



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



INFORME DE PRACTICA

PRACTICA LABORAL 2

Andrés Eduardo Navarro Sánchez
Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica
Octubre / Noviembre - 2025



INDICE

4	1. INTRODUCCION
5	2. OBJETIVOS
5	2.1 OBJETIVO GENERAL
5	2.2 OBJETIVO ESPECIFICO
5	2.3 ACTIVIDADES REALIZADAS
6	3. DESCRIPCION GENERAL DE LA EMPRESA
7	4. ORGANIGRAMA
8	5. TRABAJOS REALIZADOS
21	6. EXPERIENCIA ADQUIRIDA
21	6.1 CONOCIMIENTO TÉCNICO ADQUIRIDO
21	6.2 HABILIDADES ADQUIRIDAS
22	7. CONCLUSIÓN
23	8. BIBLIOGRAFIA

1 - INTRODUCCIÓN

La Práctica Laboral II es un proyecto que busca continuar las enseñanzas y aprendizajes obtenidos dentro de la Práctica Laboral II, con el propósito de aumentar la afinidad del alumno con el entorno laboral de la carrera profesional que se está estudiando, para así poner a prueba los conocimientos de las competencias aprendidas dentro del plan de estudio ejercido en semestres anteriores.

En este informe se redactará y se expondrá mis trabajos realizados durante este periodo, el cual fue llevado a cabo durante los meses de septiembre, octubre y noviembre; dentro de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica, mejor conocida como EDIT; orientada a estudiantes con una clara inclinación hacia las actividades artísticas y creativas, enfocando mi trabajo en la creación de gráficas con fines educacionales y comunicacionales.

Durante la Práctica Laboral pude continuar el desarrollo de las diferentes competencias adquiridas gracias al plan de estudio universitario ejercido durante los semestres pasados, logrando generar contenidos visuales de excelente calidad.

A continuación, presentaré evidencias fotográficas de mi trabajo y la experiencia adquirida.

2 - OBJETIVOS

2.1 - OBJETIVO GENERAL

Demostrar las habilidades y competencias adquiridas con anterioridad dentro de la malla curricular de la carrera de Diseño Multimedia, mediante el desarrollo de productos visuales enfocados en el ámbito educacional, encargados por la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica de la Universidad de Tarapacá (EDIT).

2.2 - OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Poner en práctica lo aprendido en semestres anteriores.
- Crear productos visuales que cumplan la misión de comunicar un mensaje o información relevante con un enfoque educativo/administrativo.
- Lograr desarrollar una evolución en el ámbito profesional y personal dentro de un contexto profesional.

2.3 - ACTIVIDADES REALIZADAS

Durante el transcurso de la Práctica Laboral II, realicé los siguientes trabajos:

- Una serie de gráficas enfocadas en las redes sociales (banners e imágenes de perfil).
- Fotografías de la Facultad de Administración y Economía
- Dos publicaciones con contenido informativo y educacional para redes sociales (Instagram).

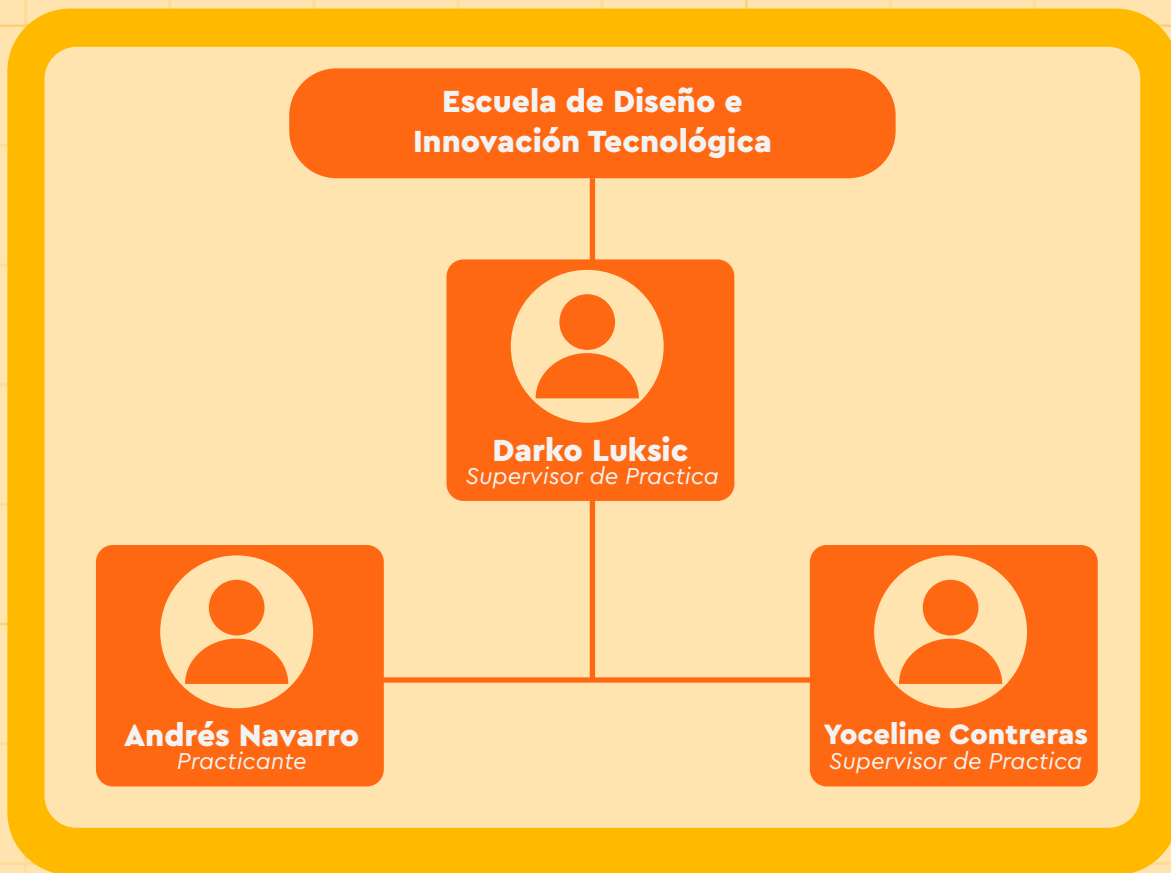
3 - DESCRIPCION GENERAL DE LA EMPRESA

La Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica de la Universidad de Tarapacá está orientada a estudiantes con una clara inclinación hacia las actividades artísticas y creativas, con preferencia por la producción de contenidos digitales y multimediales para desenvolverse en ámbitos empresariales, educativos y publicitarios. La escuela imparte la carrera de Diseño Multimedia en modalidad presencial en Arica, y Su formación combina competencias técnicas en diseño gráfico, audiovisual, animación, fotografía y producción digital con un fuerte sello comunicacional, promoviendo además el desarrollo de habilidades creativas, emprendedoras y de adaptación tecnológica.

La escuela mantiene una constante vinculación con el entorno regional mediante actividades, exposiciones y colaboraciones en la industria creativa local, incentivando que los estudiantes contribuyan al desarrollo cultural, educativo y productivo de Arica.



4 - ORGANIGRAMA



5 - TRABAJOS REALIZADOS

GRÁFICAS PARA REDES SOCIALES (FACEBOOK Y YOUTUBE)

PROBLEMÁTICA ABORDADA:

La identidad visual actual de la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica, y de la carrera de Diseño Multimedia, no se encuentra presente en redes sociales específicas (Facebook y YouTube).

REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN:

Crear gráficas con las medidas correctas para cada red social; que presente de manera clara la identidad visual presente en las gráficas mas actuales del instagram de Diseño Multimedia.

DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO:

El primer trabajo encargado fue la realización de gráficas visuales (específicamente banners e imágenes de perfil) para las redes sociales de Facebook y YouTube.

El enfoque de las gráficas realizadas era generar una mayor identidad visual enlazada a las otras redes sociales (las cuales ya cuentan con una identidad definida).

5 - TRABAJOS REALIZADOS

PROPUESTAS PARA FACEBOOK



FIGURA 2 Y 3. Banner para Facebook.

Fuente: Elaboracion propia.

Pieza Gráfica: Banner de red social

Nombre de la pieza:

"Graficas (Banner) para Facebook"

Medidas: 315 × 851 px

Programa utilizado: Adobe Illustrator

Paleta de colores aplicada:

#95B2FF, #A177FF

Resolución: 72 dpi para pantallas

Objetivo comunicacional:

Dar a conocer la identidad visual de la carrera de Diseño Multimedia

Público objetivo:

Personas vinculadas a la carrera de Diseño Multimedia

5 - TRABAJOS REALIZADOS

PROPUESTAS PARA FACEBOOK



FIGURA 4. Foto de Perfil para Facebook.
Fuente: Elaboracion propia.

Pieza Gráfica: Icono de red social

Nombre de la pieza:

"Graficas (Icono) para Facebook"

Medidas: 320 × 320 px

Programa utilizado: Adobe Illustrator

Paleta de colores aplicada:

#95B2FF, #A177FF

Resolución: 72 dpi para pantallas

Objetivo comunicacional:

Dar a conocer la identidad visual de la carrera de Diseño Multimedia

Público objetivo:

Personas vinculadas a la carrera de Diseño Multimedia

5 - TRABAJOS REALIZADOS

PROPUESTAS PARA YOUTUBE



FIGURA 5 y 6. Banner para Youtube. Fuente: Elaboracion propia.

Pieza Gráfica: Banner de red social

Nombre de la pieza:

"Graficas (Banner) para Youtube"

Medidas: 336 × 2048 px

Programa utilizado: Adobe Illustrator

Paleta de colores aplicada:

#FF0048, #FF6812

Resolución: 72 dpi para pantallas

Objetivo comunicacional:

Dar a conocer la identidad visual de la carrera de Diseño Multimedia

Público objetivo:

Personas vinculadas a la carrera de Diseño Multimedia

5 - TRABAJOS REALIZADOS

PROPUESTAS PARA YOUTUBE



FIGURA 7. Foto de Perfil para Youtube.

Fuente: Elaboracion propia.

Pieza Gráfica: Icono de red social

Nombre de la pieza:

"Graficas (Icono) para Youtube"

Medidas: 320 × 320 px

Programa utilizado: Adobe Illustrator

Paleta de colores aplicada:

#FF0048, #FF6812

Resolución: 72 dpi para pantallas

Objetivo comunicacional:

Dar a conocer la identidad visual de la carrera de Diseño Multimedia

Público objetivo:

Personas vinculadas a la carrera de Diseño Multimedia

5 - TRABAJOS REALIZADOS

FOTOGRAFÍAS DE LA FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA

PROBLEMÁTICA ABORDADA:

La Facultad de Administración y Economía necesitaba fotografías para presentar evidencias para el informe de acreditación.

REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN:

Realizar fotografías con una correcta iluminación, composición y encuadre, para luego retocarlas digitalmente y entregarlas en el menor tiempo posible.

DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO:

El siguiente trabajo asignado fue fotografiar el establecimiento de la Facultad de Administración y Economía. La misión era lograr capturar evidencias del establecimiento para el informe de acreditación.

5 - TRABAJOS REALIZADOS

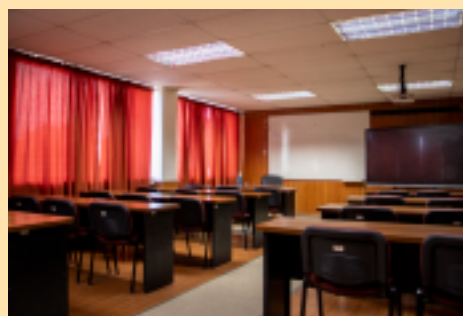


FIGURA (8 - 11). Fotografías Edificio de la Facultad de Administracion y Economia.
Fuente: Elaboracion propia.

5 - TRABAJOS REALIZADOS

PUBLICACIÓN “6 PAGINAS WEB PARA DISEÑADORES”

PROBLEMÁTICA ABORDADA:

La Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica quería informar y enseñar sobre las distintas herramientas web que ayudan a facilitar el proceso creativo de los diseñadores.

REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN:

Crear una publicación con las medidas correctas, que presente de manera clara la identidad visual presentada en anteriores publicaciones del instagram de Diseño Multimedia; y finalmente, que logre informar de manera correcta el tema a tratar.

DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO:

El tercer trabajo encargado fue generar una publicación para la red social Instagram, que contuviese la identidad visual ya presentada con anterioridad, e informara sobre las herramientas web que ayudan y facilitan el proceso creativo del diseño.

5 - TRABAJOS REALIZADOS

PUBLICACIÓN “6 APLICACIONES PARA DISEÑADORES”

PROBLEMÁTICA ABORDADA:

La Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica quería informar y enseñar sobre las distintas herramientas web que ayudan a facilitar el proceso creativo de los diseñadores.

REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN:

Crear una publicación con las medidas correctas, que presente de manera clara la identidad visual presentada en anteriores publicaciones del instagram de Diseño Multimedia; y finalmente, que logre informar de manera correcta el tema a tratar.

DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO:

El tercer trabajo encargado fue generar una publicación para la red social Instagram, que contuviese la identidad visual ya presentada con anterioridad, e informara sobre las herramientas web que ayudan y facilitan el proceso creativo del diseño.

5 - TRABAJOS REALIZADOS



FIGURA (19 – 25). Publicacion sobre Programas Digitales. Fuente: Elaboracion propia.

Pieza Gráfica: Publicación

Nombre de la pieza:

"Carrousel de Imagenes"

Medidas: 38,1 × 47,6 cm

Programa utilizado: Adobe Illustrator

Paleta de colores aplicada:

#FFBD00, #FF6812, #FF0048

Resolución: 72 dpi para pantallas

Objetivo comunicacional:

Informar sobre aplicaciones utilizadas por los diseñadores multimedia

Público objetivo:

Alumnos de la Carrera de Diseño Multimedia

Futuros diseñadores multimedia

5 - TRABAJOS REALIZADOS

VECTORES PARA GRÁFICAS

PROBLEMÁTICA ABORDADA:

Las gráficas generadas anteriormente presentaban vectores de los cuales la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica no tenía a su disposición.

REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN:

Realizar y recrear vectores en negativo/positivo para ser utilizadas en diferentes publicidades, que respeten los parámetros antes presentados y mantengan la estética impuesta con anterioridad.

DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO:

El último trabajo realizado fueron vectores de elementos característicos de la carrera de Diseño Multimedia, tales como los programas utilizados y el logo de la carrera.

La creación de estos vectores era de suma importancia, ya que se buscó siempre tener presentes elementos importantes dentro de la identidad visual.

5 - TRABAJOS REALIZADOS



FIGURA (26 – 39). Vectores Variados. Fuente: Elaboracion propia.

Pieza Gráfica: Vectores

Nombre de la pieza:

"Vectores variados"

Medidas: 164 × 164 px

Programa utilizado: Adobe Illustrator

Paleta de colores aplicada:

Blanco y Negro (o Positivo y Negativo)

Resolución: 72 dpi para pantallas

Objetivo comunicacional:

Representar distintos elementos del Diseño Grafico

Público objetivo:

Alumnos de la Carrera de Diseño Multimedia

Futuros diseñadores multimedia

Personas que siguen el Instagram de Diseño Multimedia

6 - EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

6.1 - CONOCIMIENTO TECNICO ADQUIRIDO

Durante mi periodo de practicante, tuve la oportunidad de reforzar mis conocimientos previos adquiridos durante los semestres pasados y la práctica laboral I, además de lograr adquirir nuevas habilidades relacionadas con el diseño gráfico y la diagramación, gracias a la profundización en los programas y softwares enfocados en el diseño vectorial, edición de fotografía, entre otros. Esta experiencia también me permitió aplicar estos conocimientos en contextos reales, perfeccionando mi criterio profesional y mi capacidad de resolución frente a distintas necesidades de diseño.

6.2 - HABILIDADES ADQUIRIDAS

Dentro de las habilidades adquiridas, logré generar una mejor percepción de los procesos creativos, la correcta administración del tiempo, la aceptación de críticas constructivas para el mejoramiento del producto esperado y el fortalecimiento del trabajo en equipo entre empleador y practicante(s). Además, desarrollé una mayor capacidad para adaptarme a diferentes metodologías de trabajo según las necesidades del proyecto. Todo esto contribuyó a consolidar una actitud más profesional y resolutive frente a los desafíos propios del entorno laboral.

7 - CONCLUSIÓN

Como conclusión, expreso mi agradecimiento hacia la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica y hacia el profesor Darko Luksic, quien estuvo a cargo de la gestión y supervisión durante la práctica laboral, brindando orientación constante y retroalimentación oportuna para mi crecimiento académico y profesional.

La Practica Laboral me permitió reforzar las habilidades y enseñanzas comprendidas en la primera Practica Laboral, pero además me permitió desarrollarme más profundamente dentro del diseño multimedia. Esta experiencia también contribuyó a impulsar mi desarrollo personal, permitiéndome mejorar mi comunicación, adaptabilidad y criterio creativo en situaciones propias del ámbito profesional.

Las enseñanzas otorgadas dentro de la Practica Laboral II serán de sumo apoyo al momento de desarrollar la Practica Profesional y posteriormente ingresar al campo laboral, ya que consolidaron mis competencias técnicas y reforzaron mi confianza para desenvolverme en proyectos reales.

8 - BIBLIOGRAFIA

- Diseño Multimedia – Diseña tu vida. (s. f.). <https://edit.uta.cl/dm/>
- Diseño Multimedia [@dm.utarapaca] (s. f.). *Publicaciones* [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 11 de diciembre de 2025, de www.instagram.com



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



DISEÑO
MULTIMEDIA

