

REVISTA TRAMA #8 - 9

Distribución gratuita

Escuela de Diseño

Universidad Diego Portales

revista

trama



RADAR • Verónica Fuerte: Hey Studio

TALLERES • Introducción | Gráficos | Industriales | Integrados

NEXO • Vicente Stephens **WORKSHOP ARAUCO** • Andro Yurac

DIRECTORIO DE DISEÑO • Portafolio de estudiantes

revista ***trama***

REVISTA TRAMA

Edición N° 8 - 9

Publicación anual | 2021

ISSN | 0719-6626

Universidad Diego Portales

Facultad Arquitectura, Arte y Diseño

Escuela de Diseño

República 180 | Santiago | Chile

Director

Jorge Morales

Coordinadora General & Directora de Arte

Paola Irazábal

Editor

Jaime Ramírez

Asistente de edición

Celinda Tapia

Diseñadoras

Javiera Águila | Elisa Errázuriz

Comité estudiantil

Valentina Madrid | Trinidad Barros

Impresión

Ograma

Colaboradores

Héctor Novoa, María Ignacia Herrera, Sebastián Romero, Catalina Cumsille, Vicente Puig, Leonor Pérez, Ana Díaz, Trinidad Justiniano, Francisca Palomas, Alan Cerón, Dai-Liv, Giannina Bertolini, Alejandra Amenábar, Cristóbal Amigo, José Tomás Mozó, Antonieta López, Camilo Zúñiga, Josefina Contin, Antonia Necochea, Tania Chacana, Carla Ansaldo, Aline Israel, Carolina Kusanovich, Sebastián Vega, Daniela Arratia, Bernardita Marambio, Andro Yurac, Margarita Talep, Federico Monroy, Diego Maturana, Fabián Guajardo, Jennifer King, Álvaro Arteaga, Julie Carles, Alejandra Simón, Manuel Córdova, Nicolás Sagredo, Álvaro Venegas,

www.disenio.udp.cl

@disenio_udp

www.centroeditorialdisenio.udp.cl

@centroeditorialdisenoudp

Imagen portada y contraportada:

Proyecto: "X - X1"

Estudiantes: Clara Cabezas y Alicia Arriado

Taller Integrado Textil e Indumentaria

Gabriela Olivares, Jessica Meza, Vicente Goyoaga, Coca Ruiz, Josephine Bachmann, Javiera Alvear, Rodrigo Ebner, Cristián Burr, Rodrigo Bravo, Diego Gajardo, Simón Gallardo, Juan Gili, Pedro Silva, Dominique Tetzner, Camila Menares, Juan Pablo Tapia, Patricio Albornoz, Paola Irazábal, Nicolás Cabargas, Claudia Aravena, Verónica Fuerte, Vicente Stephens, Vicente Campos, Nicolás Álvarez, Camila Sáez, Javiera Silva, Elisa Errázuriz, Antonia Pavez, Andres Sanhueza, Camila Guzmán.

Contacto: paola.irazabal@udp.cl

Centro Editorial Diseño UDP

www.centroeditorialdisenio.udp.cl

Fotografía: Hey Studio© ▶



Editorial

TRAMA 2021 muestra los talleres en sus diferentes ámbitos de especialización como museografía, biomateriales, imaginarios sociales, experiencias e interacciones de usuario, ediciones en formato de teléfono móvil, diseño de anticipación e innovación social entre otros, orientándose hacia dos dimensiones: la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas y digitales; y la sostenibilidad. Esto nos permite entregar una formación que no solo asume un protagonismo en la calidad de vida de los usuarios, sino que se hace desde una visión sustentable, utilizando los recursos tecnológicos que hoy se nos han multiplicado.

Este año 2021 ha sido de profundización de las oportunidades y desafíos que la pandemia nos forzó a asumir. El trabajo se adaptó a formatos digitales y en línea, las relaciones entre personas fueron mediadas por la tecnología, e incluso se potenciaron actividades que pensamos que podían sucumbir en casi dos años de actividades no presenciales.

En este contexto, esta edición de TRAMA muestra nuevas facetas del trabajo académico de los talleres de la escuela. La revista muestra cómo las tecnologías digitales, que partieron como una eventual amenaza a la producción académica, hoy son, sin lugar a dudas, una herramienta que agrega valor, flexibilidad y calidad a nuestro trabajo, abriéndonos campos impensados de desarrollo previo a la pandemia.

Esta transformación virtuosa se debió al esfuerzo de estudiantes, docentes y administrativas. Toda la comunidad de Diseño UDP se subió a un tren de trabajo complejo, en un escenario muy desafiante, logrando finalmente resultados de gran nivel técnico y alta complejidad de diseño. Al volver a la presencialidad, en el segundo semestre, fue evidente que habíamos ganado en resiliencia, proactividad y creatividad.

También valoramos el enorme esfuerzo económico y organizacional de la Universidad, por proveernos de las nuevas herramientas que requerimos y las facilidades que nos entregó para

adaptar nuestra docencia a las exigencias de la educación en línea.

TRAMA 2021 muestra los Talleres en sus diferentes ámbitos de especialización, como museografía, biomateriales, imaginarios sociales, experiencias e interacciones de usuario, ediciones en formato de teléfono móvil, diseño de anticipación, innovación social, entre otros, orientándose hacia dos dimensiones: la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas y digitales, y la sostenibilidad. Esto nos permite entregar una formación que no solo asume un protagonismo en la calidad de vida de los usuarios, sino que se hace desde una visión sustentable, utilizando los recursos tecnológicos que hoy se nos han multiplicado.

Este número también contiene entrevistas a Verónica Fuerte, de Hey Studio (Barcelona), y a Vicente Stephens, diseñador UDP y docente de nuestra Escuela. Verónica nos muestra la accesibilidad desde el mundo visual y de los productos, abriendo nuevas posibilidades creativas desde un diseño sencillo, fácil de entender, y que se construye como un puente de comunicación entre las personas. Además, nos cuenta de su experiencia y desafíos como mujer líder de su propio estudio y de su tienda física como espacio de comunidad. Por su parte, Vicente nos muestra sus productos en madera, que han innovado en un mercado muy competitivo y tradicionalista, bajo el concepto de carpintería digital, que

permite elaborar productos de alta complejidad constructiva con técnicas digitales de producción.

En el directorio de diseño -que muestra los emprendimientos de nuestras y nuestros estudiantes- observamos un amplio espectro de propuestas, desde la fotografía, el afiche, la ilustración, el fotomontaje, la animación, las aplicaciones gráficas a la indumentaria, hasta la cerámica y la lutería de instrumentos musicales electrónicos.

Esta edición, al igual que la anterior, contó con la participación del comité estudiantil en las decisiones editoriales de TRAMA, aporte que reconocemos y valoramos.

Finalmente, felicitamos a cada estudiante cuyo trabajo fue seleccionado para este número de TRAMA, y también a toda la comunidad por haber superado las difíciles condiciones de trabajo de este año, con tanto éxito y optimismo. Nuestra revista es el reflejo de la identidad de la Escuela de Diseño UDP, que se caracteriza por su disciplina, rigor académico y diversidad, con un marco de pensamiento y acción en diseño que se abre cada vez más a incorporar nuevas dimensiones y usuarios a nuestra disciplina.

Jorge Morales
Director



EDITORIAL P. 4-5



Hey Studio ©

**DESCIFRANDO EL ADN DE
HEY STUDIO P. 8-13**

Entrevista desde Barcelona
a Verónica Fuerte

TALLERES P. 14-39

Talleres Introducción al Diseño
Talleres Diseño Gráfico
Talleres Diseño Industrial



Estudiante: Camila Parada

TALLERES INTEGRADOS P. 40-63



Estudiante: Eduardo Cuevas

NEXO P. 66-69
Entrevista egresado
Vicente Stephens



WORKSHOP ARAUCO P. 64-65

Andro Yurac / Caballete Beam

DIRECTORIO DE DISEÑO P. 70-71

Proyectos de estudiantes





Descifrando el ADN de Hey Studio

Entrevista desde Barcelona a Verónica Fuerte

Entrevista: Jaime Ramírez y Paola Irazábal

Imágenes: Hey Studio ©

Hey Studio es probablemente una de las oficinas más destacadas del diseño gráfico contemporáneo en España, liderada por la diseñadora gráfica y egresada de la Escuela Elisava en Barcelona, Verónica Fuerte, quien conversó con TRAMA sobre su mirada actual en el trabajo creativo, y que tras catorce años a la cabeza de Hey, continúa con el mismo espíritu fundacional: hacer que el diseño sea fácil de entender y accesible para todas las personas, en la innegable sencillez que encontramos en la belleza.

“Para mi lo más importante era que el diseño fuera accesible para todo el mundo, la idea era no caer en las tendencias, sino que hacer un estilo mucho más accesible, de cierta manera democrático, algo que todo el mundo pudiera entender, intentar buscar la sencillez de la belleza”

Si tuviéramos que describir el trabajo de Hey Studio, sin duda el color y las formas simples podrían aparecer como sus principales códigos visuales. Y esto no es casualidad, sino el fiel reflejo de su fundadora, la diseñadora Verónica Fuerte, que desde el diseño editorial, de identidad, web o de productos, explora permanentemente junto a su equipo, nuevas posibilidades creativas para el diseño gráfico como dispositivo comunicacional, dirigido a las personas en un lenguaje claro y directo. De esta manera abre para el diseño español, una vitrina reconocida internacionalmente, que desde Barcelona, construye puentes de comunicación a través del diseño.

Haciendo una pausa en medio de su agenda diaria, conversamos de los desafíos que observa en esta nueva realidad post pandemia, y también repasamos algunos de sus proyectos más emblemáticos, para finalmente indagar en su mirada frente al diseño actual y las nuevas generaciones de creativas y creativos, en un diálogo distendido que te invitamos a leer a continuación.



A un año de la pandemia ¿cómo vivieron el diseño desde el encierro en Hey Studio?

Estuvimos casi tres meses aislados en casa. Como somos un estudio pequeño a nivel de gestión, nos fue bien teletrabajando. También porque casi todos nuestros clientes son de fuera y ya es una manera usual para nosotros trabajar de ese modo.

¿Y en términos personales?

Para cada uno de nosotros fue duro. En mi caso tengo una hija y fue muy difícil llevar todo, se pasa mucho estrés. Querías llegar a todo pero no llegabas a nada y eso es lo que me provocaba estrés. Lo bueno, de cierta manera, es que todos estábamos en la misma situación, entonces aceptabas las cosas.

¿Y cómo fue el retorno al trabajo en la oficina?

Volvimos poco a poco. En el estudio somos más o menos diez personas y el espacio es muy grande, pero lo que hemos mantenido es que los miércoles trabajamos desde casa, porque sí habían cosas buenas al trabajar desde casa. En ese día quizá podemos enfocarnos de otra forma, es algo que se ha quedado y continuará. Además trabajamos todos juntos ahora porque estamos vacunados.

¿Cómo ha sido tu experiencia fundando y liderando este equipo, como mujer y creativa, dentro de un contexto que históricamente ha sido liderado por hombres?

Yo no era muy consciente al principio, trabajé en estudios que eran liderados por mujeres, entonces no lo asimilé en el momento. Hasta hace unos años que me di cuenta de que era de las pocas, ahí empecé a recordar cosas que pasaron en años anteriores. La gente pensaba que Hey era liderado por un grupo de socios, porque habían dos hombres trabajando conmigo. Al revés no hubieran imaginado algo así, porque en el caso de que fuésemos dos mujeres y un hombre, ahí el hombre sería el líder.

¿Y cómo te fuiste dando cuenta?

Empecé a hacer entrevistas, y me preguntaban cómo era compartir con tus socios, y yo preguntaba de manera directa qué socios. Ahí había un problema y tuve la oportunidad de darme más visibilidad a mí, sin querer, porque no me gusta ser el centro de atención, pero lo tuve que hacer para que no haya una idea errónea. Es un tema que está encima de la mesa, hay muy pocos estudios que están liderados por mujeres, y los que existen son pequeños. Crecer es difícil y dar ese paso, cada vez hay más pero el diseño debería ser una profesión muy abierta, debería tener una actitud más moderna, pero en este caso llevamos como treinta años de retraso, por muchos motivos, culturales por ejemplo y no es un tema que sólo está en el diseño, sino que también pasa en muchas otras profesiones.

De los proyectos más recientes que han desarrollado en Hey ¿existe alguno del que nos quieras contar algún detalle o alguno emblemático para ustedes?

Hay muchos, los primeros años eran más locales y hacíamos mucho para museos de Barcelona. Yo creo que el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, que aún es cliente nuestro desde el principio, es como un cliente pequeño, pero siempre ha estado ahí y ha confiado mucho en nosotros. Luego están otros más internacionales que han ido saliendo con el paso de los años, como Monocrom o PayPal. Pero a veces los clientes más pequeños son los que dejan hacer más, hay más creatividad y más libertad.

En ese sentido ¿cómo observas la relevancia de los temas de sustentabilidad para tus clientes?

No es un tema que esté muy desarrollado en el *branding*. Es verdad que al pasar todo a digital ya no se consume mucho el papel, ni tintas, pero consumes otro tipo de energía y ahí está el debate. No hay una consciencia todavía de



Hey Studio ©

sustentabilidad, aún no nos ha llegado. Hacemos proyectos relacionados con estos temas, pero yo creo que nosotros como diseñadores, tenemos que tomar responsabilidad y asesorar a los clientes, recomendarles materiales que no dañen el medioambiente, por ejemplo.

¿Cómo podríamos describir el sello de Hey Studio?

Es la sencillez, la variedad de colores, mensajes directos y fresca. Al final es eso, es una actitud, una manera de ser. Cuando creé el estudio, para

mi lo más importante era que el diseño fuera accesible para todo el mundo, la idea era no caer en las tendencias, sino que hacer un estilo mucho más accesible, de cierta manera democrático, algo que todo el mundo pudiera entender, intentar buscar la sencillez de la belleza.

Y desde ese lugar ¿apuestas por un estilo definido para tus diseños o no necesariamente?

Para mi todo es válido, no es una cosa peor que la otra, al final te desenvuelves en base a tu comodidad. Si tu te sientes cómodo cambiando de estilo





Hey Studio ©

cada vez, porque es tu manera de trabajar, adelante, no hay problema. En mi caso, yo me siento mucho más cómoda con mi sello característico, porque es así como yo entiendo el diseño y también como quiero que la gente lo perciba. Entonces se identifica un estilo y este estilo es enorme, nunca se acaba, incluso haciendo colaboraciones.

¿Cómo ves en ese sentido la academia y las generaciones más jóvenes?

Hace años que no soy profesora, entonces mi opinión y experiencia es a partir de la gente con la que trabajo. Yo creo que están muy bien formados, quizá les falta más historia del diseño; el diseño más puro, para seleccionar bien una tipografía y el por qué de esa elección, por ejemplo. Si no



conoces la historia no puedes inventar el futuro. Quizá crees que estás haciendo algo nuevo y en realidad es algo que se hizo hace cincuenta años. Por eso creo que falta un poco de background, pero están muy bien preparados con técnicas y herramientas. Quizá les falta, también, más soft skills, trabajar en equipo y empatía, todo esto es difícil aprenderlo en la universidad y se aprenderá día a día en el trabajo. Es un poco de lo que yo veo por encima.

No podemos cerrar la entrevista sin preguntarte por tu tienda Hey Shop ¿cómo nació la idea?

La tienda comenzó *online* en el 2014 porque en el estudio, cuando no había mucho trabajo, hacíamos cosas más personales, pósters o prints.

Alguien nos pedía algo muy específico y no teníamos tienda, así que decidimos hacerla ante esa necesidad. Con los años eso fue declinando a cosas más físicas, a más productos diferentes, porque ya me aburría haciendo siempre lo mismo, entonces pensé que sería bueno mantener el diseño pero entregar otros formatos. A finales del 2018, empecé a pensar en la tienda física, porque ya llevábamos años con la tienda online y lo que pasaba es que cada vez venía más gente a comprarnos en el estudio.

¿Entonces fue un paso natural?

Ahí pensé que quizá se podía hacer una tienda física, era una oportunidad. Además de vender productos, también tenemos libros antiguos de diseño, de historia del diseño y puedes tomarte un café de especialidad, incluso cuando se podía, hacíamos eventos. La tienda fue más una actitud, se lleva Hey a un espacio. Es muy gratificante porque viene mucha gente, sobre todo creativos.

¿Conoces alguna referencia que te parezca atractiva desde Latinoamérica hoy en día?

He ido varias veces a dar conferencias y conozco creativos que son amigos, yo creo que hay talento. De hecho en el estudio hay dos colombianos. En Argentina hay muchos artistas digitales, 3D, *digital artist* que también están trabajando aquí en Barcelona. Hay una explosión de talento en todos lados, cada vez es más global. En México, por ejemplo, son muy potentes en *branding*.

Finalmente nos gustaría pedirte algún consejo o recomendación para las nuevas generaciones, especialmente para estudiantes que están a punto de titularse

Es difícil un consejo, porque no sería solo uno. Pero como ahora están esas ansias de ir rápido que provocan, entre muchas cosas, las redes sociales, las ansias de crecer, de conseguir el



Verónica Fuerte. Hey Studio ©

éxito, que por un lado está bien esa intensidad, pero también puede ser una frustración. Yo creo que no hace falta correr tanto, después la frustración es más alta, la depresión y todo eso. Creo que es mejor ir paso a paso y esperar un poco.

Conoce más del trabajo de Hey Studio en:

<https://heystudio.es>

www.instagram.com/heystudio



Talleres primer año

Selección de trabajos.

Talleres de Introducción al Diseño.

1°.2021

* EXPERIMENTANDO
CON RETRATOS
FOTOGRAFICOS

*RETRATO ANIMADO

*OBJETOS READY-
MADE

* DISEÑO
DE UNA TESELA
LUMINOSA DESDE
UN PROCESO DE
ABSTRACCIÓN
FORMAL

*ABSTRACCIONES
CON SISTEMAS
MODULARES

14-25

Estudiante: Vicente Bravo



Este taller tiene como objetivo introducir a los estudiantes en los principales conceptos del diseño como: comunicación visual, composición, tipografía y color entre otros. Con estas herramientas pueden desarrollar distintos ejercicios, en los cuales se busca que generen una coherencia entre la forma y el concepto. También se pone énfasis en la observación, en el estudio de referentes y en el proceso de cada uno de los encargos realizados.

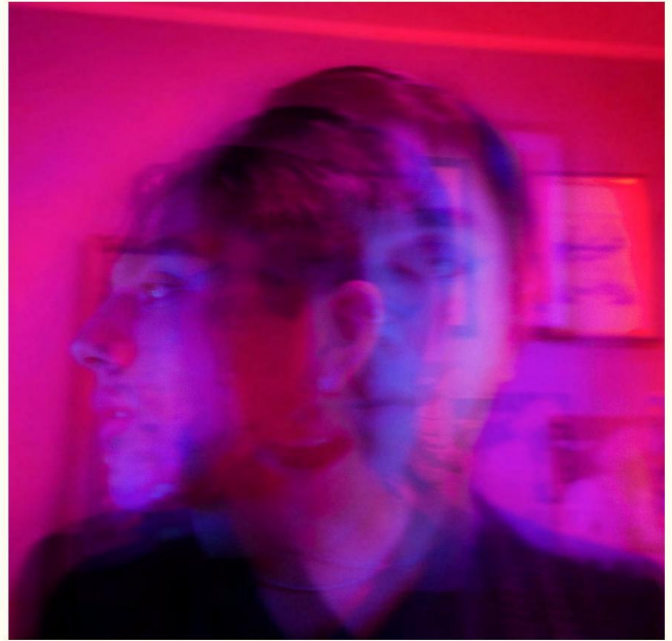
Experimentando con retratos fotográficos

Los estudiantes debieron realizar retratos fotográficos, para lo cual escogieron tres conceptos que definieran su personalidad. Estos fueron representados a través de la experimentación de materiales, iluminación, composición, encuadre y planos fotográficos. El estudio de referencias y la realización de un *moodboard* guiaron las decisiones tomadas en cada una de las fotografías.

Profesora titular **Paola Irazábal**
Profesora adjunta **Catalina Cumsille**
Ayudante **Vicente Puig**
Instagram **@taller_irazabal**



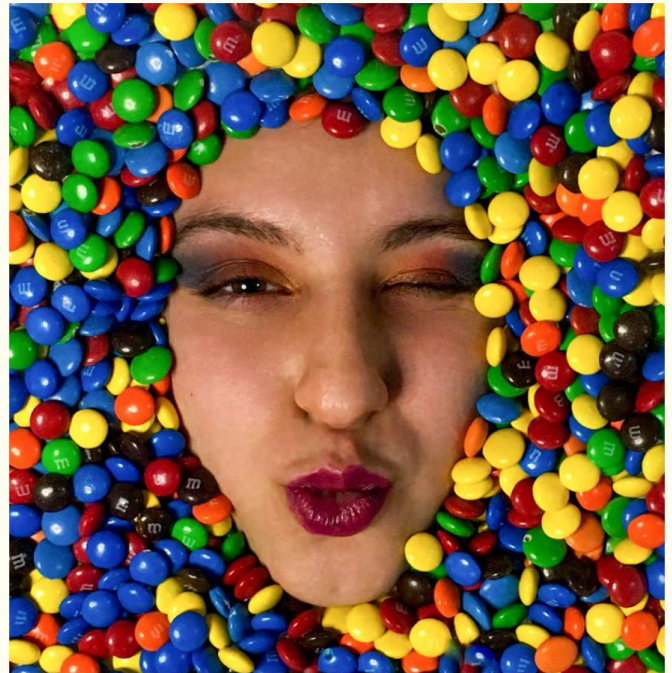
Estudiante: Benjamín Rebolledo



Estudiante: Juan Pablo Huidobro



Estudiante: Amparo Pizarro



Estudiante: Javiera Astudillo

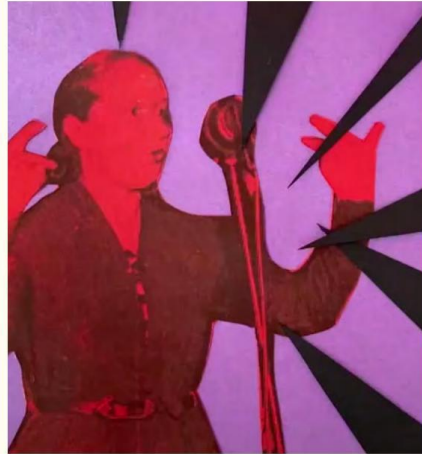


Este taller introduce a los estudiantes a una metodología proyectual que permite conocer los conceptos generales, principales recursos gráficos y práctica básica del diseño, incorporar el vocabulario y desarrollar la capacidad de observar, analizar, conceptualizar y comunicar a través de una propuesta de diseño resuelta sistemáticamente.

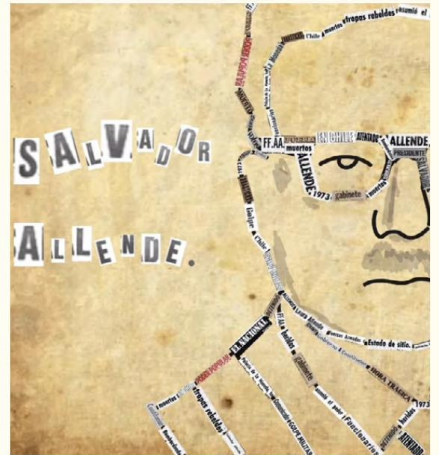
Retrato animado

Inspirados en *Las cabezas metafóricas de Arcimboldo* y el estudio de figuras retóricas, los alumnos desarrollaron el retrato animado de un personaje chileno. A partir de la investigación, conceptualización, definición de recursos gráficos y síntesis formal, se propone un pequeño relato que potencia el concepto que guía cada propuesta.

Profesora titular **Trinidad Justiniano**
Profesora adjunta **Francisca Palomas**
Ayudante **Alan Cerón**
Instagram **@tallerjgc**



Estudiante: Camila Álvarez



Estudiante: Javiera Bugueño



Estudiante: Aylen Bassaletti



El Taller ofrece una primera aproximación a los fundamentos del lenguaje visual y la composición bi y tridimensional, junto al estudio de referentes profesionales del diseño a nivel gráfico y objetual. A partir de una propuesta didáctica que articula tres ejes formativos basados en la comunicación, la forma y la metodología, se introduce a los estudiantes en el proyecto de diseño como un acto de comunicación desde la observación cotidiana.

Profesor titular **Jaime Ramírez**
Profesora adjunta **Dai-Liv**
Ayudante **Giannina Bertolini**
Instagram **@taller_uno_udp**

Objetos Ready-made

Nos sumergimos en la historia del arte y el diseño a partir del estudio del *ready-made*, la obra de Marcel Duchamp y su expresión actual en diferentes diseñadoras y diseñadores —nacionales y extranjeros— que elaboran objetos de forma experimental a partir del *upcycling* y el reciclaje. El encargo propuso la creación de objetos, reutilizando y descontextualizando materiales ya existentes, desde una conceptualización de referentes contemporáneos del diseño de objetos tales como: Tejo Remy, Christopher Raeburn, Maria Westerberg, Hermanos Campana, Ingo Maurer, David Clarke, Alejandro Sarmiento, Neumática, 12na, Martín Churba, Bernardita Marambio, Sebastián Errázuriz, Convictus y Rodrigo Pinto entre otros.



Estudiante: Daniella Muñoz



Estudiante: Constanza Guzmán



Estudiante: Antonia Caro

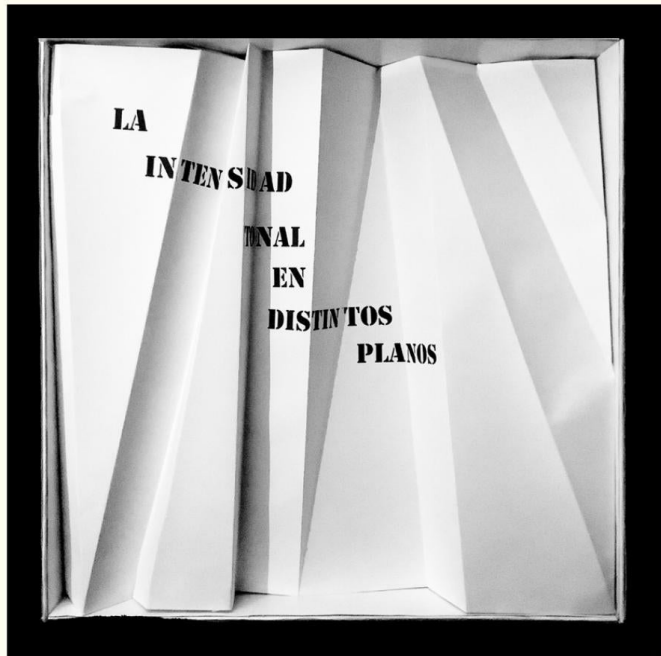


Taller de introducción al diseño que posee un carácter formativo que, situado en el contexto de distancia social y sus consecuentes limitaciones, trabajó con el fenómeno de la luz interrogando el habitar próximo como ámbito de observación y análisis. De esta manera, invitó al estudiante a relacionarse con el desarrollo de formas tridimensionales, desde los procesos de conceptualización y abstracción, como ámbitos necesarios en cursos superiores.

Diseño de una tesela luminosa desde un proceso de abstracción formal

El examen consistió en la construcción de una tesela luminosa, a partir de un concepto identificado en la observación de la luz en espacios cotidianos. Desde un proceso de abstracción, cada estudiante aisló un concepto y a través de un pliegue tridimensional definió un modo de materializarlo, estableciendo a su vez una integración entre forma tridimensional y un modo de lectura del concepto, en virtud de proponer una síntesis coherente.

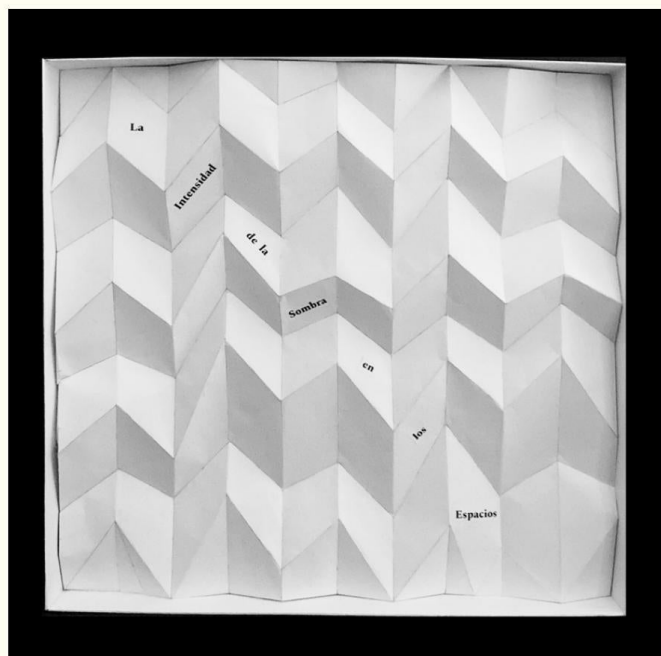
Profesor titular **Héctor Novoa**
Profesora adjunta **María Ignacia Herrera**
Ayudante **Sebastián Romero**
Instagram **@tdi_ncr.udp**



Estudiante: Francisca Bustamante



Estudiante: Antonia Saavedra



Estudiante: Alondra Benítez



Estudiante: Augusto Reyes



El taller basa su proceso de enseñanza-aprendizaje en la observación como una metodología para conceptualizar, y así generar un conocimiento propio y original, fundamento de toda propuesta de diseño. Estos conceptos se materializan en soportes abstractos bi y tridimensionales, siendo obras de diseño exploratorias y concretas, que buscan una síntesis entre los materiales disponibles y la composición en el espacio.

Profesor titular **Jorge Morales**
Profesora adjunta **Leonor Pérez**
Ayudante **Ana Díaz**
Instagram **@tid_morales.garcia**

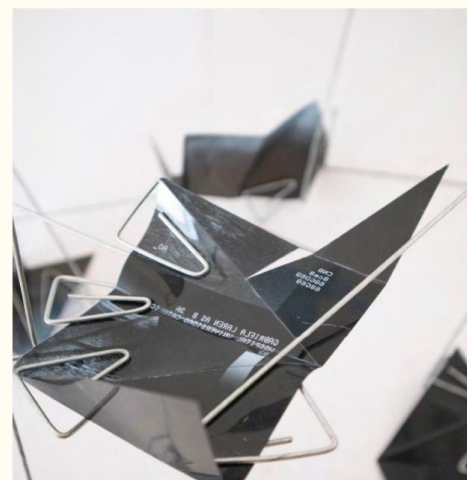
Abstracciones con sistemas modulares

El examen final consistió en la elaboración de propuestas abstractas bi y tridimensionales, a partir del estudio compositivo de una fotografía. La representación se hizo en base a módulos, como elemento repetitivo e integrado a una estructura mayor.

Las abstracciones bidimensionales se construyeron en base a estampadores y tintas de fabricación casera, a diferencia de las abstracciones tridimensionales, que se realizaron a partir de un material reutilizado y alambre galvanizado.



Estudiante: Catalina Larrondo



Estudiante: Monserrat Carrón



Talleres gráficos/ industriales

Selección de trabajos segundo año.
Talleres Diseño Gráfico II y
Talleres Diseño Industrial II.

1°.2021

Diseño Gráfico

*ETIQUETADO PARA
ALCOHOLES

*EL NUEVO PAÍS

*IDENTIDAD
PARA MI BARRIO

Diseño Industrial

* LA PANDEMIA
COMO OPORTUNIDAD
DE CAMBIO

*RITUALES COTIDIANOS

*REGALO 25 AÑOS



**RECUERDA BEBER
CON RESPONSABILIDAD**

Tepache
La palabra tepache proviene del náhuatl «teplatl», que significa «bebida de maíz», ya que durante

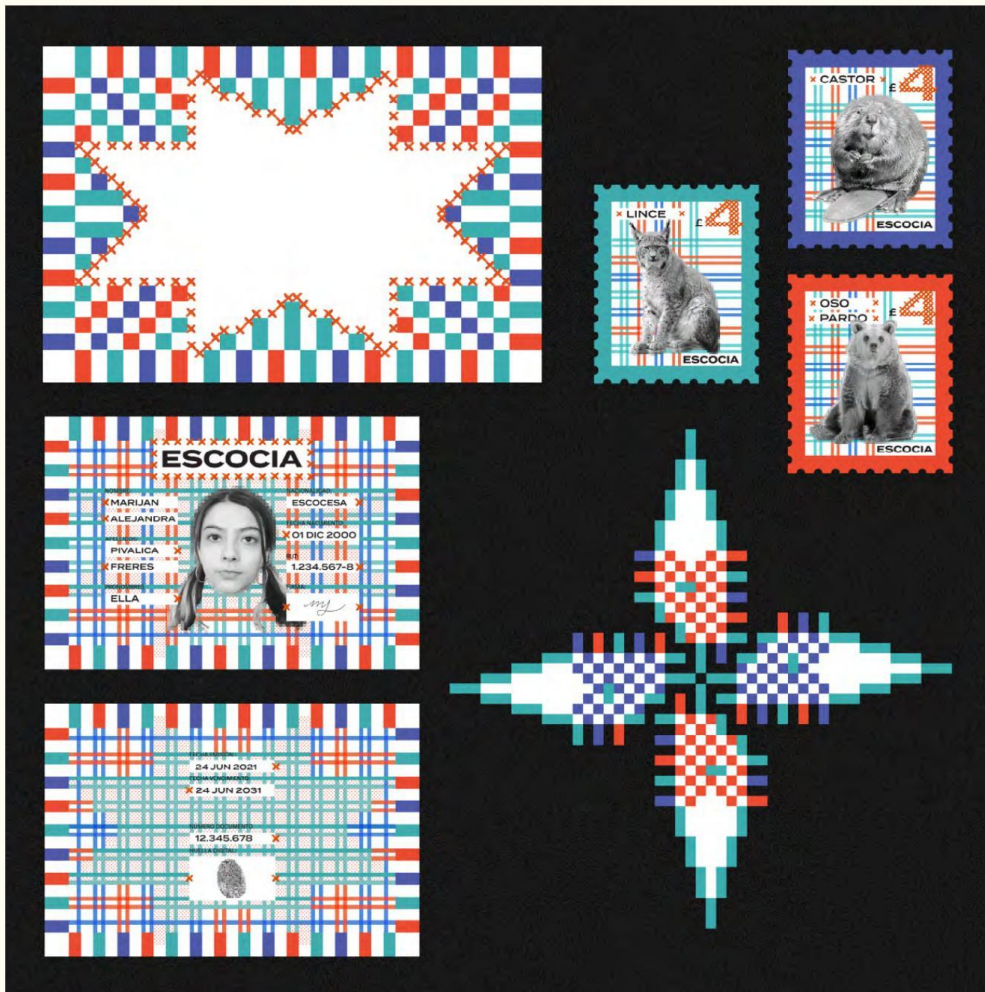
El taller busca desarrollar y poner en práctica algunas competencias propias del diseño gráfico, a partir de diversos ejercicios aplicados en diferentes soportes. Por medio de la interpretación, conceptualización y comunicación visual, los proyectos realizados son un punto de inicio para entender conceptos básicos a desarrollar a lo largo de la carrera, dando énfasis en el proceso, la toma de decisiones y sus justificaciones.

Profesora titular **Antonieta López**
Profesor adjunto **Camilo Zúñiga**
Ayudante **Josefina Contin**
Instagram **@tdg.udp**

El nuevo país

Elaboración de un sistema gráfico para representar visualmente una nueva versión de identidad en un país existente. En parejas o de manera individual, los estudiantes debieron seleccionar e investigar un país y hacer una nueva versión de él. Así, crearon un nuevo relato y declaración del país, el cual será el punto de partida para la identidad gráfica y su representación visual en una serie de piezas. Finalmente, desarrollaron un vídeo de máximo sesenta segundos, donde exponen el sistema gráfico.

Estudiantes: Gabriela Galleguillos y Catalina Gutiérrez



Estudiante: Marijan Pivalica





Estudiante: Daniela Martínez



Estudiante: Agglet Cáceres



Estudiante: Maite Chandía



Estudiante: Martín Ogueta

Taller formativo de diseño gráfico con un enfoque teórico-práctico que promueve que las y los estudiantes sean independientes y conscientes de sí mismas y de sí mismos, potenciando su capacidad investigativa, de análisis, pensamiento crítico y conceptualización. Se fomenta, además, la autonomía y capacidad de generar propuestas auténticas, mediante la exploración y construcción de nuevos conocimientos, motivándolos a cuestionarse cómo el diseño da forma a la sociedad contemporánea y contribuye al bienestar cultural, económico y social en un contexto global.

Profesora titular **Antonia Necochea**
Profesora adjunta **Tania Chacana**
Ayudante **Carla Ansaldo**
Colaboradora **Aline Israel**
Instagram **@tdg.exploratorio**

Identidad para mi barrio

El examen tiene como objetivo fortalecer la capacidad de análisis, conceptualización y síntesis de las y los estudiantes, mediante la creación de un sistema de identidad para su barrio. El proyecto consideró como primera etapa un anteproyecto, en el que se definen los conceptos de diseño y se construye un manifiesto, para luego dar forma a un sistema gráfico, un *booklet* y una bandera que represente la identidad del barrio. Se realizó el proyecto de manera consciente y basado en la exploración.





Estudiante: Lucas Zavala



Estudiante: Ignacia León



Estudiante: Joaquín Ahumada

El taller introduce al estudiante a la observación, generación, desarrollo y crítica de propuestas del diseño gráfico. Para lograr esto, el taller pone especial énfasis en el ejercicio de herramientas de apoyo para conceptualizar, además de generar ideas, vinculándolos a la realidad y comprendiéndolos como parte de un complejo sistema de códigos visuales. Una vez aprobado el curso, el alumno será capaz de comunicar ideas gráficas estructuradamente, contando con herramientas para representarlas en coherencia a su discurso.

Profesora titular **Alejandra Amenábar**
Profesor adjunto **Cristóbal Amigo**
Ayudante **José Tomás Mozó**
Instagram **@tdg_amenabar_amigo**

Etiquetado para alcoholes

El examen consistió en realizar un set de etiquetas para bebidas alcohólicas, inspiradas en un país elegido por el grupo; cada uno realizó como primera etapa, una investigación que luego se formalizó en una memoria grupal de proyecto. En la segunda etapa, cada integrante se apoyó en la investigación realizada previamente, para generar propuestas individuales de etiquetas para la bebida alcohólica seleccionada diseñando su gráfica completa, basándose en sus características identitarias y teniendo la posibilidad de elegir un nombre diferente, además de conceptos adicionales acordados por el grupo.



Taller práctico e instrumental que introduce al estudiante en la disciplina del Diseño Industrial, su oficio, sus referentes y paradigmas. Su énfasis está en el desarrollo formativo de las herramientas básicas y metodologías que residen en el mundo del diseño. Ellas le permitirán expresarse a la hora de formular problemas y emprender soluciones a nivel profesional y proyectual, siempre poniendo énfasis en el criterio, el pensamiento crítico y el desarrollo con sentido.

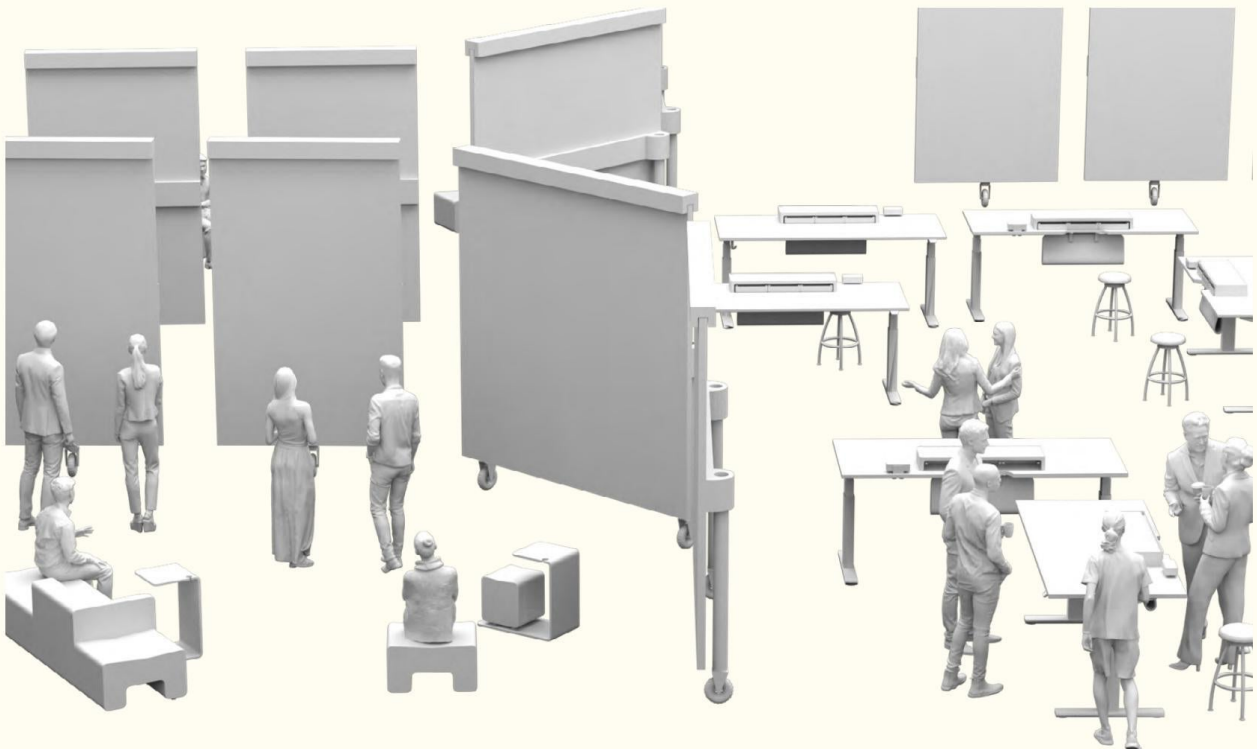
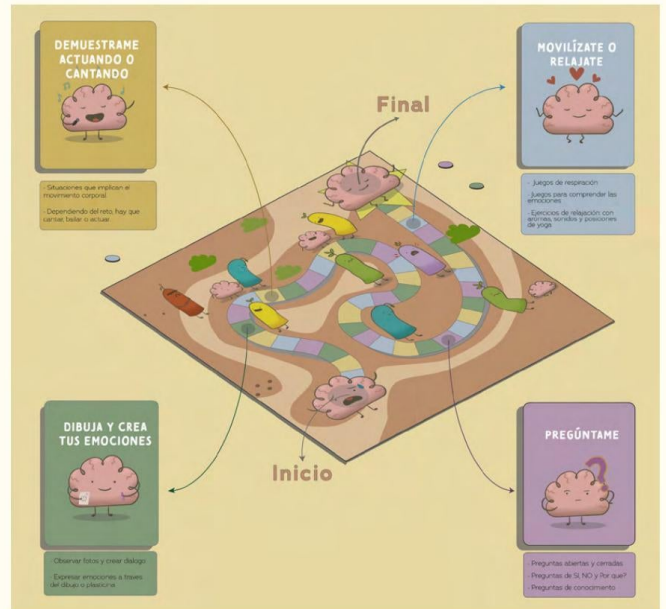
Profesor titular **Federico Monroy**
Profesor adjunto **Diego Maturana**
Ayudante **Fabián Guajardo**
Instagram **@formasconsentido**

La pandemia como oportunidad de cambio

Tomamos la pandemia como una oportunidad para diseñar el futuro, haciéndonos cargo de esta "nueva normalidad" que llegó para quedarse. Nuestros alumnos y alumnas se internaron en diversas categorías de la sociedad, con una mirada crítica, teniendo como objetivo la solución de problemas actuales o futuros relacionados al contexto global de salud, proyectando desde el diseño una nueva forma de ver y vivir las cosas.

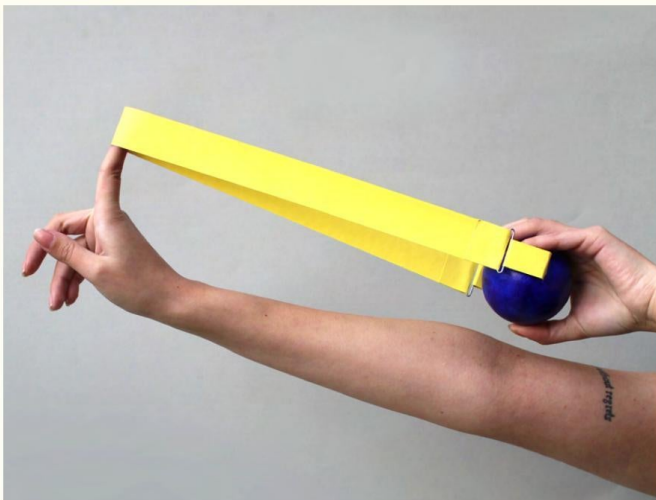


Estudiante: Isidora Morales



Estudiante: Bruno Corcione y Santiago Arredondo





Estudiantes: Carlos Amenábar y Catalina Álvarez



Estudiantes: Juan Manuel Irie y Joaquín Muñoz



Estudiantes: Valentina Flores y Francisca Sepúlveda



Estudiantes: Catalina Mesías e Ignacia Suárez

El taller busca apelar a la sensibilidad del objeto más allá de su función; entender dónde nace, su relación con las personas y el entorno al que pertenece. Los objetos conectan con la emocionalidad, poseen un sentido, además de un significado. El taller pretende trabajar con esa comunicación de carácter psicológica que está implícita en el objeto.

Profesora titular **Bernardita Marambio**
Profesor adjunto **Andro Yurac**
Ayudante **Margarita Talep**
Instagram **@taller_fundamento**

Rituales cotidianos

El examen evidencia un proceso de desarrollo conceptual y formal a partir de la observación y análisis de nuestros hábitos en el interior doméstico, donde existen ritos privados, llamados rituales cotidianos.

Como resultado, se presentó una familia de objetos con sus respectivos desarrollos formales, materiales y simbólicos, que responden a necesidades relacionadas al cuerpo en el contexto de un ritual.

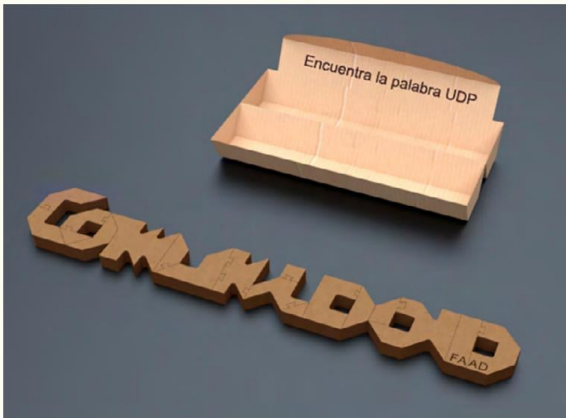


El taller utiliza como figura metodológica la observación y el croquis, donde el estudiante propone, diseña y construye por medio del rasgo de lo observado. Paralelamente, se trabaja lo técnico de cada material, vinculándolo con la industria. La propuesta del taller proviene de lo mínimo, se construye y se lleva a un esplendor desde el diseño.

Regalo 25 años

El examen se basó en el objeto “regalo” para conmemorar los 25 años de nuestra Escuela. Para esto, se trabajó por medio de la investigación y observación, definiendo qué, cómo y a quién regalar. La investigación nos ayuda a entender el hecho de ser diseñadoras y diseñadores UDP, mientras lo observado nos expone el develar de los objetos.

Profesora titular **Carolina Kusanovich**
Profesor adjunto **Sebastián Vega**
Ayudante **Daniela Arratia**
Instagram **@tallerdecelebracionudp**



Estudiantes: Maite Moreira y Monserrat Cataldo



Estudiantes: Dominique Alarcón y Magdalena Valdivia



Talleres integrados

Ciclo de ejercitación profesional.
Selección de trabajos tercer
y cuarto año.

*FUTUROS PREDICTIVOS
*PANORAMA MATERIAL
 *BIOMATERIALES
 *REVISTA CAOS
*EQUIPAMIENTO PARA ÁREAS
SILVESTRES DEL PARQUE
METROPOLITANO
 *TORNEOS Y COMPETENCIAS
* NUEVAS FORMAS DE VIVIR
* BRANDING DE
PRODUCTOS LOCALES
 *25 AÑOS, ESCUELA DE
 DISEÑO UDP
*TOMA DE HORA MÉDICA
DIGITALMENTE PARA
ADULTOS MAYORES

1°.2021



Estudiantes: Sofía Guevara,
Catalina Martínez y Josefina Salinas



TALLER TEXTIL E INDUMENTARIA

El taller de indumentaria trabaja en respuesta a la exploración del cuerpo y el vestuario, como hábito circundante a él. En este semestre se trabajó particularmente en la temática de tendencias predictivas, construyendo conceptual y formalmente contextos imaginarios; posibles realidades utópicas o contrarias a esta en un futuro cercano. Este tiempo se definió en conmemoración de los 25 años que la escuela cumplió el año pasado, y que hoy proyectamos con una mirada hacia delante.

Profesora titular **Gabriela Olivares**
Profesora adjunta **Jessica Meza**
Colaboradores **Valentina Madrid** y **Vicente Goyoaga**
Instagram **@tti.udp**

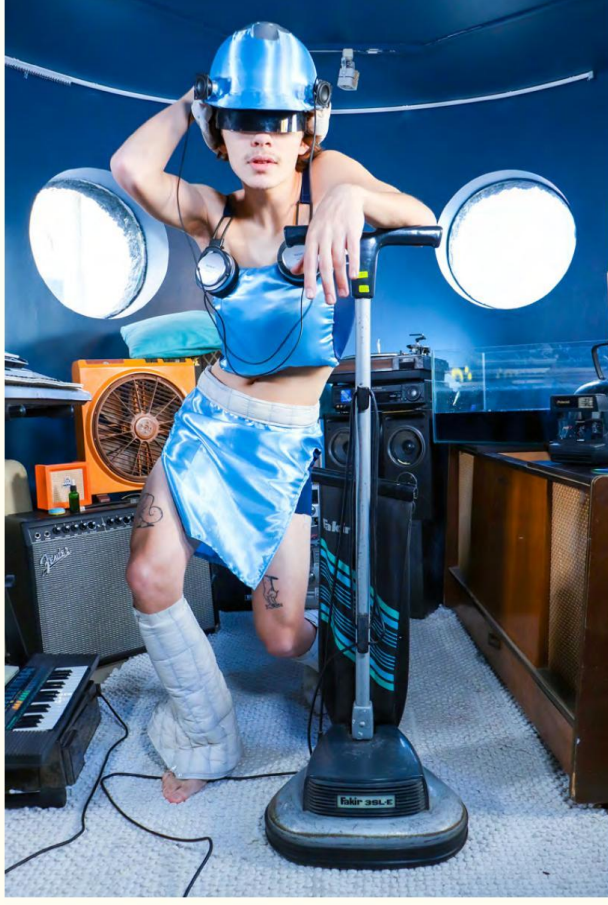
Futuros predictivos

El examen se centró en diseñar un personaje que habita en el año 2045, analizando sus preferencias, modos de convivencia, interrelaciones sociales y escenarios de vida. De estas observaciones se articulan conceptos y nociones formales, que responden a un proyecto figurativo de indumentaria, en conjunto al desarrollo creativo de una pieza editorial, para ser parte de la segunda edición de catálogo de obras del taller Textil e indumentaria.

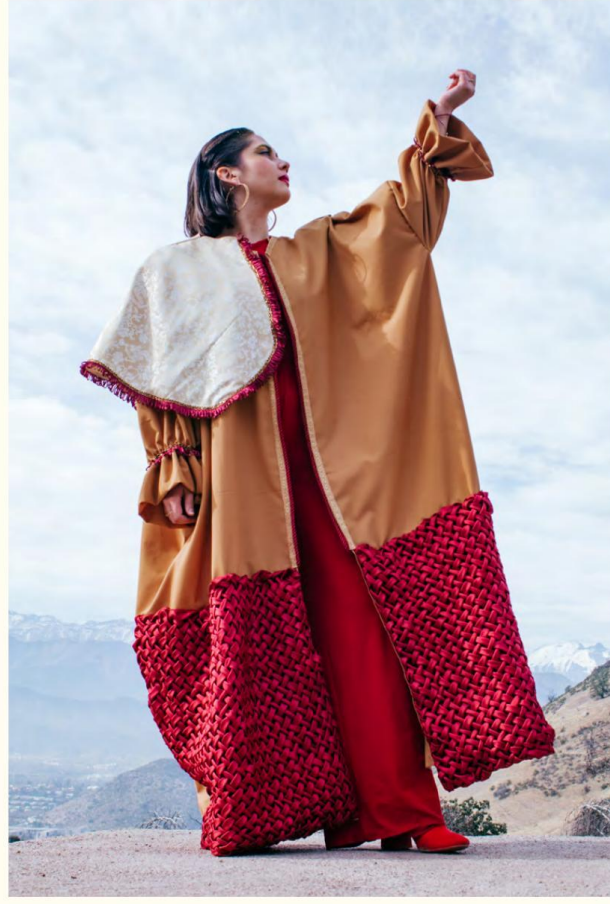
Estudiantes: Clara Cabezas y Alicia Arriado



Estudiantes: Nicolás Oyarzún y Consuelo Valenzuela



Estudiantes: Bárbara Lara, Fabián Guajardo y Matilda Botto



Estudiantes: Sofía Parker y Antonia Pastene



TALLER DISEÑO LOCAL

El taller pone su mirada en fenómenos propios de nuestro entorno local, desde particularidades territoriales como la geografía, la historia y la cultura para el desarrollo de proyectos de diseño. Para esta unidad se desarrolló una metodología centrada en el trabajo material, que persigue la formulación de proyectos que buscan innovar desde la sustentabilidad medio ambiental, social, económica y/o cultural.

Profesor titular **Rodrigo Bravo**
Profesor adjunto **Diego Gajardo**
Instagram [@_tallerlocal](#)

Panorama Material

La unidad actual se concentra en el estudio y trabajo por medio de materias primas, mediante una metodología que busca el desarrollo de proyectos de diseño, considerando la variable material como punto de partida. Cada estudiante investigó sobre una materia prima específica y luego propuso transformaciones y procesos, que permiten la construcción de proyectos basados en las variables de sustentabilidad.



Estudiante: Flavia Llanos



Estudiante: Diego Soria



Estudiante: Josefa Mella



Estudiante: Javier López



TALLER

PRODUCTOS Y PROCESOS SOSTENIBLES

La sostenibilidad es actualmente el foco principal de atención del diseño. El conocimiento y puesta en práctica de proyectos de diseño sostenible, basados en la profunda comprensión del contexto cultural y las nuevas economías, es clave para impulsar el quehacer de la disciplina en el escenario actual. Este Taller proporciona una visión integral de las prácticas de diseño sostenible y de gestión circular, entregando múltiples opciones orientadas a cómo se pueden abordar proyectos innovadores de diseño de productos y moda, cuyo foco es impactar positivamente en el ámbito social, económico y medioambiental.

Profesora titular **Coca Ruiz**
Profesora adjunta **Josefine Bachmann**
Colaboradora **Javiera Alvear**
Instagram **@tallersostenible**
Web **<https://tallersostenible.cl/>**

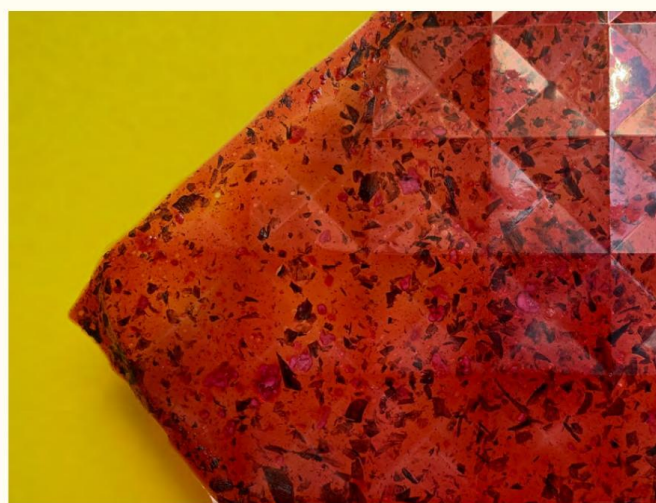
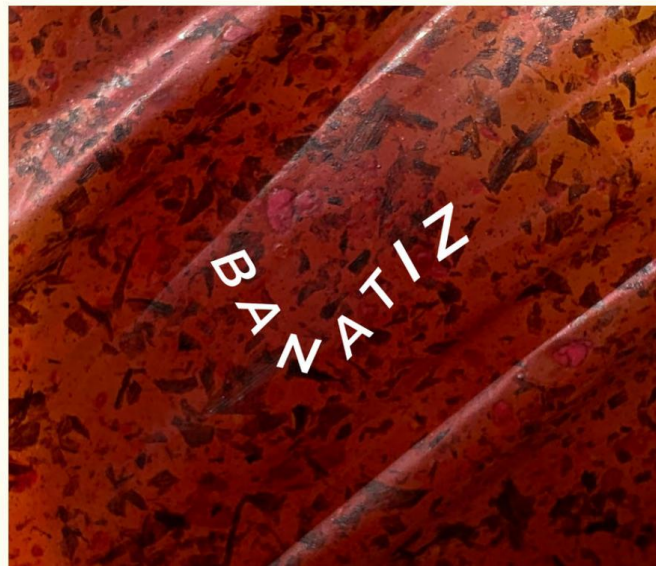
Biomateriales

Se plantea la creación y producción de biomateriales elaborados de modo consciente, a partir del análisis del contexto social, económico, medioambiental y cultural local. Con el objetivo de privilegiar las agendas de desarrollo sostenible y aplicar vías de proyección alternativas a las que propone la industria actualmente.

Nuestra propuesta abre una nueva dimensión para la disciplina del diseño futuro, considerando el impacto medioambiental que existe hoy en la industria manufacturera, uniendo aspectos simbólico-comunicacionales y las ventajas competitivas de los nuevos materiales y procesos de producción a baja escala, dentro de un modelo de gestión sostenible.



Estudiantes: Bianca Consigliere, Camila Llanquín, Isidora Ocaranza y Nicoletta Solari



Estudiantes: Javiera Águila, Maureen Mac Auliffe, Camila Pérez, Beatriz Yáñez



Estudiantes: Jorge Cáceres, Yerko Castillo, Nicolás Fuentes, Monserrat Valiente



TALLER EDITORIAL Y PUBLICACIONES

El taller está enfocado en el diseño editorial y la ilustración. Las y los estudiantes se hacen responsables de editar una publicación completa durante las catorce clases del semestre. Se conceptualiza y se maneja desde el bocetaje hasta la ilustración, además se trabajan referentes y un uso adecuado de herramientas apuntando a las variables que se generan en el mismo taller.

Profesora titular **Jennifer King**
Profesor adjunto **Álvaro Arteaga**
Instagram **@taller_editorial_ilustrado**

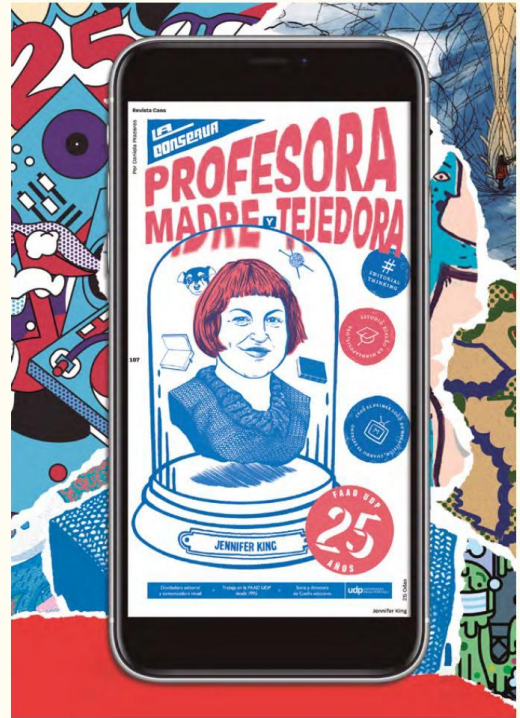
Revista CAOS

Se ha desarrollado en conjunto una revista titulada *CAOS*, que apunta a un público adolescente por medio de artículos que resultan relevantes para ellas y ellos. También, se pueden encontrar exploraciones tipográficas y un espacio dedicado a los 25 años de nuestra Escuela de Diseño.

Se ajustó el diseño de la versión impresa de la revista *CAOS*, a una versión móvil, midiendo su capacidad de adaptar contenidos planos a otros que se animan y se fraccionan, para generar una lectura más acorde a esta época, donde los teléfonos móviles nos ofrecen nuevas maneras de leer.



Estudiantes: Javiera Santa Ana y Sofía Terrel



Estudiante: Daniela Prazeres



Estudiante: Sofía Campos



TALLER DISEÑO Y PAISAJE

El Taller Vertical de Diseño y Paisaje de la Escuela de Diseño UDP, es una instancia donde alumnas y alumnos de pregrado pueden acercarse a la metodología de trabajo, propuesta por el Magíster en Territorio y Paisaje de la FAAD. El taller se enmarca y desarrolla dentro del proyecto “Reobserva: Equipamiento para Áreas Silvestres Protegidas”, y busca vincular los alcances académicos con las urgentes necesidades de conservación que presentan diferentes reservas, parques y santuarios de la Región Metropolitana.

Profesor titular **Simón Gallardo**
Profesor adjunto **Juan Gili**
Colaboradora **Antonieta López**
Instagram **@reobserva**

Equipamiento para áreas silvestres del Parque Metropolitano

Celebrando el reciente convenio con el Parque-met, el proyecto de este semestre se desarrolla en su ladera norte, bajo una iniciativa de participación ciudadana, gestada por la institución en conjunto con la JJVV 30 y 28 de Recoleta, el Comité de Adelanto Cerro San Cristóbal y el Grupo Winkelhue. El encargo consistió en generar dos proyectos determinados por la comunidad: un sector de compostaje y un anfiteatro comunitario. Las y los estudiantes comprendieron este desafío como la primera intervención que, junto a una plantación de árboles nativos, da el inicio a un proceso que se contempla terminar en diez años.



Espino

Nombre científico: *Acacia caven*

Es uno de los árboles característicos del bosque esclerófilo del valle central de Chile. Sobrevive en su ambiente especialmente en primavera, por sus flores globosas y amarillas.

Calendario de floración:

- Ene: A fines del verano e inicio del otoño aparecen los frutos en estado casi completamente maduro.
- Feb
- Mar
- Abr
- May
- Jun
- Jul
- Ago
- Sep: La floración es muy profusa y se presenta un intenso color amarillo.
- Oct
- Nov
- Dic

Estado de conservación: LC, NT, VU, EN, CR, EX, RE, DD

Habitat: Se desarrolla en flujos, en la zona de valle central, pero alto y alto en declives donde su presencia depende de la tala. Se encuentra en el tipo de tipo mediterráneo y está asociada a praderas de verano perennifolias.

En las cercas se presentan frutos duros.



Sector Compostú

Compostaje en Winkelhue

El compostaje es una técnica que convierte los desechos orgánicos en un abono natural, que se denomina compost. Este abono es beneficioso para la naturaleza, ya que aporta nutrientes al suelo y ayuda a que este retenga humedad, manteniéndolo saludable, fértil y equilibrado.

1 ¿Qué es una compostera?
Es un espacio tipo cajón en cuya parte superior se depositan desechos orgánicos que se van descomponiendo con ayuda de ventilación, agua e insectos. Estos residuos orgánicos se convierten en compost.

2 Identifica y separa
Para comenzar, debemos identificar los desechos orgánicos y separarlos antes de botarlos a la basura.

3 Plantar con compost
El compost se retira de la compostera luego de 6 meses a 1 año. Los desechos iniciales disminuyen en un 50 %, por la síntesis de sus nutrientes.

Los desechos que puedes compostar incluyen frutas y verduras, cáscaras de huevo, cartón y papel, etc.

Debes tener cuidado si planeas incluir cítricos en tus desechos, ya que la acidez y grosor de la cáscara fresca puede afectar el pH del compost.

Evita agregar muchos cítricos y acelera su descomposición cortando la cáscara en trozos pequeños.

Con los cuidados necesarios, tu planta a raíz crecerá fuerte y sana.

Este terreno y tu patio tienen gran cantidad de material vegetal: ¿qué labores de limpieza y jardinería acumulan desechos vegetales que puedes reciclar?

El compostaje donde se usa la lombriz es conocido como lombricompostaje y el abono producido en este proceso es el lombricompost.

Estudiantes: Catalina Mostajo, Consuelo Rivera, Camilo Valdés, Constanza Zúñiga, Constanza Sepúlveda, Francisca Wright, Gerard Monsalvez, Josefa Zúñiga, Karina Cruz, Macarena Escudero, Marcelo Medina, Paula Zúñiga, Rodrigo Cid, Romina Cabello, Sofia Bertolotto, Victoria Figueroa



TALLER DISEÑO DE IMAGEN Y DIRECCIÓN DE ARTE

Curso teórico práctico orientado al estudio, exploración y desarrollo de proyectos de comunicación visual, centrados en oficios vinculados a la imagen y procesos de producción gráfica como *collage*, rotulación, estampado, corte y confección.

Profesor titular **Manuel Córdova**
Profesor adjunto **Nicolás Sagredo**
Colaborador **Álvaro Venegas**
Instagram **@tiyda_udp**

Torneos y competencias

A partir de la investigación y análisis del imaginario visual de símbolos territoriales y competiciones deportivas, las y los estudiantes del taller desarrollaron propuestas de diseño para sistemas de emblemas e indumentaria para un equipo, club o rama deportiva.



Estudiantes: Camila Sáez y Nicolás Vera



TALLER DISEÑO E INNOVACIÓN SOCIAL

El taller invita a que las y los estudiantes desarrollen capacidades que les posibiliten plantear, idear y desarrollar, a partir de una perspectiva estratégica, proyectos de diseño focalizados en la innovación social; entendiéndola como el desarrollo de propuestas que abordan problemáticas que afectan a miles de personas, y que no están resueltas por los mercados formales.

Por medio del trabajo en equipo, el aprendizaje activo y la toma autónoma de decisiones, se construyen, metodológicamente, proyectos en base al análisis de usuarios en contextos sociales complejos, para diseñar propuestas de valor que sean un impacto positivo.

Profesor titular **Rodrigo Ebner**
Profesor adjunto **Cristián Burr**
Instagram **@tde_innovacionsocial**

Nuevas formas de vivir

El examen fue una oportunidad para exponer el trabajo del semestre. El taller se dividió en cinco equipos, donde cada estudiante presentó el desarrollo de su proyecto en formato pitch con una duración de cinco minutos. Se desarrollaron proyectos independientes, en los que se pudo identificar problemáticas concretas de un grupo de usuarios relevantes y así, diseñar propuestas de valor con soluciones que generen beneficios, se establezca estrategias de crecimiento, validación, además de propuestas de un modelo de distribución y escalabilidad del proyecto.



Estudiantes: Sofía Aragón, Camilo Celli y Francisca Millard



Estudiantes: Daniela Aránguiz, Yumie Isea y Carlos Zúñiga



Estudiantes: Josefa Quezada, Andrés Sanhueza y Colomba Muñoz



Estudiantes: Valentina Araya, Miranda Morales y Ania Subiabre



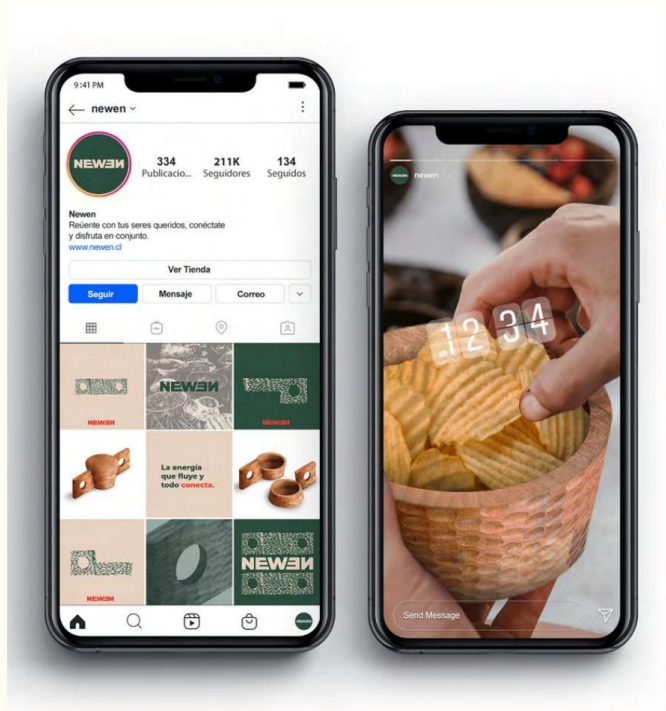
TALLER BRANDING DE PRODUCTOS Y SERVICIOS

Este taller tiene como objetivo que las y los estudiantes logren reconocer y adquirir una metodología clara, que les permita desarrollar proyectos de branding, en particular de productos y servicios, contemplando las etapas de investigación, estrategia y de sistematización que conforman una identidad coherente. Se busca entregar herramientas que permitan desarrollar proyectos de manera autónoma y creativa, con un fuerte enfoque de investigación y así lograr resultados que sean un aporte a nuestra sociedad, para competir y destacar en el mercado.

Profesora titular **Julie Carles**
Profesora adjunta **Alejandra Simón**
Instagram **@tallerbrandingudp**

Branding de productos locales

En el examen las y los estudiantes trabajaron con ocho objetos que forman parte de nuestro imaginario colectivo local e identidad. Estudiaron su historia, origen, oficio y contexto actual para valorizarlos a través del diseño de un nuevo producto y marca. Cada proyecto se conforma por una estrategia, un *namings*, un diseño de producto y un sistema gráfico aplicado a diferentes piezas tales como *packaging* y *motion graphics*.



Estudiantes: Francisco Olmos, Constanza Pérez, Fernanda Jaña



Estudiantes: Camila Morales, Rodrigo Ortega, Sofía Rodríguez



TALLER

MUSEOGRAFÍA

Y PROYECTOS

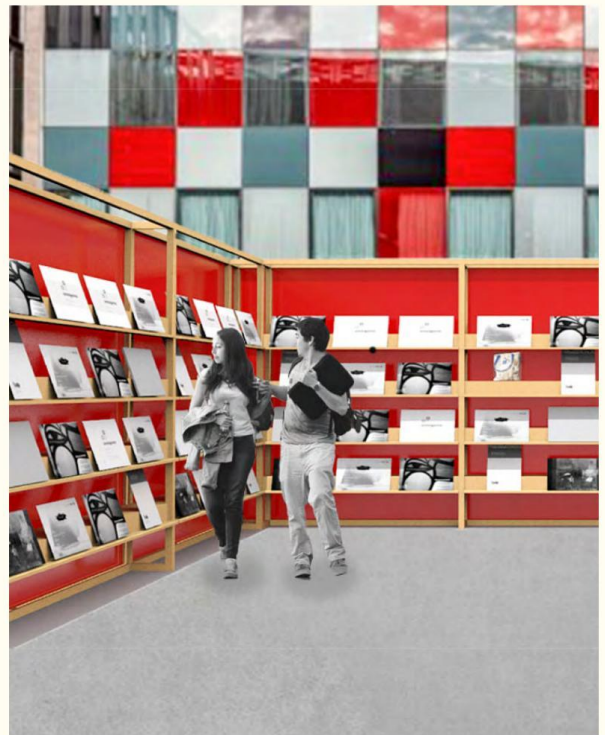
EXPOSITIVOS

El taller entrega las herramientas necesarias para el desarrollo profesional de proyectos expositivos y museográficos. Por medio de una base teórico-práctica, se propone una aproximación metodológica para la resolución de los diversos problemas de diseño que surgen del contexto cultural. En base a una aproximación multidisciplinar, se sitúa a diseñadoras y diseñadores como agentes articuladores; capaces de comprender y gestionar un conjunto de variables complejas, que son abordadas desde una perspectiva profesional.

Profesor titular **Pedro Silva**
Profesora adjunta **Dominique Tetzner**
Colaboradora **Camila Menares**
Instagram **@tme.udp**

25 años, Escuela de Diseño UDP

Para el proyecto final se trabajó a partir de los 25 años de la Escuela de Diseño UDP. Se desarrolló una investigación en base a tres ejes de trabajo: formación, reflexión y acción, dando pie a seis líneas temáticas: espacios, personas, enfoques y miradas, pensamiento crítico, proyectos y diseñadores. Desde estos lineamientos se desprende la elaboración de las propuestas conceptuales que fueron materializadas en diversos soportes museográficos.



Estudiantes: Victoria Valdivia, Ashley Miranda y Macarena Saavedra



Estudiantes: Valentina Barba, Martín Leiva y Catalina Vega



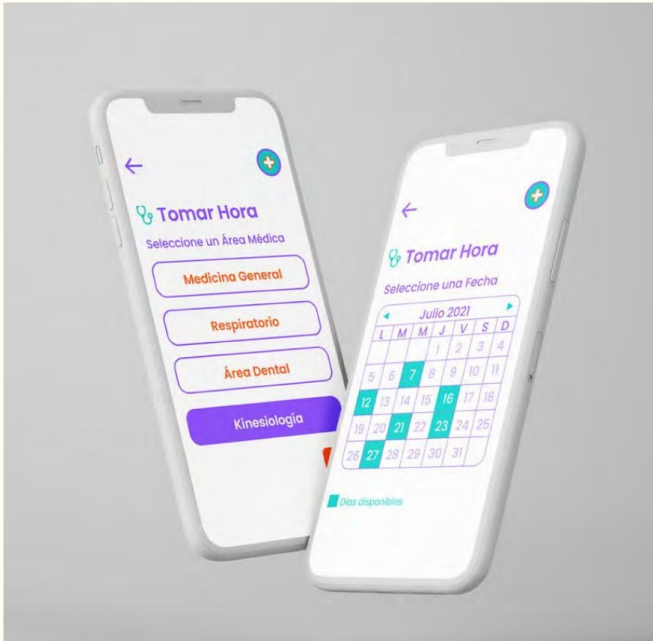
TALLER UX - UI [USER EXPERIENCE - USER INTERFACE]

La interfaz de usuario o UI (*User Interface*) es un concepto que abarca arquitectura de información, patrones y diferentes elementos visuales, que nos permiten interactuar de forma eficaz con sistemas operativos y *softwares* de diversos dispositivos. En el taller los estudiantes podrán identificar, a través de la investigación de usuario, problemáticas reales en relación al uso de diferentes plataformas y sus interacciones, desde la metodología de diseño centrado en las personas y el proceso de diseño elaborado por el *Design Council*: Doble Diamante, una metodología de diseño e innovación para encontrar soluciones.

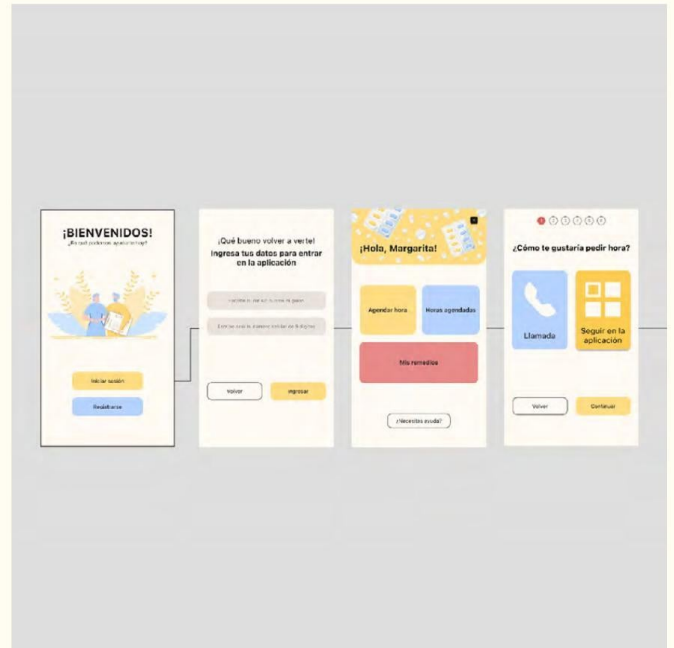
Profesor titular **Juan Pablo Tapia**
Profesor adjunto **Patricio Albornoz**
Instagram **@ux_udp**

Toma de hora médica digitalmente para adultos mayores

Independencia es una comuna que posee solo dos Centros de Salud Familiar (CESFAM), establecimientos altamente concurridos durante todo el año por adultos mayores. El sistema actual, solo cuenta con una forma de tomar horas de manera presencial o telefónica, generando un gran problema al tener que hacer largas filas desde muy temprano. Desde el Taller UI, nos propusimos crear alternativas digitales ante este problema, diseñando soluciones centradas en la tercera edad.



Estudiantes: Isidora Araya, Natalia Gutiérrez, Sofía Mondaca y Antonia Pavez



Estudiantes: Ágape Gonzalez, Ignacio Carcacia y Sebastián Díaz



Taller de interfaz de usuario

Estudiantes: Bárbara Cabrera, Beatriz Samur y Bárbara Herrera



TALLER INTERNACIONAL LATITUD SUR

El Taller Internacional Latitud Sur busca entregar a los y las estudiantes una experiencia de trabajo grupal e interdisciplinaria, con la idea de nutrir y complejizar la realización de proyectos con aportes de otras disciplinas: Arte, Arquitectura y Diseño.

A partir del intercambio con instituciones universitarias extranjeras; Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Universidad ORT de Uruguay y Pontificia Universidad Católica del Perú, el taller busca ofrecer a los y las estudiantes, la posibilidad de conocer otras realidades universitarias sudamericanas, incluyendo a académicos, estudiantes y docentes de las instituciones anfitrionas, con el objeto de enriquecer y fortalecer el proceso de aprendizaje.

Académicos participantes en la semana de diseño: Paola Irazábal (Chile), Christian Arakaki (Perú), Paola Vela (Perú), Karen Takano (Perú)

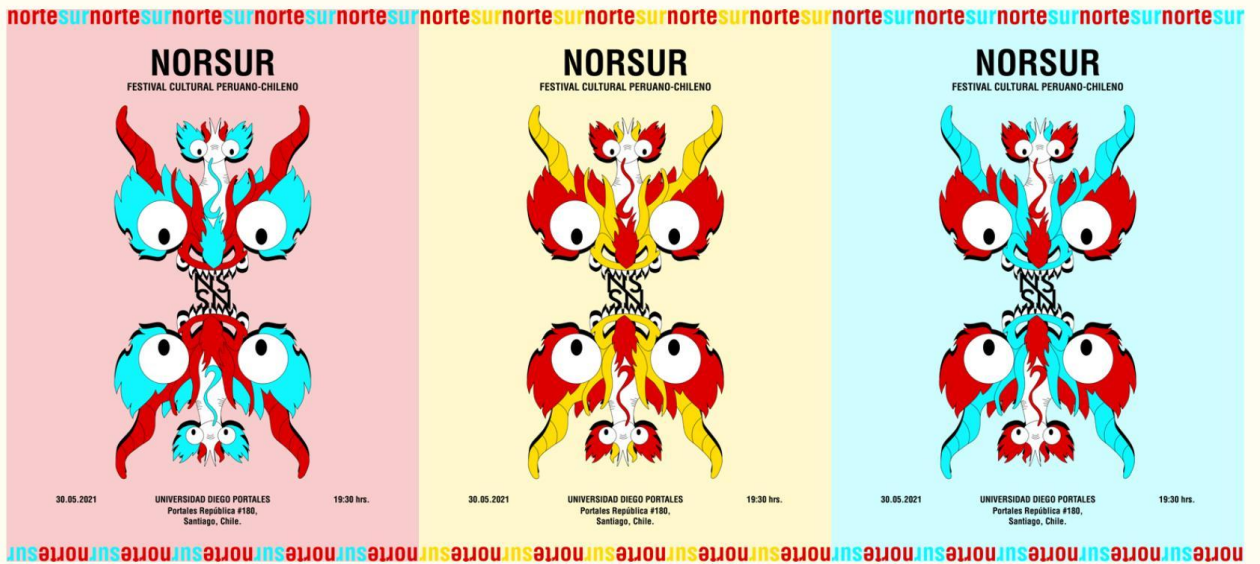
Profesores **Paola Irazábal (Diseño)**
Nicolás Cabargas (Arquitectura)
Claudia Aravena (Arte)

Festival cultural Chileno - Peruano

En la semana disciplinar de Diseño, se desarrolló un festival cultural, organizados en grupos conformados por ambas nacionalidades, debían rescatar elementos de la identidad chilena y peruana, para desarrollar una campaña comunicacional convocando la asistencia del público foco. La campaña consistió en la creación de un set de afiches, material para redes sociales y productos de merchandising de la actividad.



Estudiantes: Claudia Borja, Claudia Collao, Florencia Macari y Renzo Ocaña



Estudiantes: Paula Blaz, Diego Dreckmann, Nayia Larenas y Gabriel López



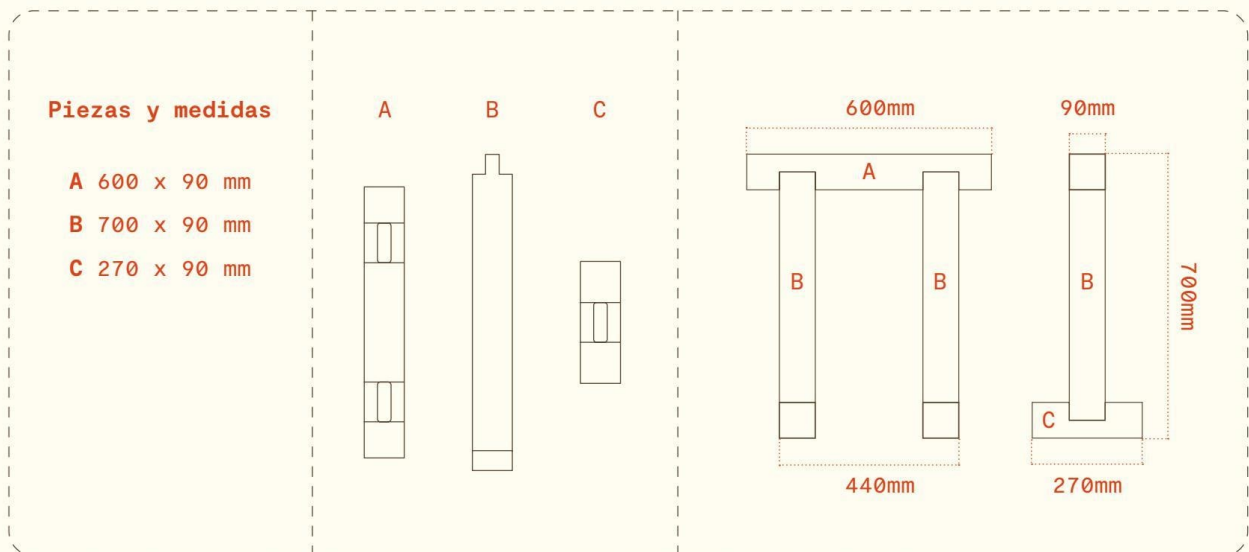
Estudiantes: Marcela Pretto, Marcela Villena, Marcelo Cruzat y Vania Tapia



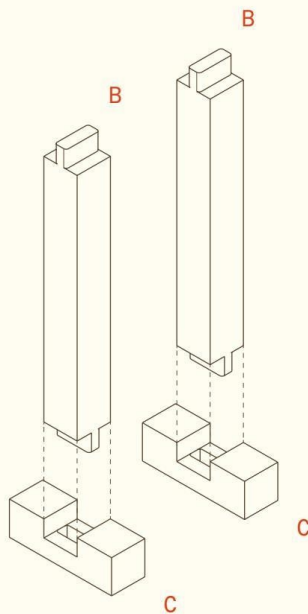
DESAFIO ARAUCO

Caballete Beam ♦ Andro Yurac

En esta nueva colaboración junto a Arauco quisimos llevar el principio «menos es más» a un desafío aplicado de diseño e invitamos al Diseñador Industrial y académico UDP Andro Yurac, a proponer un objeto RTA –Ready to assemble– de fácil construcción y en pocos pasos, para que nuestros lectores puedan reproducirlo en sus casas, siguiendo los pasos que presentamos a continuación.

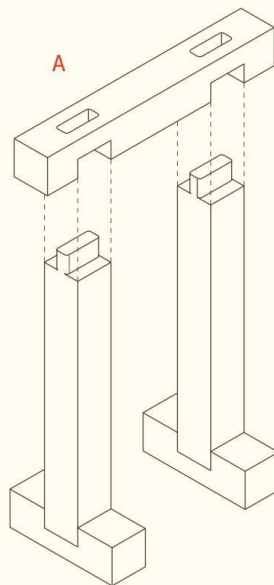


1.



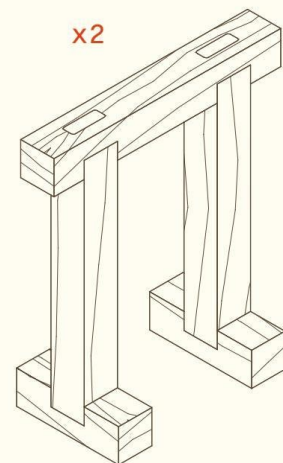
Encaje de pies mediante espigas, sin pegamento.

2.



Cierre de estructura con encaje de pieza superior.

3.



Repetir armado y añadir una cubierta a elección.

¿Cuál fue el resultado?

El Caballete Beam, una pieza de mobiliario elaborado únicamente a partir de pilares de madera de pino Hílamo de Arauco, formato utilizado en el mundo de la arquitectura, con ensambles sin pegamento ni anclajes externos, adaptado a un contexto de interior que funciona como un elemento de arquitectura a escala. Se articula en pareja de manera dinámica e inteligente como soporte para formatos tipo plancha, que se añaden como cubierta para armar mobiliario versátil como una mesa o escritorio de trabajo, adaptándose a nuevos contextos como el teletrabajo o el montaje de espacios itinerantes. Y su armado fue pensado para que lo pueda realizar cualquier persona en menos de 3 minutos.



Diseño mobiliario: Andro Yurac @androyurac.works

Fotografía: Carlos Molina @grimpet



Vicente Stephens: Pasión por la madera

Entrevista a Diseñador Industrial UDP

La curiosidad inquieta y la profunda relación con la madera, han llevado a nuestro alumni, Vicente Stephens, a abrirse paso en el mundo de los muebles en Chile. A través de sus proyectos: Dalca y Teks ha repensado los procesos de fabricación a nivel local, integrando la tecnología con los oficios y creando espacios para materializar el diseño desde lo productivo.

Curiosidad, pasión y amor por los materiales podrían ser tres características que definen las motivaciones de Vicente Stephens en el mundo del diseño. Con una carrera profesional orientada al mercado de los muebles, su vínculo con los materiales y la madera viene desde su universo más íntimo, cuando aprendió a trabajarla junto a su padre.

Hoy como diseñador industrial, su foco está en la fabricación de muebles, derribando mitos y abriendo espacios para que otros diseñadores puedan fabricar mobiliario con altos estándares de calidad, a través de su taller de fabricación Teks Works y su línea de muebles Dalca. Conversamos de su paso por la Escuela

de Diseño UDP, la realidad del diseño chileno y su rol académico actual, develando importantes desafíos disciplinarios que te invitamos a conocer.

¿Cómo fueron tus inicios en el mundo del diseño?

Yo entré a Diseño porque me apasiona. Me gusta mucho y la idea es atreverse a hacer lo que a uno le gusta, no hay que quedarse solo con lo que te llegó por la vida. Hay que atreverse y estar constantemente aprendiendo. Lo que hago lo aprendí trabajando gratis, era una especie de sacrificio que tenía que hacer los fines de semana, pero esos mismos sacrificios dan frutos. Hay que intentar, por eso mismo, buscar instancias para aprender de la gente que sabe.

¿Qué aprendizajes significativos crees que te entregó la Escuela de Diseño?

Sobre todo hacer cosas que yo no pensé que se podían hacer. El trabajo de conceptualización y el atreverse a hacer lo que te gusta, dentro de la escuela, fueron herramientas que me resultaron muy interesantes... Una vez, por ejemplo, nos tocó hacer un auto solar. En ese sentido, la escuela incita a prototipar y desarrollar un proyecto, este tipo de cosas me ayudaron mucho.



Fotografías: Vicente Stephens





Vicente Stephens

¿En qué estás hoy como diseñador industrial?

Tengo dos socios e hicimos una empresa que está dividida en dos ramas: Dalca, que son nuestros propios diseños de muebles y Teks que es un servicio de fabricación, donde trabajamos con diseñadores que nos mandan sus cosas y nosotros se las fabricamos, a partir de un concepto que llamamos carpintería digital. A través del diseño industrial y la fabricación digital hacemos muebles de madera sólida con mayor complejidad.

¿Cómo funciona el taller en Teks?

Somos tres socios que invertimos en un taller, compramos las máquinas y nos ubicamos en Pudahuel, ya que vimos que es un sector de alto desarrollo, debido a que hay bastantes proveedores cerca, así como también materiales, es una especie de punto estratégico, y aprender a distinguir este tipo de cosas es algo que aprendimos en la universidad. Somos cinco personas que estamos trabajando constantemente y yo voy

capacitando a todos, la experiencia que he adquirido, la voy enseñando. Prefiero educar a gente joven, que vaya desde abajo creciendo.

¿Cómo llegaste a este ámbito tan específico dentro del diseño?

Trabajé desde pequeño en la madera con mi padre, fue algo que siempre me gustó. Después entré a trabajar en la fabricación de botes de madera y eso me abrió mucho la mente, ahí me di cuenta de que se pueden hacer cosas que no imaginaba. También me interesó porque podía hacer cosas más complejas, por ejemplo curvar o tallar madera, cosas que no veía acá. Y después trabajé en un taller de fabricación digital, entonces quise mezclar las dos cosas y llevarlo al mundo del mobiliario.

Desde tu experiencia ¿qué desafíos observas en el mercado de la fabricación de muebles en Chile?

Observo dos desafíos para potenciar aún más la industria. El primero es que el diseñador industrial se atreva a introducirse en este mundo, que es algo que estamos haciendo justamente ahora en la escuela, con los cursos de prototipos y fabricación digital. La idea es dar a conocer a varios fabricantes que pueden hacer muchas cosas. En segundo lugar, hay que educar al mercado, hacerles saber que hay muchos productos locales y buenos, que entiendan el precio y que los muebles no son desechables.

¿Actualmente estás trabajando en algún proyecto del que puedas contarnos detalles?

Estamos en un proyecto muy interesante con GT2P para una galería en Estados Unidos. Ha sido muy desafiante, porque son unos muebles grandes de madera sólida que nos han llevado el potencial de la máquina al máximo. Otra cosa, bastante interesante, es que para el Encuentro Local de octubre con Dalca, vamos a lanzar la Silla N°2. Esta silla también tiene una lógica



constructiva a partir de la fabricación digital, con una forma un poquito más ergonómica y desarrollada.

En el caso de GT2P ¿es desafiante porque limita entre el arte y el diseño?

A veces hacemos muebles que cuando los miras te preguntas cómo los fabricamos y GT2P nos lleva mucho a eso. El desafío está en cómo construir, tenemos que desarmar los muebles, ver varias cosas, porque cuando se trabaja con madera importa mucho la veta, las uniones y así el desafío constructivo se torna entretenido. Mucha gente les dice que no porque presenta trabajos complicados, pero a nosotros nos gusta eso, lo disfrutamos.

¿Cómo ves el campo del diseño industrial, a partir de la industria en Chile, para los futuros diseñadores y diseñadoras?

Hay mucho por hacer y lo veo en el ramo de Prototipos, encontramos desde gente haciendo zapatos, hasta gente haciendo una silla de fierro. Por ejemplo, tengo un proveedor que tiene una fábrica enorme de fierros, pero hace chapitas, no lleva el negocios más allá. Entonces uno le presenta proyectos diferentes y los acepta, porque

se pueden hacer más cosas. Lo mismo pasa con los estudiantes, ellos se comienzan a dar cuenta de que hay oportunidades para hacer distintas cosas, y eso es muy interesante, ya que hay mucho por desarrollar y el diseñador o diseñadora debe darse cuenta de eso y hacerlo. A mi me dijeron muchas veces que no podía hacer lo que estoy haciendo ahora, pero aquí estamos, uno debe saber hasta dónde llegar.

¿Tienes algún referente que nos quieras recomendar?

En la fabricación digital veo mucho un taller que se llama Digi Fab Shop (@digifabshop), ellos trabajan muy bien y Timbur (@timburllc), son espectaculares. También, en diseño de mobiliario, siempre me ha gustado el trabajo de Hans Wegner, intento inspirarme en su diseño. Hoy en día estoy entre la carpintería danesa y la japonesa, como por ejemplo la silla Hiroshima, ahora todo se fabrica digitalmente y ha sido una gran inspiración para lo que hago.

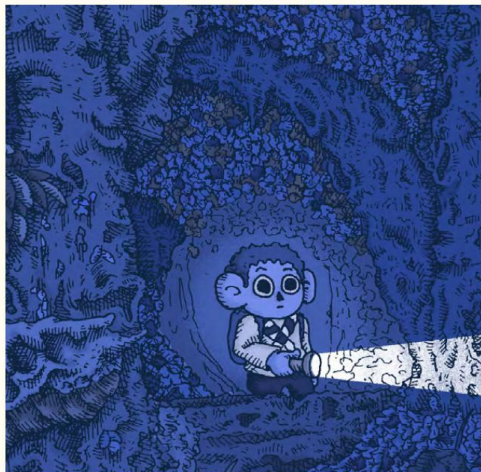
Conoce más del trabajo de Vicente visitando sus proyectos actuales en:

Teks Work: www.instagram.com/teks.work

Dalca: www.instagram.com/dalca.io



Directorio de diseño

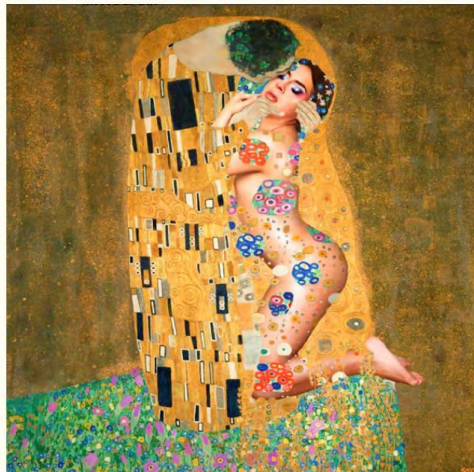


Vicente Campos

Mención **Diseño Industrial**

Técnica **Ilustración**

→ [instagram.com/smell_like_petrichor](https://www.instagram.com/smell_like_petrichor)

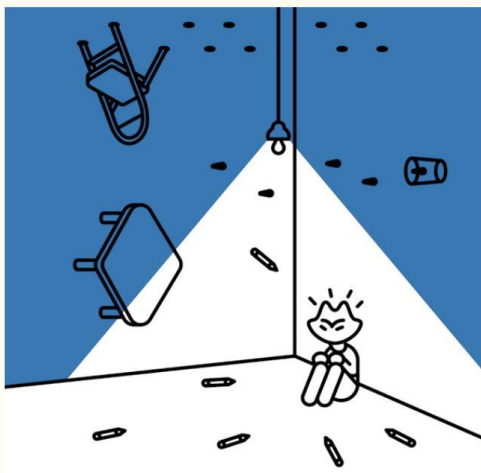


Nicolás Álvarez

Mención **Diseño Gráfico**

Técnica **Fotomontaje**

→ [instagram.com/duraznico](https://www.instagram.com/duraznico)



Camila Sáez

Mención **Diseño Gráfico**

Técnica **Ilustración/animación**

→ [instagram.com/petitdaco](https://www.instagram.com/petitdaco)



Javiera Silva

Mención **Gráfico/Industrial**

Técnica **Lutheria**

→ [instagram.com/dissodia.cl](https://www.instagram.com/dissodia.cl)

Una vitrina abierta para la próxima generación de diseñadores y diseñadoras. Descubre esta selección de proyectos y portafolios de estudiantes udp.



Elisa Errázuriz

Mención **Diseño Gráfico**

Técnica **Collage e ilustración**

→ [instagram.com/elisa.errazuriz.alcaide](https://www.instagram.com/elisa.errazuriz.alcaide)



Antonia Pavez

Mención **Diseño Gráfico**

Técnica **Fotografía y Diseño Gráfico**

→ [instagram.com/parrapavezz](https://www.instagram.com/parrapavezz)



Andrés Sanhueza

Mención **Diseño Gráfico**

Técnica **Indumentaria**

→ [instagram.com/drippinchile](https://www.instagram.com/drippinchile)



Camila Guzmán

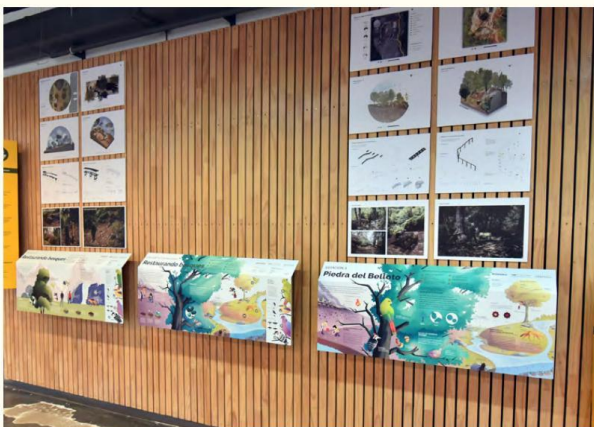
Mención **Diseño Industrial/Egresada**

Técnica **Cerámica**

→ [instagram.com/ensimismo_ceramicas](https://www.instagram.com/ensimismo_ceramicas)



#diseñoabierto2021





Certificado PEFC

Este producto proviene de bosques manejados en forma sustentable y fuentes controladas.

www.pefc.org

