

# PEDAGOGÍA EN CASTELLANO Y COMUNICACIÓN

---

INFORME DE PRÁCTICA  
PROFESIONAL II



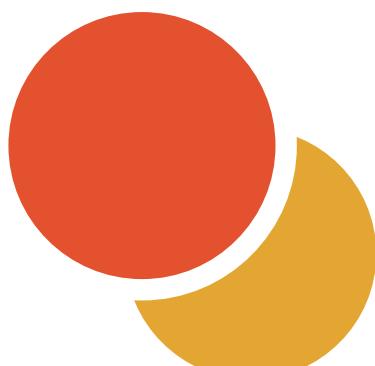
Mathias Archile  
**11 Noviembre 2025**



*Universidad de Tarapacá Arica*

# ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Objetivos.....	2
2.1 Objetivo General.....	2
2.2 Objetivos Específicos .....	2
3. Descripción General de la Empresa .....	3
4. Descripción del trabajo realizado .....	4
4.1 Modificación de un logo secundario de la carrera .....	4
4.2 Creación de Afiche para charla: "Educación en situación de encierro".....	6
4.3 Creación de Afiche para charla: "Desafíos de la educación rural" .....	8
4.4 Creación de presentación enfocada en recopilar diferentes actividades de la carrera.....	10
4.5 Creación de poster de reconocimiento "Primer Lugar" para evento de Halloween .....	12
5. Experiencias Adquiridas .....	14
5.1 Conocimientos técnicos adquiridos .....	14
5.2 Habilidades Adquiridas .....	14
6. Conclusión .....	15
7. Referencias y anexos .....	16



## INTRODUCCIÓN

El presente documento constituye el Informe de Práctica Profesional II, realizado para la carrera de Pedagogía en Castellano y Comunicación de la Universidad de Tarapacá, en Arica. Este informe se enfoca en detallar las labores y proyectos de diseño multimedia ejecutados durante el periodo de práctica.

El Objetivo de este trabajo fue de asistir y ejecutar diversas tareas de diseño multimedia, que incluyeron la modificación de logotipos, la creación de afiches, y la realización de captura fotográfica y edición de video para futuros proyectos de la carrera.

Este informe no solo describe cada proyecto en términos de problemática, requisitos, solución de diseño e implementación, sino que también analiza las experiencias y conocimientos técnicos adquiridos.

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

Asistir y ejecutar labores de diseño multimedia, incluyendo la modificación de logotipos, creación de afiches. Y además, realizar la captura fotográfica de diversas zonas e instancias relevantes de la carrera, y grabar y editar material de video para futuros proyectos.

### OBJETIVOS ESPECIFICOS

Modificación de un logo secundario de la carrera para mejorar la coherencia visual

Creación de Afiche para charla enfocada en la educación en situación de encierro

Creación de Afiche para charla sobre los desafíos de la educación rural

Registrar audios, videos y fotografías de la carrera para su posterior uso a Futuro.

Crear Mock ups para galardones

Creación de presentación enfocada en  
recopilar las diferentes actividades de la carrera

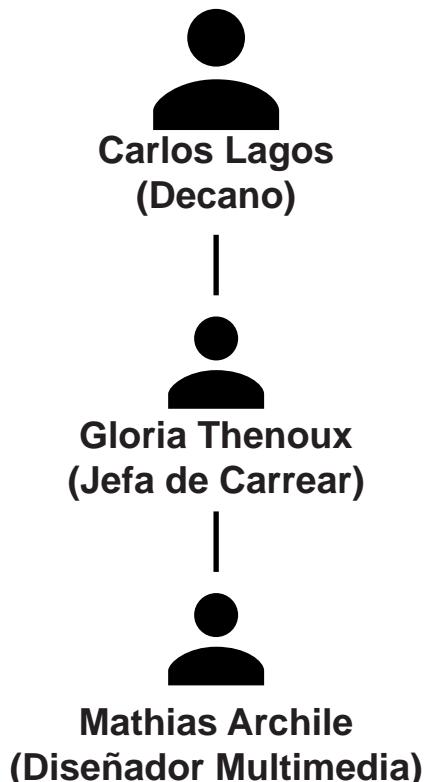
Creación de poster de reconocimiento “Primer Lugar” para evento  
de Halloween

## DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

La carrera de Pedagogía en Castellano y Comunicación de la Universidad de Tarapacá busca formar profesionales que asuman la tarea docente en el sistema educativo con una sólida concepción humanista, actuando siempre con responsabilidad ética y social. Aquí se busca Una Formación Integral donde se enfoca en desarrollar competencias en cuatro ámbitos fundamentales: Comunicación, Lingüística, Literatura y Pedagogía.

También se destaca en el dominio de Contenidos, buscando que el egresado posea un dominio especializado en contenidos lingüísticos, literarios y comunicacionales. preparando así al futuro profesor para ejercer la docencia con excelencia en los niveles de 7mo. y 8vo. de Enseñanza Básica y en toda la Enseñanza Media (en establecimientos municipales, particulares subvencionados y particulares).

### ORGANIGRAMA



## 4. Descripción del trabajo realizado

### 4.1 Modificación de un logo secundario de la carrera

#### **Especificación de la problemática abordada.**

La problemática principal fue la de rediseñar un logo secundario preexistente que había sido creado por un anterior compañero (*Figura 1.*). El diseño original no era lo suficientemente claro en la representación de los elementos icónicos que pretendía simbolizar.

#### **Especificación de requisitos de la solución.**

El requisito fundamental solicitado para la solución de diseño fue aumentar la claridad de los elementos representados, específicamente:

El Yelmo, la Lanza y los Libros.

Estos tres elementos debían evocar y representar los componentes que caracterizan la figura de Don Quijote de la Mancha.

#### **Describir la solución de un problema de diseño específico.**

El problema de diseño específico a resolver era la ambigüedad visual del diseño anterior.

La solución fue iniciar un proceso de investigación y referenciación. Se buscaron referencias de cómo eran representados tradicionalmente el yelmo, la lanza y los libros de Don Quijote para obtener una idea visual más precisa que guiara la nueva representación de los íconos.

### **Diseño de la solución.**

La etapa de diseño se basó en el desarrollo de bocetos a partir de las referencias obtenidas, buscando mejorar la representación de cada elemento.

Se generaron bocetos sucesivos hasta alcanzar un boceto final que sería la base para la vectorización y luego se tomó la decisión de mantener la disposición de los elementos del diseño original, pero mejorando la forma de cada uno de ellos para lograr una mayor claridad y reconocimiento.

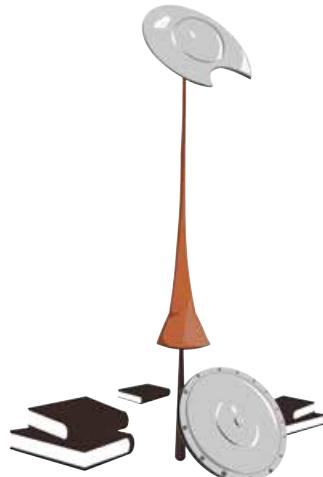
### **Implementación.**

La implementación se centró en la creación del arte final y sus variantes:

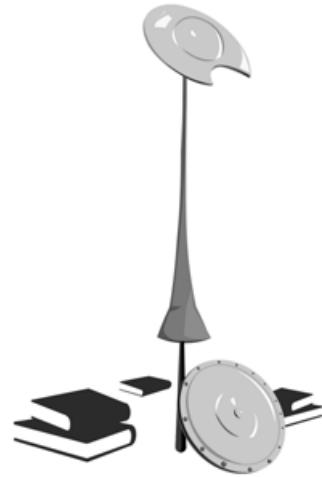
Se realizó la vectorización del boceto final, lo que permitió refinar y mejorar la estética de cada elemento, resultando en el diseño definitivo. (*Figura 2.*) Como paso extra, se implementó una versión en blanco y negro del logo para asegurar su versatilidad y correcto uso en diferentes soportes y fondos. (*Figura 3.*)



*Figura 1.*



*Figura 2.*



*Figura 3.*

## 4.2 Creación de Afiche para charla: "Educación en situación de encierro"

### **Especificación de la problemática abordada.**

El proyecto de diseño consistió en la creación de un afiche (flyer) para promocionar una próxima charla sobre el tema "Educación en contextos de encierro".

La problemática central fue la necesidad de comunicar un evento con una temática socialmente sensible y compleja, asegurando que la imagen fuera atractiva y lograra resonar con el público objetivo, principalmente estudiantes y jóvenes.

### **Especificación de requisitos de la solución.**

Se establecieron los siguientes requisitos obligatorios para la solución de diseño:

- Incluir el título de la charla ("Educación en contextos de encierro").
- Colocar la fecha, la hora, el lugar y el nombre del expositor.
- Incorporar una imagen o elemento visual representativo del tema.

### **Describir la solución de un problema de diseño específico.**

El principal desafío de diseño a resolver fue cómo representar visualmente un tema sensible (el encierro) de una manera impactante pero apropiada.

La solución adoptada fue utilizar técnicas de Inteligencia Artificial (IA) para generar imágenes de elementos separados (como las rejas o el contexto de la prisión/encierro) que luego se integrarían en la composición final del afiche para crear la metáfora visual deseada.

### Diseño de la solución.

El diseño se centró en establecer una clara jerarquía visual para cumplir con los requisitos.

Los textos "Charla" y "Educación en contextos de encierro" fueron diseñados con el mayor tamaño y utilizando colores destacables (como el blanco o amarillo sobre un fondo oscuro) para asegurar que fueran lo primero que el espectador notara.

El resto de la información importante (fecha, hora, lugar, ponente) se destacó mediante el uso del color amarillo. Este color, a pesar de aplicarse a un texto de menor tamaño, se eligió por su capacidad de llamar la atención y mantener la cohesión del diseño.

### Implementación.

La implementación consistió en la integración de todos los elementos:

Se usaron las imágenes generadas por IA para la representación visual (elementos de encierro).

Se colocó todo el texto informativo (título, ponente, fecha, hora, lugar) respetando la jerarquía de tamaño y color definida en la etapa de diseño.

Se aplicó la paleta de colores utilizando primero una de fondo oscuro, texto principal llamativo, acentos en amarillo. (*Figura 1.*) Para luego ser cambiada a los colores de la segunda versión (*Figura 2.*)

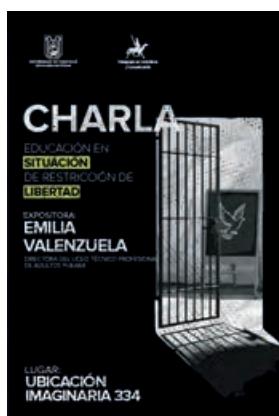


Figura 1.



Figura 2.

## 4.3 Creación de Afiche para charla: "Desafíos de la educación rural"

### Especificación de la problemática abordada.

El proyecto de diseño consistió en crear un afiche (flyer) para promocionar una charla sobre los "Desafíos de la educación rural".

La problemática central fue la necesidad de generar una imagen visualmente representativa que capturara la esencia del entorno rural y educativo, a la vez que comunicara de manera efectiva los detalles del evento (ponente, fecha, ubicación).

### Especificación de requisitos de la solución.

Los requisitos clave para el diseño fueron:

- Incluir claramente el título de la charla: "Desafíos de la educación rural".
- Incorporar el nombre del ponente (Isabel García), la ubicación y la fecha/día de la semana (miércoles de noviembre).
- Crear un diseño que utilice iconografía y colores que evoquen inmediatamente el ámbito rural (bosques, naturaleza) y el ámbito educativo (mobiliario escolar, pizarrón).

### Describir la solución de un problema de diseño específico.

El principal problema de diseño fue cómo fusionar el ambiente natural (rural) con el ambiente académico (educación) en una sola composición visual coherente.

La solución fue la elección de una paleta de colores verde oscuro/bosque como fondo predominante y la utilización de gráficos vectoriales que sitúan la escena de aprendizaje (mesa, silla, pizarrón) directamente al aire libre, rodeada de elementos naturales como árboles.

## **Diseño de la solución.**

El diseño se centró en el uso de la iconografía y la jerarquía de color y texto:

- Uso del verde oscuro (bosque/rural) como base.
- El texto "CHARLA SOBRE LOS DESAFÍOS DE LA EDUCACIÓN RURAL" fue destacado en gran tamaño y color claro (amarillo/blanco) para asegurar el enfoque principal.
- Se diseñaron y posicionaron elementos gráficos vectoriales (árboles, mesa, silla y pizarrón) en el plano inferior para anclar visualmente el tema de la "educación rural" mediante una escena de aula exterior.

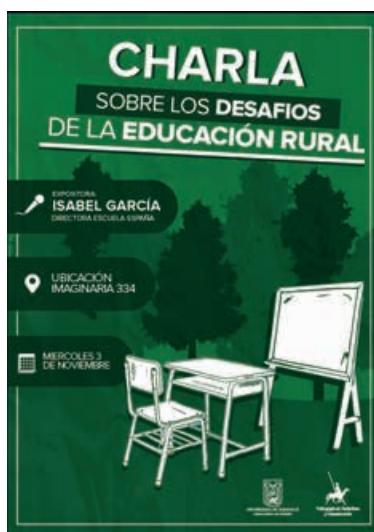
## **Implementación.**

La implementación consistió en la finalización del diseño vectorial y la colocación de la información:

Se utilizó la composición visual que integra los gráficos de naturaleza y los muebles escolares.

Se aplicó la tipografía y colores establecidos, asegurando que los datos logísticos (ponente, ubicación, fecha) fueran claros y legibles.

El resultado fue un afiche con un fondo de textura verde que logra ambientar inmediatamente al espectador en el contexto rural de la charla.



## 4.4 Creación de presentación enfocada en recopilar diferentes actividades de la carrera

### Especificación de la problemática abordada.

La problemática consistió en la necesidad de crear una presentación completa cuyo objetivo principal fuera recopilar y documentar las diversas actividades realizadas por la carrera durante un período de tres años: 2023, 2024 y 2025.

### Especificación de requisitos de la solución.

El requisito principal fue la recopilación exhaustiva de las actividades a lo largo de los años 2023, 2024 y 2025. No se especificaron requisitos de diseño o maquetación, lo que otorgó libertad creativa para desarrollar una identidad visual propia.

El contenido de cada actividad recopilada debía incluir:

- El nombre de la actividad.
- La fecha.
- Una descripción.
- El lugar donde se realizó.

### Describir la solución de un problema de diseño específico.

El principal problema de diseño fue establecer una identidad visual atractiva y coherente sin directrices previas.

La solución fue la creación de un diseño propio basado en la búsqueda de referencias de portadas de otras presentaciones. Esto llevó a la elección del estilo visual final, el cual se apoyó fuertemente en el color rojo para crear impacto a lo largo de todas las diapositivas.

### Diseño de la solución.

El diseño se dividió en secciones con un estilo visual unificado:

- Se diseñó con el objetivo de destacar todos los textos principales ("Nombre de la carrera" y "Nombre de la presentación"). Se utilizó el color rojo y un fondo con textura para generar una imagen impactante.

- Se creó un diseño específico para la diapositiva de introducción, manteniendo el estilo visual establecido.
- Se creó un diseño de página estándar que se utilizaría en el resto de la presentación para mostrar las actividades, asegurando consistencia visual.
- Se seleccionó el color rojo como elemento de apoyo visual clave para cohesionar todo el proyecto.

### **Implementación.**

La implementación siguió los siguientes pasos:

- Se aplicó el estilo y la paleta de colores (apoyado en el rojo) a toda la presentación.
- Una vez establecido el diseño, se procedió a crear la introducción y las páginas del cuerpo.
- Las actividades fueron recopiladas utilizando los PDF originales y se organizaron en el diseño de página base, añadiendo el nombre, la fecha, la descripción y el lugar para cada una.
- Finalmente, se incluyó una conclusión para cerrar la presentación.



Actividaads realizadas 2023 - 2025 por la carrera de Pedagogía en Castellano y Comunicación

## 4.5 Creación de poster de reconocimiento “Primer Lugar” para evento de Halloween

### Especificación de la problemática abordada.

La problemática consistió en rediseñar un volante/reconocimiento existente para adaptarlo a la temática de Halloween. El objetivo era crear un certificado de reconocimiento de Primer Lugar con un estilo temático para el concurso "a la caza del terror".

### Especificación de requisitos de la solución.

Los requisitos principales para la solución fueron:

- Darle un toque de "Halloween" al diseño.
- El diseño debía reconocer al Primer Puesto del concurso.
- Se debía mantener exactamente el mismo texto que tenía el diseño original (*Figura 1.*) , pero reorganizado según una escala de importancia.

### Describir la solución de un problema de diseño específico.

El problema de diseño específico fue cómo traducir un concepto de reconocimiento formal a un estilo visual terrorífico y festivo (Halloween) que fuera legible y atractivo.

La solución fue iniciar un proceso de investigación visual, buscando referencias de flyers y pósteres de eventos de Halloween. Esto proporcionó la base estilística para la maquetación y la elección de elementos gráficos adecuados a la atmósfera de terror.

## Diseño de la solución.

El diseño se centró en la creación de la composición visual y la jerarquía de texto:

- Basándose en las referencias, se realizaron la maquetación y los bocetos hasta alcanzar el resultado final que incorpora el ambiente de Halloween.
- Se implementó la reorganización de la información utilizando una escala de importancia para destacar visualmente el nombre del concurso y la palabra "RECONOCIMIENTO" en un tamaño mayor.
- Se utilizaron elementos como fondos oscuros (negro y rojo oscuro) y tipografía con efectos de goteo para acentuar el tema de Halloween.

## Implementación.

La implementación se centró en la creación del arte digital final:

- La imagen principal utilizada en el fondo del póster (ej. bosque oscuro con figuras) fue generada mediante Inteligencia Artificial (IA). Posteriormente, esta imagen fue retocada en Adobe Photoshop para garantizar las intenciones, proporciones y colores deseados.
- Se colocó el texto reorganizado sobre el fondo temático, logrando la versión final del póster de reconocimiento (*Figura 2.*).



Figura 1.

Figura 2.

## EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

### CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

Asistir y ejecutar labores de diseño multimedia, incluyendo la modificación de logotipos, creación de afiches. Y además, realizar la captura fotográfica de diversas zonas e instancias relevantes de la carrera, y grabar y editar material de video para futuros proyectos.

### HABILIDADES ADQUIRIDAS

Integración de Inteligencia Artificial: Se hizo uso de la IA para la generación de imágenes y elementos gráficos, permitiendo la creación de recursos visuales impactantes y conceptuales, como se utilizó en el afiche de la Charla "Educación en Contextos de Encierro".

Prototipado y Mock-ups (Maquetas Virtuales): Se fortaleció el dominio en la creación de maquetas virtuales de galardones (mock-ups).

Adaptabilidad y Coherencia de Marca: Se desarrolló la habilidad de modificar elementos de la identidad visual de la carrera, como la modificación de un logo secundario, para mantener una coherencia visual en todo el material gráfico generado.

## CONCLUSIÓN

La Práctica Profesional II ha sido un período de aplicación y fortalecimiento de las competencias en el ámbito del diseño multimedia, asistiendo directamente a las necesidades comunicacionales de la carrera de Pedagogía en Castellano y Comunicación.

Los objetivos fueron cumplidos exitosamente, logrando la ejecución de proyectos visuales que abordan desde la renovación de la identidad de marca, como la Modificación del logo secundario, hasta la difusión de eventos académicos y culturales.

A nivel de experiencia, se consolidaron importantes Conocimientos Técnicos y se destacó la adquisición de nuevas Habilidades, como la Integración de Inteligencia Artificial (IA) en el flujo de trabajo para la generación de imágenes conceptuales.

## REFERENCIAS Y ANEXOS

Trabajos realizados:

<https://drive.google.com/drive/folders/1GHi-siNNqCmPOFleMu-hC0USv6GMxV8D4?usp=sharing>

Bitàcora:

<https://drive.google.com/drive/folders/1nWj4drjiDCxW-QnWZ9L2IrbTY19NBeWPq?usp=sharing>