



D|d

DISEÑO DIGITAL

Diseño Digital utiliza en forma innovadora las tecnologías para captar, interpretar, visualizar y comunicar a través de medios como la televisión, internet, videojuegos, móviles, dispositivos electrónicos y muchos otros en permanente desarrollo. La creación de conceptos, el dominio de un lenguaje visual amplio, la construcción de interfaces e interacciones, junto con el manejo en profundidad de las nuevas tecnologías digitales les permite liderar y desenvolverse creativamente en el ejercicio profesional.



D|d

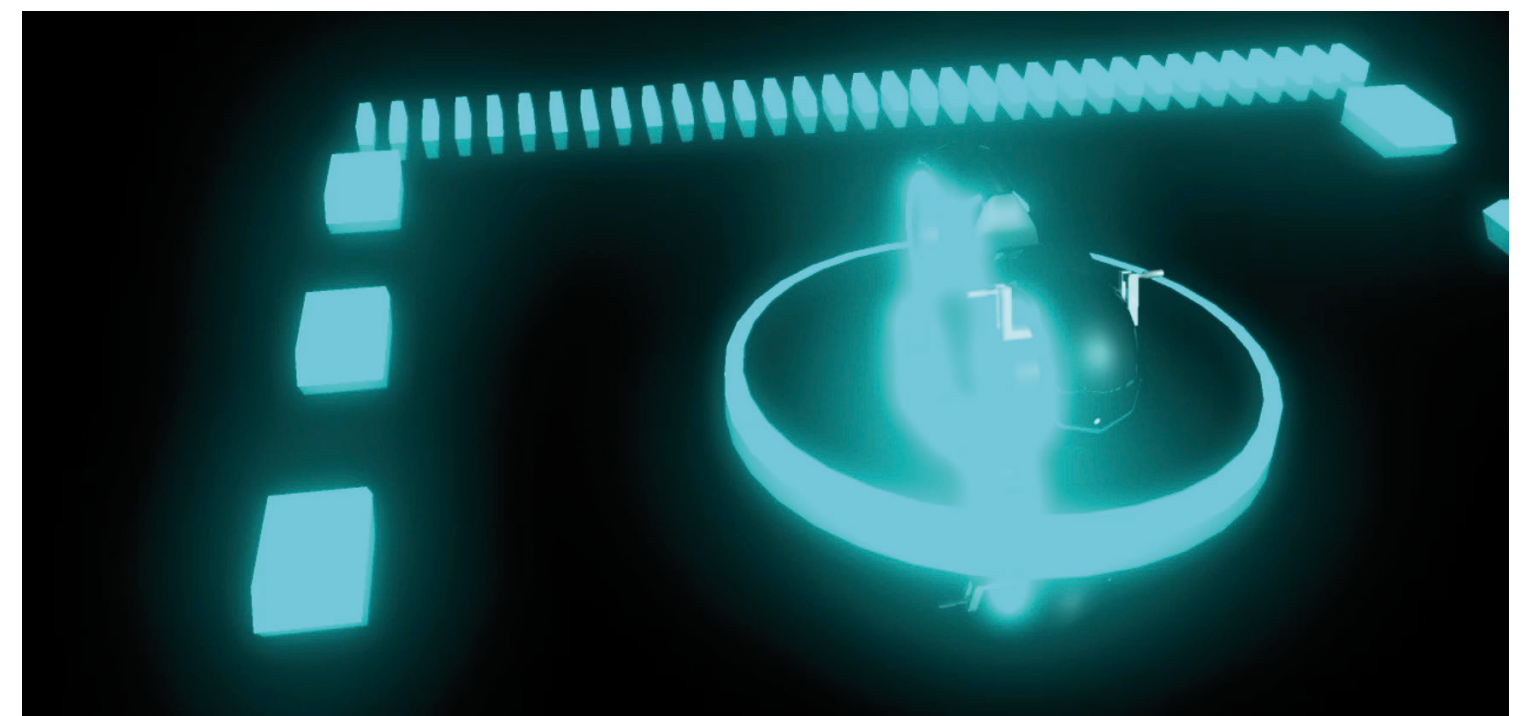
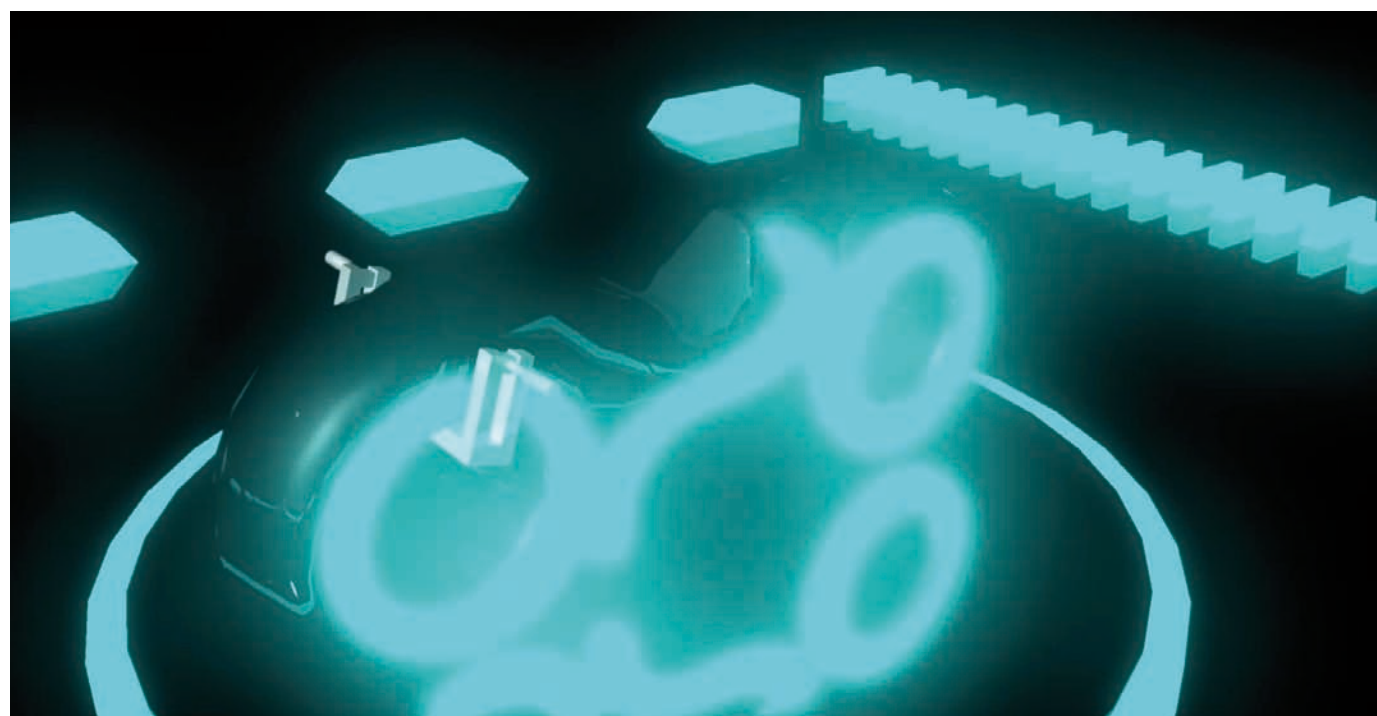
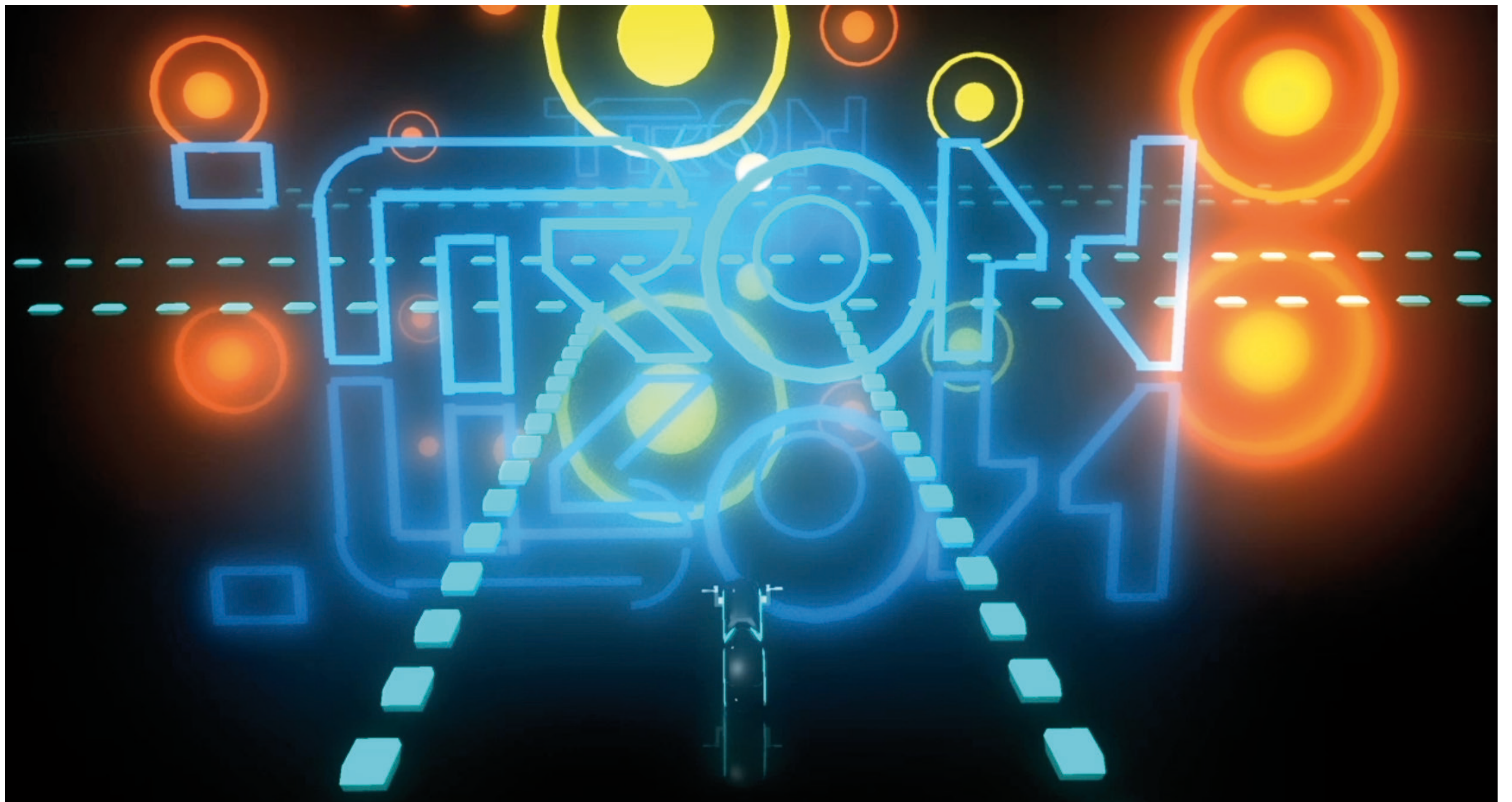
CURSO
TALLER DIGITAL IV / 2 SEMESTRE / 2013

PROFESORES
Francisco Fuentes - Sebastián Skoknic

ALUMNO
Sebastián Aguilar

PROXY

Este proyecto está enmarcado dentro de la temática de juegos interactivos del taller. Proxy es un juego que plantea la dinámica de acercamiento entre dos personas. Mediante un juego de preguntas y respuestas los collares, vestidos por cada uno, van cambiando su color permitiendo el avance de la persona hasta llegar al contacto con la otra según si la respuesta es correcta. Los collares tienen un sensor de proximidad que permite verificar la distancia entre los dos usuarios.



D|d

CURSO
TALLER DIGITAL II / 2013

PROFESOR
Giancarlo Godorecci

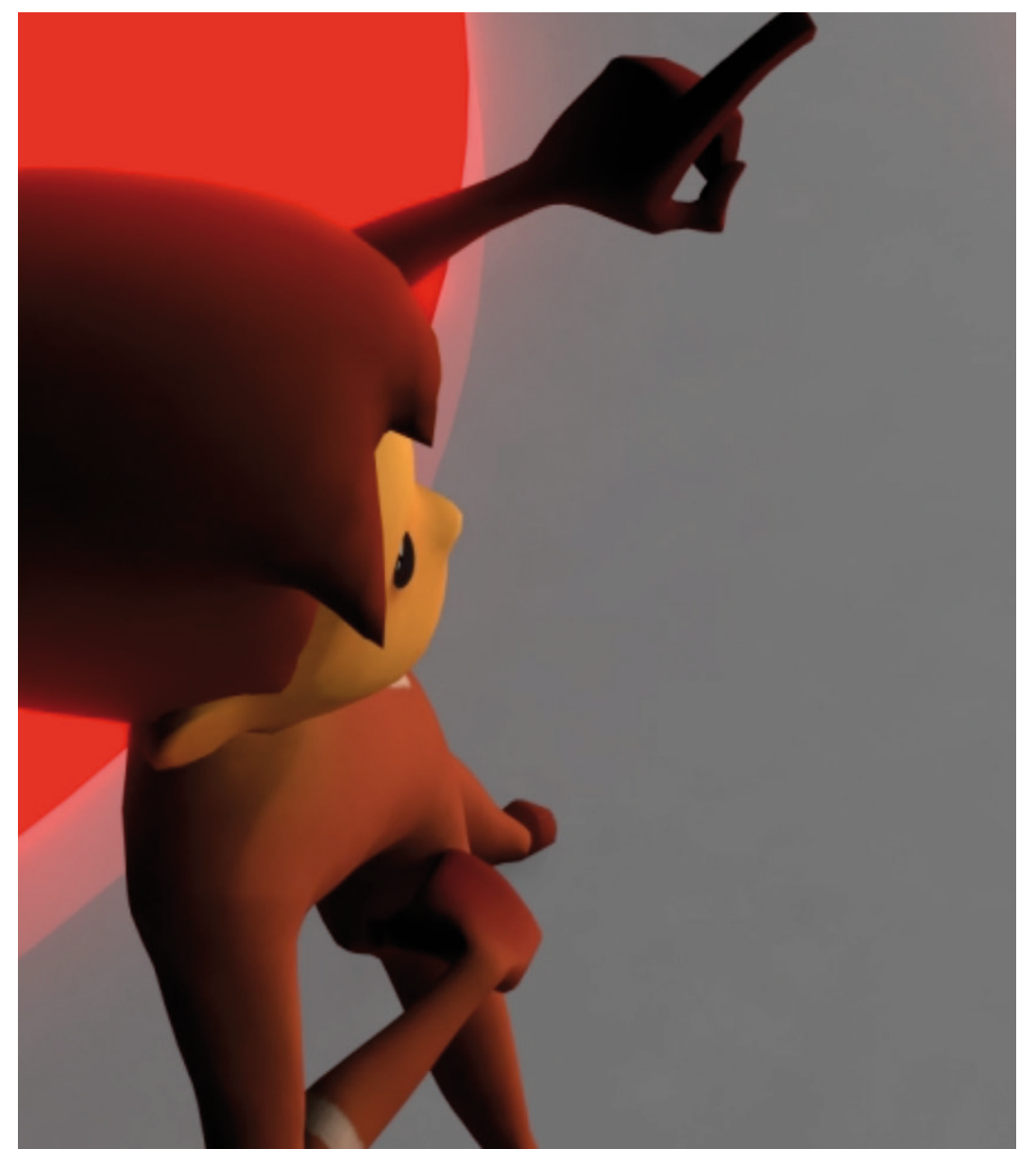
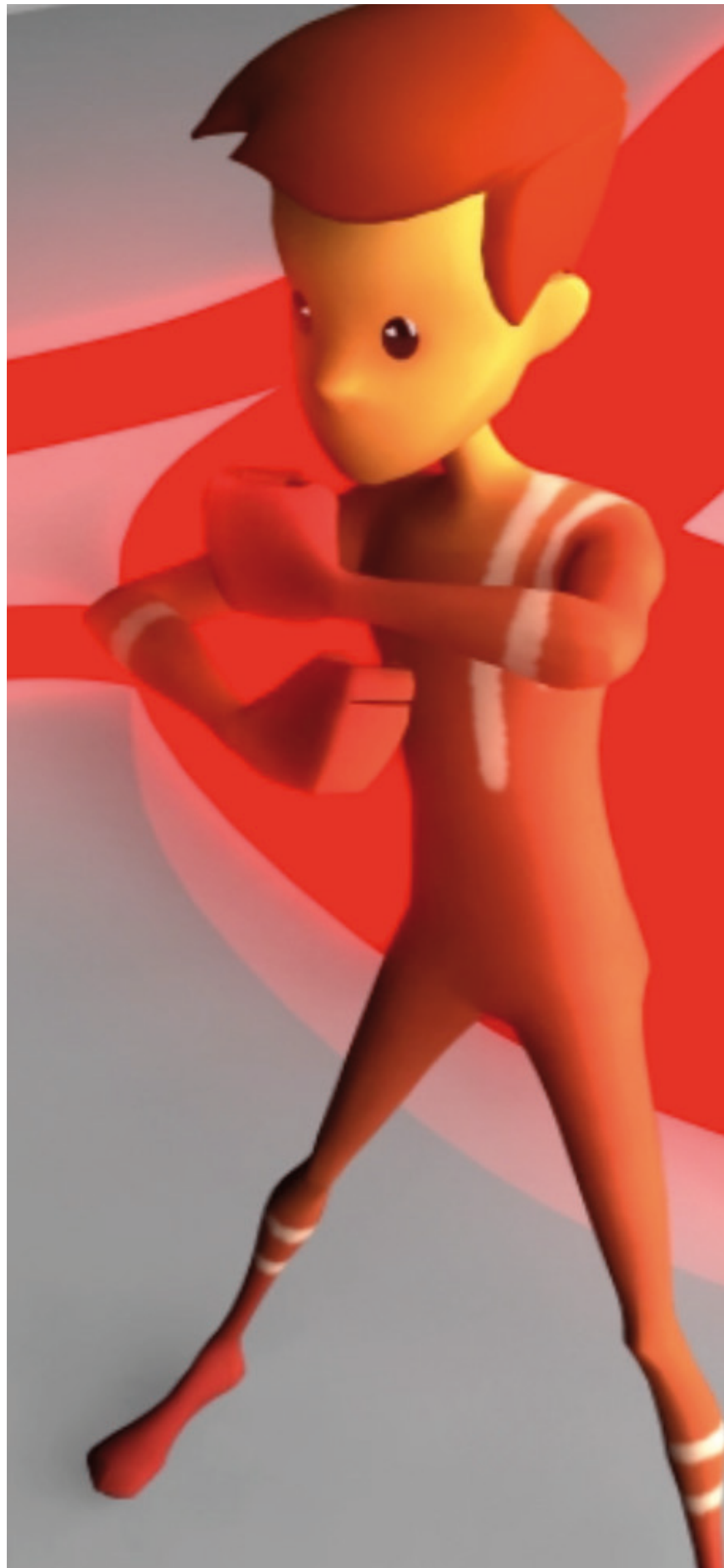
ALUMNO
Fernanda Gutierrez

MOTO TRON, EJERCICIO DE ANIMACIÓN

Ejercicio en Maya 3D, de exploración en torno a la cinemática y movimientos en animación.

EXPO DI
SE
NO
2014

EXPO DISEÑO
2014



D|d

CURSO
TALLER DIGITAL II / 2 SEMESTRE / 2013

PROFESOR
Giancarlo Godorecci

ALUMNOS
Juan José Abogabir - Josefina Escárate
Vicente Ham

UDD
Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

COCAINE, EJERCICIO DE ANIMACIÓN

Ejercicio en Maya 3D, de exploración en torno a la cinemática y movimientos en animación.



EXPO DI
SE
ÑO
2014



D|d

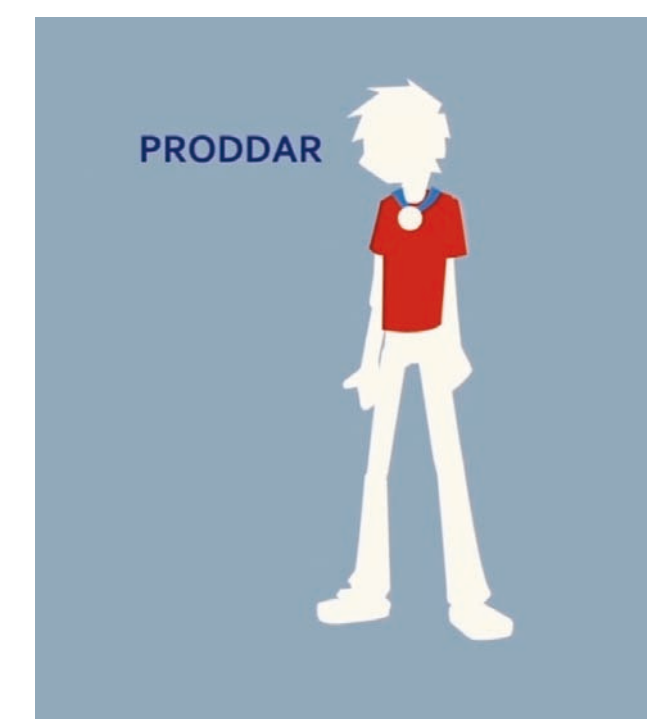
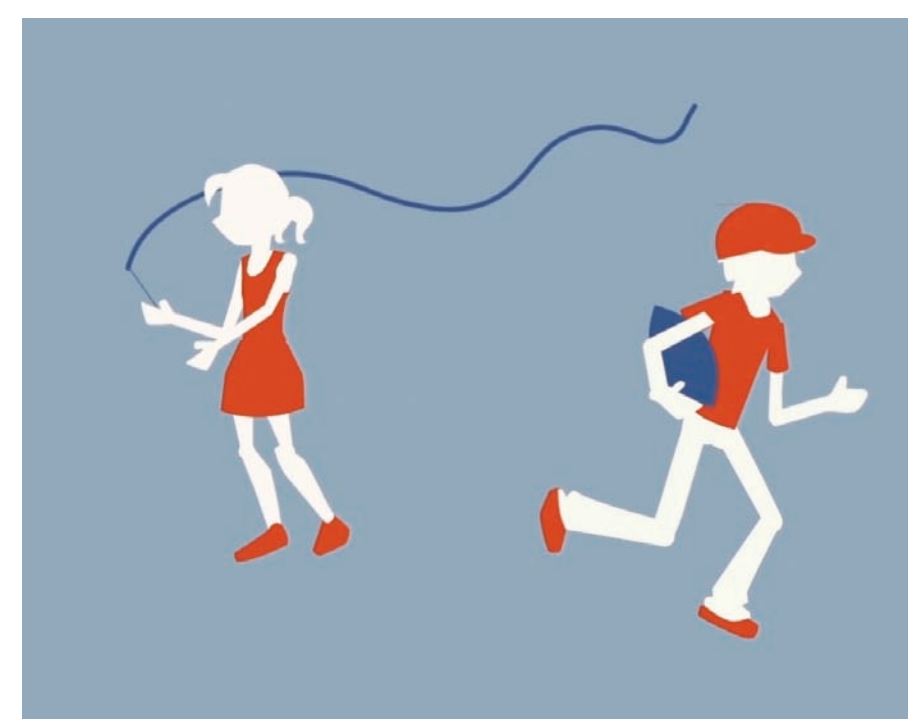
CURSO
TALLER DIGITAL II / 2 SEMESTRE / 2013

PROFESOR
Giancarlo Godorecci

ALUMNOS
Verónica Alvarellos - Susana Arteaga
Camila Folchi - Fernando Jimenez

GARMIN, EJERCICIO DE ANIMACIÓN

Ejercicio en Maya 3D, de exploración en torno a la cinemática y movimientos en animación.



D|d

CURSO

TALLER DIGITAL II / 2013

PROFESORES

Soledad De La Fuente - Alejandro Pantoja

ALUMNOS

Isadora Venturini - Alejandra Bernal
Antonia García - Carolina Aracena

ORGULLO NACIONAL

Proyecto vinculado a discursos audiovisuales donde los alumnos debieron estudiar un tema de contingencia, establecer una posición y desarrollar una pieza animada que entregara el discurso. Orgullo Nacional, establece una posición crítica frente a los recursos destinados al fútbol en comparación con el resto de los deportes.

EXPO DI
SE
ÑO
2014

EXPO
DISEÑO
2014



PADRES
CONOCE
BULLYING
HOMOFOBIA 85%

SUICIDIOS
HOMOSEXUALES
NULA ACEPTACIÓN
DE LOS PADRES



D|d

CURSO
TALLER DIGITAL II / 2013

PROFESORES
Soledad De La Fuente - Alejandro Pantoja

ALUMNOS
Nicolás Walker - Fernanda Gutiérrez
Javiera De La Fuente

PAPÁ SOY GAY

Proyecto vinculado a discursos audiovisuales donde los alumnos debieron estudiar un tema de contingencia y establecer una posición. Papá soy Gay, establece un punto de vista desde la posición del padre de un hijo que le plantea su orientación sexual, entregando información que de alguna manera logre mayor empatía por parte de éste frente a su hijo/a.



EXPO DISEÑO
Nº 2014



D|d

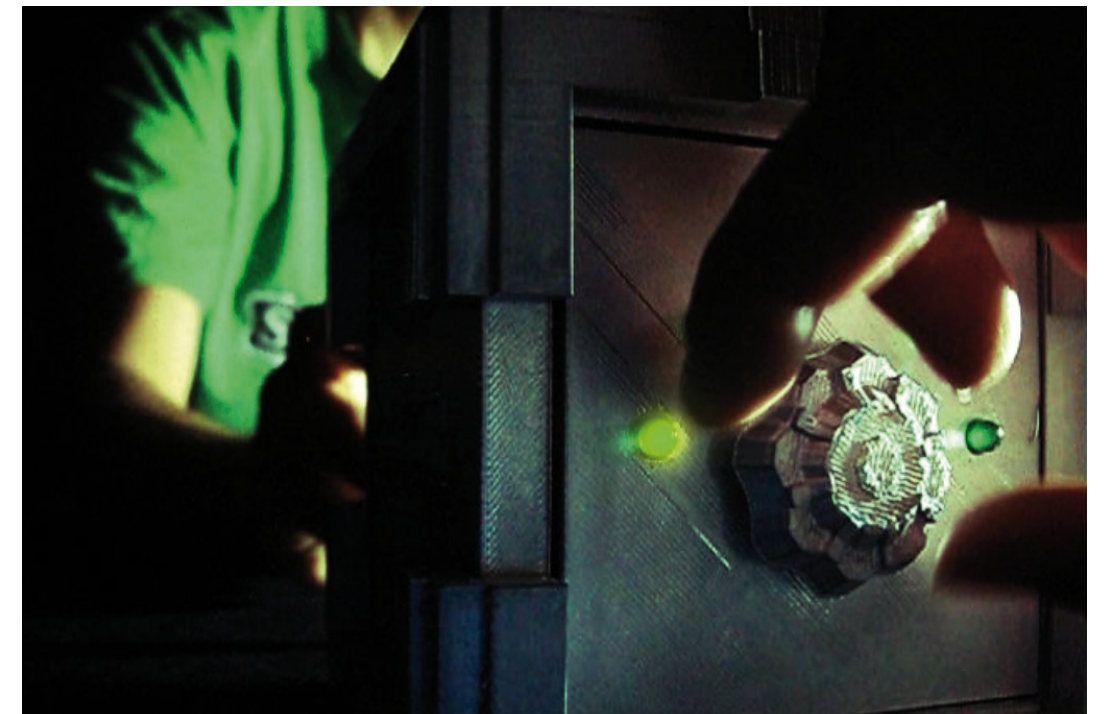
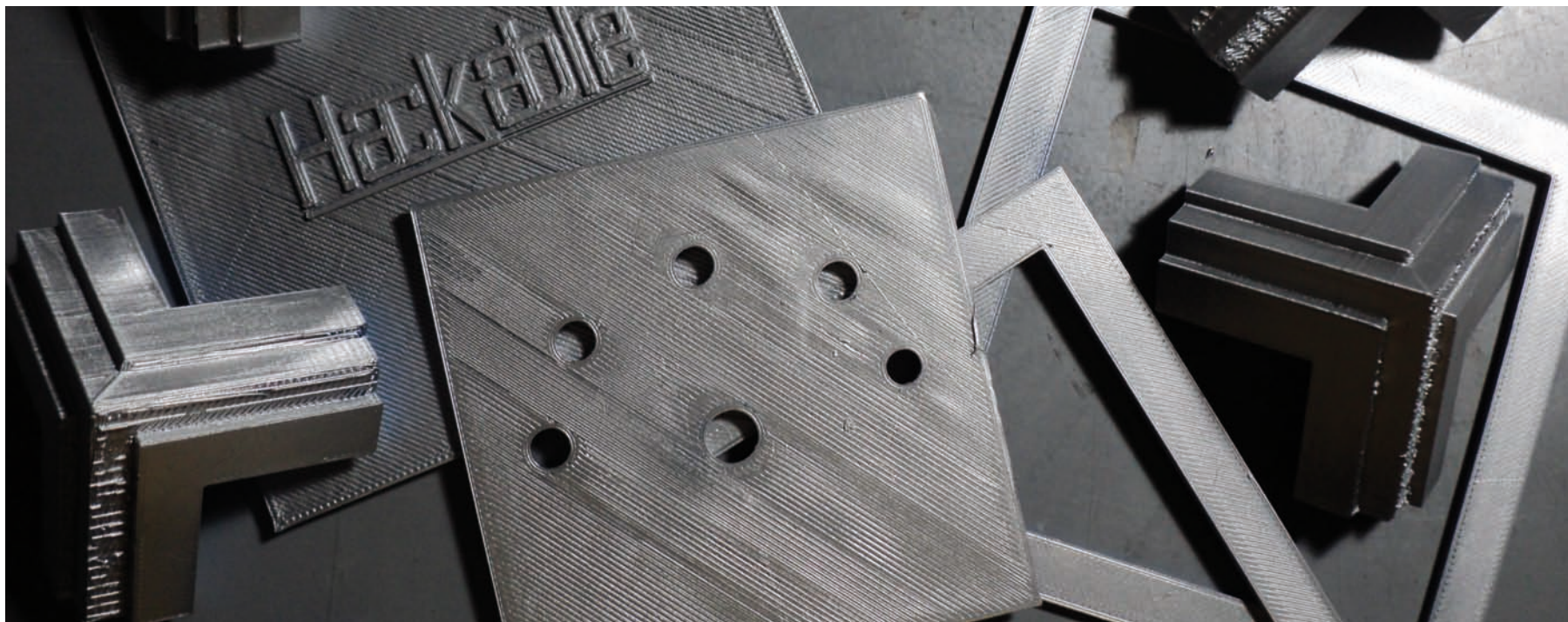
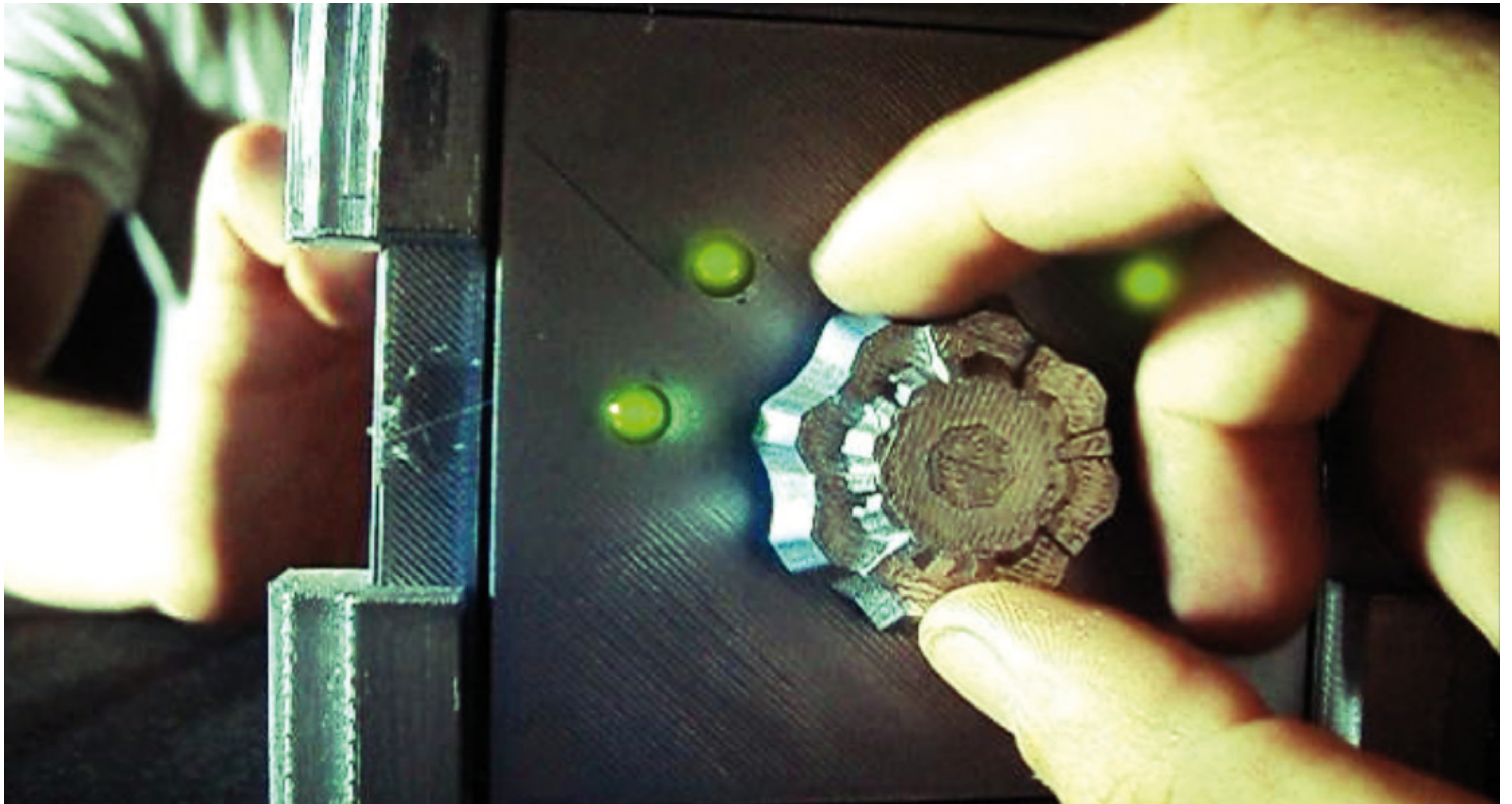
CURSO
TALLER DIGITAL II / 2013

PROFESORES
Sebastian Skoknic - Cristian Huijse

ALUMNOS
Christian Henderson
María De La Luz Valenzuela

EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS AL 2073

El proyecto consiste en la temática del "design fiction", planteando una visión de cómo serán los videojuegos en el año 2073. La reflexión se destina hacia los gamers, y plantea una inmersión total del jugador.



Did

CURSO

TALLER DIGITAL IV / 2 SEMESTRE / 2013

PROFESORES

Francisco Fuentes - Sebastian Skoknic

ALUMNO

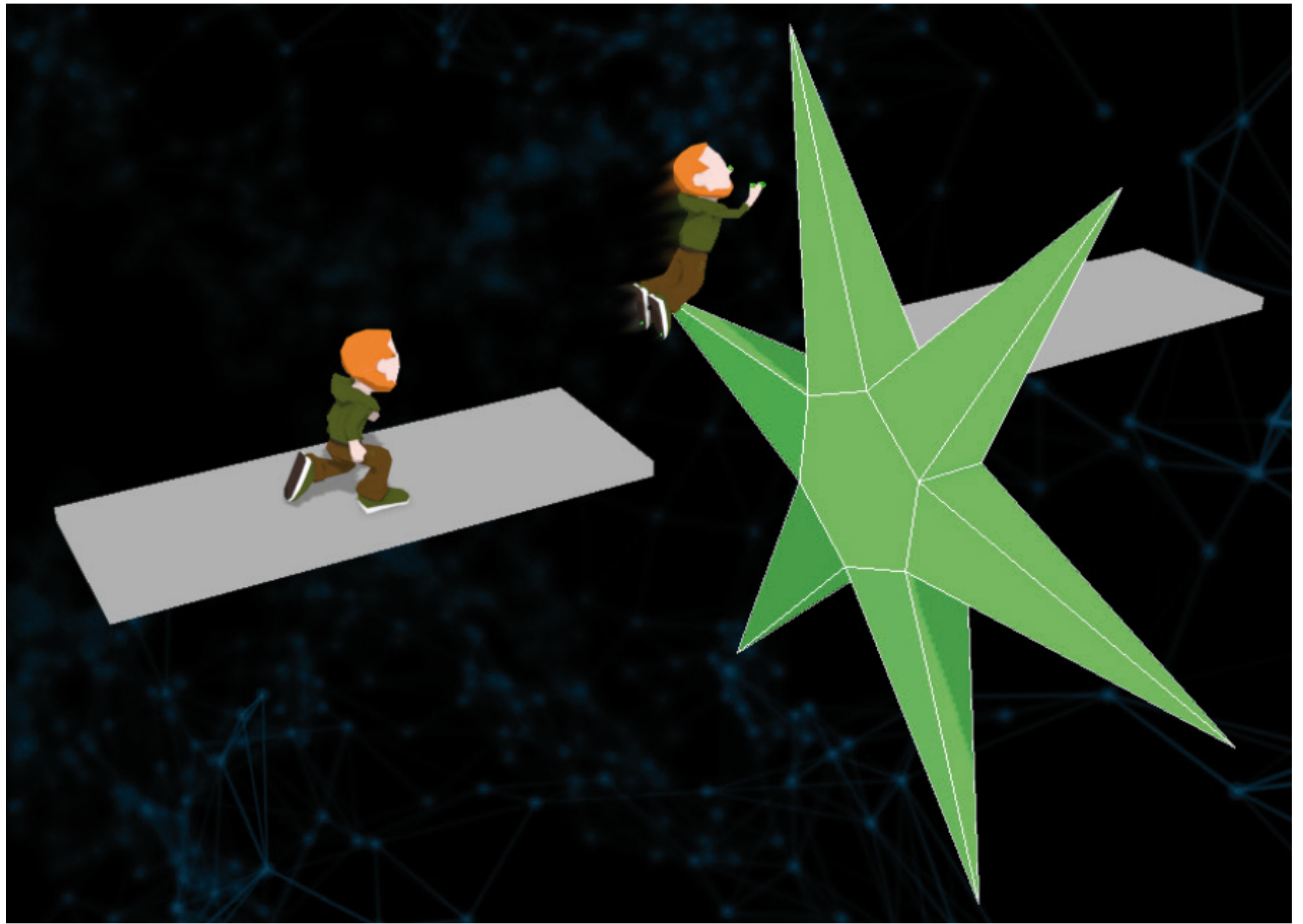
Christian Henderson

HACKABLE

Este proyecto está enmarcado dentro de la temática de juegos interactivos del taller. El juego plantea la dinámica del rescate de un pozo en dinero que se encuentra al interior de una caja fuerte con dos puertas. El jugador que primero descifre el código para abrir la puerta, se lleva el pozo. Se prototipo el juego con Arduino.

EXPO
DISEÑO
2014

EXPO DI
SE
ÑO
2014



D|d

CUARTO AÑO
TALLER DIGITAL V / 1 SEMESTRE / 2013

PROFESORES
Consuelo Gil - Pablo Ortúzar

ALUMNO
Federico Wilckens

SUPER FEDE

Este proyecto está enmarcado en el taller de videojuegos. Súper Fede es un juego realizado en Unity, donde el jugador debe sortear obstáculos en un circuito que debe recorrer contra el tiempo.

EXPO DISEÑO 2014



D|d

CURSO
TALLER DIGITAL V / 1 SEMESTRE / 2013

PROFESORES
Consuelo Gil - Pablo Ortúzar

ALUMNOS
Francisco Cruz - Nicolás Méndez

WHO AM I

Este proyecto está enmarcado en el taller de videojuegos. Who Am I es un juego dentro de la categoría "point and click" donde el jugador debe reconocer dentro del entorno los elementos que les puedan ser útiles para poder resolver los problemas con los que se vaya encontrando en su camino. El videojuego fue realizado en Gamesalad, y trabajó las cinemáticas del personaje a través de rotoscopía.

