



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

FAE

Facultad de
Administración
y Economía

EDT

Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica

dm

DISEÑO
MULTIMEDIA

Informe de Práctica

Práctica Laboral II

Valentina Villanueva Pavez
Sir Consultores
Septiembre - Noviembre, 2025

ÍNDICE

1. Introducción.....	P. 1
2. Objetivos.....	P. 2
2.1. Objetivos Generales.....	P. 2
2.2. Objetivos Específicos.....	P. 2
2.3. Actividades Realizadas.....	P. 2
3. Descripción General de la Empresa.....	P. 3
3.1. Organigrama.....	P. 4
4. Descripción del Trabajo Realizado.....	P. 5
4.1. Actividades de Diseño	P. 5
4.1.1. Creación de publicación para taller.....	P. 5
4.1.2. Modificación de credenciales institucionales.....	P. 6
4.1.3. Diseño de adhesivos.....	P. 8
4. 1.4. Elaboración de maquetas para pendrives.....	P. 9
4.1.5. Diseño de portadas.....	P. 10
4.2. Actividades Audiovisuales.....	P.11
4.2.1. Elaboración de reel institucional para CONADI.....	P. 13
4.2.2. Registro audiovisual de ceremonia de investidura a consejeros ADI.....	P.14
4.2.3. Registro del Congreso de Género Indígena.....	P. 15
5. Experiencias Adquiridas.....	P. 16
5.1. Conocimientos Técnicos Adquiridos.....	P. 16
5.2. Habilidades Adquiridas.....	P. 17
6. Conclusión.....	P. 18
7. Referencias.....	P. 19
8. Anexos.....	P. 19

1. INTRODUCCIÓN

La Práctica Laboral II constituye una etapa fundamental en la formación de los estudiantes de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá, ya que permite profundizar los conocimientos adquiridos durante la carrera y aplicarlos en contextos laborales reales. Esta instancia representa un avance respecto a la Práctica Laboral I, otorgando mayores niveles de responsabilidad, autonomía y participación directa en proyectos vinculados al ámbito del diseño, la comunicación visual y la producción multimedia. Su finalidad es fortalecer habilidades técnicas y blandas, comprender dinámicas profesionales y fomentar la capacidad de adaptación a distintos requerimientos institucionales.

Durante este proceso, realicé mi Práctica Laboral II en Sir Consultores, una empresa dedicada a la gestión institucional, asesorías y acompañamiento a organizaciones, trabajando en estrecha colaboración con CONADI y otras entidades territoriales. En este entorno, participé activamente en tareas de diseño gráfico, elaboración de material institucional, producción audiovisual y apoyo en actividades internas y eventos oficiales. Entre las funciones realizadas se incluyen la creación de publicaciones y piezas gráficas, la modificación y adaptación de credenciales institucionales, la generación de adhesivos para actividades territoriales, el diseño de portadas para blocks e informes, la elaboración de mockups y el desarrollo de material para redes sociales. Asimismo, llevé a cabo registros audiovisuales en terreno y edité videos institucionales destinados a la difusión interna y externa.

Esta experiencia me permitió aplicar de manera práctica mis conocimientos técnicos, mejorar mi manejo de programas de diseño, fortalecer mi criterio visual y desarrollar una mayor autonomía en la ejecución de proyectos. Además, me brindó una comprensión más amplia sobre el funcionamiento de organizaciones vinculadas al ámbito social y territorial, así como de los procesos comunicacionales necesarios para transmitir de manera efectiva sus actividades y valores. En conjunto, la práctica representó un avance significativo en mi formación profesional, aportando herramientas y aprendizajes relevantes para mi futuro desempeño laboral.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

Desarrollar y aplicar competencias propias del Diseño Multimedia en un entorno profesional real, participando en proyectos de diseño gráfico, comunicación visual y producción audiovisual dentro de Sir Consultores, con el fin de fortalecer habilidades técnicas, creativas y laborales adquiridas durante la formación académica.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar conocimientos de diseño gráfico en la elaboración de piezas institucionales y material comunicacional para Sir Consultores y entidades asociadas como CONADI.
- Desarrollar habilidades en producción y edición audiovisual mediante el registro de eventos y la creación de videos informativos.
- Gestionar tareas de manera autónoma, cumpliendo con plazos, correcciones y requerimientos del equipo supervisor.
- Fortalecer habilidades blandas como responsabilidad, comunicación efectiva, autonomía, adaptabilidad y resolución de problemas en situaciones reales.

2.3. OBJETIVOS GENERALES

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Diseñé piezas gráficas para la difusión de talleres institucionales. • Modifiqué credenciales institucionales para consejeros ADI, adaptándolas a los lineamientos gráficos requeridos. • Registré y edité de forma autónoma el video de la ceremonia de investidura de consejeros ADI, utilizando mi equipo personal, eliminando tiempos muertos e incorporando títulos y ajustes visuales. • Elaboré un reel institucional solicitado por CONADI, utilizando After Effects y posteriormente ajustándolo con fotografías. • Diseñé adhesivos para una asamblea territorial utilizando colores de la wiphala y logos institucionales, y luego desarrollé | <ul style="list-style-type: none"> un adhesivo circular para una actividad de la ADI Alto Andino manteniendo coherencia con las piezas anteriores. • Elaboré maquetas (mockups) para pendrives de madera con diseños solicitados, enfrentando y resolviendo dificultades técnicas durante el proceso. • Creé portadas para blocks e informes institucionales, desarrollando varias propuestas y adaptaciones según las necesidades de la consultora. • Grabé el Congreso de Encuentro de Género Indígena con equipo facilitado por la consultora, registrando presentaciones y números artísticos, y posteriormente edité el material organizando clips, integrando títulos y ajustando transiciones. |
|--|---|

3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

SIR Consultores S.A. es una marca perteneciente a la empresa DS Vision & Quality S.A.C., organización de asesoría y consultoría empresarial creada en el norte de Chile en el año 2006. Su labor se orienta a fortalecer el desarrollo institucional y productivo de micro, pequeñas y medianas empresas, incorporando herramientas de gestión que promuevan la calidad y la competitividad.

En el año 2011, como continuadora de DS Vision, SIR Consultores S.A. fue relanzada con una propuesta innovadora enfocada en diversas áreas estratégicas, tales como Turismo, Educación y Cultura, Formación, Fomento Productivo, Gastronomía, Patrimonio, Normas de Calidad, Sustentabilidad, Auditorías y Sistemas de Gestión Turística, entre otras. Su propósito central es proporcionar a las MIPYMES los conocimientos y estrategias necesarias para mejorar su desempeño y asegurar la calidad de sus servicios y productos, mediante asesorías personalizadas adaptadas a las necesidades de cada organización.

A lo largo de su trayectoria, la consultora ha trabajado con cientos de clientes, posicionándose como una entidad comprometida con el crecimiento institucional y territorial. Sus proyectos se caracterizan por su solidez, su enfoque en el desarrollo competitivo y su capacidad para estandarizar procesos de gestión, según los requerimientos de cada sector productivo.

En la actualidad, SIR Consultores S.A. cuenta con una red interdisciplinaria de profesionales con amplia experiencia técnica y operativa, quienes trabajan en conjunto para entregar soluciones integrales tanto a instituciones públicas como privadas. La consultora destaca por su alto nivel de profesionalismo y calidad en la ejecución de programas orientados al fortalecimiento de las MIPYMES y al desarrollo de iniciativas de impacto económico, social y cultural en el territorio.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

3.1. ORGANIGRAMA



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1. ACTIVIDADES DE DISEÑO

4.1.1. CREACIÓN DE PUBLICACIÓN PARA TALLER

Una de las primeras tareas asignadas fue diseñar una publicación para Instagram destinada a promocionar un taller para mujeres indígenas. Para este trabajo recibí un ejemplo de referencia y material gráfico y literario, de los cuales seleccioné y adapté a la propuesta gráfica.

El diseño lo realicé en Adobe Illustrator, donde definí la composición visual considerando jerarquía, color, tipografía y orden de la información. Busqué mantener coherencia con la estética utilizada por CONADI, integrando los recursos gráficos obligatorios, como logos y patrones visuales.

Después de presentar la primera propuesta, la supervisora me entregó retroalimentación y me pidió ajustar algunos elementos, como el tamaño de ciertos componentes, la alineación del texto y el equilibrio visual general. Tras realizar estas correcciones, la pieza fue aprobada. Aunque no se utilizó de inmediato por temas de tiempo, queda para ser utilizada en futuras publicaciones.

Esta actividad me permitió aplicar estrategias de comunicación gráfica orientadas a un público específico y reforzó mi capacidad para crear contenidos con diversos puntos de vista y opiniones.

Figura 1. Publicación para Instagram



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1. ACTIVIDADES DE DISEÑO

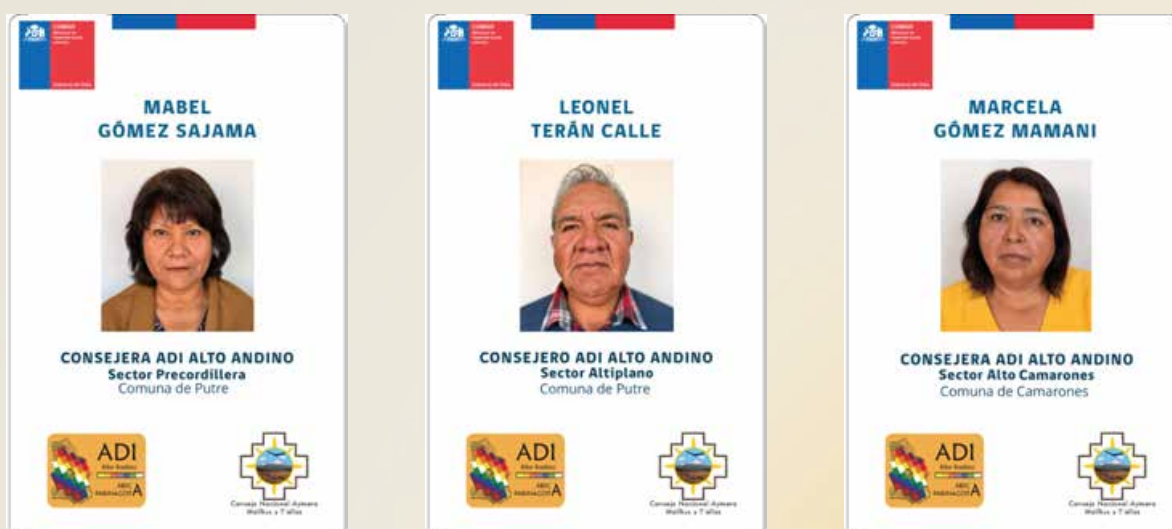
4.1.2. MODIFICACIÓN DE CREDENCIALES INSTITUCIONALES

Se me solicitó modificar credenciales institucionales para consejeros ADI que luego participaron en una ceremonia oficial para su investidura. Esta tarea implicó revisar el diseño original y adaptarlo según nuevos requerimientos previamente probados de manera externa, lo que incluyó actualizar información, reorganizar la estructura visual e incorporar correctamente los logos institucionales.

El principal desafío fue respetar los estándares gráficos de CONADI y mantener un formato adecuado para impresión. Para esto trabajé en Adobe Photoshop, ajustando títulos, márgenes y detalles visuales para obtener un diseño ordenado y profesional.

Esta actividad fortaleció mi precisión en el manejo del detalle, mi capacidad para trabajar con documentos institucionales, además de ayudar a mejorar mi dominio y desarrollo del programa.

Figura 2. Credenciales Institucionales



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1. ACTIVIDADES DE DISEÑO

4.1.2. MODIFICACIÓN DE CREDENCIALES INSTITUCIONALES

Figura 2.
Credenciales Institucionales



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1. ACTIVIDADES DE DISEÑO

4.1.3. DISEÑO DE ADHESIVOS PARA ASAMBLEA

Diseñé adhesivos para una asamblea territorial, utilizando como base cromática los colores de la wiphala e integrando los logos de la ADI Alto Andino y del Consejo Nacional Aymara de Mallkus y T'allas. Realicé el diseño en Adobe Illustrator y desarrollé dos formatos: uno circular y otro rectangular. Ajusté cada elemento para que la pieza fuera equilibrada y representativa culturalmente.

A partir de estos diseños, días después, elaboré un adhesivo circular adicional para una actividad institucional diferente. Este incorporó nuevamente los colores de la wiphala, los logos institucionales y el mensaje “Sesión N°1”. También actualicé la fecha y el lugar según indicaciones de mi supervisora.

Para esta actividad adapté la composición a un formato estrictamente circular, cuidando la proporción de cada elemento y la legibilidad del texto. Revisé e hice ciertas modificaciones en cuanto a la jerarquía tipográfica para asegurar un diseño equilibrado y coherente con los lineamientos utilizados por la consultora.

Esta actividad me permitió mantener continuidad gráfica con proyectos previos y reforzó mi capacidad para trabajar con identidades visuales ya establecidas, asegurando consistencia entre distintas piezas comunicacionales.

Figura 3. Adhesivos Circulares

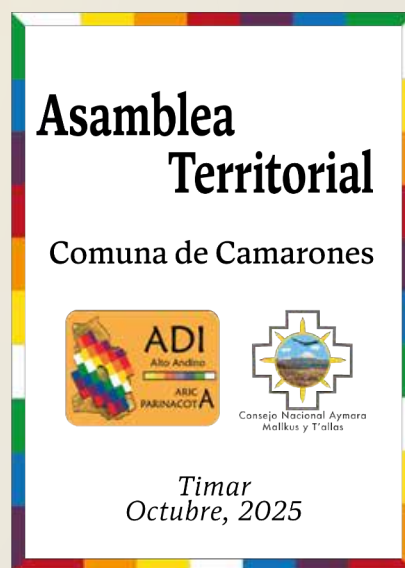


Figura 4. Adhesivo Rectangulares

4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1. ACTIVIDADES DE DISEÑO

4.1.4. ELABORACIÓN DE MAQUETAS PARA PENDRIVES

Elaboré dos maquetas (mockups) para pendrives de madera, según las indicaciones entregadas por la supervisora, serían diferentes modelos. El primero incluía la palabra “karaoke” y el segundo la frase “Ñik’uta Muruña”, ambos requeridos como parte del material institucional.

Para desarrollar estas maquetas utilicé modelos base y apliqué los diseños en perspectiva para simular cómo se verían los pendrives una vez producidos. Ajusté tipografías, colores y tamaños para asegurar buena legibilidad y coherencia visual.

El proceso presentó algunas dificultades al inicio debido a mi poca experiencia con este tipo de diseño, especialmente al aplicar texto en Mockups. Sin embargo, investigué referencias, realicé pruebas y ajusté la composición hasta obtener un resultado satisfactorio.

Esta actividad me permitió adquirir nuevas habilidades en la creación de mockups y mejorar mi capacidad para resolver desafíos técnicos en proyectos fuera de lo habitual en diseño gráfico.

Figura 5. Modelos de Pendrives 1



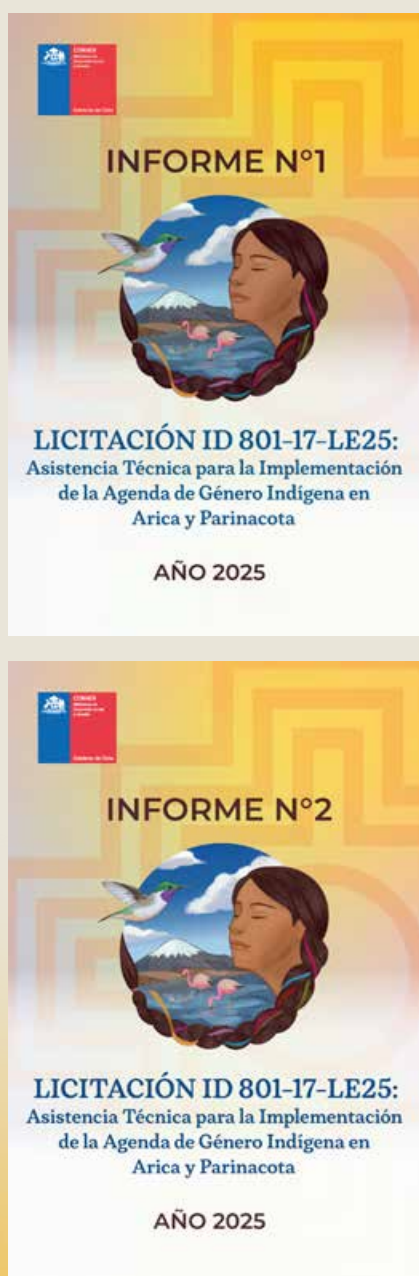
Figura 6. Modelos de Pendrives 2

4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1. ACTIVIDADES DE DISEÑO

4.1.5. DISEÑO DE PORTADAS

Figura 7. Portadas para Block



Diseñé varias propuestas de portadas para blocks e informes institucionales. Basé las composiciones en el flyer original entregado como referencia e integré elementos gráficos coherentes con la identidad visual usada por la consultora. Propuse distintas alternativas variando estructuras, fondos y jerarquías visuales, lo que permitió explorar diferentes enfoques sin perder coherencia institucional.

Una de las portadas fue seleccionada y utilizada en materiales impresos para un congreso. Otra propuesta fue adaptada posteriormente para convertirse en dos documentos distintos: Informe N°1 e Informe N°2, realizando ajustes en el texto, la distribución y la jerarquía informativa.

Además, a solicitud de la supervisora, elaboré cuatro nuevas propuestas de portadas utilizando la wiphala como elemento principal, destinadas a futuros informes de la consultora. Estas portadas respetaron cuidadosamente la paleta cromática y la simbología cultural de la wiphala, asegurando un uso adecuado acorde al contexto indígena.

Como en trabajos previos relacionados con la wiphala, se me recordó mantener un cuidado especial en la selección de colores, proporciones y composición, debido a su relevancia cultural. Esta tarea reforzó mi capacidad para trabajar con identidades visuales culturalmente significativas, garantizando coherencia, respeto y consistencia gráfica en todos los diseños.

4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1. ACTIVIDADES DE DISEÑO

4.1.3. DISEÑO DE PORTADAS

Figura 7. Portadas para Block



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.1. ACTIVIDADES DE DISEÑO

4.1.3. DISEÑO DE PORTADAS

Figura 8. Portadas para Informe



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.2. ACTIVIDADES AUDIOVISUALES

4.2.1. ELABORACIÓN DE REEL INSTITUCIONAL CONADI

Figura 31. Edición de Reel en After Effects



Elaboré un reel solicitado por CONADI para mostrar un proyecto de la institución. En una primera versión trabajé en Adobe After Effects, donde organicé los clips, añadí textos informativos, utilicé recursos gráficos propios de CONADI, generé animaciones simples y probé transiciones. Esta versión se completó dentro del plazo.

En una etapa posterior, se me pidió realizar una nueva versión debido a la baja calidad del material original que se me fue entregado anteriormente, por lo que recibí la instrucción de reemplazar los clips por fotografías.

Para esta segunda versión edité nuevamente el contenido utilizando tanto After Effects como CapCut. Organicé las imágenes, ajusté las transiciones, añadí textos y revisé el ritmo general para asegurar una presentación clara y fluida.

Este proceso me permitió resolver problemas técnicos en cuanto al área audiovisual y trabajar con distintos programas de edición para lograr un resultado adecuado.

Figura 32. Extracto de Reel Finalizado



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.2. ACTIVIDADES AUDIOVISUALES

4.2.2 REGISTRO AUDIOVISUAL DE CEREMONIA DE INVESTIDURA A CONSEJEROS ADI.

Grabé en video una ceremonia de investidura dirigida a los consejeros ADI, realizada en la Sala Ovidio Sotomayor del Departamento de Educación Física. Utilicé mi propio equipo para registrar el evento completo, cubriendo discursos, presentaciones y momentos importantes. Consideré la estabilidad, el encuadre y las condiciones de iluminación del lugar.

Luego edité el video de manera autónoma utilizando CapCut. Organicé el contenido, eliminé tiempos muertos, ajusté el ritmo y realicé una corrección básica de color. Añadí títulos y los nombres de las personas participantes, utilizando recursos oficiales de CONADI.

Finalmente, exporté el video y lo entregué mediante un enlace de Drive, resolviendo dificultades relacionadas con el peso del archivo. Esta actividad reforzó mi dominio del proceso completo de producción audiovisual: registro, edición y entrega final.

Figura 33.
Grabación de Ceremonia



Figura 34. Extracto de Video Finalizado



4. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

4.2. ACTIVIDADES AUDIOVISUALES

4.2.1. REGISTRO AUDIOVISUAL DE CEREMONIA

Figura 35.
Grabación de Ceremonia



Grabé el Congreso de Encuentro de Género Indígena, donde se realizaron exposiciones y presentaciones artísticas. La consultora me facilitó equipamiento adicional para mejorar la cobertura del evento. Registré todas las intervenciones y actos culturales, considerando la continuidad visual, la estabilidad y las variaciones de iluminación.

Luego debido al tiempo, edité el material en CapCut, organizando la secuencia de clips, eliminando silencios prolongados, añadiendo transiciones discretas e incorporando títulos y nombres de los y las expositoras. También integré recursos institucionales de CONADI, tal como lo había hecho en proyectos anteriores.

Finalmente, envié la versión final del video según las indicaciones recibidas. Esta actividad consolidó mi experiencia en la producción de material audiovisual de carácter institucional y cultural.

Figura 36. Extracto de Video Finalizado





5. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

5.1. CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

Durante mi Práctica Laboral II adquirí diversos conocimientos técnicos que fortalecieron mi desempeño en el área del diseño multimedia. Mejoré mi manejo de programas de Adobe, lo que me permitió crear piezas gráficas más precisas y ajustadas a los lineamientos institucionales. Apliqué conceptos de composición, jerarquía visual, uso del color y organización tipográfica en la elaboración de publicaciones, portadas, credenciales y adhesivos.

También amplíé mis conocimientos en producción audiovisual, especialmente en el registro de eventos institucionales. Aprendí a manejar mejor el encuadre, la estabilidad de la cámara y la captura de momentos importantes dentro de ceremonias formales.

En cuanto a la edición de video, fortalecí especialmente mi manejo de Adobe After Effects, donde aprendí a trabajar con animaciones básicas, composición audiovisual y organización de elementos gráficos, lo que mejoró la calidad de los proyectos que desarrollé. También utilicé CapCut para tareas más prácticas, como ordenar clips y realizar cortes rápidos.

En general, estos conocimientos aumentaron mi capacidad para desarrollar proyectos gráficos y audiovisuales con mayor precisión, eficiencia y criterio profesional.

5. EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

5.2. HABILIDADES ADQUIRIDAS

A lo largo de mi práctica adquirí habilidades fundamentales para mi desarrollo profesional. Fortalecí mi capacidad para trabajar de manera autónoma, ya que en varias ocasiones realicé tareas sin supervisión directa, organizando mis tiempos y manteniendo un ritmo de trabajo constante. Esto me ayudó a mejorar mi responsabilidad y mi organización personal.

Desarrollé habilidades de adaptación al enfrentar distintos tipos de proyectos que requerían cambios rápidos, nuevos enfoques y ajustes solicitados por la consultora o por CONADI. Aprendí a responder de forma eficiente a las correcciones, manteniendo siempre el estándar de calidad requerido.

También fortalecí mi capacidad para resolver problemas, especialmente al enfrentar situaciones como dificultades técnicas durante el registro de eventos, modificaciones de última hora en los diseños o complicaciones con el peso de los archivos al momento de entregarlos.

Además, mejoré mi comunicación profesional, ya que mantuve un diálogo constante con mi supervisora para coordinar avances, recibir retroalimentación y aclarar dudas. Esto me permitió comprender mejor el trabajo en equipo y el funcionamiento interno de una institución.

Estas habilidades no solo aportaron a mi formación académica, sino que también me ayudaron a desarrollarme dentro del área laboral, dándome más seguridad y preparación para enfrentar futuros desafíos en el campo del diseño multimedia.



6. CONCLUSIÓN

La Práctica Laboral II representó una instancia fundamental dentro de mi formación profesional, ya que me permitió aplicar directamente los conocimientos adquiridos en la carrera de Diseño Multimedia y enfrentar desafíos reales del entorno laboral. Durante este periodo desarrollé tareas relacionadas con el diseño gráfico, la comunicación visual y la producción audiovisual, lo que fortaleció mis competencias técnicas y mi capacidad para adaptarme a distintos requerimientos institucionales.

Mi experiencia en Sir Consultores fue muy grata, especialmente en las actividades de grabación y apoyo audiovisual, las cuales disfruté mucho y me permitieron descubrir áreas donde me sentí particularmente cómoda y motivada. Esta experiencia también me ayudó a comprender el funcionamiento interno de una consultora que trabaja en conjunto con instituciones públicas, en especial con CONADI. A través de las tareas realizadas entendí la importancia de mantener coherencia visual, respetar lineamientos gráficos y cumplir con los plazos establecidos. Cada proyecto aportó aprendizajes significativos que fortalecieron mi criterio visual, mi responsabilidad y mi capacidad para organizar procesos de trabajo de manera autónoma.

Además, adquirí habilidades relacionadas con la resolución de problemas, la gestión del tiempo y la comunicación profesional, elementos esenciales para desenvolverse en contextos laborales reales. En general, me siento satisfecha con mi rendimiento durante la práctica, aunque reconozco que siempre existe la posibilidad de haber dado un poco más.

En conjunto, esta experiencia me entregó herramientas valiosas que contribuyeron a consolidar mi perfil profesional y me prepararon para asumir futuros desafíos en el ámbito del diseño multimedia y la comunicación institucional.

7.REFERENCIAS

- OpenAI. (2025). Uso con el objetivo de mejorar la coherencia textual y corregir aspectos gramaticales [Corrección de texto]. ChatGPT. <https://chat.openai.com>
- Ramírez, N. (2025). Guía Informe Practica I (D0053). Universidad de Tarapacá. http://utamed.uta.cl/dwnld/bibliografia/62612_t_nramirez_D0053_16072025_181633.pdf
- SIR Consultores. (s.f.). [Página de Facebook]. Facebook. https://www.facebook.com/sirconsultorescl/?locale=es_LA
- SIR Consultores. (s.f.). [Sitio web]. <https://sirconsultores.cl>
- SIR Consultores [@sirconsultorescl]. (s.f.). [Perfil de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/sirconsultorescl/>

8. ANEXOS

- **Carpeta de Trabajos**

<https://drive.google.com/drive/folders/14SCVVVFLAbLzbw0GoCLfpKEmCvjaQ7ly?usp=sharing>





UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

FAE

Facultad de
Administración
y Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica



DISEÑO
MULTIMEDIA

Valentina Villanueva Pavez
Sir Consultores
Septiembre - Noviembre, 2025