

TRAMA.

Universidad Diego Portales. Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño
Escuela de Diseño | #4 distribución gratuita

Urdimbre

REVISTA TRAMA N° 4
Publicación anual | 2017
ISSN | 0719-6626

Universidad Diego Portales
Facultad Arquitectura, Arte
y Diseño

Escuela de diseño
República 180 | Santiago | Chile

Director
Jorge Morales

Editora
Natalia Yáñez

Coordinadora general
Paola Irazábal

Directora de arte
Paola Irazábal - Julie Carles

Diseñadoras
Josefina Contín
Lorena González

Fotógrafos
Angello García
Josefina Contín
Lorena González

Colaboradores
Álvaro Arteaga
Alejandra Amenábar
Alejandra Ruiz
Bárbara Pino
Carolina Garrido
Claudia Pérez
Cristián González
Eugenio Grove
Federico Monroy
Florencia Adriasola
Héctor Novoa
Janio Thomas
Jennifer King
José Soto
Juan Palazuelos
Julián Naranjo
Karina Vukovic
Luis Rojas
Manuel Córdova
Óscar Ríos
Pablo Garretón
Raúl Zurita
Ramón Castillo
Rodrigo Bravo
Roberto Vackflores
Sebastián Skoknic
Simón Gallardo
Tomás Gotlieb
Ximena Roselló

Contacto
Natalia.yanez@udp.cl



Impresión

Andros Impresores
Esta publicación se imprime sobre papel
Bond ahuesado de 80 gramos.



IMAGEN PORTADA
Margarita Talep y Sara Mège

- 01 Urdimbre**
Índice
- 02 Editorial**
- 03 Factoría**
Workshop Escuela 2016
- 04 Puntada**
Talleres de diseño
Workshop Arauco
- 05 Remate**
Proyectos de Título
- 06 Aparejo**
LINCudp
Vinculación con el medio

Editorial

En enero de 2016, nuestra Escuela obtuvo el mayor reconocimiento de su historia: fue acreditada por un período de 6 años, por el sistema que define la Comisión Nacional de Educación. Es un logro muy relevante de toda la comunidad de la Escuela: estudiantes, docentes, personal administrativo, egresados, académicos y directivos, puesto que la acreditación en nuestro país, es un proceso complejo que mide todos los ámbitos de acción de una Carrera.

La acreditación evalúa la originalidad y consistencia del proyecto de Escuela, mide la calidad de su docencia y verifica que los resultados de la formación que entrega a sus estudiantes sean de excelencia, entre otros parámetros. Cabe destacar que el máximo son siete años y los tiene sólo la Carrera de Diseño de la Universidad Católica.

Varios otros hitos han marcado este importante año para la Escuela: El WORKSHOP ESCUELA contó con la presencia de Raúl Zurita como invitado y gran motivador para una semana de trabajo, que quedará en nuestras memorias gracias a su conferencia, que llegó muy profundamente a nuestros espíritus y que nos emociona cada vez que la recordamos. Por eso la hemos transcrito completa en esta edición de TRAMA, junto a los mejores proyectos del evento.

El VEHÍCULO SOLAR Pandinus II, que en su segunda versión fue diseñado y construido íntegramente por nuestros estudiantes, compitió en la Carrera Solar Atacama 2016 alcanzando el cuarto lugar de la competencia y obteniendo el Premio al Diseño, entre más de 18 participantes, todos de alta competitividad.

TRAMA por su parte, es ahora más que una publicación de la Escuela, se ha ampliado a un Sistema de Registro periódico mediante la "Ficha TRAMA", instrumento que nos permitirá recopilar y estructurar, a modo de portafolio, el desempeño académico de cada estudiante y de cada Taller Central.

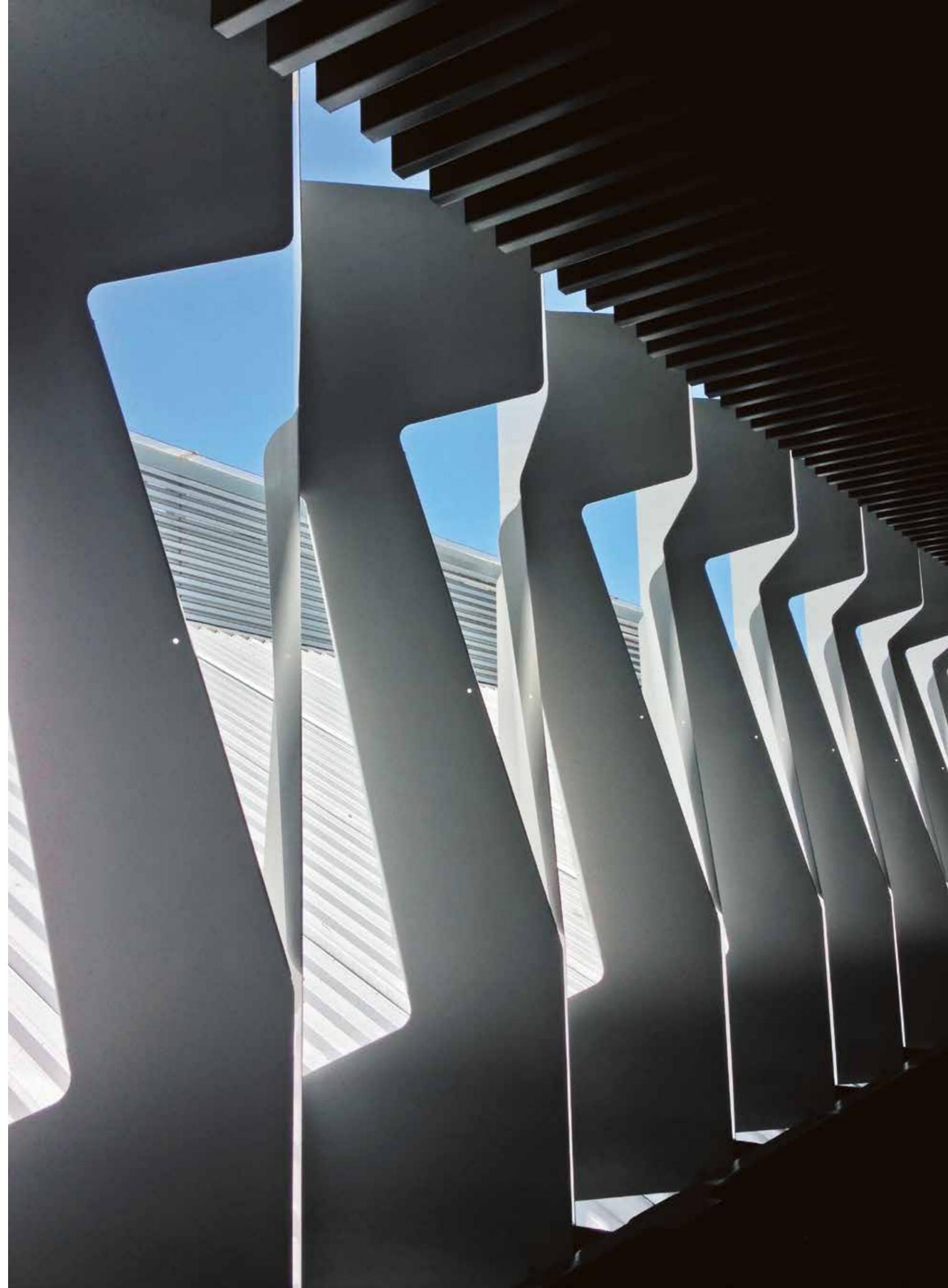
Las EDICIONES DIGITALES de la Escuela ya son una realidad y han sido diseñadas por nuestros estudiantes de Diseño Gráfico, se pueden revisar en <https://issuu.com/escueladedisenoudp>, donde encontrarán publicaciones como TRAMA, ME/MO – Memorias Memorables (publicación anual con los Proyectos de Título más destacados), Cohete Lunar (Feria de Ilustración gestionada por estudiantes y que tiene lugar en la Faad), entre otras.

DISEÑO ABIERTO finalmente se ha implementado con gran éxito. Es un proyecto de extensión que se inauguró en diciembre y que realizaremos todos los semestres.

Su objetivo es que la Escuela se vea a sí misma y pueda reflexionar críticamente sobre su producción material e intelectual. Para esto se expusieron durante cuatro días, en el nuevo edificio Salvador Sanfuentes, todos los Talleres de primer a cuarto año y asistieron familiares de nuestros estudiantes, egresados e interesados en conocer más de cerca los excelentes resultados del semestre académico.

Muchas otras acciones se deberían detallar, sin embargo ésta no es una cuenta, sino una oportunidad para mirar un año extraordinario, muy productivo, que nos da seguridad respecto de lo consolidado que está el proyecto de la Escuela, permitiéndonos continuar a paso firme. Estar acreditados hasta 2022 parece un resultado que permitiría descansar, no obstante, estamos planificando el período que sigue con nuevos proyectos, entre otros un nuevo Plan de Estudios y una nueva malla curricular, un nuevo Plan de Vínculo con el medio y sobretodo queremos que la visibilización de la Escuela sea en los próximos años, una realidad y también un motivo de estudio y reflexión interna constante.

Jorge Morales Meneses_
Director Escuela de Diseño_
Diciembre 2016.



Workshop

Escuela

2016



El Workshop Escuela es una actividad académica anual en la cual se trabaja colectivamente sobre problemáticas externas al diseño, para que sean refiguradas desde nuestra disciplina. En el Workshop participan todos los estudiantes de tercero y cuarto año de la carrera, así como todos los profesores de los Talleres Verticales Integrados de Diseño.

Poesía y esperanza

"Provengo del más solitario de los oficios, aquel en el cual uno está absolutamente solo enfrentado a una página o a una pantalla, en donde no se tiene absolutamente ningún recurso, sino un diálogo consigo mismo. Desde esa soledad intransferible, es posible atisbar lo que es precisamente estar en el lugar contrario, es posible vislumbrar lo que sería, lo que debería ser, los grandes comportamientos, las grandes creaciones colectivas. Las creaciones colectivas, en el sentido de que todos participamos en ellas, que puede ser un workshop, como éste o imaginarias sociedades, políticas, o ciudades. En ese diálogo, en aquella soledad abismal es que somos una colectividad integrada, donde cada uno de nosotros es la única gran obra, el único gran poema que vale la pena de ser admirado, de ser abrazado y sólo ahí se entiende todo lo humano, toda la aventura humana, toda la historia. Vivimos en un mundo terrible para los que

"...cada instante de nuestras vidas pareciera conjugar el bien y el mal, somos testigos querámoslo o no de los actos de máxima bondad y también los actos de mayor crueldad, de mayor demencia, de mayor locura. El tejido humano pareciera estar condenado a esa bipolaridad extrema".

Raúl Zurita

están mal. Para los que están bien, no hay ningún problema. Jorge Luis Borges, el célebre escritor argentino, lo retrata diciendo "felices los felices", el problema es cuando nos sustraemos de nuestra comodidad, de nuestro relativo estar bien y miramos un poco lo que está afuera y, en este mismo segundo hay seres humanos que están siendo torturados, en este instante hay ciudades que están siendo bombardeadas, mujeres que están siendo golpeadas, niños que están siendo violados. Entonces, cada instante de nuestras vidas pareciera conjugar el bien y el mal, la disolución y el amor de una manera absolutamente impresionante. Somos testigos, querámoslo o no, de los actos de máxima bondad y también de los actos de mayor crueldad, de mayor demencia, de mayor locura. El tejido humano pareciera estar condenado a esa bipolaridad extrema, somos capaces de diseñar la Capilla Sixtina, de ejecutar a Mozart, de contemplar la noche estrellada de Van Gogh, de pintar "Una mujer con flores" de Diego Rivera, de crear el envase de la Coca-Cola, y al mismo tiempo somos los creadores de campos de exterminio, de la bomba atómica de Hiroshima y Nagasaki..."

Raúl Zurita_ Transcripción de Natalia Yáñez en colaboración con Ramón Castillo, Director Escuela de Arte. Agosto 2016.

profesores

Rodrigo Bravo Julián Naranjo Coca Ruiz

Natalia Yáñez, Alberto Vitelio, Jean Paul Brandt.

“...Somos responsables de las grandes corrientes emigraciones como la reciente de los sirios, que cruzan hacia Turquía en donde muchos de ellos encuentran en el Atlántico su tumba. Frente a eso qué puede decir el arte, la poesía, qué puede decirnos frente a eso la creación de belleza. Las respuestas están en la profunda soledad de los individuos que somos, en lo más profundo de nosotros mismos, porque solamente en esa soledad podemos reconocer los mismos abismos que muestra la humanidad entera, toda la capacidad de amor, de bien, de bondad, de belleza, y al mismo tiempo toda nuestra criminal capacidad de destrucción, de odio, de crueldad. Es como si cada uno

de nosotros fuésemos el compendio individual de la humanidad entera, y es posible que la expresión máxima de esa individualidad, sea la máxima expresión dada por el arte, por la creación artística. Pero la misma creación de arte tiene un sesgo cruel y oscuro, porque la tarea, el deber humano básico no era esculpir la Pietá, no era pintar la Mona Lisa de Leonardo ni el fresco de la Capilla Sixtina; el deber básico humano era que construyésemos sociedades, que construyésemos comunidades tan bellas y tan maravillosas como la Capilla Sixtina, tan radiantes como un fresco de Roberto Matta, tan emocionantes como la Novena Sinfonía de Beethoven, tan pasionales como un



“Cómete tus problemas”

Martín Cortés
Cristián Silva
Martín Arribada
Eduardo Fuentes

profesores:

Roberto Vackflores Sebastián Skoknic Florencia Adriasola

Hernán Pardo, Cristián Huijse, Catalina Hernández.



“Identidades Paralelas”

Bernarda Mardini	Luciana Toscanini
Sofía Remonsellez	Tomás Muenza
Felipe Roa	Juan Figueroa
Josefa Dahms	Fernanda Maturana
María Jesús Aylwin	Margarita Talep
Valentina Lorca	María Ignacia Muñoz
Martina Moreno	Sara Mege
Pia Venegas	Trinidad Polanco
Benjamín Fuentealba	Alejandra Zuazagoitia
Diego Molina	Vania Díaz
Kristhian Guzmán	Ana María Hasbún
Esmeralda Uribe	Javier Goldsmith
Solange Zanetti	Juin Lee
Belén Ahues	Amanda Obrecht
Antonia Valenzuela	Andrea de la Barra
Macarena Veillón	Paulina Araya
Daniela Fariña	María Teresa Maass
Almendra Baus	Paula Balbontín
Trinidad Furche	Macarena Herrera
Denise Gillmore	Miguel Guiner
Pascale Prenafeta	Quima Carner
Catalina Rodríguez	Albert Segura
Pascale Duniau	Catalina Rojas
Valentina Escobar	Nicole Rossellot
Katherine Bauzá	María José Larrachea
Camila Guzmán	Sofía Barrenechea
Nicolás Román	

concierto de los Rolling Stones, que hubiésemos creado de nuestras vidas, una obra de arte, una experiencia desbordada de amor, de genio, de pasión y de bondad.

Nosotros decidimos de alguna u otra forma entre el abrazo o la tortura, entre tender la mano y no golpear, optamos por besar a alguien y no por asesinarlo, estamos decidiendo permanentemente en cada segundo de nuestras vidas y ese es el tráfago de la existencia, de nuestros deberes diarios en nuestra vida cotidiana. Entonces esa humanidad, ese gran colectivo que vamos formando todos es también la suma de la infinidad de decisiones personales, aquellos actos más simples y es posible que la poesía sea una de esos actos que revelan al ser humano ante el abismo de su soledad. Un poema que emerge desde la más profunda soledad del individuo solo, ese mismo individuo que está eligiendo escribir un

poema y no cargar un arma, está eligiendo la belleza de dos líneas de un poema de amor y no está eligiendo golpear a otro. El poema surge de esa decisión íntima e individual, surge la idea de algo más bello, surge la resolución de un problema de estética, surge el plan de construir una casa, una silla o una mesa. Entonces las obras de arte son antes que nada el producto de individuos enfrentados, opuestos en la zona de sus respectivas soledades.

Toda obra conlleva un propósito, un sueño que finalmente la obra no cumple porque cuando se habla de la insatisfacción del artista frente a su obra, no se está hablando solo de algo estético, no se está hablando sólo del diseño que pudo haber sido mejor, o que el resultado del dibujo es pobre frente a lo que realmente imaginé, sino que como si todas las obras que nos maravillaran, como que todo poema nos dijera soy interesante ¿ah? Como



profesores:

Jennifer King Simón Gallardo Karina Vukovic

Rita Sanino, Juan Gili, Antonieta Aguayo.

si miráramos a la Mona Lisa y ésta nos dijera: soy misteriosa, soy interesante, soy bella, pero infinitamente más interesante, más bello, más misterioso, eres tú que me estas mirando. Toda obra es un pequeño borrador, es un mínimo borrador de la vida que se está captando, la vida que se está contemplando. Cada uno de nosotros es infinitamente más obra, infinitamente más arte que todo el arte que miramos, es infinitamente más diseño que las más geniales construcciones, es infinitamente más poema que todos los poemas que podamos leer.

La obra de arte nos recuerda que hay una tarea que no está cumplida, una en la que hemos fracasado y hemos fracasando desde hace al menos tres mil años: la tarea de construir una sociedad que sea realmente la única obra de arte, la única gran construcción, la única gran belleza que deberíamos realmente haber levantado. Entonces la tarea no era ser artista, no era ser poeta, no era ser diseñador, la tarea era ser de la vida misma y del mundo el más grande poema, la más grande sinfonía, la más grande obra de diseño, la más grande arquitectura, la más grande obra maestra..."



"Folil"

- Margarita Valenzuela
- Ilana Levin
- Constanza Correa
- Florencia Del Solar
- Sebastián Serey
- Sebastián Parra
- Alejandro Jara



"Vengo de..."

- José Tomás Mozó
- Andrés Vásquez
- Juan Hirmas
- Ando Yurac
- José Pozo
- Josefina Contin
- Macarena Cox
- Eva Ayache
- Valentina Améstica
- Fernanda Cabezas

profesores:

Manuel Córdova Janio Thomas Bárbara Pino

Ariel Altamirano, Cristián Burr.

"...Todo lo que entendemos por arte y por creación no son sino los restos que quedaron de intentos infinitamente fallidos, intentos que no fueron lo que tenían que ser, son los escombros de una batalla que está infinitamente fallida y basta un ser humano que esté sufriendo en este mundo por causa de otro ser humano para que la batalla esté perdida. No se necesita un millón de víctimas, basta con una sola víctima de la violencia, de la injusticia, un solo ser que padece de hambre y toda la humanidad fracasa. Pero al mismo tiempo si no existieran esas ruinas, esos restos que son las obras de arte, posiblemente no advertiríamos que efectivamente hay una guerra, esa guerra inmemorial. No lograríamos ser dignos de este instante absolutamente instantáneo en que somos testigos del universo, en el cual el universo se reconoce ante nuestros ojos. Si no existiera el arte lo más posible es que no nos daríamos cuenta del pavor que significa no ser por un segundo testigo, de esta cosa absolutamente increíble, absolutamente demencial que es el cosmos en el cual estamos viviendo, en toda su belleza, en todo asombro".



"Cada uno de nosotros es infinitamente más obra, infinitamente más arte que todo el arte que podemos ver, es infinitamente más diseño que las más geniales construcciones, es infinitamente más poema que todos los poemas que podamos leer".

Raúl Zurita

"Para la wea"

- Daniel Águila
- Kostiac Armijo
- Benjamín Arancibia
- Felipe Salazar
- Daniel Rojas
- Alan Cerón
- Martín Uhalde



Talleres

2016



12

“El Taller tiene por objeto generar entornos de aprendizaje que son aproximaciones reales al ejercicio y práctica profesional”.

Natalia Yáñez

El Plan de Estudios de la carrera de Diseño, considera el Taller Central como una instancia de integración, aplicación y ejercitación de los conocimientos adquiridos por los estudiantes en todas las asignaturas de los diversos semestres. Asimismo, constituyen una instancia de vinculación con el medio, gracias al establecimiento de vínculos estratégicos con actores relevantes, con el objeto de generar entornos de aprendizaje que son aproximaciones reales al ejercicio y práctica profesional. Poseen objetivos de aprendizaje que incrementan el nivel de complejidad y de profundización a medida que se progresa en la carrera, como también poseen propósitos diferenciados según ciclo curricular.

Los Talleres de 1º año del Ciclo de Introducción, tienen como propósito orientar vocacionalmente a los estudiantes y constituir un periodo iniciador de los procesos creativos, fomentando la afirmación de las aptitudes vinculantes. Instaura una visión genérica del diseño y de sus diversas expresiones, donde la observación y conceptualización corresponden a las principales herramientas de proyectación aquí implementadas. Cada Taller posee enfoques diferenciados en función de las principales expresiones del diseño, bidimensionales, tridimensionales y/o espaciales.

Los Talleres de 2º año del Ciclo de Formación poseen un carácter formativo-disciplinar y corresponde al período en que los estudiantes gradual y progresivamente desarrollan su capacidad creativa asociada a problemáticas específicas de diseño, otorgando mayor énfasis a criterios relacionados al usuario, contexto y aspectos técnico-productivos. Simultáneamente adquieren conocimientos teórico-prácticos vinculados directamente a la mención escogida al finalizar el ciclo.

Los Talleres de 3º y 4º año del Ciclo de Ejercitación constituyen el período en que los estudiantes desarrollan conocimientos en función del perfil profesional, entregándoles herramientas específicas de diversos ámbitos de acción disciplinares, pudiendo optar aquí por áreas de especialización o diversificación profesionales transversales, según sus intereses y aptitudes en once diferentes ámbitos y dos talleres internacionales, actualizados permanentemente en función de los cambios y necesidades que el mercado presenta.

Natalia Yáñez, Secretaria de Estudios Escuela de Diseño

13

Álvaro Arteaga & Consuelo Guzmán

El Taller constituye un espacio de discusión entorno a la disciplina. Posee especial énfasis en la observación como herramienta analítica y proyectual, considerando el dibujo como el medio que permita a los estudiantes entender morfológicamente el entorno que los rodea.



Encargo: "Analizar y observar el contexto social nacional, para el desarrollo de afiches que transmitan y fomenten la discusión colectiva en torno a un concepto identificado, por medio de la incorporación de herramientas gráficas de comunicación y la utilización de imágenes, fotografías y tipografías de archivo en blanco y negro".

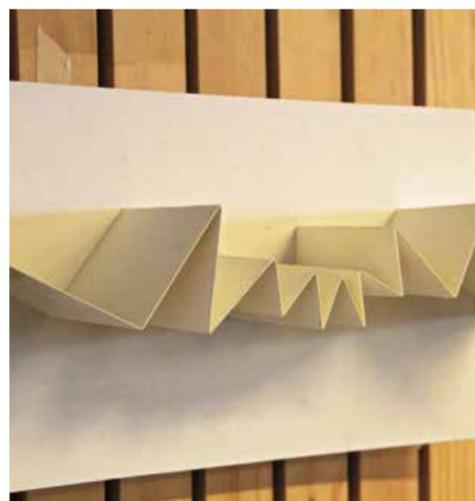


Paola Irazábal & Francisca Palomas

El Taller propone el diseño como un medio comunicacional. Incorpora en la práctica académica la observación, conceptualización y el dominio de variables gráficas – visuales, indispensables para resultados no sólo bidimensionales, sino también tridimensionales.



Encargo: "Investigar el cuerpo humano con énfasis en acciones específicas que realiza el hombre, las cuales deben ser analizadas desde la perspectiva funcional, para el diseño y desarrollo de un soporte infográfico tridimensional, sumado a un mecanismo volumétrico que ponga en valor y comunique sus atributos y características, aplicando los conocimientos de diagramación, conceptualización, color, oficio y forma".



Pablo Garretón & Patricio Bascuñán

El Taller entrega a los estudiantes una metodología proyectual que les permitirá sistematizar las etapas del proceso creativo, reconociendo al contexto como el punto de inicio que otorga contenido a un resultado concreto, fomentando el trabajo en equipo.

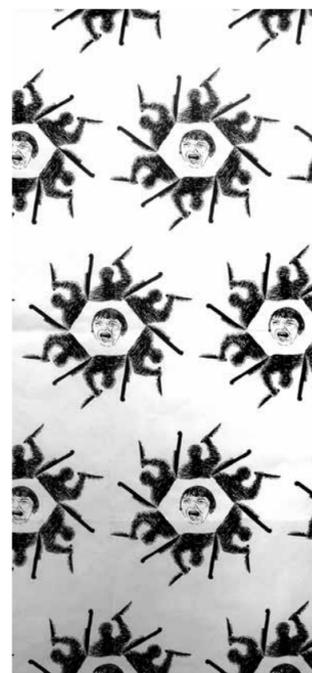
Encargo: "Por medio del análisis y observación del contexto urbano, reconocer los límites de la ciudad identificando hitos que permitan construir una síntesis formal y su posterior representación tridimensional, permitiendo a los estudiantes conocer el proceso creativo que argumenta la toma de decisiones morfológicas relevantes".

Juan Palazuelos & Trinidad Justiniano

El Taller considera al diseño como un proceso que inicia con la observación del contexto y la generación de contenido conceptual, permitiendo la experimentación visual y morfológica de un resultado material. Instaura y promueve el dominio del lenguaje básico de la disciplina.



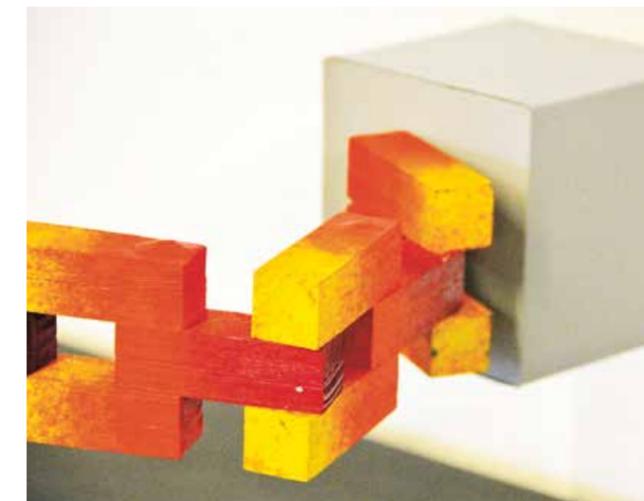
Encargo: "Los estudiantes desarrollaron un sistema de pictogramas y patrones gráficos, utilizando las operaciones compositivas de Wucius Wong para comunicar y potenciar un mensaje particular, definido en función del análisis y observación inicial del contexto".



Tomás Gottlieb & María Verónica Varas

El Taller instaura métodos de trabajo que fomentan tanto el desempeño individual como el colectivo, considerando el aprendizaje entre pares indispensable, ya que entrega a los estudiantes competencias y saberes necesarios de aplicar en la práctica habitual del diseñador. Posee énfasis en el entendimiento del diseño como un sistema integrado.

Encargo: "Extraer conceptos a partir de la observación del contexto natural, del construido por el hombre y/o del emocional, que referencien la presencia del "vínculo", como elemento que permite conformar y articular un todo a partir de sus partes, para la reconstrucción de un elemento vincular inscrito en un campo abstracto, sin pretensiones estéticas ni funcionales".



Jorge Morales & Rodrigo Ebner

El Taller introduce a los estudiantes en el proceso creativo por medio de la observación y reconocimiento de elementos del orden espacial, extrayendo conceptos que argumenten la posterior materialización de sistemas tridimensionales, compuestos de partes y piezas vinculadas coherentemente entre sí.

Encargo: "Observar y analizar referentes de diseño y extraer conceptos que argumenten el desarrollo de un soporte tridimensional de cartón, considerando distintas operaciones que evidencien las condiciones de estabilidad, escala y dimensiones, presentes en lo observado, como también registrar cada etapa del proceso creativo en una bitácora y una lámina explicativa".



Talleres 2º año Diseño Industrial



Federico Monroy & Diego Maturana

El Taller propone a los estudiantes desafíos objetuales y espaciales, a partir de la identificación de problemáticas que configuran oportunidades de diseño. La iteración de ideas, testeos y validaciones, tanto de la pieza obtenida como de la interacción que propone con el usuario, constituyen la metodología implementada en el proceso creativo.

Encargo: "Analizar la evolución y relevancia que ha tenido la "Radio", como objeto doméstico tradicional en el hogar desde su inclusión a principios del siglo XX y a partir de la reinterpretación de este objeto icónico, diseñar un nuevo soporte acorde a la tecnología, cultura y estilo de vida actual".

Carolina Garrido & Sebastián Vega

El Taller posee gran énfasis en la dimensión intangible del proceso creativo. La experiencia que proyecta el diseñador para el usuario y que sólo es generada gracias a la interacción de éste con el resultado material, objetual u espacial obtenido. Centra como universo de estudio la comida y el rito asociado al acto del comer.

Encargo: "En función de la observación e identificación de la gestualidad, modos de comer y conductas presentes en el espacio público, en particular de la Vega Central, conformar un acto de celebración considerando el recorrido pausado presente en este contexto y abordando cuatro dimensiones: apropiación, exposición, soporte y bandeja".



Héctor Novoa & Bernardita Marambio

El Taller propone el análisis de fenómenos físicos como oportunidad de exploración y desarrollo. Busca soluciones constructivas tridimensionales que requieran de parte de los estudiantes dominio volumétrico, vínculo entre distintos materiales, partes, piezas y aproximaciones a mecanismos.

Encargo: "A partir de la elección de un personaje y la identificación de sus rasgos mínimos pertinentes, diseñar un módulo expositivo de 2.5 mts. de altura que evidencie su trayectoria y esencia. Dicho módulo debe considerar el desarrollo de un sistema constructivo que advierta las necesidades físicas y estructurales necesarias, bloques de cemento como apoyo y gráfica vinculante".



Talleres 2º año Diseño Gráfico



Alejandra Amenábar & Julie Carles

El Taller define al diseño gráfico como un sistema que comunica por medio de códigos visuales, que son percibidos y comprendidos por el usuario. Instaure por medio de metodologías concretas de desarrollo, el apropiado dominio de dichos códigos, permitiendo la comunicación efectiva.

Encargo: "Análisis un parque metropolitano previamente designado e identificar un problema de diseño. De manera simultánea, estudiar y comprender el estilo gráfico de un diseñador también designado previamente, para su vinculación en el desarrollo de propuestas gráficas para un evento emplazado en el contexto definido, trabajando conceptos relevantes y la palabra como imagen".

Ximena Roselló & Antonia Necochea

El Taller invita al estudiante a percibir el diseño gráfico como un vínculo que acerca la cultura y la cotidianidad a la población, debido al potencial expresivo y comunicacional que posee. Propone un cuestionamiento y debate permanente en torno al rol del diseñador y la incidencia de su ejercicio en problemáticas y/o fenómenos sociales.

Encargo: "Diseñar campaña comunicacional referida al concepto de "inclusión" considerando un enfoque positivo y abordando diversos ámbitos tales como movilidad reducida, discapacidad cognitiva o diversidad sexual. La campaña debe considerar la generación de tres piezas gráficas que establezcan un lenguaje y línea gráfica unificada, además de una doble página que explicita los objetivos, tema, conceptos y público objetivo al cuál se dirige".



Luis Rojas & Joaquín Contreras

El Taller permite a los estudiantes enfrentarse a problemáticas de comunicación contingentes, estableciendo un entorno de reflexión disciplinar permanente, que les permita atender requerimientos específicos de diseño gráfico, de carácter conceptual y constructivo para proponer soluciones novedosas.

Encargo: "Desarrollar la imagen de marca de una editorial ficticia, que comunique tanto la localidad geográfica de emplazamiento, identificando atributos identitarios, como también los géneros literarios que trabaja, permitiendo la construcción del logotipo editorial, y tres piezas gráficas constituidas por las portadas de una colección de libros sistémicos".

Workshop Arauco



TERCIADO & ARAUCO

En función de los lineamientos de vinculación con el medio que posee la Escuela de Diseño, el Taller vertical de diseño industrial "Celebración y Observación" de segundo año, responde a la invitación de la empresa Arauco a revalorizar por medio del diseño uno de sus productos, el Terciado de 6mm. A partir de esta invitación, los profesores Carolina Garrido Kusanovich y Sebastián Vega Campos realizan a sus estudiantes los siguientes requerimientos:

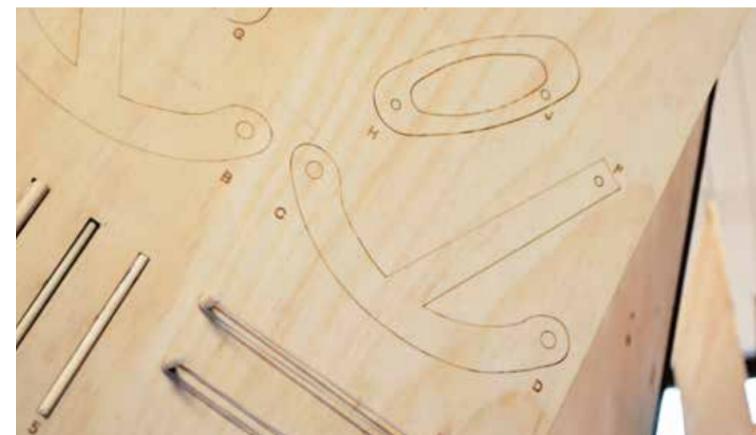
Diseño de un "Juguete para adulto en base a la observación sobre el movimiento". Los estudiantes debieron conocer y comprender las características del material y, desde sus atributos constructivos, generar un propuesta de juguete armable, con movimiento autónomo o provocado al jugar, que evidencie las particularidades observadas en el movimiento presente en una danza, una acrobacia, un deporte, un animal u otro elemento a elección.

Asimismo y de manera simultánea, el Taller propone el diseño del Ágape de término del período académico y el cierre de la exposición "Diseño Abierto", con el objeto de aplicar las cualidades constructivas del material Terciado, aprendidas por los estudiantes, en un contexto de aplicación absolutamente distinto al inicial. Aquí el taller construye una instancia de celebración bajo el concepto de "desprender" el cual se refleja en factores constructivos, productivos y de presupuesto. Dicha instancia se proyecta, se diseña y construye para varios individuos en una única ocasión, definiendo un recorrido y una particular manera de celebrar por medio de una bandeja y un soporte. Todo lo anterior es la resultante de un proceso creativo que optimiza el material en virtud de un largo, un alto y un ancho específicos, sumado a la ausencia de residuos, introduciendo a los estudiantes al oficio, desde la comprensión del diseño en "actos de celebración", lo que requiere una lectura total, desde lo particular del objeto a la

espacialidad de lo propuesto, teniendo en cuenta relaciones entre gestualidad, objeto y cantidad.

Proceso y metodología de estudio.

Las metodologías de enseñanza-aprendizaje aplicadas en el proceso creativo del workshop, se sustentan en la formulación de una propuesta de diseño a partir de la observación y el croquis, lo que desarrolla su capacidad creativa y de abstracción. El aprendizaje por descubrimiento (APD), permite a los estudiantes explorar y experimentar con el material, para conocer y comprender sus propiedades constructivas y comportamiento frente a esfuerzos físicos-mecánicos. Una vez familiarizados con su materia prima, el proceso de aprendizaje se sustenta en metodologías que promueven el análisis y estudio de casos (EBC: enseñanza basada en casos) para iniciar el desarrollo conceptual y formal del objeto. El proceso culmina con el desarrollo de maquetas de estudio, testeo de prototipos e implementación real.





Taller Vertical Integrado

Karina Vukovic & Antonieta Aguayo

Propone intersecciones entre la moda y áreas de acción diversas tales como la salud, naturopatía, química, biología entre otras. Aborda el concepto de la indumentaria desde una perspectiva social transversal, con gran énfasis en la mejora significativa de la calidad de vida de los individuos.

Encargo: "Diseñar piezas de indumentaria que atiendan requerimientos particulares asociados al bienestar y salud".



Taller Textil e indumentaria



Taller Vertical Integrado

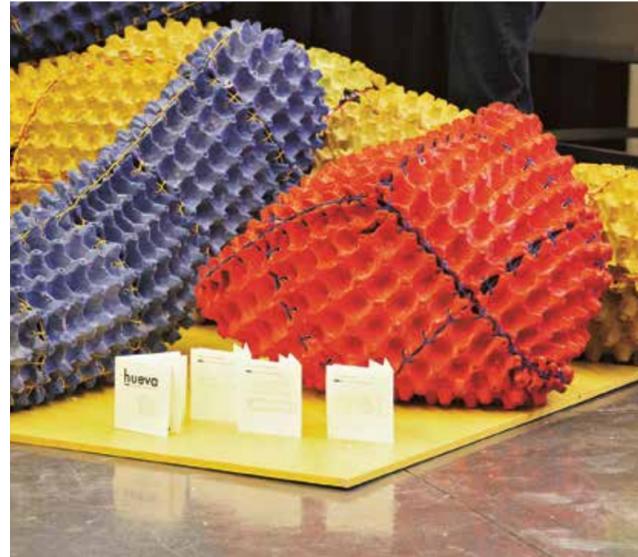
Coca Ruíz & Natalia Yáñez

El Taller aplica una metodología proyectual centrada en el entendimiento de la "sustentabilidad" como un atributo a considerar tanto en el resultado objetual, su proceso de manufactura e implementación en el mercado. Los estudiantes son sometidos a una exploración y experimentación material, con el objeto de comprender las implicancias económicas, sociales y medioambientales del proceso creativo.

Encargo: "Investigar y analizar el ámbito material de los polímeros, identificando tipologías existentes, propiedades y atributos físico-mecánicos, para el diseño y producción de objetos utilitarios que consideren el desarrollo y/o transformación de nuevos polímeros, aplicando criterios de sustentabilidad asociados a la optimización de recursos, transformación de materiales, reutilización, upcycling y/o biodegradabilidad".



Taller Procesos y Productos Sustentables



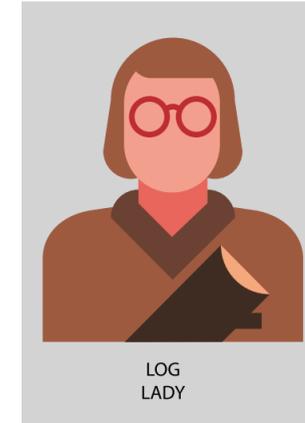
Taller Vertical Integrado

Rodrigo Bravo & Alberto Vitelio

El Taller centra sus esfuerzos en el estudio, desarrollo y/o adaptación de procesos y técnicas constructivas presentes en el contexto local extintas. La exploración y experimentación en torno a la cultura material de los objetos, constituyen el desafío al que se enfrentan los estudiantes.

Encargo: "Generar métodos de autoconstrucción para el desarrollo de mobiliario que contemple materiales de fácil adquisición y la comunicación efectiva del proceso constructivo, por medio de material audiovisual de código abierto".

**Taller
Desarrollo Local**



Taller Vertical Integrado

Manuel Córdova & Ariel Altamirano

El Taller explora las potencialidades que ofrecen la imagen y la dirección de arte como recursos y vehículos discursivos en la comunicación de ideas o mensajes, ahunando variables conceptuales, gráficas y morfológicas en contextos sociales, culturales o comerciales.

Encargo: "A partir de la investigación y análisis del imaginario visual de películas/géneros filmicos o un actor/director cinematográfico, desarrollar propuestas de diseño para un sistema animado de pictogramas alusivos".

Alumna: Macarena Cox



LAURA PALMER

**Taller Imagen
y Dirección de Arte**





Taller Vertical Integrado

Simón Gallardo & Juan Gili

El Taller identifica problemáticas contemporáneas respecto del habitar el entorno, por medio de herramientas de análisis que permiten caracterizar, cuantificar y cualificar el paisaje y territorio local. Se asocia con organismos y entidades públicas y/o privadas para dar solución real a los problemas considerados. Durante este semestre, nuevamente el Taller se vinculó a Conaf otorgándole gran énfasis al Monumento Natural El Morado.

Encargo: "Diseñar estaciones interpretativas para aves silvestres protegidas, administradas por la CONAF para ser implementadas en el Monumento Natural El Morado".

Taller Paisaje y territorio

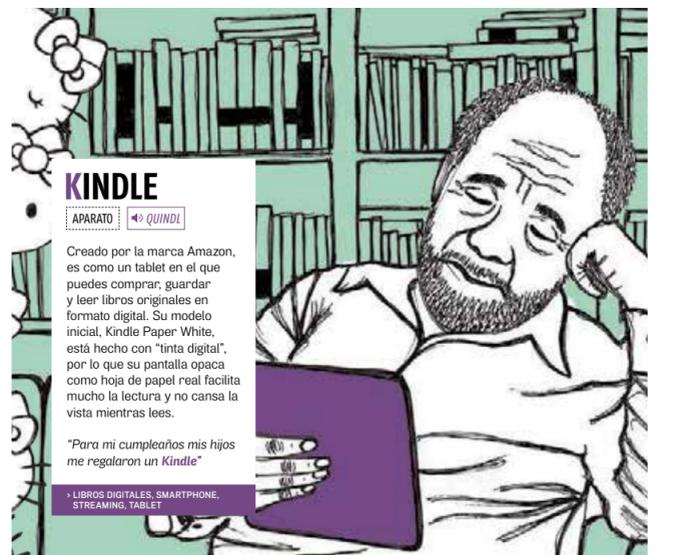


Taller Vertical Integrado

Jennifer King & Jenny Abud

El Taller percibe el diseño editorial como un medio para la comunicación de contenido y transmisión de conocimientos. Instauration procesos creativos vinculados al ámbito editorial de manera integrada, aplicando variables gráficas en un resultado concreto, tales como composición, tipografía e ilustración.

Encargo: "Diseñar una pieza editorial denominada: "No se nah yo", dirigida al adulto mayor y que tiene por objeto actualizar al público objetivo con el lenguaje contemporáneo, tecnológico y social presente en nuestro contexto nacional.



Taller Editorial e ilustración



Taller Diseño Estratégico



Taller Vertical Integrado

**Consuelo Yávar &
Flores Adriasola**

El Taller aplica metodologías de trabajo colaborativo y aborda desafíos de diseño que requieren de una visión integrada y estratégica, considerando la realidad nacional como foco de estudio.

Encargo: "En el marco de la celebración de los 200 años del surgimiento de la Patria Nueva y su espíritu rebelde, el taller se ha planteado diseñar una nueva y propositiva marca agroalimentaria país. El objetivo de ésta es consolidar el reconocimiento del país en este sector y difundir, desde ella, Chile al mundo".



Taller Diseño Digital

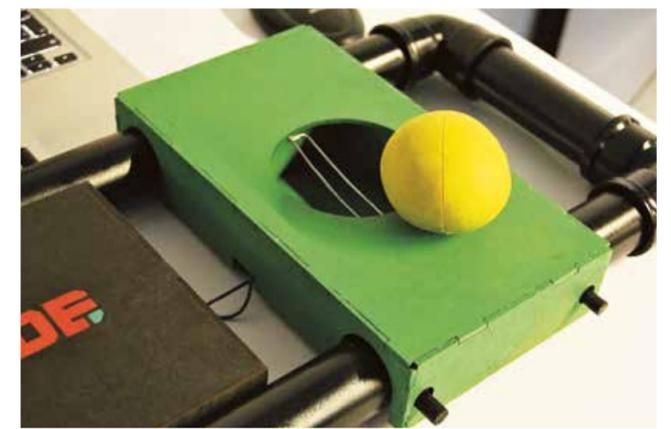


Taller Vertical Integrado

**Sebastián Skoknic &
Cristián Huijse**

El Taller optimiza los esfuerzos comunicacionales del diseño, por medio del uso de medios y soportes actuales e inmediatos, para dar soluciones eficientes a necesidades reales que poseen instituciones u organizaciones chilenas, como el Colegio Diferencial Amapolas este semestre.

Encargo: "Diseño de juego interactivo para alumnos del Colegio Diferencial Amapolas, que potencie la integración y el trabajo colaborativo entre los niños."





Taller Vertical Integrado

Janio Thomas &
Cristián Burr

El Taller posee énfasis en la formulación de procesos creativos sistemáticos que logren identificar oportunidades relevantes de desarrollo. Aplica metodologías de emprendimiento tales como el Design Thinking, Business Canvas Model y en específico el Jabling Ball, sistema de prueba y error que permite testear y verificar la solución que responda mas efectiva y eficientemente al problema reconocido por el usuario.

Encargo: "Por medio del trabajo en equipo, reconocer a un usuario tipo e identificar alguna problemática que le afecte, para proponerle un servicio y/o producto que le de solución con una propuesta de valor que le sea relevante".

Taller Diseño y emprendimiento

30



Taller Vertical Integrado

Roberto Vackflores &
Hernán Pardo

El Taller entrega a los estudiantes conocimientos prácticos referidos al uso y aplicación de técnicas y procesos de fabricación actuales, integrando también el desarrollo de elementos conceptuales que argumentan las decisiones productivas. Establece alianzas estratégicas con actores relevantes del sector, que durante este semestre fueron Medular, Silcosil y Arauco.

Encargo: "Diseñar mobiliario RTA (Ready to assemble) que integre soluciones tecnológicas en tres instancias, proceso de fabricación, diseño y sistema de uniones, explorando mas allá de las posibilidades constructivas que proponen los sustratos para ser comercializado posteriormente en Medular".

Taller Tecnologías en Diseño

31



Taller Vertical Integrado

Julián Naranjo & Jean Paul Brandt

El Taller entrega herramientas para el posicionamiento estratégico efectivo de productos y/o servicios en diversos mercados. Gracias al potencial comunicacional del diseño gráfico, los estudiantes logran comunicar los atributos diferenciadores de la oferta y materializarlos en los diferentes drivers que la marca gestiona.

Encargo: "Diseñar marca de micro cervecería, considerando desde el naming del producto, hasta su packaging en una línea de diseño point of purchase de manera integrada".



Taller Identidad y Branding



Taller Internacional Europa

Mathias Klotz, Ricardo Abuauad, Bárbara Pino, Ramón Castillo.

El Taller cada año realiza actividades académicas en las ciudades de Berlín, París, Milán y Barcelona, en las cuales se desarrollan trabajos multidisciplinarios en conjunto con instituciones como: AEDES, Ecole d'architecture de la valle & des territoires Marne della valle, Triennale di Milano y Fundación Antoni Tàpies. El módulo de Diseño reflexiona en torno al concepto de la XXI Triennale: "Design after Design". En dónde "el proyecto" es cuestionado como método y se discute su futuro en nuestra contemporaneidad. En este contexto, Andrea Branzi y Kenya Hara analizan la historia de los objetos desde la perspectiva que resuelven necesidades individuales y sociales, capaces de crear lo que denominan "Neo-prehistoria".

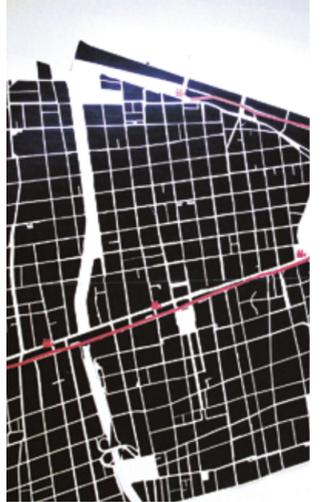
Encargo: *Desarrollar una acción de investigación disruptiva que desmitifique la importancia del resultado, reconociendo los procesos de innovación desde la ruptura de las reglas existentes, influyendo finalmente diferentes paradigmas culturales. El objetivo del ejercicio es reflexionar en torno a la figura del diseñador como un líder carismático y transformador (Bass, 1991) que contempla las posibilidades de cambio donde otros siguen las reglas impuestas.*

Taller Internacional Lat. Sur

Claudia Aravena, Carolina Briones, Simón Gallardo.

El Taller invita a los estudiantes de las escuelas de Arte, Diseño y Arquitectura a viajar y recorrer los destinos Barrio Yungay en Santiago (Chile), Porto Alegre (Brasil), Montevideo (Uruguay) y Buenos Aires (Argentina), con una mirada crítica y exhaustiva, que contrarreste con la naturalización del viaje por parte de la industria del turismo, y se acerque a descubrir la "otra ciudad", profundizando en las particularidades y prácticas identitarias propias de los lugares. La apertura de galerías y pasajes comerciales fue el objeto de estudio transversal dentro de los tres destinos, modelos que fueron sinónimo de auge y prestigio a comienzos del siglo XX. No obstante, son hoy parajes a menudo en decadencia o deterioro que se han ido adaptando a los nuevos fenómenos económicos, sociales y migratorios.

Encargo: *"Investigar y analizar el proceso de urbanización y poblamiento de América Latina. Materializarlo en un lenguaje transversal a las tres disciplinas, a través de instalaciones multimediales, cartografías y bitácoras de viaje capaces de transmitir la experiencia de los estudiantes como viajeros, sujetos que por voluntad propia emprenden un viaje en búsqueda de un relato.*



Taller Internacional Europa y Latitud Sur

Proyectos de Título 2016

“ El Proyecto de Título, constituye un momento de síntesis en el proceso formativo de las herramientas conceptuales, tecnológicas y prácticas de la disciplina”.



El Ciclo de Titulación, el cual integra las etapas de Seminario y Proyecto de título, constituye un momento de síntesis en el proceso formativo de las herramientas conceptuales, tecnológicas y prácticas de la disciplina. Estos elementos constitutivos de nuestro Perfil de Egreso, cada semestre son revelados a través de la amplia diversidad temática de proyectos e investigaciones desarrolladas por los estudiantes inscritos en el ciclo, elemento que a su vez viene a conformar la expresión pública y la proyección de una escuela vigente y vinculada al escenario productivo, social y cultural.

Héctor Novoa _Coordinador Ciclo de Titulación.

KIMCHE

por Margarita Simunovic



“El proyecto pretende educar a los visitantes de la Región de la Araucanía sobre el cuidado de nuestro territorio y cultura”.

Margarita Simunovic



KIMCHE

Kimche corresponde a un proyecto de diseño de experiencia turística, enfocado a la relación entre el pueblo mapuche y su entorno natural y cultural. Tiene como objetivo generar sentido de pertenencia y un vínculo emocional en los visitantes. Nace de la necesidad de cuidar nuestro patrimonio cultural y natural, dónde conviven nuestros ancestros, recursos y paisajes. El proyecto pretende educar a los visitantes de la Región de la Araucanía sobre el cuidado de nuestro territorio y cultura,

entregando a los visitantes un mensaje claro y conciso con información referida a rutas temáticas y conceptos clave del territorio visitado.

Kimche considera cuatro rutas que recorren las cercanías del Volcán Villarrica, cada una envuelve un concepto diferente, pero con un objetivo común: Inkan aborda la fauna nativa y su preservación, Kúmelkan aborda conceptos de flora nativa y etnobotánica. Antúpainko introduce a las creencias

del pueblo mapuche y Welukenun explora el paso del tiempo sobre el paisaje, abarcando temas de plantaciones forestales, bosques nativos, etc. Estas rutas se complementan con un kit del viajero, que se integra al equipo del explorador, considerando además una bitácora de viaje, fomentando la relación del usuario con el entorno y el resto del grupo.

Proyecto Diseño Industrial
 Nombre Proyecto: KIMCHE
 Alumna: Margarita Simunovic
 Prof. Guía: Cristián González y Noelia Tabilo
 Año: 2016

Salvaje

por María Angélica Ortúzar



Proyecto Diseño Industrial
Nombre Proyecto: Salvaje
Alumna: María Angélica Ortúzar
Prof. Guía: José Soto
Año: 2016

Salvaje

Salvaje es un proyecto de juguetes, figuras coleccionables de la flora y fauna chilena. En función de un sistema de piezas de Raulí articuladas, se crean diferentes animales que interactúan con su hábitat natural, buscando estimular el conocimiento sobre nuestro territorio y las diversas especies que aquí habitan.

Posee como objetivo principal promover el sentimiento de pertenencia e identidad local, inculcando el

amor y conocimiento del patrimonio natural chileno tanto en niños como en adultos y contribuyendo a la concientización de preservar la biodiversidad, dada la relevancia esencial de la flora y fauna para la vida y el bienestar de los seres humanos, biodiversidad que particularmente cuenta con gran endemismo, es decir, que sus especies son únicas y exclusivas, por lo tanto cualquier cambio en su hábitat puede provocar su extinción.

“En función de un sistema de piezas de Raulí articuladas, se crean diferentes animales que interactúan con su hábitat natural”.

María Angélica Ortúzar

Boleto de micro

por María Paz Bretón



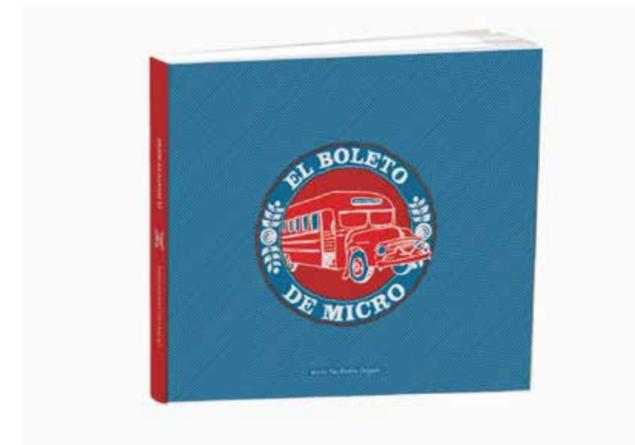
Boleto de Micro

Este proyecto es la recopilación, registro y valorización de la historia del boleto de micro en Chile, desde sus orígenes hasta la actualidad. A su vez, pone en valor la identidad gráfica vernacular y la historia social popular, gracias al paso del tiempo y de la historia del transporte público, reflejada en los boletos. Como resultado de dicha observación y tras la valoración emocional e histórica que portan los boletos, es que éstos se engloban dentro del patrimonio cultural chileno. El proyecto rescata

aquellas anécdotas, tanto individuales como colectivas, provenientes de sus propios protagonistas: chilenos que recuerdan de manera simbólica, la historia de nuestro país.

Estos relatos obtienen mayor valor a través de diversas piezas en las que convergen estas historias: libros, exposiciones itinerantes y, posteriormente, tirajes de boletos para recorridos de micros actuales de Santiago. La primera instancia se

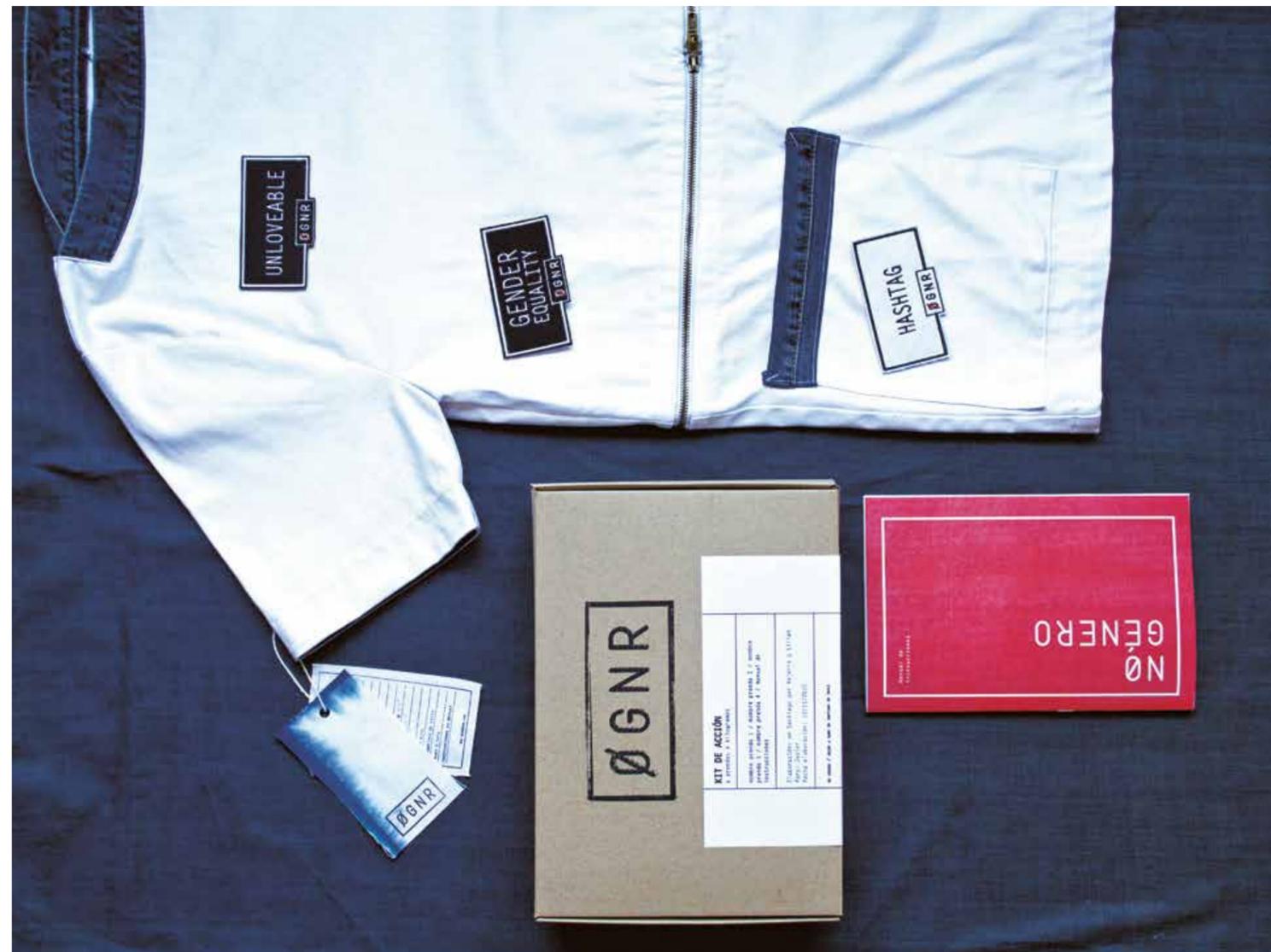
implementó en marzo del año 2016, en el recorrido de Gran Avenida, gracias a la colaboración de una de las tres imprentas de boletos más importantes en Chile: Impresos Juan Mora. Asimismo, dicha instancia contó con la participación de siete ilustradores chilenos, quienes ilustraron cada historia colectiva del boleto. Elisa Guzmán, Comunas Unidas, José Luis Oportot, Rodrigo Díaz, Gonzalo Osorio, José Américo Pastenes, Gabriel Garvo.



“... pone en valor la identidad gráfica vernacular y la historia social popular, gracias al paso del tiempo y de la historia del transporte público, reflejada en los boletos”.

No Género

por Valeria Droguett



No Género

Este proyecto es un Kit de acción que contiene indumentaria sin género, atemporal, construida con materiales reutilizados y textiles nobles. Tiene la particularidad de ser ajustable por el usuario conforme a sus necesidades y corporeidad. El proyecto busca fomentar el consumo responsable de vestuario y disminuir las fronteras de género en cuanto a moda. Considera una plataforma web como medio de difusión, que permite dar conocer el

kit y ofrecerlo a la venta de manera online con despacho a domicilio. También funcionará como registro de lo que ocurre, permitiendo conformar una comunidad en la cual los usuarios podrán compartir el proceso de creación de su ropa y luego su término y uso, por medio de fotos subidas a la web y redes sociales. El kit contiene piezas para las partes superior e inferior del cuerpo, componentes para la individualización de las prendas y

un manual de instrucciones con información específica.

La intervención del vestuario se realiza por medio de diferentes componentes que se pueden añadir o quitar sobre los esqueletos base a través de mecanismos de cierre. Para una mayor personalización del vestuario, éste cuenta con la opción de adherir mensajes a través de parches bordados.

“El proyecto busca fomentar el consumo responsable de vestuario y disminuir las fronteras de género en cuanto a moda”.

Proyecto Diseño Gráfico
Nombre Proyecto: No género
Alumna: Valeria Droguett
Prof. Guía: José Soto
Año: 2016

LINCudp

por Eugenio Grove, Director LINCudp



44



Proyecto "ÑAM ÑAM", Consuelo Covarrubias.

LINCudp

LINCudp, promueve y coordina la inscripción institucional, en la búsqueda de financiamiento y vinculación con el medio de innovación productivo nacional, seleccionando y asesorando a destacados proyectos FAAD, que cuenten con alto impacto social.

Proyectos emblemáticos de egresados de la Escuela de Diseño UDP, tales como "Tintorjuo" "Biogusto" "Munani" y "Pulchén", han sido impulsados por LINCudp. Asimismo el Laboratorio ha promovido la participación de los proyectos en diversos concursos y plataformas de innovación, obteniendo dos ganadores del premio nacional de innovación Avonni, seis proyectos finalistas

entre los tres primeros lugares del concurso internacional JUMP Chile UC, dos proyectos en Impulsa UDP, tres en la Bienal de Diseño 2016, cuatro en la ExpoMilan 2015, dos obtuvieron financiamiento FONDEF de CONICYT, y dos presencia en el Congreso de Investigación INTERSECCIONES de la pontificia UC, entre otros.

El 2016 se suman al laboratorio los proyectos "ÑAM ÑAM", de Consuelo Covarrubias; "Mano Obrera" de Mariana Concha; "Fibro" de Bastián Pérez; "Ensamble" de Jonathan Cabrera y "Altamira" de Julieta de Toro, estos dos últimos de la escuela de Arquitectura UDP.

Para postular un proyecto al acompañamiento del Laboratorio de Innovación y Creatividad, los estudiantes deben descargar la ficha de postulación en www.lincudp.cl, completarla y enviarla a eugenio.grove@udp.cl. Los proyectos postulantes deben ser proyectos de título finalizados, o bien proyectos con potencial innovador, alto avance de desarrollo y un modelo de negocio basado en certeza real de mercado. Los proyectos postulados serán evaluados por un equipo interdisciplinar constituido por académicos FAAD y especialistas de la Escuela de Economía y Negocios.

"LINCudp, promueve y coordina la inscripción institucional en la búsqueda de financiamiento y vinculación con el medio de innovación productivo nacional".



BioNurse
Equipo de investigación interdisciplinar LINCudp y centro CERES UCV.

Incubadora de vida basada en la BioMimesis, para nutrir tierras erosionadas, elaborada con fibras y componentes 100% compostables. Equipos ganadores del fondo VIU de Conicyt.



45



Equipos ganadores del fondo VIU de Conicyt. **Arquitectos Julieta de Toro (Altamira) y Jonathan Cabrera (Ensamble); Diseñadora Daniela Suárez (Polipanel); Arturo Torres, académico Escuela de Arquitectura UDP; Eugenio Grove, director LINCudp.**

Vinculación con el Medio

Enero 2016

Acreditación_ por 6 años (2016-2022) obtiene la Escuela de Diseño UDP.

Nombramiento_ de la académica y diseñadora UDP Natalia Yáñez como Secretaria de Estudios de la Escuela de Diseño.

Adjudicación_ de proyecto FONDECYT “*Visualidad y consumo en los años 80. Una aproximación a las campañas publicitarias del Mall Parque Arauco*” a cargo de los académicos Enrique Vergara (PUC) y Bárbara Pino (UDP).

Obtiene_ Grado_ de Doctor en la Universidad Politécnica de Catalunya, España, con calificación máxima, obtiene Jorge Morales, Director de la Escuela de Diseño UDP.

Marzo 2016

Beca_ para estudios de Magister obtiene la académica Natalia Yáñez .

Workshop_ “*Creatividad y neurociencias/Felicidad desde la biología*” de Federico Thumm.

Perfeccionamiento_ académico: los académicos y docentes de Diseño Antonieta Aguayo, José Soto, Manuela Montero, Verónica Varas, Rodrigo García, Carolina Jofre y Bárbara Pino fueron aceptados para cursar el Diplomado en Docencia Universitaria.

Abril 2016

Presentación_ del Vehículo Solar de Diseño UDP para la Carrera Solar Atacama 2016

Lanzamiento_ de Fanzines informativos mensuales de la Faad, a cargo del académico Angello García.

Charla_ ADOBE CC sobre nuevos softwares, dictada por Raimundo Illanes en la Escuela de Diseño.

Conferencia_ “*El ejercicio de relacionar significados*” sobre la Tipografía Amster Pro del Diseñador Francisco Gálvez, para el curso de Tipografía del profesor Pablo García.

Premio_ al Diseño y cuarto lugar en *Carrera Solar Atacama 2016, con Pandinus II Vehículo Solar UDP*, a cargo del académico Héctor Novoa.

Mayo 2016

Inauguración_ del nuevo edificio de la FAAD Salvador Sanfuentes, nuevos Laboratorios de Fabricación y de Gráfica.

Taller_ Internacional Latitud Sur 2016, se desarrolla en Valparaíso, Porto Alegre, Montevideo y Buenos Aires, a cargo de los profesores Claudia Aravena (Arte), Carolina Briones (Arquitectura) y Simón Gallardo (Diseño).

Charla_ “*Future Fashion Show*” en la Faad. Evento cultural que intersecta diseño de vestuario, de experiencias y de tecnología. Organizada por el Taller de Textil e Indumentaria de las profesoras Karina Vukovic y Antonieta Aguayo.

Charla_ “Diseño de Información” de la diseñadora Javiera Pelizzari Cid.

“Faad Dibuja 2016”_ jornada de croquis a cargo del académico Álvaro Arteaga en el Museo de Bellas Artes.

Festival_ “Cohete Lunar”, Feria de ilustración & Diseño en la Escuela de Diseño de la Faad.

Lanzamiento_ y presentación del libro “No abuses de este libro” escrito e ilustrado por Natalia Silva @natchuletailus, estudiante de Diseño.

Seminario_ “*Arte/Moda: Intersecciones*” en el MAC, participación de Bárbara Pino, académica de Diseño y Directora de MODUSudp.

Exposición_ de trabajos en la *Bienal de Diseño de la Habana*, Cuba, de la académica Paola Irazábal.

Segundo_ lugar en premio *Joven Emprendedora 2016* a María Gracia Caballero, diseñadora egresada.

Junio 2016

Presentación_ del libro “*Miradas sobre la filosofía*” de Juan Rivano, Coautor Rogelio Rodríguez, docente de Diseño. Presentación moderada por

Jorge Morales, Director de la Escuela de Diseño y participación de Andrés Recasens, antropólogo social y profesor honorario de la U. de Chile y Claudio Cortés, docente de Diseño.

Finalista_ en *Concurso Seedstars Santiago*, Proyecto Biogusto de Valentina Montenegro, diseñadora egresada.

Exposición_ de piezas de joyería “*Disciplinas e indisciplinas*” de la diseñadora egresada Daniela Rivera, en Galería Alquimia, México DF.

Concurso_ Segundo lugar en concurso de packaging “*Diséñalo TOP Underwear*” a Javiera González, estudiante de Diseño UDP.

Participación_ en conversatorio “*Migraciones del Diseño: Diálogos entre Chile, México y Corea*” del académico Rodrigo Vera en CCPLM.

Nombramiento_ de Socio Benemérito de la Sociedad de Historia y Geografía de Chile al académico de Diseño UDP Héctor Novoa.

Julio 2016

Exposición_ del Taller Internacional Latitud Sur, trabajo realizado en Buenos Aires, Montevideo y Porto Alegre, a cargo de los profesores Claudia Aravena, Carolina Briones y Simón Gallardo.

Presidencia_ de la Asech (Asociación de Industriales de Chile), asume diseñadora egresada Alejandra Mustakis.

Ágape_ de celebración del Taller de Diseño Industrial 1 y 2 de los profesores Carolina Garrido y Sebastián Vega.

Agosto 2016

Workshop_ Escuela 2016 “*Poesía y Esperanza*”. Raúl Zurita dicta conferencia “La poesía es la eperanza de lo que no tiene esperanza, es la posibilidad de los que no tienen ninguna posibilidad, es el amor de lo que no tiene amor”.

Exposición_ “*Paisaje Financiero. Dispositivo evangelizador del*

Capitalismo” de Yordi Vieyte, diseñador egresado en Biblioteca de Santiago

Selección_ y Exhibición de 12 Proyectos de Título de Diseño en el Taipei Design Awards.

JUMP_ en la Faad, sesión de creatividad e inicio postulación en Santiago.

Día Internacional_ del Cosplay en la Faad, organizado por MODUSudp.

Septiembre 2016

Día abierto UDP_ presentación de las Escuelas y Talleres vocacionales en la Faad.

Finalista_ del Premio Avonni 2016, Valentina Montenegro, diseñadora egresada, con el proyecto Biogusto.

Presentación_ de Pablo Galaz Esquivel, Coordinador de Fashion Revolution Chile en colaboración con MODUSudp y exhibición del Documental: The True Cost.

Taller_ de “*Empatía con el cliente/ usuario*”, organizado por la Escuela de Diseño en colaboración con apoyo de JumpUC.

Charla_ “*Conéctate con los desafíos de Chile*” y presentación del Laboratorio de Gobierno de Juan Felipe López, Director Ejecutivo, y nueva convocatoria AULAB Turismo en la Faad.

Elección_ y nombramiento de representante profesores hora en Consejo de Escuela de Diseño, el docente Simón Gallardo, diseñador egresado.

Taller_ Internacional Europa 2016, se desarrolla en Berlín, París, Milán y Barcelona, a cargo de los profesores Mathias Klotz (Arquitectura), Ricardo Abuaud (Arquitectura), Bárbara Pino (Diseño) y Ramón Castillo (Arte).

Comentario_ sobre “*El diseño de identidades*” del académico Rodrigo García en el programa Puntos de Vista de la Radio Bio Bio.

Publicación_ del Proyecto “FIBRA” en sitio Modern Decoration modern-de.cnm.net de las alumnas Macarena

Mella, Consuelo Riquelme y Consuelo Wevar, del Taller de procesos y productos sustentables.

Programa_ “*Apadrina un Jardín*” a cargo de los académicos Álvaro Arteaga y Patricio Alborno, en conjunto con la Municipalidad de Santiago.

Adjudicación_ de Misión Europa 2016 - Joya Barcelona, de Prochile y CNCA a la académica Natalia Yáñez.

Octubre 2016

Torneo_ Interescolar en Diseño UDP, a cargo del académico Álvaro Arteaga.

Comentario_ sobre “*Demografía social: la irrupción de los estilos de vida*” del académico Rodrigo García en el programa Puntos de Vista de la Radio Bio Bio.

Workshop_ de Artesanías Chile en el curso Procesos Industriales, a cargo de las profesoras Claudia Jiménez y Camila Carrasco.

Encuesta_ “*Diagnóstico económico de la moda de autor chilena*”, patrocinada por MODUSudp y Quinta Trends, y auspiciada por MatrizModa.

Segundo_ lugar en Premio Nacional Medio Ambiente 2016, al proyecto @Bichorarochile a la diseñadora egresada Camila Vera, en la categoría Nuevas Generaciones Sustentables.

Cuenta_ Bianaual 2014-2016 del Director de la Escuela de Diseño.

Presentación_ del proyecto de Innovación Curricular para la nueva malla 2018 de la carrera de Diseño.

Concurso_ “*Dibujando la casa de los muertos*”, patrocinado por la UDP en conjunto con proyecto “*Ciudad de los muertos*” y “*Watch Day*” de WMF.

Charla_ y Workshop “*Neurodiseño Emocional*” de Federico Thumm. Organizada por MODUSudp, Observatorio Sistema Moda.

Presentación_ en la *Conference of the International Committe for Design* (History of Design) Taiwán, con la Ponencia “*A creative economy. Design*

1.0 Roberto Concha, diseñador egresado asume como Presidente de Chile Diseño.

2.0 Juan Pablo Fuentes, diseñador egresado gana el premio "Sello de excelencia al diseño", mención Innovación del CNCA.

3.0 Manuel Figueroa, docente y diseñador egresado gana el premio al "Impacto nacional al diseño".

4.0 Natalia Yáñez, académica y diseñadora egresada gana el premio "Diseñadora del año" por la revista ED.

with cultural values can create new overseas income opportunities for developing economies”, de la docente Florencia Adriasola.

Lanzamiento_ publicación digital “*ME/MO Memorias memorables*” con los mejores Proyectos de Título de 2015 de la Escuela. <https://issuu.com/escueladisenoudp>.

Exposición_ “*Paisaje Financiero*” de Diseñador UDP Yordi Vieyte en ATM Gallery, Austin, Texas, EEUU. Tesis de Magister Territorio y Paisaje. www.paisajefinanciero.cl

Festival_ *Cohete Lunar de Halloween*, feria de ilustración y diseño desarrollado por el colectivo Cohete Lunar de Diseño UDP y Charla de las ilustradoras Marcela Trujillo y Sol Díaz.

Noviembre 2016

Workshop_ internacional “*REDISEÑA warm up 2017*” en Escuela de Moda Pablo Jiménez, Montevideo, dictado por la académica Natalia Yáñez.

Comentario_ sobre “*La cartografía del diseño humano: una nueva especie*” del académico Rodrigo García en el programa Puntos de Vista de la Radio Bio Bio.

Exhibición_ “*La fiesta del Diseño en Barrio Italia*”, en la ruta del Diseño, Barrio Italia de los Proyectos de Título de: Fernanda Giacaman “Maniobra”, Javiera Figueroa “Ese Proyecto”, María Paz “El boleto de micro”, Daniela Lorca “Mostro”, María Angélica Ortúzar “Salvaje”, Ignacia Mihovilovic “Magallania”, Margarita Simunovic “Kimche”, Valeria Droguett “No Género”, Carla Cocifia “Garritas Chile”, Dalila Becerra y José Barriga “TUm2”.

Charla_ “*Emprender valorizando el residuo*” en Ruta del Diseño Barrio Italia del académico Javier Fuenzalida de LINCudp.

Presentación_ de la Campaña “*MONEY FASHION POWER* de Fashion Revolution Chile” por Pablo Galaz en edificio Salvador Sanfuentes, apoyado por MODUSudp.

Conferencia_ de Sebastián Erazo,

“Hacer a mano. Dibujos, uniones y muebles de madera” en edificio Salvador Sanfuentes.

Seminario_ “Participación ciudadana en Chile hoy: desafíos para el diseño y la arquitectura”, moderado por el Académico y Director de la Escuela de Diseño Jorge Morales, en conjunto con el Magister de Territorio y Paisaje de la Faad. Invitados: Álvaro Ramoneda, Director Plan Maestro Barrio Franklin de la M. De Santiago; Matias Honour, Jefe de Proyectos de la Fundación Mi Parque; Robert Newcombe, CoDirector de Aldea; Natalia Brauchy, Directora Ejecutiva de Junto al Barrio; Arturo Torres, Coordinador General del 5º Foro Mundial de la Bicicleta de la Corporación Plataforma Energía Humana Poder Ciudadano.

Presentación_ del “Manual de Herramientas para la revitalización de Barrios Comerciales”, del libro “Interiores Urbanos” y del video ensayo “Santiago Lateral” del proyecto FIC Stgo_Lateral, de la académica Consuelo Yávar en colaboración con el LCTudp.

Primer lugar_ en el Biomimicry Global Design Challenge (EEUU) al proyecto “BioNurse” por su producto Bio Patch para restaurar suelos degradados y aumentar la producción de alimentos, obtenido por LINCudp en equipo con el Centro Regional de Innovación de la UCV.

Tribunal_ de Doctorado integró el académico Jorge Morales en la ETSAM, de la Universidad Politécnica de Madrid, para la Tesis “El concepto de Coherencia en el proyecto de arquitectura del siglo XX” del doctorando Fabián Barros.

Intervención_ “*Heteronormal*” sobre diversidad sexual del Taller de Diseño Gráfico en edificio Salvador Sanfuentes.

Exposición_ en 5ª Bienal Iberoamericana de Diseño en Madrid, en la categoría “Diseño de moda, textil y complementos” de los Proyectos de Título de las diseñadoras Fernanda Giacaman (Maniobra) y María Ignacia Mihovilovic (Magallania), patrocinadas por MODUSudp.

Comentario_ sobre moda y política en programa de TV El Interruptor de Via X de la académica Bárbara Pino, Directora de MODUSudp.

Charla_ “Territorios estratégicos: Identidad, comportamientos y sociedad. Valorizar la imperfección como factor para la competitividad” de la académica Bárbara Pino en Seminario “Diseño, Innovación y Patrimonio” de la Universidad de Antofagasta.

Diciembre 2016

Comentario_ sobre “*El Mercadeo cultural y sus fiestas temáticas*” del académico Rodrigo García en el programa Puntos de Vista de la Radio Bio Bio.

Jurado en el Taipei International Design Award, integró la académica Bárbara Pino, en el marco del Taipei World Design Capital.

Festival_ *Navideño Cohete Lunar*, evento de ilustración y diseño desarrollado por el colectivo Cohete Lunar de Diseño UDP.

Exposición_ de trabajos finales del Taller Internacional Europa (Berlín, París, Milán y Barcelona) en la Faad.

Exposición_ en CCPLM de trabajos finales del curso Procesos Industriales, a cargo de las profesoras Claudia Jiménez y Camila Carrasco, en colaboración con Fundación Artesanías Chile.

Exposición_ *Diseño Abierto 2016*. Exposición de los trabajos finales de los Talleres de Diseño de 1º a 4º año.

Nombramiento_ de Consejera en el Consejo Directivo de la UDP a la diseñadora egresada Alejandra Mustakis, por un período de dos años.

Grado_ de Doctor en Historia obtiene el académico Rodrigo Vera en la Universidad de Chile, con calificación máxima.

Premio_ a la excelencia docente de la Escuela de Diseño 2016 se le otorga a la docente Alejandra Ruiz.



CONCEPTO

Se refiere a una idea que forma el entendimiento, expresada en una palabra. Corresponde a una unidad cognitiva de significado, una construcción mental que permite comprender las experiencias surgidas a partir de la interacción con el entorno y que finalmente es verbalizada. La conceptualización se desarrolla con la interacción entre los sentidos, el lenguaje y los factores culturales.