

- Diseño
- Artes Visuales
- Multimedia
- Comunicación Audiovisual
- Medios de Comunicación Digital
- Entornos Virtuales

Datos de contacto

- Correo electrónico: dimul@gestion.uta.cl
- Teléfono: +56 2205 624
- Dirección: 18 de Septiembre 2222, Arica, Chile



Equipo de Funcionarios y Académicos

Durante mi práctica profesional en la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT), trabajé dentro del equipo audiovisual de la carrera de Diseño Multimedia. A continuación, se describen los principales profesionales y colaboradores con quienes interactué directamente durante el desarrollo de mis funciones:

Daniel Morales

Encargado audiovisual de la carrera de Diseño Multimedia y responsable directo de mi proceso de práctica. Bajo su supervisión, participé en diversas labores de grabación, edición, asistencia técnica y planificación de proyectos. Su orientación fue fundamental tanto para el desarrollo técnico como profesional, entregándome herramientas concretas para enfrentar flujos de trabajo reales y exigencias propias del campo audiovisual institucional.

Carlos Ávila y Fabián Blanco

Ayudantes audiovisuales. Si bien no son parte del equipo académico ni funcionarios oficiales, ambos aportaron significativamente a mi proceso de aprendizaje. Compartieron conocimientos técnicos relacionados con la edición, uso de software, operación de equipos y dinámica de trabajo en terreno.

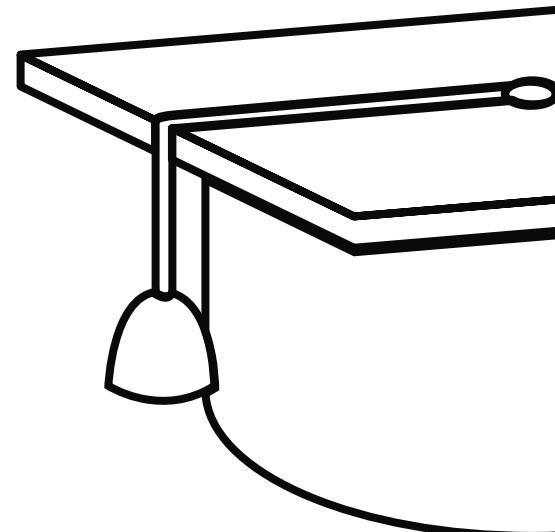
Roberto Vásquez

Compañero practicante enfocado en el área de animación. Colaboramos constantemente durante la producción de diversas cápsulas y piezas institucionales. Su trabajo complementó las piezas audiovisuales con elementos gráficos animados, como cortinas, transiciones, entre otros.

Equipo académico y directivo

- **Vagner de Sousa Beserra** – Director de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT)
- **Marina Vera Chamorro** – Jefa de la carrera de Diseño Multimedia
- **Daniela González Erber** – Académica de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT) y directora de DACE. Durante mi práctica, interactué con ella en reiteradas ocasiones, especialmente en el contexto de solicitudes y requerimientos realizados por DACE.
- **Nélida Ramírez Chambi** – Académica de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT)
- **Andrés García Umaña** – Académico de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT)
- **Rodrigo Tapia** – Funcionario de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT), ingeniero en computación e informática
- **Darko Luksic** – Funcionario de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica (EDIT), diseñador y animador digital.

A continuación, se presenta un organigrama que resume la jerarquía y los vínculos de colaboración entre los distintos integrantes del equipo con los que trabajé o que forman parte del contexto institucional (**ver Figura 2**).



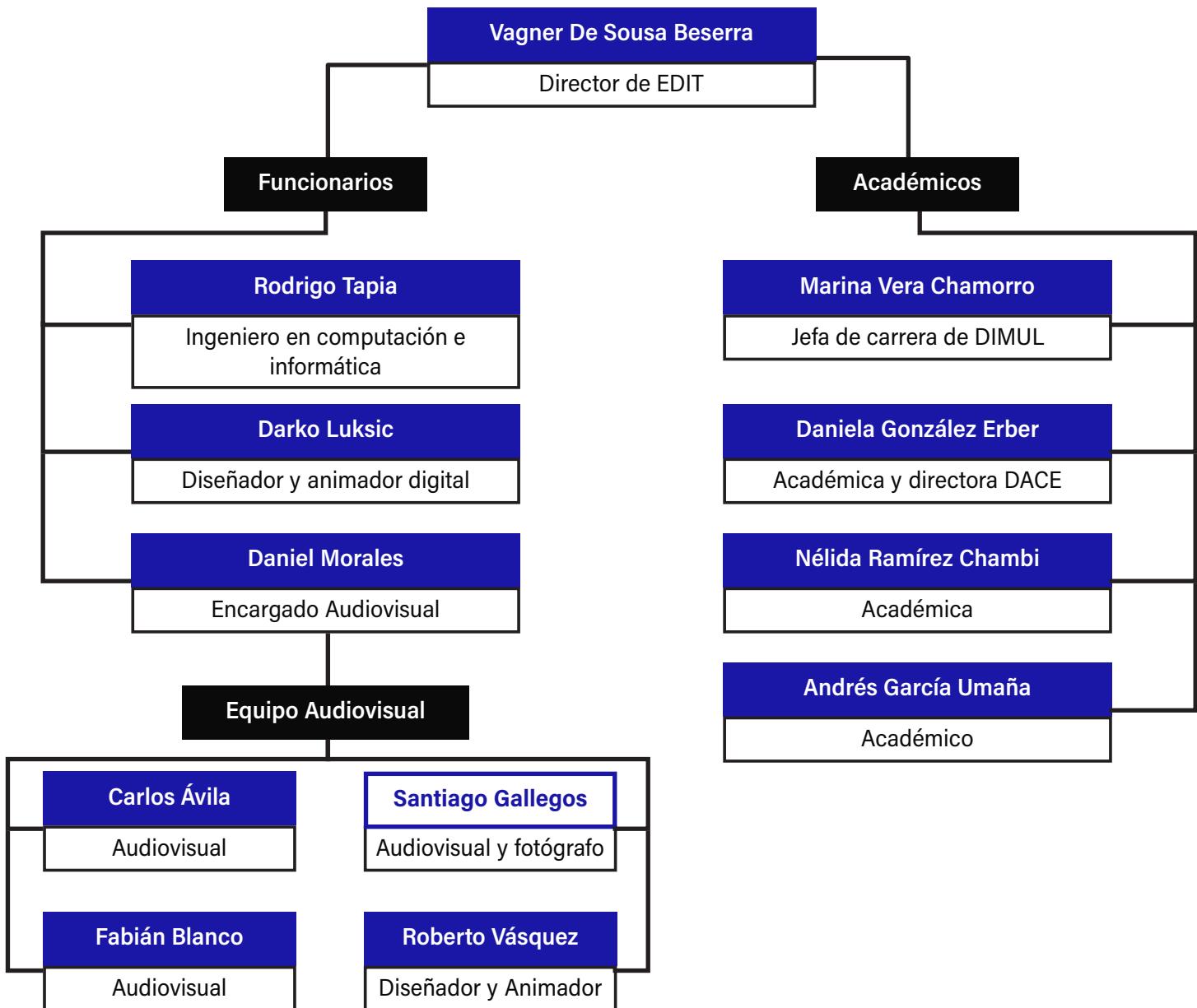


Figura 2. Organigrama de EDIT, incluyendo el Equipo Audiovisual (Fuente: Elaboración propia).

4. Descripción del trabajo realizado

4.1 Desarrollo de videos promocionales para la admisión 2025

Durante el mes de enero de 2025, como parte del equipo audiovisual de la carrera de Diseño Multimedia, participé en el desarrollo de una serie de videos institucionales solicitados por la Universidad de Tarapacá, orientados a la promoción de sus carreras en el marco del proceso de admisión. Esta iniciativa respondió a la necesidad de generar contenidos atractivos y actualizados para captar el interés de estudiantes egresados de enseñanza media, en un contexto donde la difusión audiovisual era escasa y poco efectiva para el público objetivo.

El encargo fue coordinado por la Dirección de Asuntos Estudiantiles (DACE), que estableció ciertos lineamientos gráficos y técnicos, como la incorporación de logos oficiales y un tono comunicacional institucional, pero motivador y cercano. El equipo audiovisual, al cual me integré como practicante, trabajó bajo plazos ajustados, lo que exigió una organización ágil y colaborativa.

Las carreras que manifestaron su interés en participar en la producción de los videos promocionales, como parte de la campaña institucional de admisión 2025 fueron seleccionadas en coordinación con la Dirección de Asuntos Estudiantiles y el director de EDIT, Vagner de Sousa Beserra.

En total, fueron siete las carreras que participaron activamente en la grabación de cápsulas audiovisuales promocionales:

- Agronomía
- Trabajo Social
- Psicología
- Enfermería
- Ingeniería Civil en computación e informática
- Ingeniería Civil Industrial
- Derecho

Para abordar este proyecto, se utilizó una metodología de trabajo basada en las etapas tradicionales de la producción audiovisual: preproducción, producción y postproducción. En la preproducción, se realizó la planificación técnica y logística: se coordinaban fechas con las carreras, se preparaba el equipo (revisión de cámaras Canon REBEL SL3, micrófonos lavalier, luces, tarjetas SD y baterías) (**ver Figura 3**), y se definía el tipo de registro según la locación y el objetivo comunicacional. En esta fase también se revisaban las preguntas a realizar durante las entrevistas, definidas por el encargado Daniel Morales.



Figura 3. Equipo técnico audiovisual, incluye micrófonos Lavalier, dos cámaras fotográficas Rebel SL3, dos trípodes y otros accesorios (Fuente: Elaboración propia).

En la etapa de producción, participé directamente en la grabación de los videos de las carreras de Enfermería, Derecho, Ingeniería Civil Industrial e Ingeniería Civil en Computación e Informática, cumpliendo roles técnicos como camarógrafo y asistente de grabación (ver Figuras 4 y 5).



Figura 4. Entrevista a Jefa de Carrera de Enfermería desde el punto de vista del camarógrafo (Fuente: Elaboración propia).



Figura 5. Entrevista a Jefe de Carrera de Ingeniería Civil en Computación e Informática desde el punto de vista del camarógrafo (Fuente: Elaboración propia).

Las entrevistas se registraban con al menos dos cámaras, una fija con micrófono conectado al entrevistado, y otra móvil para capturar planos complementarios (ver Figuras 6 y 7).



Figura 6. Cámara principal usando un plano medio corto (Fuente: UTATV).



Figura 7. Segunda cámara usando un plano general (Fuente: UTATV).

Se grababan también INSERTS para reforzar visualmente los testimonios, con apoyo de iluminación en caso de ser necesario (ver Figura 8). Todos los registros cumplían con un estándar de calidad de grabación en 4K a 24 fps



Figura 8. Grabación de tomas "Insert" con ayudante Fabián Blanco (Fuente: Elaboración propia).

La etapa de postproducción fue clave en este proceso. Me encargué de la edición completa de los videos de Enfermería, Derecho y Agronomía (este último con material externo, lo que presentó un desafío adicional en cuanto a coherencia visual y narrativa), mientras que los otros proyectos fueron asignados a mis compañeros, donde yo solo intervenía en casos puntuales, corrigiendo pequeños errores o realizando ajustes de color cuando era necesario.

Las tareas incluyeron el montaje de entrevistas, selección de contenido, corte de tomas, incorporación de inserts, aplicación de GC y cortinas animadas (Ver Figuras 9, 10 y 11).



Figura 9. Proyecto y montaje en DaVinci Resolve, sobre promoción Enfermería (Fuente: Elaboración propia).

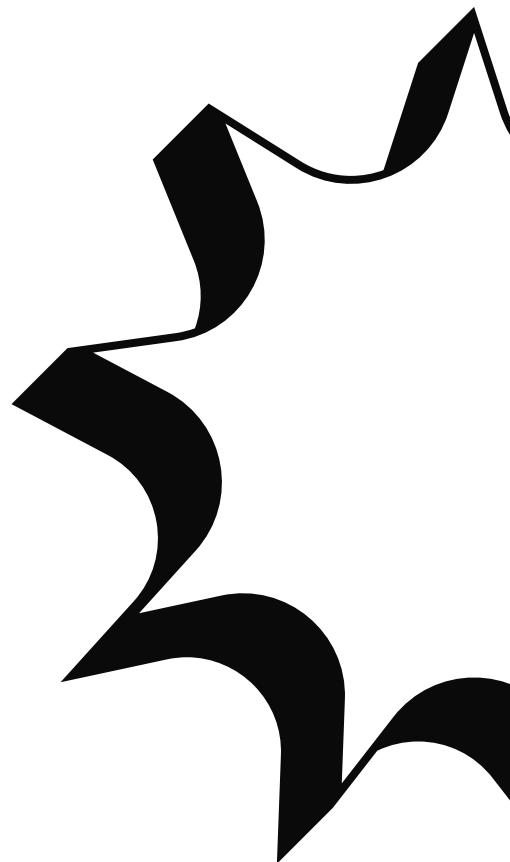




Figura 10. "GC" indicando Nombre y Cargo de la Jefa de carrera de Agronomía (Fuente: Captura propia).



Figura 11. Cortina animada del video promocional de Derecho(Fuente: Roberto Vásquez).

Se eligieron pistas musicales libres de derechos que aportaran dinamismo y energía, acordes con el perfil institucional de los videos (Ver Figura 12). Además, realicé la edición de color, ajustando brillo, contraste y tonalidades para lograr una imagen uniforme y atractiva (Ver Figura 13). Por último, se configuró la exportación de los videos en Full HD con compresión optimizada para redes sociales, particularmente Instagram, aunque resguardando calidad suficiente para otros medios de difusión (Ver Figura 14).



Figura 12. Plataforma Pixabay. Biblioteca de recursos multimediales, incluyendo música y sonido (Fuente: Captura propia).



Figura 13. Proyecto de promoción Agronomía. Interfaz de DaVinci Resolve, corrigiendo color. (Fuente: Elaboración propia).

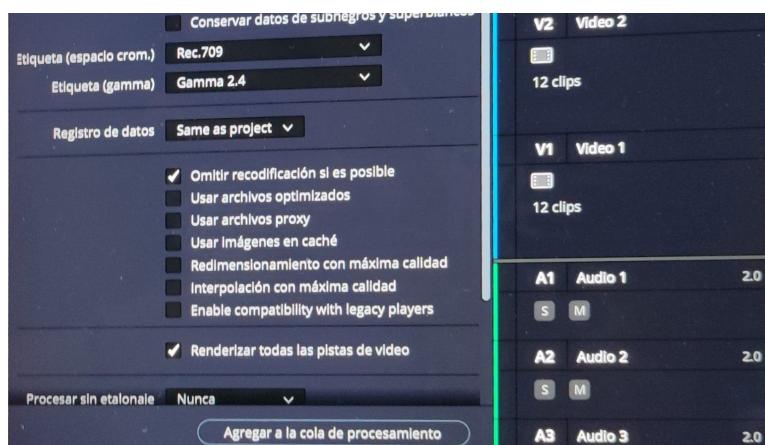


Figura 14. Configuración de exportación (Fuente: Elaboración propia).

El resultado fue altamente positivo, con una buena recepción tanto por parte de la Universidad, DACE, las carreras involucradas, como del público joven. Los videos lograron una cantidad considerable de visualizaciones e interacciones, superando el promedio habitual de las redes institucionales y cumpliendo exitosamente con el objetivo de visibilizar la oferta académica en un formato atractivo, informativo y profesional (ver Figuras 15 y Anexo 1).



Figura 15. Publicación y comentarios de video promocional de la carrera de Derecho, con un total de 189 Me Gusta. (Fuente: UTATV).

4.2 Cobertura y Producción Audiovisual de Actividades Académicas e Institucionales

Durante los meses de práctica profesional, una de las actividades más importantes desarrolladas fue la participación activa en la cobertura audiovisual de eventos y actividades institucionales de la Universidad de Tarapacá, que incluyó tanto la grabación como la edición de entrevistas, charlas y registros generales. Esta labor respondió a una necesidad creciente por parte de la institución: disponer de contenidos breves, atractivos y audiovisuales para su difusión en redes sociales, ya que las publicaciones tradicionales en formato texto o notas web no lograban el mismo alcance o nivel de interacción con el público objetivo, especialmente los jóvenes.

Dado que el equipo audiovisual de la carrera de Diseño Multimedia, al que me integré como practicante, tenía a su cargo el canal institucional UTATV, se asumió esta tarea de manera colaborativa y con una estructura profesional, siguiendo la metodología de producción audiovisual tradicional, dividida en tres fases: preproducción, producción y postproducción.

En la fase de preproducción, se organizaba el trabajo según el tipo y magnitud del evento. Se revisaba y preparaba el equipo técnico (como cámaras Canon REBEL SL3, micrófonos lavalier, luces, estabilizadores, trípodes, tarjetas SD y baterías) y se establecía un esquema de cobertura, definiendo roles dentro del equipo según la disponibilidad. En muchas ocasiones, trabajé junto al encargado audiovisual Daniel Morales, quien operaba una de las cámaras, mientras que yo cumplía el rol de operador secundario, registrando planos de apoyo o en movimiento para lograr mayor dinamismo visual (ver Figura 16). También se contemplaba el montaje técnico en los lugares de grabación, adaptándose a las condiciones lumínicas y espaciales de cada locación.



Figura 16. Capacitación TEA. En la imagen, se recalca el posicionamiento de las cámaras, teniendo al encargado, Daniel Morales, en el fondo. (Fuente: Elaboración propia).

Durante la producción, participé directamente en la grabación de diversos eventos como la Feria del Postulante 2025, el Congreso Futuro, la IX Escuela de Verano, el Diplomado en Trastornos del Espectro Autista y el Festival de Foclor “Abriendo Fronteras” (Ver Figuras 17-21). En algunos casos, los espacios limitados o las condiciones de iluminación dificultaron la captura, por ejemplo, en auditorios oscuros o salas reducidas, lo que exigió creatividad en la toma de decisiones técnicas para lograr registros usables.



Figura 17. Plano medio de Jorge Manríquez, Encargado de la Feria Postulante del 2025 (Fuente: UTATV).



Figura 18. Fotografía de la producción del video de Congreso Futuro, entrevisando a Esen Küçüktütüncü (Fuente: Elaboración propia).



Figura 19. Fragmento del video de la Escuela de Verano IX, donde Norman Garrido realiza su taller (Fuente: UTATV).



Figura 20. Fotografía de la producción del video "Diplomado TEA", realizando entrevista a la académica Rosa Álvarez (Fuente: Elaboración propia).



Figura 21. Fotografía de la producción del video "Abriendo Fronteras", realizando entrevista a la directora general de CIDEBOI, Judith Vidaurre (Fuente: Elaboración propia).

También realicé la grabación de actividades enfocadas en la gestión institucional y académica, como el Informe de Situación Estratégica 2025 y la última sesión de rectores de la CUECH (ver Figura 22), en los que se requería un tono formal, claro e institucional, pero también visualmente atractivo.



Figura 22. Fotografía del registro audiovisual sobre la ultima sesión de rectores de la CUECH, realizando entrevista a la rectora de la Universidad de Chile, Rosa Devés (Fuente: Elaboración propia).

La postproducción fue una de las áreas donde más participé. Me encargué de editar varias de estas coberturas, aplicando procesos de montaje narrativo, selección de planos adecuados, eliminación de ruidos o sonidos indeseados, y corrección de color. En algunos casos, como en eventos con escasa iluminación o sonido ambiental complejo, recurrí a herramientas del software DaVinci Resolve para nivelar la imagen, aumentar la visibilidad sin perder calidad, y aplicar un balance de color. (Ver Figuras 23-25).



Figura 23. Ejemplo de recorte y montaje de un video para UTATV. Fragmento del proyecto "Clase magistral sobre el impacto de la computación". (Fuente: Elaboración propia).



Figura 24. Fragmento del video sin edición de color (Fuente: Elaboración propia).



Figura 25. Fragmento del video con edición de color (Fuente: Elaboración propia).

También elegí músicas libres de derechos que aportaran un ritmo acorde a cada video, considerando que muchos estaban destinados a redes sociales, donde la duración breve y el impacto visual eran clave. Se mantuvo siempre un formato de exportación en Full HD, aunque las grabaciones fueron realizadas en 4K a 24 fps, permitiendo flexibilidad para futuras adaptaciones.

Los videos fueron editados con especial atención en el ritmo, el tono institucional y la claridad del mensaje. Las entrevistas eran recortadas y estructuradas según su relevancia y fluidez, integrando gráficas, GC y, en algunos casos, animaciones. Cada pieza final respetó los lineamientos gráficos exigidos por DACE, Vinculación con el Medio y UESTV, como el uso correcto de logos, colores institucionales y duraciones específicas.

Este trabajo, además de permitir registrar el quehacer de la universidad de forma profesional, contribuyó a visibilizar la magnitud e impacto de la institución en el norte del país y su relación con distintas comunidades, organizaciones y regiones. La recepción del contenido fue positiva, con un nivel de visualizaciones e interacciones superior al promedio de las publicaciones institucionales previas (ver Figura 26 y Anexo 2). Todo el contenido final fue publicado en la cuenta de Instagram de UTATV, y en algunos casos, distribuido por las unidades responsables del evento.

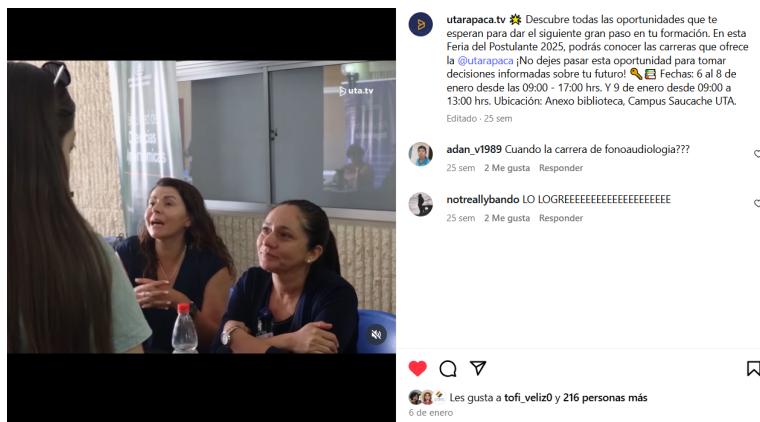


Figura 26. Publicación del video "Feria Postulantes 2025", con un total de 217 Me Gusta(Fuente: UTATV).

4.3. Producción de videos y fotografía para la carrera de Diseño Multimedia

Durante el desarrollo de la práctica profesional, participé activamente en la generación de contenido audiovisual y fotográfico interno para la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá. Esta labor respondió a una necesidad concreta dentro del contexto de acreditación institucional: fortalecer la presencia digital de la carrera, mostrando sus actividades, vínculos con estudiantes y la cercanía del cuerpo docente, mediante una narrativa visual positiva, cálida y coherente.

Si bien existían registros anteriores, estos no se realizaban con la frecuencia ni el enfoque deseado. Era importante contar con una producción constante y enfocada especialmente en redes sociales, lo que permitiría conectar de mejor forma con los actuales estudiantes, la comunidad universitaria en general y futuros interesados en la carrera.

Dentro de las actividades realizadas se encuentra la grabación y edición de dos piezas audiovisuales internas: un video conmemorativo del Día del Color, junto al académico Andrés García, y un video de la inducción que hubo estudiantes de primer año (Ver Figuras 27 y 28). A diferencia de los productos realizados para la universidad en general, estos fueron diseñados con un tono más cercano, relajado y representativo de la identidad de la carrera, sin perder calidad ni estructura.



Figura 27. Fragmento del video "Día del color" para la carrera Diseño Multimedia. Entrevista al académico Andrés García-Umaña (Fuente: @dm.utarapaca).



Figura 28. Fragmento del video “Inducción Mechones” para la carrera Diseño Multimedia. Entrevista al estudiante Matías Menares Contreras (Fuente: @dm.utarapaca)

Sin embargo, el énfasis principal de esta actividad estuvo en el desarrollo de registros fotográficos que abarcaban distintos hitos: desde retratos espontáneos de profesores en reunión para discutir el modelo pedagógico de la carrera, hasta coberturas de actividades como la inducción de estudiantes nuevos, el mechoneo y la fotografía grupal de todos los niveles de la carrera (grupo A y B de los cuatro años), lo cual exigía coordinación y una mirada documental precisa (Ver Figuras 29-32).



Figura 29. Registro Fotográfico de la reunión de profesores revisando el modelo pedagógico de la carrera (Fuente: @dm.utarapaca)



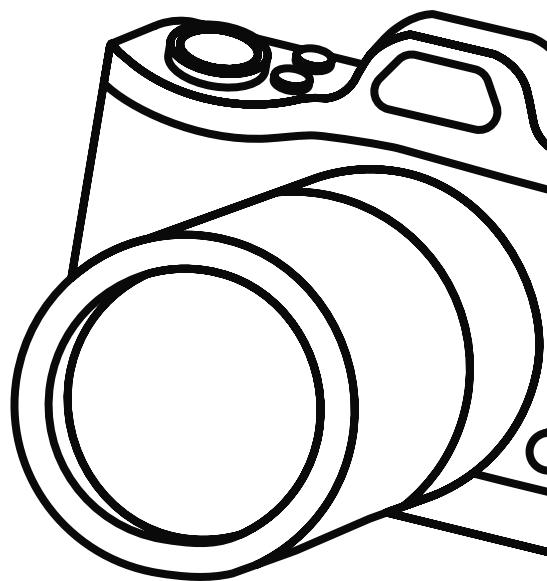
Figura 30. Registro fotográfico de la inducción a alumnos nuevos de la carrera de Diseño Multimedia. La jefa de carrera, Marina Vera, habla con los alumnos (Fuente: @dm.utarapaca)



Figura 31. Registro fotográfico del "mechoneo a alumnos nuevos de la carrera de Diseño Multimedia. (Fuente: @dm.utarapaca)



Figura 32. Registro fotográfico de grupos de la carrera Diseño Multimedia. En la imagen, se enseña a los alumnos del Tercer Año Grupo B (Fuente: @dm.utarapaca)



La metodología utilizada fue la tradicional en producción fotográfica: una etapa de preproducción donde revisaba horarios de clases, planificaba recorridos y verificaba el estado del equipo (una Canon REBEL SL3 con lente 18-55mm); una fase de ejecución en la que se registraban las actividades en tiempo real, con una mirada observacional, sin interferir ni alterar lo que ocurría, y adaptándome a cada espacio y condición de luz. Por ejemplo, en la cobertura del mechoneo opté por mantener distancia física con un lente de mayor alcance, protegiendo el equipo y capturando escenas dinámicas sin interrumpir. En contextos de baja iluminación, como la reunión docente, trabajé con ISO altos sabiendo que el posterior tratamiento digital permitiría eliminar el ruido de forma eficiente.

Durante la postproducción, trabajé en Photoshop, donde corregía encuadres, aplicaba un estilo de color cálido y oscuro en los fondos para enfocar la atención en los sujetos, y ajustaba tonos para mantener coherencia visual entre las distintas jornadas registradas. Cuidé aspectos como la regla de los tercios, puntos de fuga, simetrías y expresiones espontáneas de los participantes, descartando tomas que no cumplían con estos estándares.

Finalmente, todas las piezas, tanto videos como fotografías, fueron compartidas y difundidas a través de la cuenta de Instagram oficial de la carrera, @dm.utrapaca, teniendo una buena recepción tanto por parte de los estudiantes como del equipo académico. Esta actividad no solo aportó a la visibilidad y documentación de la carrera, sino que también reforzó la construcción de una identidad visual sólida, cercana y profesional, alineada con los valores que promueve Diseño Multimedia (Ver Figura 33 y Anexo 3).



Figura 33. Publicación del registro fotográfico de la inducción a los nuevos estudiantes de Diseño Multimedia, con un total de 533 Me Gusta. (Fuente: @dm.utrapaca).

4.4. Redacción de guiones literarios para cápsulas de difusión de las áreas de la carrera

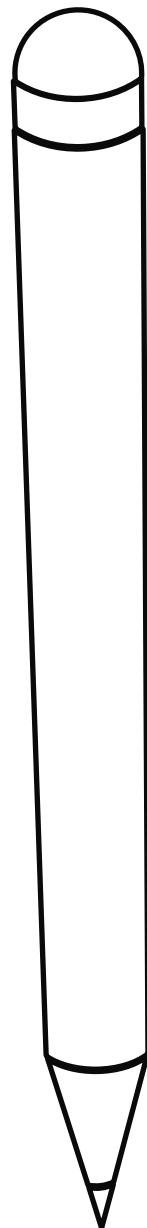
Durante el desarrollo de la práctica profesional, una de las tareas que se me encomendó fue la elaboración de tres guiones literarios para una serie de cápsulas audiovisuales destinadas a redes sociales, enfocadas en explicar de manera clara, visual y didáctica las tres áreas fundamentales que componen la carrera de Diseño Multimedia: Diseño, Multimedia y Comunicación Audiovisual. Esta iniciativa nace como parte de los esfuerzos por reforzar la identidad de la carrera, facilitar la comprensión de su estructura interna y proyectar sus fortalezas a la comunidad estudiantil y público general, en especial a través de plataformas digitales como Instagram.

Los guiones fueron pensados para ser narrados por los propios académicos de la carrera, quienes no solo introducen el área desde su mirada profesional, sino que además explican el enfoque que la sustenta y detallan algunas de las asignaturas más representativas. Cada uno de estos ramos es contextualizado con ejemplos concretos de aplicación práctica, de forma que los espectadores puedan comprender cómo se desarrollan en el aula y qué tipo de proyectos o habilidades se abordan en ellos.

El diseño del guion contempló la integración directa con material visual complementario. A medida que el docente narre su parte, se proyectarán imágenes audiovisuales del desarrollo real de los ramos: actividades en clases, capturas de pantalla, fragmentos de proyectos de estudiantes, escenas de talleres y ejercicios específicos. Este recurso permitirá no solo reforzar lo que se dice, sino también otorgar dinamismo y claridad al relato, haciendo de cada cápsula una pieza informativa breve pero sustanciosa.

En cuanto al estilo, se buscó mantener una narrativa cercana, cálida y profesional, acorde al perfil de la carrera y su comunidad. Se evitaron tecnicismos innecesarios, priorizando un lenguaje accesible, pero sin perder rigurosidad académica.

Los tres guiones fueron revisados y validados en conjunto con el encargado audiovisual, Daniel Morales, con quien se discutieron las ideas centrales, el tono, y las posibilidades visuales de producción. Si bien el material aún no ha sido grabado, se encuentra completamente desarrollado en su fase de preproducción, listo para pasar a la etapa de rodaje cuando los tiempos del equipo lo permitan (ver Figuras 34-36 Y Anexo 4).



CÁPSULA AUDIOVISUAL
"CARRERA DISEÑO MULTIMEDIA ÁREA DE DISEÑO"

ESCENA 1

INT. SALA 103 HALL CENTRAL (UTA). DÍA

Se observarán imágenes de alumnos de la carrera, realizando bocetos y trabajos con lápiz y papel respecto a sus próximos proyectos. Esto propio de los ramos taller de diseño y percepción. También, se grabará imágenes de los docentes enseñando la teoría de la disciplina, acompañado de cortinas y logos institucionales propios de la carrera de Diseño Multimedia.

ESCENA 2

EXT. ALREDEDORES DE ESCUELA EDIT (UTA). DÍA

Dos cámaras apuntarán hacia el entrevistado. La cámara principal mantendrá un ángulo frontal, plano medio largo. La segunda cámara tendrá un ángulo contrapicado 3/4, plano general.

NELIDA RAMÍREZ (Mirando a la cámara principal): El diseño es una disciplina que logra combinar la creatividad, técnica y comunicación para entregar soluciones visuales efectivas. Por lo mismo dentro de la

Figura 34. Inicio del guion literario para la cápsula audiovisual "CARRERA DISEÑO MULTIMEDIA ÁREA DE DISEÑO" (Fuente: Elaboración propia).

CÁPSULA AUDIOVISUAL
"CARRERA DISEÑO MULTIMEDIA ÁREA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL"

ESCENA 1

EXT. ALREDEDORES DE CASINO (UTA). DÍA

Se observarán imágenes de alumnos de la carrera, utilizando equipo de fotografía para retratar el paisaje que rodea el casino, para visualizar taller de Fotografía Digital. También, se grabará imágenes del equipamiento técnico que utilizarán los alumnos, acompañado de cortinas y logos institucionales propios de la carrera de Diseño Multimedia.

ESCENA 2

INT- LABORATORIO FOTOGRAFIA (UTA). DÍA

Se mostrarán distintas imágenes de alumnos trabajando en el laboratorio de fotografía, manejando el equipo técnico de cámaras y luces para una fotografía en interior. Además, se enseñarán cámaras de video grabando simulaciones de show dentro del mismo laboratorio.

ESCENA 3

EXT. ALREDEDORES DE ESCUELA EDIT (UTA). DÍA

Figura 35. Inicio del guion literario para la cápsula audiovisual "CARRERA DISEÑO MULTIMEDIA ÁREA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL" (Fuente: Elaboración propia).

CÁPSULA AUDIOVISUAL
"CARRERA DISEÑO MULTIMEDIA ÁREA DE MULTIMEDIA"

ESCENA 1

INT. LABORATORIO MULTIMEDIA 1 (UTA). DÍA

Habrá imágenes de Producción Multimedia II, donde los alumnos podrán enseñar modelos originales y creativos

ESCENA 2

INT. LABORATORIO "BELEN" (UTA). DÍA

Se enseñarán imágenes de las clases de Animación 3D, donde habrá ejemplos de modelado, animación y curvas, mostrando como los alumnos replican el ejercicio en pantalla, acompañado de cortinas y logos institucionales propios de la carrera de Diseño Multimedia.

ESCENA 3

Figura 36. Inicio del guion literario para la cápsula audiovisual "CARRERA DISEÑO MULTIMEDIA ÁREA DE MULTIMEDIA" (Fuente: Elaboración propia).

5. Experiencias adquiridas

5.1 Conocimientos técnicos adquiridos

Durante el desarrollo de la práctica profesional, tuve la oportunidad de aplicar y profundizar una amplia variedad de competencias técnicas relacionadas con la producción audiovisual, consolidando mi formación en Diseño Multimedia.

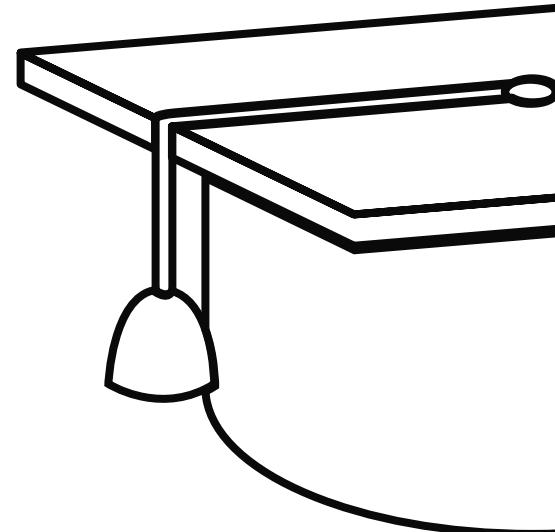
Uno de los aspectos más relevantes fue la aplicación directa de flujos de trabajo reales en proyectos institucionales, donde participé en todas las etapas del proceso: preproducción, producción y postproducción. Esto me permitió comprender el nivel de planificación y precisión que se requiere en entornos profesionales. A través de la grabación de entrevistas, cápsulas promocionales, eventos institucionales y actividades de la carrera, reforcé conocimientos sobre el manejo de cámaras digitales, micrófonos, iluminación y registro en distintas condiciones técnicas y lumínicas.

En cuanto a la postproducción, adquirí una experiencia sólida en el uso de software profesional, especialmente DaVinci Resolve y Adobe Premiere, donde trabajé en la edición de múltiples proyectos. Aprendí a estructurar narrativas audiovisuales a partir de entrevistas, manejar correctamente los ritmos visuales y sonoros, realizar edición multicámara y aplicar corrección de color en piezas con diferentes condiciones de iluminación.

También consolidé el uso de Adobe Photoshop como herramienta de edición fotográfica, trabajando en la corrección de encuadres, tratamiento de color, ajuste de tonalidades y composición visual para la publicación de registros fotográficos en redes sociales. Esta experiencia me permitió perfeccionar mi capacidad de observación visual, adaptabilidad y criterio estético.

Además, participé en la redacción de guiones literarios para cápsulas institucionales, lo cual implicó una aproximación al lenguaje escrito desde un enfoque audiovisual, comprendiendo mejor la relación entre texto, ritmo narrativo y visualidad.

Finalmente, pude comprender en profundidad el uso de formatos, compresiones, resoluciones y estándares técnicos requeridos para la difusión de contenido en plataformas digitales.



5.1 Conocimientos técnicos adquiridos

La práctica profesional también fue una instancia clave para el desarrollo de habilidades interpersonales y de trabajo colaborativo en entornos reales. Al integrarme a un equipo de trabajo compuesto por profesionales, funcionarios, egresados y otros practicantes, aprendí a adaptarme a diferentes estilos de comunicación y dinámicas laborales, lo que fortaleció mi capacidad para interactuar con respeto, compromiso y responsabilidad.

Una de las principales habilidades que desarrollé fue la comunicación efectiva dentro del equipo técnico, especialmente durante jornadas de grabación, donde la claridad en la distribución de roles y la toma de decisiones rápidas resultaban fundamentales para el éxito de cada proyecto.

Aprendí también a gestionar el tiempo de forma eficiente, cumpliendo plazos ajustados en la edición de contenidos para redes sociales e institucionales, y adaptándome a los cambios que podían surgir en terreno, como modificaciones de horarios, condiciones técnicas adversas o imprevistos logísticos.

El trabajo constante con personas de distintas áreas (como docentes, estudiantes, autoridades universitarias y equipos de apoyo) me permitió desarrollar empatía, flexibilidad y profesionalismo, comprendiendo la importancia del buen trato, la iniciativa personal y la capacidad de aportar constructivamente en proyectos colectivos.

Asimismo, el apoyo recibido por ayudantes egresados y compañeros de práctica fue clave para mi aprendizaje. Su disposición para compartir conocimientos me motivó a mantener una actitud abierta y receptiva, reconociendo que el aprendizaje también surge del trabajo horizontal, no solo jerárquico.

6. Conclusión

La práctica profesional realizada en el equipo audiovisual de la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá fue una experiencia integral, tanto en lo técnico como en lo humano. Durante el periodo comprendido entre enero y marzo de 2025, participé activamente en proyectos institucionales, académicos y de difusión interna, aplicando los conocimientos adquiridos durante la carrera en contextos reales de trabajo.

El desarrollo de actividades como la grabación y edición de cápsulas promocionales, cobertura de eventos universitarios, producción de contenidos para redes sociales, fotografía institucional y escritura de guiones me permitió no solo consolidar mis habilidades técnicas, sino también comprender las exigencias, ritmos y estándares de calidad propios del ámbito profesional.

Además, esta experiencia contribuyó significativamente al fortalecimiento de mis habilidades interpersonales, aprendiendo a trabajar en equipo, a comunicarme de forma efectiva y a adaptarme a distintos contextos laborales con responsabilidad y proactividad.

Como resultado, no solo logré cumplir con los objetivos propuestos para esta etapa formativa, sino que también aporté concretamente al equipo de trabajo con materiales que fueron utilizados y difundidos por la institución.

A futuro, sería valioso que la carrera continúe desarrollando materiales que promuevan sus distintas áreas formativas, como la serie de cápsulas guionizadas que dejé en etapa de preproducción. De igual manera, podrían explorarse nuevas líneas de contenidos que vinculen la carrera con el medio externo, permitiendo visibilizar proyectos estudiantiles, experiencias de egresados y colaboraciones interinstitucionales.

Agradezco sinceramente a la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica, a la carrera de Diseño Multimedia y a todo el equipo audiovisual por brindarme la oportunidad de desarrollar esta práctica profesional. La experiencia adquirida ha sido invaluable para mi crecimiento académico, técnico y humano, y me llevó aprendizajes que sin duda marcarán mi camino como futuro profesional.

- Santiago Gallegos Veloso.

7. Referencias

[1] Universidad de Tarapacá. (s. f.). Facultad de Administración y Economía – Departamentos y escuelas. Recuperado el 6 de julio de 2025, de <https://www.uta.cl/index.php/departamentos-facultad-de-administracion-y-economia/cion-y-economia/>

[2] Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica, Universidad de Tarapacá. (s. f.). Misión y visión – Diseño Multimedia. Recuperado el 6 de julio de 2025, de <https://edit.uta.cl/dm/index.php/la-carrera/>

8. Anexo

Anexo 1

Videos promocionales de carreras, Proyecto de admisión 2025.

A continuación, se listan los enlaces directos a los videos promocionales realizados como parte del proyecto audiovisual institucional para la admisión 2025:

Agronomía: https://www.instagram.com/p/DFI68THPy_e/

Enfermería: <https://www.instagram.com/p/DFIMCdKpS-G/>

Ingeniería Civil Industrial: <https://www.instagram.com/p/DFD38f9uX0i/>

Derecho: <https://www.instagram.com/p/DFyJsEoPjCK/>

Anexo 2

Registros audiovisuales de eventos institucionales. Videos realizados como parte del registro y cobertura de actividades y eventos universitarios durante la práctica profesional:

Feria del Postulante 2025: <https://www.instagram.com/p/DEfsQRDu7pY/>

Feria del Postulante 2025: <https://www.instagram.com/p/DEnOx19gguB/>

Congreso Futuro: <https://www.instagram.com/p/DFLcNVQtYFR/>

Diplomado TEA: <https://www.instagram.com/p/DFOH7CTOYYE/>

Escuela de Verano: <https://www.instagram.com/p/DFxIRoOOnhm/>

Informe Estratégico 2025: <https://www.instagram.com/p/DHJOWurvujM/>

Sesión de Nuevos Estatutos: <https://www.instagram.com/p/DF5LPEEPNde/>

Festival Folclórico "Abriendo Fronteras": <https://www.instagram.com/p/DHLDhfnP2Nj/>

Anexo 3

Contenido de la carrera de Diseño Multimedia. Material audiovisual y fotográfico producido para actividades internas de la carrera:

Video del Día del Color: <https://www.instagram.com/p/DHeRpzzvhHb/>

Video de inducción primer año: <https://www.instagram.com/p/DHTOGmjuuJA/>

Registro fotográfico de la reunión docente: <https://www.instagram.com/p/DHLzYeBuG1V>

Fotografías por nivel (grupos A y B de los cuatro años): <https://www.instagram.com/p/DHWmD2FpVOg>

Registro del mechoneo y bienvenida: <https://www.instagram.com/p/DHMPJFruFAH>

Anexo 4

Guiones literarios, Cápsulas de áreas de la carrera.

Acceso al documento que contiene los tres guiones escritos para cápsulas de redes sociales sobre las áreas de Diseño, Multimedia y Comunicación Audiovisual:
https://drive.google.com/drive/folders/1238w3Yqr5BjJ6vgZyWys_CXrceGH1ML3?usp=sharing

Anexo 5

Bitácora de práctica profesional

Registro cronológico de actividades, observaciones y reflexiones realizadas durante el desarrollo de la práctica profesional:

https://drive.google.com/drive/folders/1pOdCFVqgxTxVBZ_nr4Oks3vIBX9sNwla?usp=sharing



Santiago Gallegos Veloso

Escuela EDIT

Desde Enero a Marzo de 2025



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica

