



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



Facultad de Administración y
Economía



Escuela de
Diseño e Innovación
Tecnológica

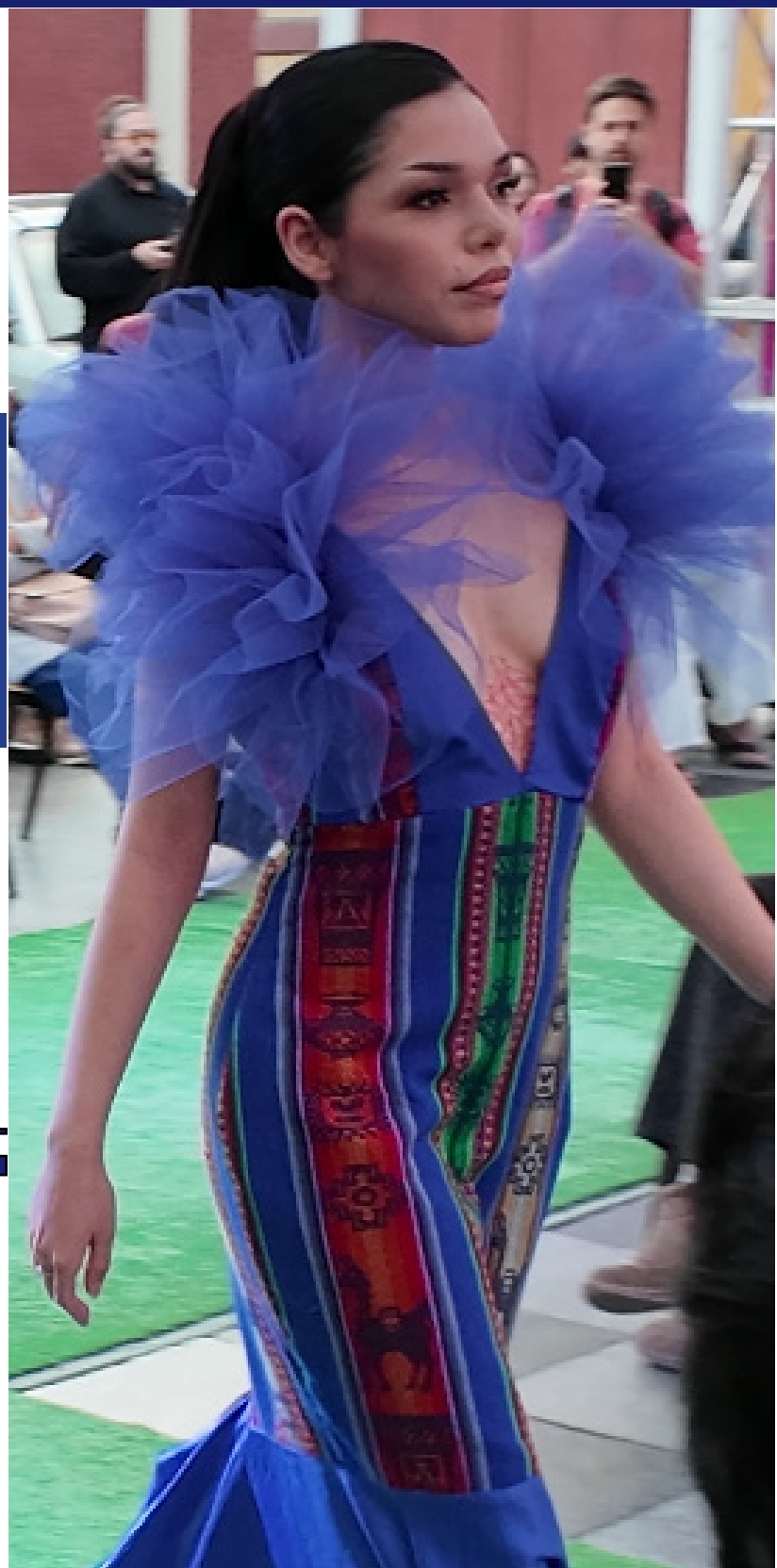


2025

Práctica Laboral II

Verónica Guzmán

Diseño Multimedia



Arica - Chile

ÍNDICE

01 Introducción	3
02 Objetivos.....	4
2.1.- Objetivo general.....	4
2.2.- Objetivos específicos.....	4
03 Descripción general de la empresa	5
3.1 Organigrama.....	5
04 Descripción del trabajo realizado.....	6
4.1.- Uso de herramientas	6
4.2.- Videos.....	7
4.3.- Edición.....	8
05 Experiencias adquiridas.....	9
5.1 conocimiento técnico adquirido.....	9
5.2 Habilidades interpersonales adquiridas.....	9
06 Conclusión.....	10
07 Referencias bibliográficas	11
08 Bibliografía y anexos.....	12

La práctica laboral constituye una instancia clave dentro de la carrera de Diseño Multimedia, ya que permite aplicar de manera concreta los conocimientos adquiridos durante la formación académica. En mi caso, desarrollé mi práctica en el Laboratorio de Medios de Comunicación EDIT, espacio donde participé activamente en procesos de grabación, edición y producción audiovisual. Durante este periodo, me integré a diversas actividades institucionales, registrando talleres, charlas, eventos académicos y material promocional para las carreras vespertinas.

A lo largo de esta experiencia, realicé labores como manejo de cámaras Osmo Pocket, registro de entrevistas, grabaciones en terreno, paneos, planos generales y detalles en diferentes espacios de la universidad. También participé en montaje de sonido, organización de archivos audiovisuales y postproducción de contenido utilizando DaVinci Resolve, aplicando herramientas como estabilización, sincronización de audio, ajustes de velocidad y edición multicapa. Estas tareas me permitieron fortalecer mis habilidades técnicas y comprender de manera más profunda las exigencias y dinámicas del trabajo audiovisual en un entorno real.

El presente informe tiene como objetivo presentar el trabajo desarrollado durante mis 64 horas de práctica, así como también los aprendizajes obtenidos sobre esta experiencia ha contribuido significativamente a mi crecimiento profesional y personal, permitiéndome avanzar en competencias técnicas, organizativas y comunicacionales propias del ámbito multimedia.

02

OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Aplicar los conocimientos prácticos adquiridos durante la formación académica, tanto como en el área de la edición y producción de material comunicacional para la facultad, Además de conllevar a adaptarse al entorno laboral, con el objetivo de prepararse para un mejor desempeño profesional.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Aplicar habilidades técnicas en grabación de video, fotografía y edición en proyectos multimediales.

Aprender y aplicar el uso de cámaras profesionales y equipos de sonido durante las grabaciones.

Participar en la generación y difusión de contenido multimedia para redes sociales.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EMPRESA

La práctica laboral fue realizada en el edificio de la escuela de diseño e innovación tecnológica de la universidad la cual está orientada a la formación profesional de diseñadores con énfasis en la innovación, la tecnología y la comunicación visual.

Su misión es fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el dominio de herramientas digitales, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del diseño contemporáneo en contextos locales y globales.

ORGANIGRAMA



Vagner De Sousa Beserra
Director de EDIT



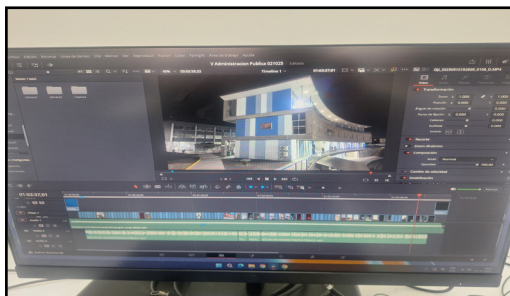
Daniel Morales
Encargado Audiovisual



Verónica Guzmán
Practicante

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

CLASES VESPERTINAS



El trabajo realizado en las clases vespertinas consistió en registrar distintos espacios y momentos del edificio FAE utilizando la cámara Osmo Pocket. Durante este proceso aprendí a equilibrar la estabilidad de las tomas con la necesidad de capturar la dinámica real de las clases, lo que implicó ajustar exposición, enfoque y ángulos de manera constante. La experiencia permitió mejorar mi manejo de la cámara, especialmente al realizar paneos limpios y registrar ambientes interiores y exteriores en una misma jornada. Una vez finalizadas las grabaciones, organicé el material y continué con la etapa de edición en DaVinci Resolve, donde combiné las tomas seleccionadas, apliqué correcciones básicas de color y estabilización y di forma a un video coherente para difusión institucional. Este proceso me permitió integrar lo aprendido en terreno con habilidades de postproducción, reforzando la relación entre registro y edición dentro de un mismo proyecto audiovisual.

Workshop Muralismo



La experiencia del workshop de muralismo implicó documentar el proceso creativo de estudiantes y talleristas mientras desarrollaban distintas etapas del mural. En este contexto, se requirió atención constante a los cambios que se generaban en el espacio, ya que cada avance del mural ofrecía nuevas oportunidades para registrar detalles y planos que reflejaran la evolución del trabajo. A lo largo de la actividad, utilicé la Osmo Pocket para capturar tanto planos generales del grupo como acercamientos a las técnicas utilizadas, lo cual aportó una visión más completa del taller. También realicé breves registros de entrevistas y momentos clave que ayudaban a contextualizar el proyecto. Esta actividad me permitió reforzar mi capacidad para registrar procesos que avanzan en tiempo real, adaptándome a los ritmos del grupo y a las características propias del trabajo artístico, manteniendo al mismo tiempo una narrativa visual ordenada para su posterior edición.

Arica Diseña



La cobertura de Arica Diseña implicó trabajar en un entorno dinámico donde las pasarelas, los modelos y el flujo constante de público exigían rapidez y precisión al momento de grabar. Durante la actividad registré los desplazamientos de los modelos, los detalles de vestuario y la puesta en escena general, procurando mantener estabilidad en las tomas y adaptarme a los cambios de iluminación característicos de este tipo de eventos. La experiencia me permitió aplicar lo aprendido sobre control de cámara en situaciones de movimiento continuo, ajustando ángulos y tiempos de grabación para capturar el ritmo propio de la pasarela. También observé la importancia de anticipar los recorridos de los modelos para evitar pérdidas de plano y asegurar un registro completo del desfile. Este trabajo reforzó mi capacidad de documentar eventos en vivo, donde la coordinación visual y la atención al detalle son fundamentales para obtener material útil y consistente.

05

EXPERIENCIAS ADQUIRIDAS

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS ADQUIRIDOS

- Manejo de cámara y composición de planos audiovisuales.
- Técnicas básicas de dirección de escenas.
- Uso de software de edición de video.
- Preparación y ambientación para rodaje.
- Adaptación de contenido para redes sociales.

HABILIDADES ADQUIRIDAS

- Trabajo colaborativo en un entorno profesional.
- Organización y planificación de tareas.
- Crecimiento personal y profesional, así como al desarrollo de una mayor seguridad y compromiso con el desempeño laboral.

CONCLUSIÓN

Mi experiencia de práctica en el área audiovisual me permitió fortalecer mis habilidades técnicas y comprender de forma más profunda el proceso completo de producción y edición. A través del trabajo constante con material real, aprendí a organizar mejor los tiempos, optimizar flujos de trabajo y resolver desafíos propios del montaje. Más allá de lo técnico, esta experiencia me ayudó a desarrollar mayor criterio visual y responsabilidad en cada etapa del proyecto. En conjunto, la práctica representó un crecimiento significativo tanto profesional como personal, preparándome para enfrentar futuros desafíos dentro del ámbito audiovisual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arte Festivo. (s.f.). Publicación en Facebook. Facebook. <https://www.facebook.com/share/v/1CrZwEPyEc/>

Arte Festivo. (s.f.). Reel en Instagram. Instagram. https://www.instagram.com/reel/DQozR19FE3X/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzR-lODBiNWFlZA==

Arica Diseña. (s.f.). Publicación en Facebook. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/16ZwPoJcWZ/>

DM UTA. (s.f.). Perfil institucional en Instagram. Instagram. <https://www.instagram.com/dm.utarapaca/>

EDIT UTA. (s.f.). Página institucional en Facebook. Facebook. <https://www.facebook.com/uta.edit>

Expo UTA. (s.f.). Publicación en Facebook. Facebook. <https://www.facebook.com/share/r/1CXuECRAv5/>

Expo UTA. (s.f.). Publicación en Facebook. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/1873cAtvCD/>

Muralismo con Identidad. (s.f.). Publicación en Facebook. Facebook. <https://www.facebook.com/share/v/17iuTRr6Lh/>

Taller de Muralismo. (s.f.). Publicación en Facebook. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/1TjtrQZ7w8/>

Workshop de Muralismo. (s.f.). Publicación en Facebook. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/1BWjnGPwbg/>

BIBLIOGRAFÍA

Mamet, D. (2021). Manual de fotografía y video digital: Técnicas esenciales para capturar y editar contenido audiovisual. Ediciones Omega.

Brown, B. (2016). Cinematografía: Teoría y práctica. Imagen real y técnica. Ediciones Anaya Multimedia.

ANEXOS

Bitácora

https://drive.google.com/file/d/1yoR6QjNS-1zaGzH_e22_f0o37f5ZQHp8/view?usp=sharing

Tomas utilizadas

Arca diseña

<https://drive.google.com/file/d/1wRjkVaoLB4Js22aggsyddXW2cgjoGKs7/view?usp=sharing>

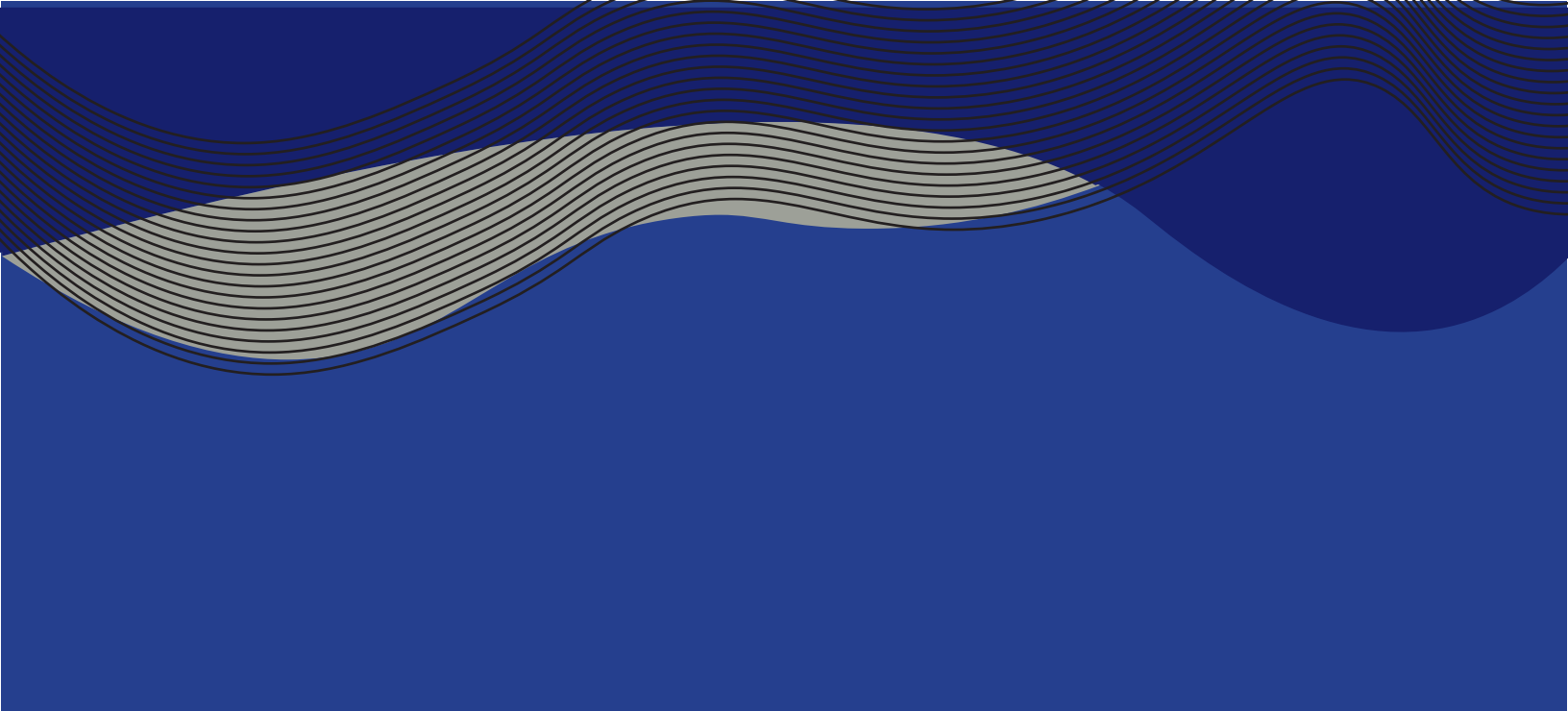
Carreras vespertinas

<https://drive.google.com/file/d/1617B1VX41v72s5eM5EK5EV04pVK3O6MW/view?usp=sharing>

Grabaciones finales

Tomas de grabación

<https://drive.google.com/file/d/1zNySTOIu0OFb6j4pr1hvpPZZpcyWLhm/view?usp=sharing>



PRÁCTICA LABORAL II

_____ 2025 _____
