

# semana d.

11/12/13 oct.

## rediseño de lo cotidiano.



### \_responsabilidades alumnos

- Asistir a lanzamiento miércoles 11 de octubre 8:30 segundo piso del Casino.
- Asistir y participar en workshops miércoles, jueves y viernes
- Participar de las correcciones
- Asistir a 2 charlas
- Llevar registro de su proyecto para presentación en cierre
- Asistir al cierre de la Semana D, viernes 13 de octubre 12:30 hrs.
- Llevar los materiales solicitados para el workshop

\* Los proyectos desarrollados durante el workshop serán evaluados con una nota al igual que asistencia.

### \_calendario | ciclo de charlas | el diseñador como emprendedor. —

MIÉ 11/10	08:30 INICIO SEMANA D SEGUNDO PISO CASINO	11:30 / 12:30	12:30 / 13:30	13:30 / 14:30 ISABEL LECAROS AUD 114	14:30 / 15:30 NICOLÁS HERNÁNDEZ AUD 103	15:30 / 16:30 THE RACK AUD 114	16:30 / 17:30 JAVIERA DE LA FUENTE AUD 114	17:30 / 18:30 SI STUDIO AUD 114
				YERKO TANK AUD 103				
JUE 12/10		SIMPLELAB AUD 102		FELIPE ESPINOZA AUD 114		ANDREA TORRES AUD 114	R. FILINICH + P. GUERRA AUD 114	
VIE 13/10		MARCO MONTEMAGGI AUD 110	CIERRE SEMANA D					

### \_workshops



#### 01 Laboratorio de transmutación

>>> Nicolás Hernández

Desafío de 48 hrs. para "Jugar a Transmutar" un prefabricado dado de madera (será regalado por el profesor) en un objeto que será expuesto y que busca la conexión en tres niveles con el público "Me gusta", "Me lo compro", "Lo recomiendo".



#### 02 Cruce de Materiales, diálogo entre Artesanía e Industria

>>> SI STUDIO:

Verónica Posada + Paula Navarrete

Tomando como eje central el origen de los materiales, el workshop explorará la integración de materiales naturales y materiales sintéticos, logrando generar una coexistencia entre ellos. Proveniente del mundo de los materiales naturales tendremos la oportunidad de conocer el trabajo de un artesano tejedor de canastos de mimbre y experimentar con técnicas locales de artesanía logrando descontextualizarlas al combinarlas con materiales manufacturados provenientes del mundo de la industria. Se trabajará en una serie de iteraciones rápidas que exploren formas al combinar los materiales, junto con realizar prototipos a escala que finalmente darán paso a un objeto experimental de diseño.



#### 03 Objetos sonoros electrónicos reactivos a la luz

>>> Renzo Filinich + Pablo Guerra

La interacción o más bien lo interactivo se constituye hoy como una cualidad deseable en la variedad de relaciones que se producen entre sujetos / objetos e incluso entre objetos. En este taller crearemos objetos sonoros electrónicos reactivos a la luz a partir de tecnologías simples, a su vez, prestaremos especial atención a la interacción Humano-Máquina mediante metodologías para el diseño de objetos (Desing Research) centrada en la identidad y la interacción de los potenciales usuarios con éste.



#### 04 A corazón abierto / Tarjetas pop-up

>>> Felipe Espinoza

El ser humano es complejo en su forma de sentir y relacionarse con otros y su entorno, siendo la emoción muchas veces el motor de la vida. El workshop se orienta hacia la exploración formal del papel como soporte para la expresión y comunicación de sentimientos y emociones.



#### 05 Taller de letterpress

>>> Andrea Torres

Workshop enfocado a conocer y aprender las bases de la impresión tipográfica y la recuperación de este oficio. Parte con una breve introducción teórica basada en antecedentes históricos y técnicos para luego comenzar con un ejercicio práctico, mediante la composición de una página (puede ser una serie de postales) para ser impresa en la prensa. Introducción teórica: Origen e historia de la técnica del letterpress, desde el siglo XV hasta nuestros días, a través de una visión mundial y local del uso de la técnica. Ejercicio práctico: Aplicación de la técnica de este sistema de impresión, a partir de la creación de su propio diseño y posterior impresión: creación de un concepto, composición y montaje e impresión.



#### 06 Robot Party

>>> Javiera de la Fuente

El workshop constará en la producción de robots interactivos que reaccionan a la luz. En una primera instancia se introducirá a los alumnos a electrónica básica, en donde explicaremos como funcionan los circuitos, resistencia y algunos sensores. Luego produciremos placas PCB que integren estos componentes. El movimiento de nuestro aparatos será a través de motores dc y la integración de algunos engranajes. La idea es que cada alumno luego de terminar el "esqueleto" personalice su obra. Para así terminar en una fiesta de robots.



#### 07 Objetos lumínicos inteligentes

>>> Yerko Tank

El workshop se inserta en el área de los objetos inteligentes y se plantea desde la perspectiva del desarrollo de un producto. Este será un objeto lumínico (lámpara), que contará con un grado de interacción digital y a su vez tendrá una impronta espacial ambiental. A través de vasos desechables reciclados y sus combinaciones se formarán mantos y volúmenes, en combinaciones aleatorias con un grado de aproximación a la escultura.



#### 08 ¡Lights Up!

>>> The RACK:

Trinidad Gómez + Valentina Mery

En este workshop le rendiremos culto a un objeto milenario, simple y cotidiano: la vela. Esta fuente de luz la hemos utilizado durante años en diferentes situaciones, tanto para iluminar como un elemento simbólico. Creando instancias memorables, las cuales queremos potenciar y rediseñar su uso para mantenerlo en el tiempo traspasándolo a las nuevas generaciones. Trabajaremos en el rediseño de su soporte, proponiendo nuevas formas de uso y formatos.



#### 09 rePensar el Cartel

>>> SimpleLab:

Julio Moya + Sofia Mackenney

La invitación es a dialogar, revisar y repensar el cartel como parte de la imagen del espacio público. Desde sus inicios en paralelo con el desarrollo tecno-industrial hasta su persistente lucha con los distintos estímulos visuales contemporáneos, este ejercicio busca reinterpretar y validar este objeto como soporte, medio, mensaje y lenguaje.

IMPORTANTE: Los alumnos que se encuentran cursando Taller de Título están liberados de participar de esta actividad.