



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

dm DISEÑO
MULTIMEDIA



Informe Práctica Labroal

Diciembre 2025
Samuel Ricardo Vega Izquierdo

EDIT

Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica

Índice

1. Introducción	1
2. Objetivos	2
2.1 Objetivo General	2
2.2 Objetivos Específicos	3
2.3 Actividades Realizadas	4
3. Descripción General de la Empresa	5
4. Descripción del Trabajo Realizado	6
5. Experiencias Adquiridas	7
5.1 Conocimientos Técnicos Adquiridos	7
5.2 Habilidades Adquiridas	8
6. Conclusión	9
7. Referencias	10
8. Anexos	11

Descripción del lugar

Realicé mi práctica laboral en la Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica de la Universidad de Tarapacá, específicamente en el laboratorio de medios de comunicación. Este espacio pertenece a la Facultad de Administración y Economía y se orienta a la formación de diseñadores con un enfoque en la innovación, la tecnología y la comunicación visual.

Durante mi experiencia, pude conocer de cerca la misión de esta unidad académica, la cual busca fortalecer la creatividad, el pensamiento crítico y el manejo de herramientas digitales, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del diseño contemporáneo en diversos contextos, tanto locales como internacionales.

A lo largo de la práctica, trabajé en un entorno académico que simulaba de manera muy realista las condiciones del mundo laboral. Esto me permitió aplicar mis conocimientos en situaciones prácticas relacionadas con el diseño multimedia y la producción de contenidos, mientras desarrollaba nuevas habilidades y adquiría una mirada más profunda sobre el trabajo profesional en esta área



Equipo Laboral



Daniel



Samuel



Veronica



Introducción

Mi práctica laboral representó una instancia fundamental para integrar los conocimientos adquiridos durante mi formación en diseño con experiencias reales dentro de un entorno académico-profesional. Este periodo me permitió participar activamente en tareas relacionadas con el diseño multimedia, la producción de contenido y la gestión de recursos digitales, enfrentándome a situaciones que se asemejan al trabajo en campo dentro del mundo del diseño y la comunicación visual.

Esta experiencia no solo fortaleció mis habilidades técnicas, sino que también me permitió desarrollarme de manera personal y profesional gracias a la colaboración con docentes, estudiantes y otros miembros del equipo de trabajo del laboratorio. En este informe presento las actividades realizadas, los aprendizajes adquiridos y una reflexión general sobre el proceso.

 DISEÑO
MULTIMEDIA





Objetivos

Objetivo General

Desarrollar habilidades técnicas y profesionales en el área del diseño multimedia mediante la participación directa en las actividades del laboratorio de medios de comunicación, aplicando los conocimientos adquiridos durante mi formación académica.

2.2 Objetivos Específicos

- Aplicar conceptos y técnicas de diseño en proyectos reales del laboratorio.
- Mejorar el uso de herramientas digitales para la producción de contenido multimedia.
- Comprender y colaborar con los procesos internos del área.
- Desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo.
- Gestionar responsabilidades y tareas de manera organizada y eficiente.

 DISEÑO
MULTIMEDIA



Actividades Realizadas

Durante mi práctica profesional desempeñé diversas funciones que me permitieron aplicar mis conocimientos y enfrentar nuevos desafíos. Entre las actividades más relevantes se encuentran:

3.1 Apoyo en el evento "Arica Diseña"

Participé en la preparación, registro audiovisual y apoyo técnico del evento anual de diseñadores "Arica Diseña", instancia donde profesionales, académicos y estudiantes presentan proyectos, charlas y exposiciones. Mi labor incluyó la asistencia en montaje, apoyo gráfico y trabajo de cobertura multimedia del evento.

3.2 Producción de cápsulas de admisión

Colaboré en la creación de cápsulas audiovisuales destinadas a la difusión de la escuela. Contribuí en tareas como grabación, iluminación, edición de video y elaboración de piezas gráficas complementarias. Estas cápsulas fueron diseñadas para apoyar los procesos de admisión y fortalecer el posicionamiento de la carrera.

3.3 Participación en ferias universitarias

Formé parte del equipo encargado de generar contenido y material visual para las ferias de carreras, apoyando tanto en la preparación de recursos multimedia como en la asistencia técnica durante las actividades. Esto permitió mostrar de manera atractiva el trabajo de la escuela y resolver dudas de futuros estudiantes.

3.4 Talleres de diseño

Apoyé en el desarrollo y registro de talleres orientados a estudiantes, donde pude colaborar en el montaje, documentación audiovisual y organización del material utilizado. Esta experiencia me permitió reforzar mis conocimientos en dinámicas educativas relacionadas al diseño.

Descripción del trabajo realizado

Las tareas realizadas estuvieron directamente vinculadas a la producción de contenidos audiovisuales y gráficos. Trabajé con cámaras, equipos de audio, programas de edición y herramientas de diseño, lo que me permitió aplicar mis conocimientos de manera integral. Además, participé en dinámicas colaborativas con docentes, estudiantes y profesionales, lo cual enriqueció mi comprensión del flujo de trabajo dentro de un entorno académico que funciona con estándares profesionales.

Mi rol no solo consistió en ejecutar tareas técnicas, sino también en proponer ideas, aportar soluciones y asumir responsabilidades de forma autónoma cuando era necesario.



Experiencias Adquiridas

5.1 Conocimientos técnicos adquiridos

- Manejo avanzado de cámaras y equipos de audio.
- Edición de videos promocionales y material institucional.
- Creación de piezas gráficas para difusión.
- Producción y registro de eventos.
- Organización de flujos de trabajo para proyectos multimedia.

5.2 Habilidades adquiridas

- Trabajo en equipo y comunicación efectiva.
- Gestión del tiempo y cumplimiento de plazos.
- Adaptabilidad a distintos tipos de tareas y escenarios.
- Capacidad para resolver problemas técnicos bajo presión.
- Mayor dominio en herramientas de diseño y edición digital.

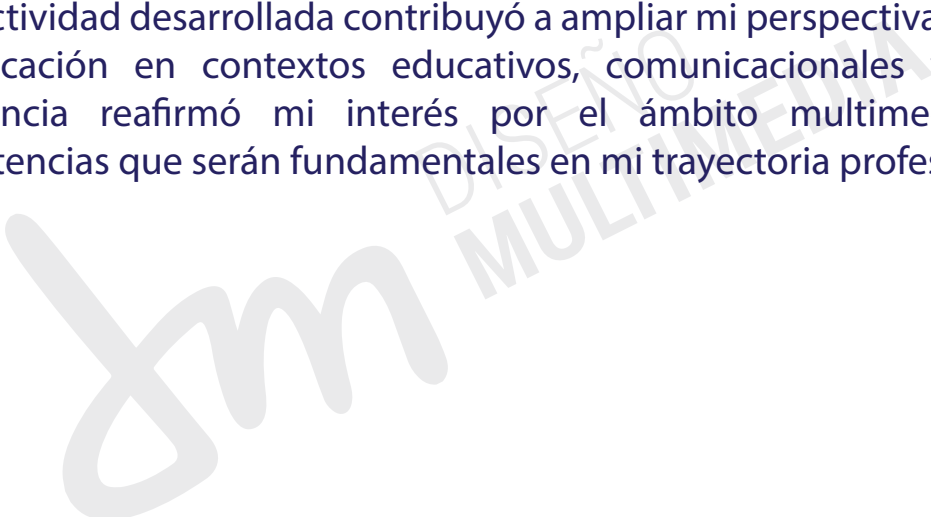




Conclusión

La práctica laboral 2 representó una oportunidad significativa para fortalecer mis conocimientos y enfrentar situaciones reales de trabajo. Pude integrarme a un equipo comprometido con la formación y la innovación, lo que me permitió crecer tanto en lo técnico como en lo humano.

Cada actividad desarrollada contribuyó a ampliar mi perspectiva sobre el diseño y su aplicación en contextos educativos, comunicacionales y creativos. Esta experiencia reafirmó mi interés por el ámbito multimedia y consolidó competencias que serán fundamentales en mi trayectoria profesional.



Referencias

<https://www.uta.cl/>

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

Anexos

Pagina de la empresa

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

Bitacora

<file:///C:/Users/dread/Downloads/BIT%C3%81CORA%20DE%20REGISTRO%20Samuel.docx.pdf>

Trabajos

<https://www.instagram.com/p/DQMvGH6j7Zm/>

<https://www.instagram.com/p/DQIPYXbDMii/>

<https://www.instagram.com/p/DQFTatokfwj/>