



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*



Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



DISEÑO  
MULTIMEDIA

# PRACTICA LABORAL II

Martin Acevedo | Diciembre - 2025

## Informe de practica

### ▼ Grupo A

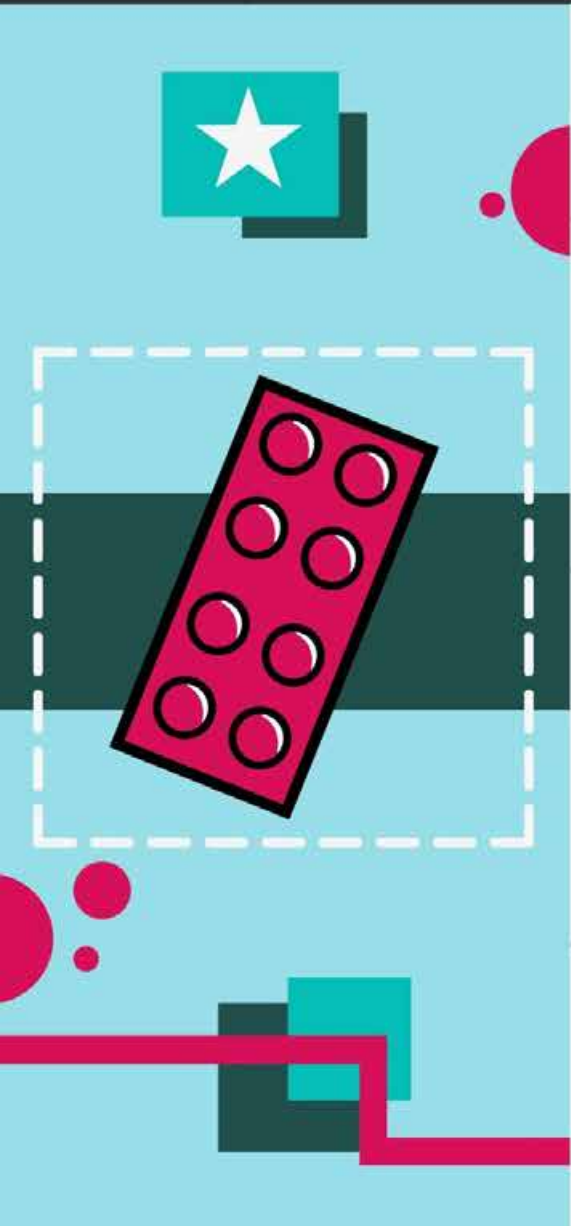
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

### ▼ Colegio Chile Norte

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

### ▼ Diseño Multimedia

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>



INTRODUCCIÓN (3)  
OBJETIVOS (4)

COLEGIO CHILE NORTE ∨  
DESCRIPCIÓN DE EMPRESA (5)  
ORGANIGRAMA (6)  
ACTIVIDADES REALIZADAS (7)

DISEÑO MULTIMEDIA ∨  
DESCRIPCIÓN DE EMPRESA (11)  
ORGANIGRAMA (12)  
ACTIVIDADES REALIZADAS (13)

EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS (17)  
CONCLUSIÓN (19)  
REFERENCIAS (20)

# Introducción

Dentro de la carrera de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá se realizan dos prácticas laborales y una práctica profesional, las cuales son fundamentales en el proceso de formación, ya que permiten aplicar los conocimientos adquiridos durante la carrera y obtener una experiencia real en el medio laboral.

En esta ocasión dispongo de la realización de la Práctica Laboral II con el fin de realizar y proponer material audiovisual relacionado al ámbito educacional tanto para enseñanza básica como superior, mediante la edición de videos para redes sociales así como la creación de material de apoyo para presentaciones.

# Objetivos

## General

Aplicar y desarrollar habilidades en torno a la creación de contenido audiovisual destinado a un ámbito educacional mediante la creación y edición de piezas gráficas.

## Específicos

- 1.- Planificar y realizar ideas de presentaciones estudiantiles y docentes.
- 2.- Realizar edición de fotografías para redes sociales de Diseño Multimedia.
- 3.- Realizar sesiones fotográficas para un mural y carnaval.



Figura 1. Sala de clases del Colegio Chile Norte

## COLEGIO CHILE NORTE

Es un establecimiento educacional que cubre desde la enseñanza pre escolar hasta la enseñanza media, su labor educativa comenzó en marzo del año 2005, con el objetivo de construir una comunidad de aprendizaje entre padres, apoderados, estudiantes y maestros. En la actualidad buscan crear una mejoría en cuanto al apartado visual que mantienen en redes sociales.



*Director*  
Juan Villarroel



*Supervisor*  
Victor



*Practicante*  
Martin Acevedo



ORGANIGRAMA

# ACTIVIDADES REALIZADAS

A mitades de septiembre me dirigí hacia el *Colegio Chile Norte*, para reunirme con el director del establecimiento y así poder entablar una conversación en torno a las intenciones e ideas que tenían planeadas hacer, relacionadas al contenido audiovisual para la institución, mencionado el interés de mejorar el apartado multimedia del colegio.

Dejándome a cargo de uno de los ingeniero informático del establecimiento, el cual maneja en gran parte la área multimedia, en especial a la hora de realizar eventos y presentaciones importantes para el colegio.

Anteriormente mi supervisor, había realizado ciertos contenidos audiovisuales para la creación de presentaciones a través de canva y de la mano de inteligencias artificiales, principalmente mi disposición en el establecimiento tenía el fin de opinar y brindar ideas para la creación de este tipos de videos. Así que al ofrecirme ideas para una premiación con temática de tecnología enfocada a los docentes y trabajadores del colegio, me dispuse a idear y crear por mi propia cuenta una intro para el evento con los elementos mencionados; para docentes y trabajadores, premiación y tecnología.



2:00

Lo primero que se me ocurrió fue una mesa con un computador encendiéndose para así luego ir improvisando y pensar en una inteligencia artificial la cual es encendida con el fin de avisar a los trabajadores del colegio sobre la premiación, aunque después esa idea fue moldeada a ser algo más humorístico y siniestro, en el sentido que la IA secuestra a los profesores y los transporta a un teatro digital en donde se realizará el evento en sí. Además proponiendo una serie de sketches con la participación de los profesores entremedio de las nominaciones, dando la oportunidad de introducir chistes internos de los trabajadores. Todo esto siendo pensando en hacerse a través de Stop Motion con personas reales, organizando así una sesión fotográfica para los docentes junto con la grabaciones de diálogo pensadas para el video, aunque todo esto terminó en una simple idea al no recibir respuesta del supervisor.



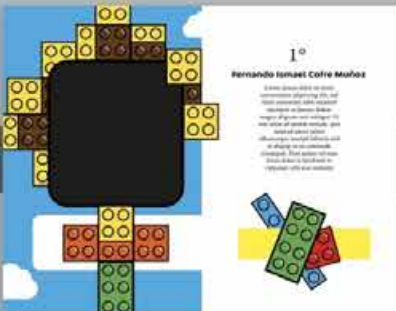


Lo que sí se alcanzó a realizar fue un poco de lo que consistía la intro; la inteligencia artificial despertando. Tomando la idea de una mesa con un computador encendiéndose me puse a crear una composición en photoshop, juntando elementos extraídos de páginas libre de derecho de autor para luego ajustar la iluminación de cada uno para lograr un buen contraste. Luego procedí a pasar la imagen a una composición dentro de after effects para animar la pantalla de un color azul, junto con un desenfoque gaussiano, crear y animar una batería que se esté completado para dar inicio a la aparición de la IA la cual anime y cree en otra composición, juntando finalmente todos los elementos en una composición final agregando un zoom in.

La siguiente actividad que realice fue la creación de plantillas para una presentación de parvularia, se me solicitó brindar ideas para dicha actividad que se iba a realizar en noviembre. Así que decidí crear dichas ideas en illustrator, para que así el supervisor eligiera una de las propuestas para luego ir creando variables siguiendo la misma temática.

Algunas de las ideas resultaron ser sobre:

Lego, un paisaje con un árbol, una sala de clases, lápices y colores, un puesto de frutas.



Al final de cuentas esta actividad se terminó cancelando dando fin a si a mi transcurso por el colegio chile norte.



Figura 2. Mural de Diseño multimedia

## Diseño multimedia

Es una carrera proveniente de la Universidad de Tarapacá que busca desarrollar habilidades para diseñar, realizar y dirigir proyectos multimedia que permitan la solución de problemas dentro de campos específicos relacionados a proyectos multimediales. En el último tiempo han estado reinventado su imagen visual dentro de redes sociales, estando al día sobre las actividades más recientes que se realizan durante el semestre, esto mediante fotografías que suelen realizar los ayudantes y practicantes de la carrera.



*Jefe de carrera*  
Ignacio Llaña



*Supervisor*  
Daniel Morales



*Practicante*  
Martin Acevedo



ORGANIGRAMA

ARICA  
DISEÑA  
"DESDE LO QUE SOMOS"

A mitades de noviembre, me dirigí a realizar la práctica para la carrera de Diseño Multimedia, bajo la supervisión del profesor Daniel Morales el cual supervisa todo el contenido audiovisual que realiza la carrera en redes sociales. En esta ocasión se me asignó el trabajo de realizar las ediciones fotográficas respecto a las actividades que se realizaron durante la semana de arica diseña.




A woman with long dark hair and glasses is looking down at several small rectangular pieces of marbled paper. The papers are hanging from a horizontal string held by wooden clothespins. The marbling patterns are in shades of blue, pink, green, and white. The background is slightly blurred, showing other people and art pieces in a gallery or workshop setting.

## TALLER DE MARMOLEADO

A close-up view of a laptop screen showing a digital audio workstation (DAW) interface. The screen displays a multi-track mixer with various sliders and knobs. To the left of the laptop, there is a rack of audio equipment, including a mixer and several input/output modules. Cables are connected to the equipment. The scene is dimly lit, focusing on the laptop screen and the audio gear.

## TALLER DE SONIDO

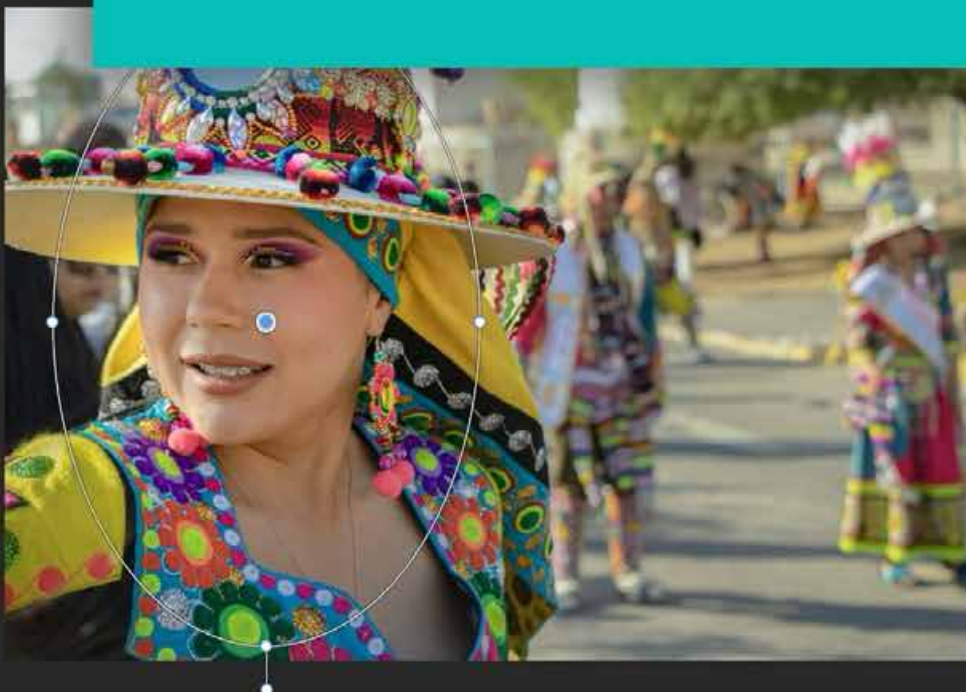


A su vez la realización de sesiones fotográficas para el mural que se realizó en el edificio de diseño, ya que necesitaban imágenes del mural ya terminado, y sobre un carnaval folklórico que se realizó durante la universidad.






El proceso de la edición de imágenes consistía en mejorar la iluminación, las sombras, el ruido de la imagen y saturar los colores. A su vez en algunas fotografías, para poder darle el enfoque necesario a un objeto o persona dentro de la composición se utilizaba la herramienta de degradado radial (enseñada por mi compañero de trabajo Santiago)



## EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

Durante esta práctica, logré entender varios factores primordiales para poder realizar un buen trabajo: Las ganas de querer trabajar, la comunicación es fundamental para la realización de cada buen trabajo y el trabajar presencialmente en un lugar fijo, al menos para mí es muchísimo mejor.

La importancia de la edición de imagen, al estar constantemente editando, me di cuenta lo vital que es la edición, por lo general las personas se quedan con las fotografías e inclusive uno mismo piensa que es el punto máximo que se puede llegar, es decir, lo fundamental es un buen plano y que la foto se vea bien, pero el proceso que hay detrás de la edición, es lo que realmente hace que exista una buena foto.



La experiencia del carnaval, nunca antes había ido a sacar fotos para un evento al aire libre, en especial en uno en donde constantemente las personas se están moviendo, y la verdad que como primera experiencia me ayudó para aprender ciertas cosas a tener en cuenta a futuro, en especial, el tener que cambiar los parámetros de la cámara constantemente debido a los distintos ángulos que debía de sacar en donde en algunas el sol interfiere y en otras no, el moverse hacia un lugar a otro y el permanecer por horas para poder captar la mayoría de cosas.





## CONCLUSIONES

Sin lugar a duda, esta segunda práctica laboral me sirvió para entender de mejor forma un entorno de trabajo real a diferencia de su predecesora, entender que a veces el trabajo no es como uno espera y por más que uno intente que las cosas funcionen, es mejor retirarse sabiendo que cuando el trabajo no es para ti, es porque no lo es, pero eso no significa rendirse del todo, siempre buscar todas las alternativas posibles para poder lograr tus objetivos, aunque haya ocasiones que esas posibilidades no dependan de ti, siempre el mayor responsable de que las cosas resulten, va ser uno mismo.

Realizar la práctica en su mayoría en el laboratorio de diseño fue una experiencia enriquecedora, un buen equipo de trabajo guiados por un gran jefe como lo es el profesor Daniel Morales.



## REFERENCIAS

Colegio Chilenorte. (s/f). Colegiotchilenorte.cl. Recuperado el 8 de diciembre de 2025, de <https://colegiotchilenorte.cl/colegio/>

Diseño Multimedia – Universidad de Tarapacá – Admisión. (s/f). Uta.cl. Recuperado el 8 de diciembre de 2025, de <https://admision.uta.cl/index.php/disenio-multimedia/>



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
*Universidad del Estado*

**FAE**

Facultad de  
Administración  
y Economía

**EDIT**

Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica

**dm** DISEÑO  
MULTIMEDIA

