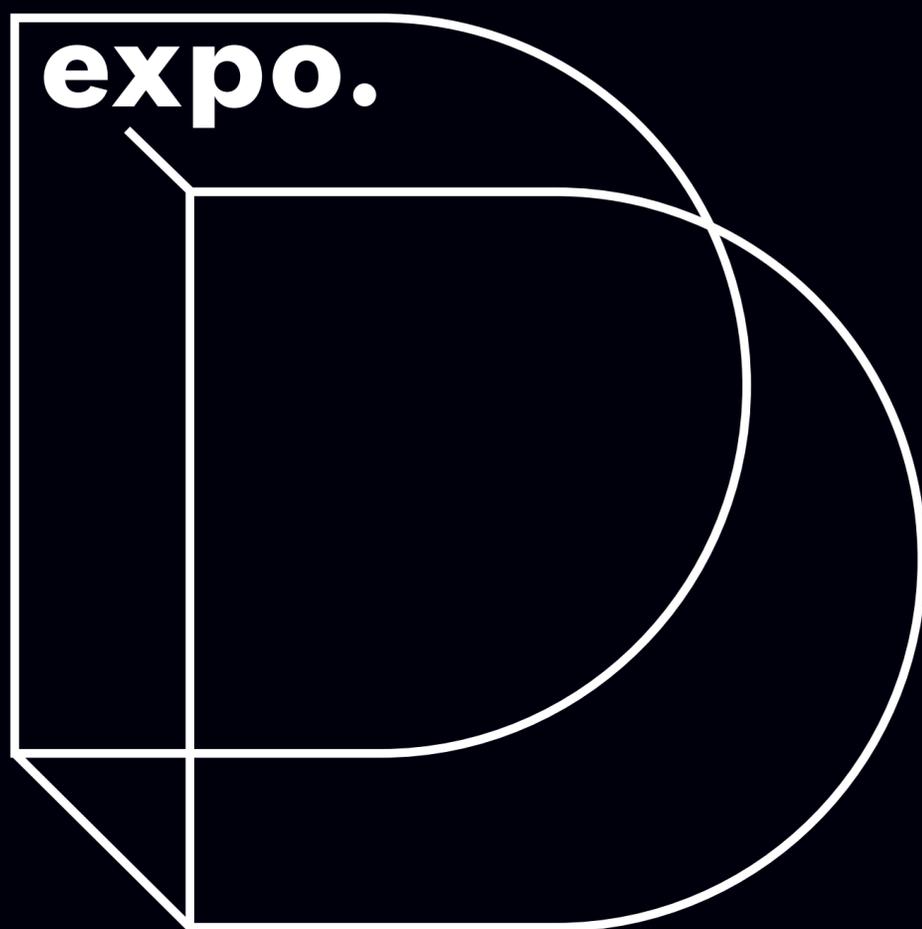


@disenoudd

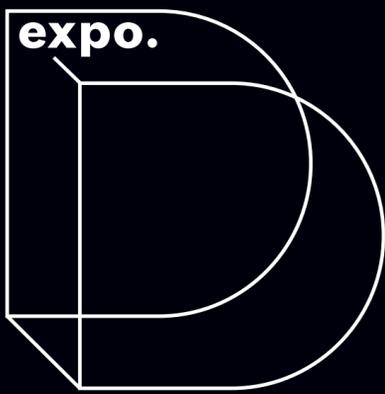


**MUESTRA ANUAL
DE LOS MEJORES
TRABAJOS DE
DISEÑO UDD**

2022

@disenoudd

UDD
Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño



SEDE **CONCEPCIÓN**

ILUMINACIÓN Y FOTOGRAFÍA DE OBJETOS

El examen de la asignatura de Fotografía es una experiencia empírica que tiene por objeto poner en práctica diversos conceptos y destrezas ejercitadas en las sesiones. Una serie de 12 tomas fotográficas digitales deben cumplir con diversos requisitos conceptuales y procedimentales asociados al acto de fotografiar, estos son:

Profesor
César Müller

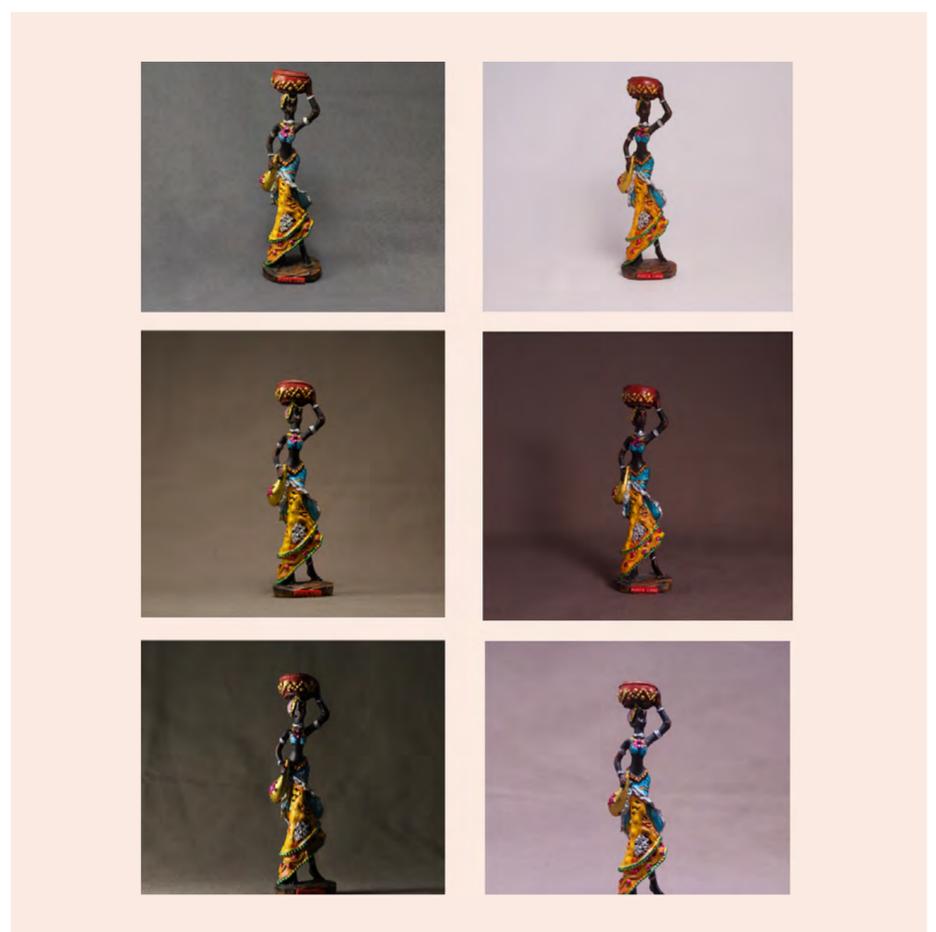
Autoras
Mía Morton
Valentina Zepeda

- » La composición, donde se incluye: ley de los tercios, el color y los elementos formales de la composición.
- » Comandos de la cámara: enfoque, velocidades de obturación y aberturas de diafragmas.

Estos requerimientos se emplearon en la serie fotográfica para incluirlos en una temática a libre elección.



Mía Morton



Valentina Zepeda

DISEÑO DE CASCO PARA ARTISTA MUSICAL

Profesor

Rodrigo Caparros

Autoras

Isidora Parra
Kimberly Rosal

Nicolás Riquelme
Florencia Ortigosa

Florencia Ortigosa

En este curso de carácter técnico, los alumnos debieron poner en práctica lo aprendido. El trabajo consistió en elegir un cantante o DJ de manera libre, para luego identificar sus características, conceptualizar y luego proponer un casco que represente dichos conceptos.



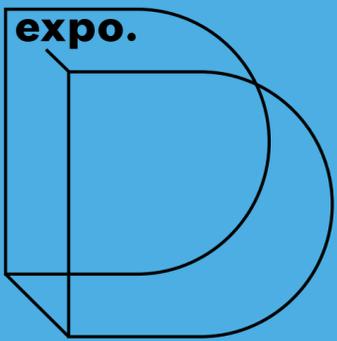
Isidora Parra



Nicolás Riquelme



Kimberly Rosal



DESARROLLO DE CAMPAÑA COMUNICACIONAL

Profesoras

Viviana Baro
Felipe Álvarez

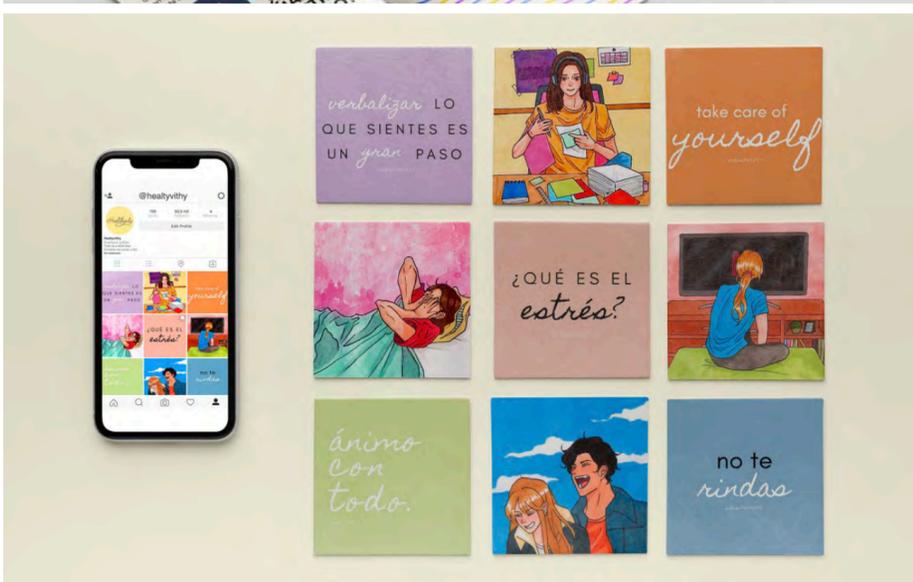
Autores

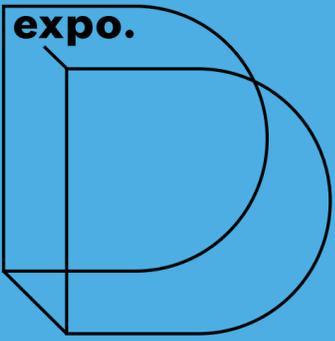
Valentina Álvarez
Sofía Arancibia
Bárbara Berrios
Catherine Silva

Noemí Rodríguez
Paula Rosas
Matías Torres

El examen consistió en una campaña de prevención de problemas de salud mental, manejo del estrés y la productividad en las carreras del área creativa. Para esto, debieron basarse en el libro “Psicología para creativos” de Frank Berzbach.

Los soportes de la campaña tenían que ser de una cuenta de Instagram con una grilla de nueve posts y un brochure impreso, ambos tenían que estar bajo la marca y el diseño de la campaña.





DESARROLLO DE CUENTO ILUSTRADO

Profesor
Andrés Oliva

Autores
Catherine Silva
Matías Torres

Sofia Arancibia
Josefa Iglesias

El examen tuvo como objetivo principal desarrollar un cuento ilustrado de autoría, el cual manifiesta temáticas e intereses propuestos por los estudiantes. Para ello, los estudiantes debieron desarrollar una historia que diera cuenta de un tema personal o

social, para luego trabajar el proceso de ilustración usando al menos 2 de las técnicas aprendidas: aguadas, pasteles, collage, monotipia, entre otras, y trabajar en formato de Acordeón con 10 caras útiles, 6 por un lado y 4 por el reverso, más las portadas en tapas duras.

Catherine Silva



Sofia Arancibia

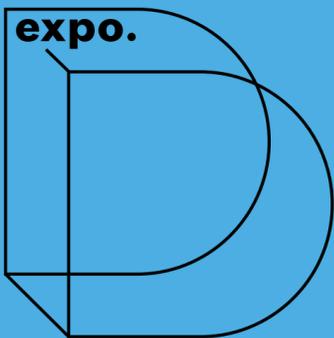


Matías Torres



Josefa Iglesias





MODELADO E IMPRESIÓN 3D DE TEMÁTICA LIBRE

Profesor

Lucas Quiroz

Autor

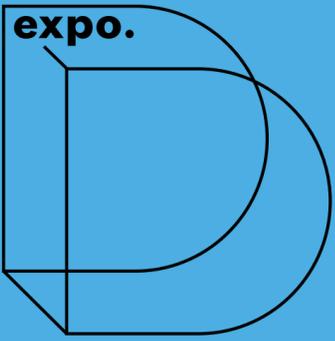
Gamal Ananías

Diseño de una propuesta libre, la cual puede ser impresa o replicada en 3D, tales como: prototipado de objetos, réplica de objetos, propmaking, diseño de cosplay, creación de personajes ficticios, réplica de personajes, sistemas constructivos, sistemas modulares, repeticiones, jardineras, entre otros.

El entregable consideró:

- » Modelo 3D
- » Renders: cinco de objetos y cinco de contexto.
- » Generación de un folleto (esquemas de medidas, etc.)
- » Presentación con registro audiovisual, evaluación de costes de impresión.





DISEÑO DE INVITACIÓN DE MATRIMONIO

Profesor
Luis Rojas

Autores
Josefa Peña
Noemi Rodríguez

Andrea Ramírez
Cristián Vejar

Cristián Vejar

Los estudiantes debieron idear la invitación física para un matrimonio real o ficticio, pasado o futuro.

El trabajo consistió en:

- » Levantar o simular información del evento.
- » Analizar la información y ordenarla según relevancia.
- » Realizar moodboard y buscar inspiración de acuerdo al perfil del cliente.
- » Definir formato de la invitación.
- » Realizar bocetos y registrar procesos.
- » Realizar propuesta final con maqueta física.



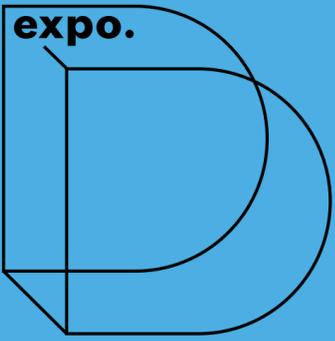
Josefa Peña



Noemi Rodríguez



Andrea Ramírez



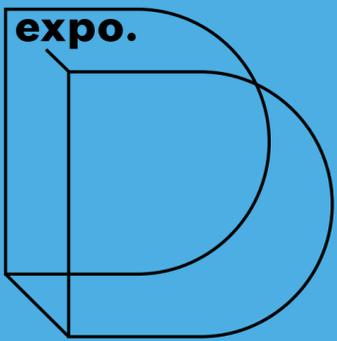
JUEGO DE MESA CON IDENTIDAD NACIONAL

Profesores
Ricardo Uribe
Carolina Huilcaman

Autores
Baratolomé Ferrer
Valentina Lagos
Sebastián Muñoz
Cristián Vejar

El desafío fue diseñar un juego de mesa que potencie la identidad local de la comuna de Hualqui. Los alumnos debían elaborar una propuesta de juego de mesa, que permita vincular elementos del patrimonio cultural, histórico y arquitectónico, identificados en la Comuna Independiente de Hualqui.





DESARROLLO DE PUBLICACIÓN EDITORIAL

Profesor

Camilo Benavente

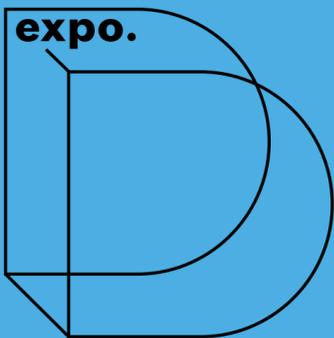
Autores

Valentina Lago
Sebastián Muñoz

Noemí Rodríguez
Cristián Vejar

Los alumnos, que se dividieron en grupos de cuatro personas, debieron crear una publicación editorial asignada al azar (novela, novela gráfica, publicación musical, publicación científica/ investigación). Con este encargo, desarrollaron una publicación con un tema a elección, bajo el formato definido.





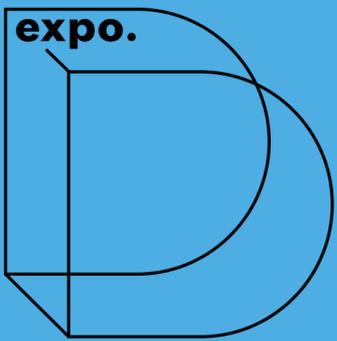
DISEÑO DE MARCA GRÁFICA PARA ROPA SUSTENTABLE

Profesor
Richard Medina

Autora
Romina Vásquez

El examen consistió en diseñar una propuesta gráfica para la marca de ropa sustentable Corteza, la cual contempló información de la empresa, estrategia de posicionamiento, el target del consumidor y su competencia. El trabajo fue entregada en formato brand book.





DISEÑO DE MARCA GOBIERNO REGIONAL DEL BIOBÍO

Profesores

Francisco Del Despósito
Ricardo Rodríguez

Autores

Javiera Acevedo
Josefina Fuentes

Proyecto RED

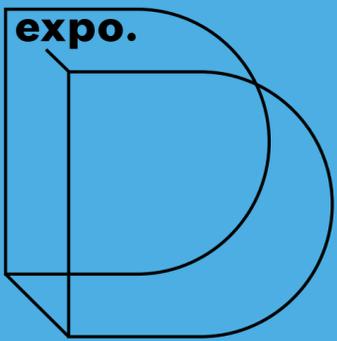
Diseño marca Gore Biobío.

Encargo: desarrollo del manual de normas gráficas y estrategia de comunicación.



Javiera Acevedo

Josefina Fuentes



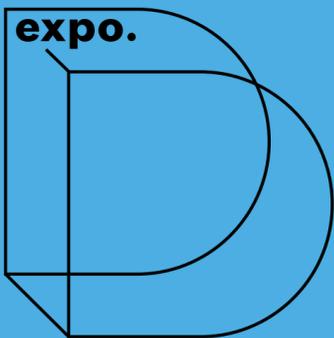
DESARROLLO DE PACKAGING PARA VINO ESPUMANTE

Profesora
Carolina Huilcaman

Autora
Paula Bugueño

Los alumnos debieron diseñar el packaging y display de un vino espumante, para ser expuesto en un punto de venta retail, contemplando la evaluación de factores que intervienen en su desarrollo, como la estructura y aspectos técnicos, el transporte, distribución y almacenamiento del producto finalizado.





DISEÑO DE SERVICIOS PARA PARQUE NONGUEN

Profesora

Carolina Huilcaman

Autora

Guillermo Fernández

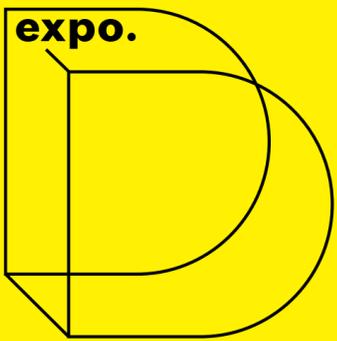
Marcel Pommiez

Isaura Santana

El desafío para los alumnos fue potenciar las visitas al Parque Nonguén, para niños de preescolar o enseñanza media, generando espacios didácticos de aprendizaje, respecto a la flora y fauna encontrada en el lugar, a través del Diseño de Servicios.

El objetivo de este desafío, es que los alumnos comprendieran el proceso de diseño y su vinculación con la estrategia metodológica para el Diseño de Servicios mediante la aplicación a un caso determinado, a través del uso de la herramienta de prototipado Blue Print.





MESAS DE CAFÉ

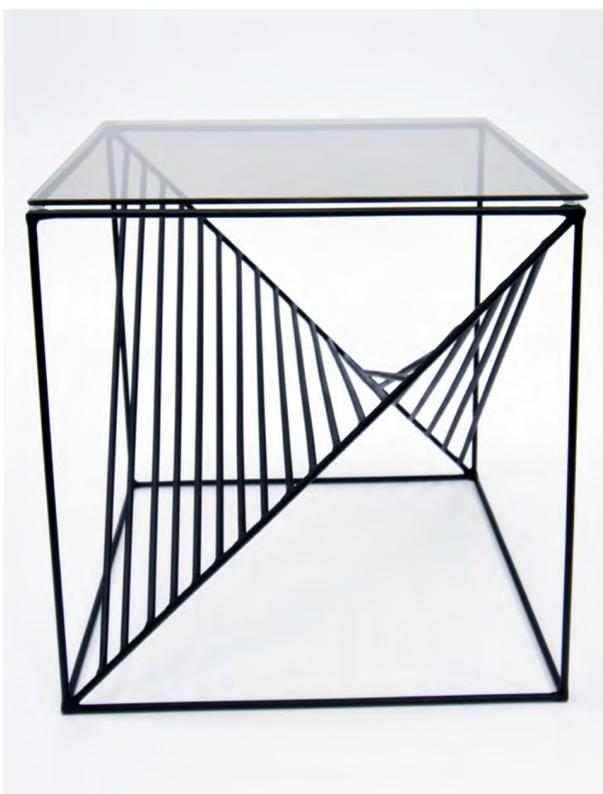
Los alumnos trabajaron el desarrollo de propuestas de mesas de café, para lo cual analizaron distintos contextos de uso, a fin de definir los materiales y tipologías formales más idóneos para cada contexto en el desarrollo de sus propuestas.

Profesor

Rodrigo Caparros

Autoras

Constanza Gutiérrez
Antonia Goycoolea
Francisca Álvarez



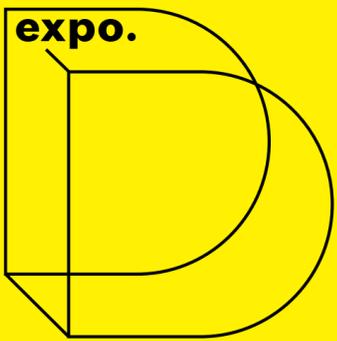
Constanza Gutiérrez



Antonia Goycoolea



Francisca Álvarez



ANÁLISIS CONCEPTUAL DE UNA PELÍCULA O SERIE

Profesoras

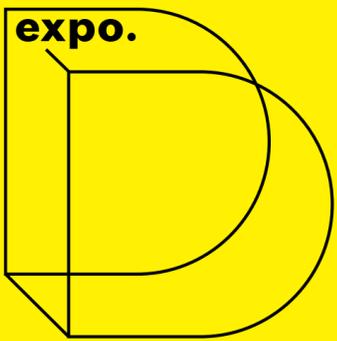
Ángela Cid
Mónica Breton

Autora

Constanza Gutiérrez

El proyecto del examen consistió en crear un accesorio basado en una serie o película propuesta por los alumnos, para aplicar en una parte del cuerpo que fue definida de manera aleatoria.





EL SER NATURAL, LA CONEXIÓN ENTRE LA PERSONA Y LA NATURALEZA

Profesores

Carla Soto
Valeria Lobos

Autores

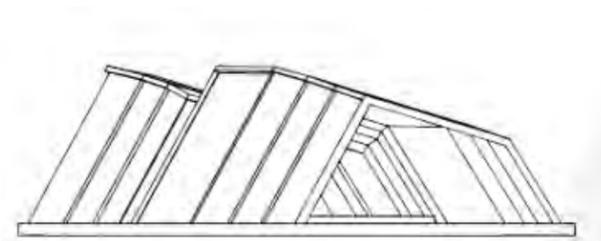
María Paz Borquez
Paula Solís
Paulina López
Gabriela Tolosa

Victoria Inzunza
Silvana Ivanovich
Isidora Montes

Desde el desafío “biodiversidad de la tierra como patrimonio de la humanidad”, se plantea diseñar una solución espacial para una actividad de observación del entorno natural de un usuario específico.

Los estudiantes definieron un tipo de observación del entorno natural y luego identificaron un arquetipo de persona/

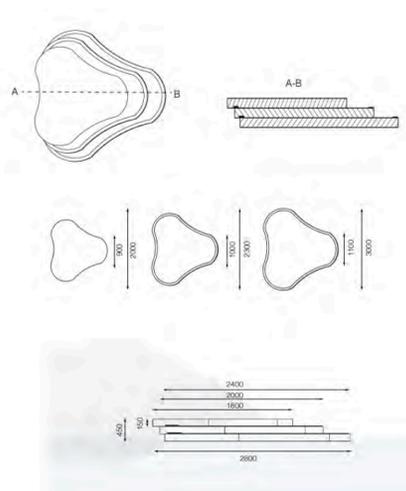
usuario para el cual debieron identificar un problema a resolver. Luego debieron proponer una solución espacial, trabajada desde el análisis y definición de una oportunidad/problemática detectada, plantear un “insight” o descubrimiento/hallazgo particular del usuario, y proponer un proyecto espacial.



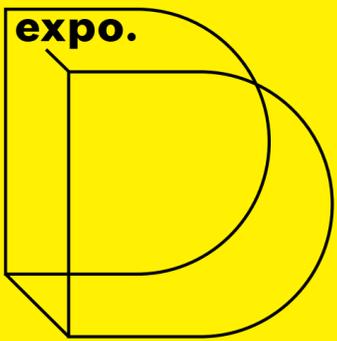
María Paz Borquez · Paula Solís



Paulina López · Gabriela Tolosa



Victoria Inzunza · Silvana Ivanovich · Isidora Montes



MOBILIARIO FUNCIONAL

Profesora

Francisca Llarlluri

Autores

Ignacio Velquén
Valentina Hermosilla
Julio Toloza
Ángela Vidal

Paula Dospital
Montserrat Cárcamo

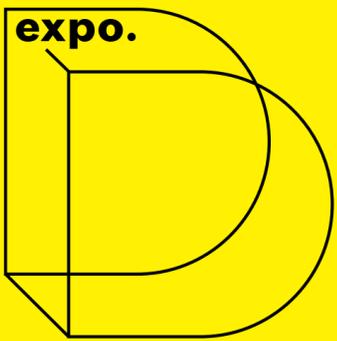
El proyecto consistió en generar un objeto transversal/multifuncional para el uso en el contexto de vida actual y vida en campamento. Proyecto RED con la participación de Infocap y campamento el Renuevo



Ignacio Velquén · Valentina Hermosilla · Julio Toloza · Ángela Vidal



Paula Dospital · Montserrat Cárcamo



DISEÑO EN MADERA LAMINADA

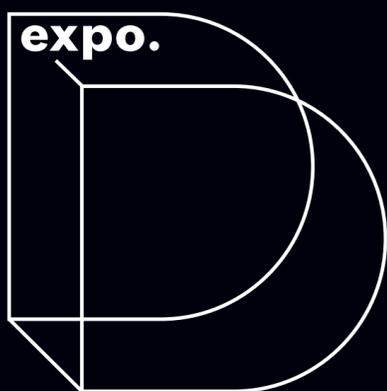
Profesora
Daniela Cartes

Autora
Javiera Pizarro

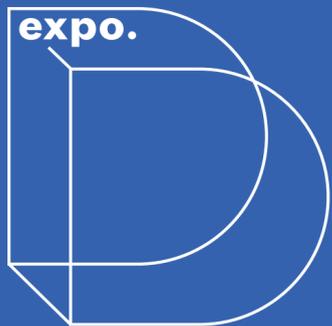
El examen de este taller consistió en el desarrollo de un proyecto de diseño basado en el trabajo de aprendizaje y experimentación con el proceso de laminado en madera, para lo cual debieron desarrollar matrices, moldear, rectificar e intervenir las piezas de madera laminada para generar soluciones de diseño pensadas para distintos usuarios, necesidades y contextos.



@disenoudd



SEDE **SANTIAGO**



LÁMPARA CON BASE DE CEMENTO Y RAULÍ

Profesora

Constanza Suárez

Autoras

Bárbara Ebner
Antonia Saide

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Fabricar una lámpara con base de cemento y parte superior con raulí.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

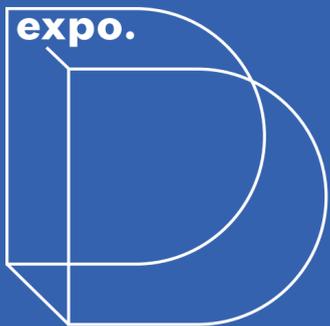
Lámpara de mesa hecha con cemento y raulí. Tiene pigmentos de colores y cuenta con una conexión eléctrica por dentro del objeto.



Bárbara Ebner



Antonia Saide



LÁMPARA DE PIE CON BASE DE CEMENTO

Profesor

Nicolás Parraguez

Autores

Margarita Patrón
Amanda Leonard

Javiera Restini
José Tomás Dunner

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Este proyecto presenta una base de concreto que se trabajó desarrollando la matriz en MDF para su vaciado y el posterior tratamiento, para mejorar el acabado y el control de los vértices. El objetivo del proceso es comprender que mediante el diseño; podemos desarrollar soluciones para vincular, anclar, afirmar e incorporar distintos materiales en un mismo objeto.



Margarita Patrón



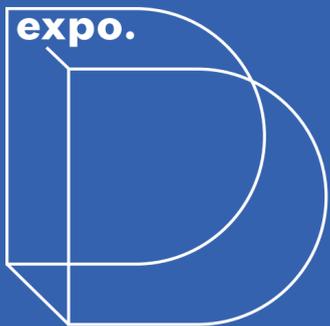
Amanda Leonard



Javiera Restini



José Tomás Dunner



OBJETO LUMÍNICO INSPIRADO EN UN PUERCOESPÍN

Profesora

Andrea Torres
Gabriela Gutiérrez

Autoras

María Trinidad Holger

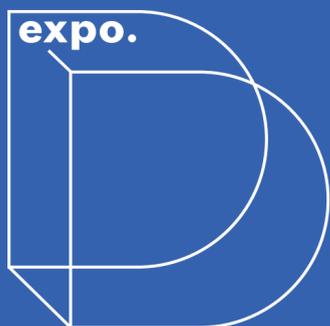
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

A partir del estudio de una especie de la naturaleza, flora o fauna, que tuviera como condición dos estados donde se viera modificada su composición física, cada estudiante debió conceptualizar las características que recopilara de este análisis en un concepto compuesto, para crear un objeto lumínico, desde el concepto a la forma, como un elemento coherente y fundamentado.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Objeto lumínico inspirado en un puercoespín. Creado con papel y cartón, dándole forma a estos elementos para simular las púas del animal. En su interior se introdujeron luces, reflejando distintas sombras en la oscuridad. Se construyó para ser un elemento interactivo, haciendo referencia al estado de relajación y alerta del animal.





OBJETO LUMÍNICO INSPIRADO EN FLOR DE CRISTAL

Profesora

Andrea Torres
Gabriela Gutiérrez

Autoras

Isidora Olea

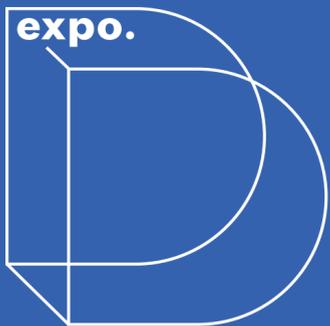
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

A partir del estudio de una especie de la naturaleza, flora o fauna, que tuviera como condición dos estados donde se viera modificada su composición física, cada estudiante debió conceptualizar las características que recopilara de este análisis en un concepto compuesto, para crear un objeto lumínico, desde el concepto a la forma, como un elemento coherente y fundamentado.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Se trata de una flor blanca que cuando entra en contacto con el agua se vuelve como de cristal. Este proyecto busca evocar lo efímero de la flor haciendo una analogía con las burbujas.





OBJETO LUMÍNICO INSPIRADO EN UNA FLOR DE LOTO

Profesora

Andrea Torres
Gabriela Gutiérrez

Autoras

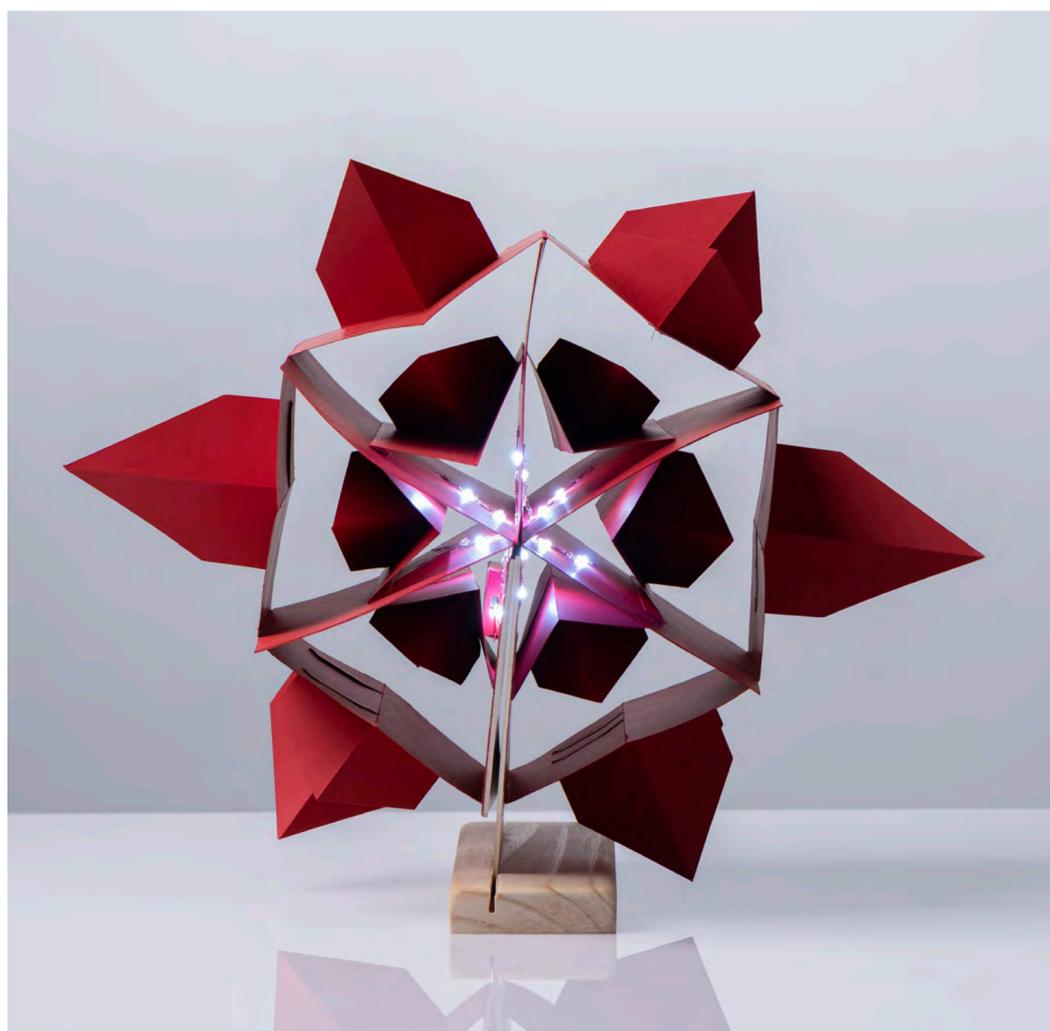
Francisca Díaz

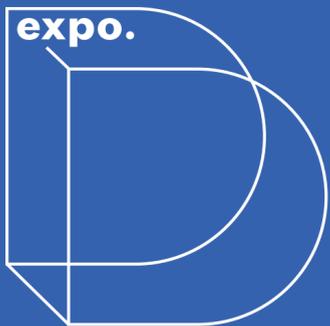
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

A partir del estudio de una especie de la naturaleza, flora o fauna, que tuviera como condición dos estados donde se viera modificada su composición física, cada estudiante debió conceptualizar las características que recopilara de este análisis en un concepto compuesto, para crear un objeto lumínico, desde el concepto a la forma, como un elemento coherente y fundamentado.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Este objeto está inspirado en los cambios que experimenta una Flor de Loto, la cual, de día se abre, mientras que de noche se cierra para evitar la pérdida de calor.





TRIBUTO A LA TRIBU PAPUAS: MUÑECO NUMI MOSKOMI

Profesores

Nicolás Parraguez
Cecilia Ovalle

Autora

Laura Paez

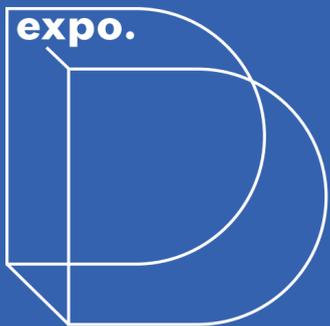
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

A partir del estudio de grandes personajes de la historia, los estudiantes proponen una manera de tributarlos, con el diseño de un proyecto inspirado en la comprensión conceptual, histórica y cultural de estos personajes, con una mirada actual y singular.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Muñeco para niños, pensado para superar el miedo. Está inspirado en las máscaras de la tribu Papúa.





TRIBUTO A COCO CHANEL: COLECCIÓN DE PRENDEDORES

Profesores

Nicolás Parraguez
Cecilia Ovalle

Autora

Luz Sofía

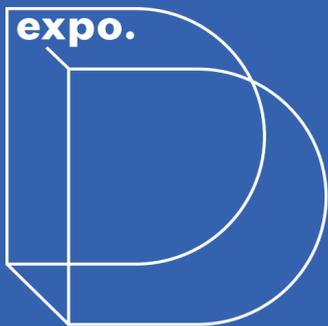
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

A partir del estudio de grandes personajes de la historia, los estudiantes proponen una manera de tributarlos, con el diseño de un proyecto inspirado en la comprensión conceptual, histórica y cultural de estos personajes, con una mirada actual y singular.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Colección de prendedores inspirados en la elegancia y sutileza de la diseñadora francesa Coco Chanel.





TRIBUTO A INDIRA GANDHI: CULTIVA ESPERANZA

Profesores

Nicolás Parraguez
Cecilia Ovalle

Autora

Isabella Yáñez

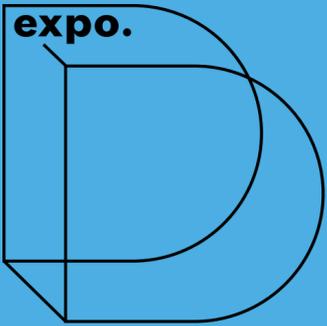
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

A partir del estudio de grandes personajes de la historia, los estudiantes proponen una manera de tributarlos, con el diseño de un proyecto inspirado en la comprensión conceptual, histórica y cultural de estos personajes, con una mirada actual y singular.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Proyecto de cultivo social que promueve el acceso y la equidad.





ART AND CRAFTS

Profesoras
Andrea Torres
Ritxi Ostáriz

Autores
Rosario Franulic
Constanza Bellalta

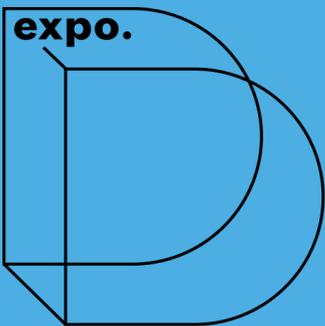
**DESCRIPCIÓN
DEL ENCARGO**

**Mazo de cartas inspirado en una
vanguardia artística del siglo XX.**

**DESCRIPCIÓN
DEL PROYECTO**

Elaboración de naipes inspirados en el Art and Crafts. Manteniendo las figuras orgánicas, los colores tenues y los dibujos enfocados en elementos naturales.





BRIDGE

Profesoras

Bernardita Brancoli
Isabel Pinto

Autora

Ivannia Calderón

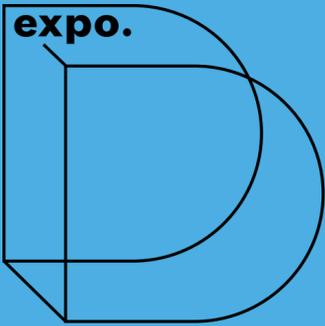
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Rediseñar un envase discontinuado de confites, galletas y golosinas, bajo nuevos parámetros visuales en el siglo XXI.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Diseño inspirado en el juego Bridge, proveniente de Europa. Los colores se basan en la etiqueta original del producto: rojo, azul, negro, blanco y gris. Además, la propuesta revive la gráfica, el juego y la historia del producto.





PARQUE FORESTAL: UN RECORRIDO POR NUESTRA HISTORIA

Profesoras
Felipe Espinoza
Ximena Ulibarri

Autoras
Sofía Villarroel
Sofía Sagredo

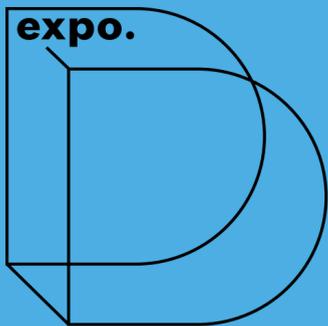
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Examen: vamos al parque.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El objetivo de esta foliería y señalética es transmitir la importancia de la historia olvidada a través de los monumentos históricos, junto con realzar la importancia del cuidado y preservación de la vegetación clave del lugar.





CU PAPER: CU DE QUESO

Profesoras

María Carolina Melo

Autoras

Valentina Díaz
Claudia Novoa
Amani Pichara

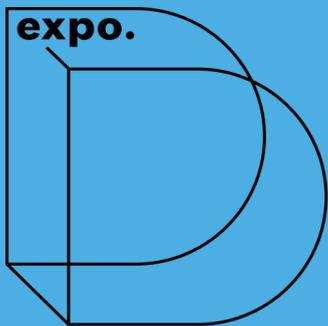
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Proyecto exploratorio de diseño de envases con cartulina, elaborada con papel con partículas de cobre: Cu paper, desarrollado por investigadores de la Facultad de Diseño UDD. Las micropartículas de cobre otorgan propiedades antibacterianas, antifúngicas, resistencia mecánica y conservación del mismo, convirtiéndolo en un nuevo material reutilizable y biodegradable.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Packaging de material celulósico con cobre para quesos finos. Sus propiedades antimicrobianas proporcionan protección al consumir y gran conservación.





CU PAPER: FARINA GO

Profesoras

María Carolina Melo

Autoras

María Jesús Echeñique
Magdalena Ojeda
Antonia Pellegrini

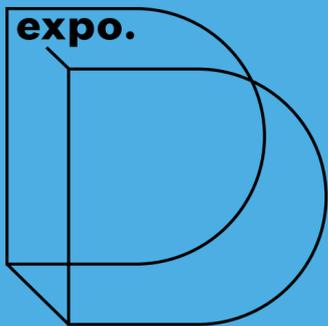
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Proyecto exploratorio de diseño de envases con cartulina, elaborada con papel con partículas de cobre: Cu paper, desarrollado por investigadores de la Facultad de Diseño UDD. Las micropartículas de cobre otorgan propiedades antibacterianas, antifúngicas, resistencia mecánica y conservación del mismo, convirtiéndolo en un nuevo material reutilizable y biodegradable.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto, que fue finalista en el concurso Cumulus Green, consiste en un empaque para harinas y granos sin gluten, que evita la contaminación cruzada entre los alimentos, ideal para personas celíacas. Gracias a su material en base a papel cobre, el producto se protege de hongos o polillas.





CU PAPER: PACKAGING PARA CHOCOLATES BRITT

Profesoras

María Carolina Melo

Autora

Constanza Vargas Alarcón

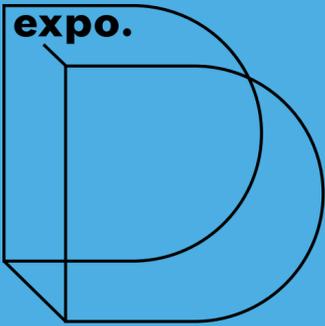
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Proyecto exploratorio de diseño de envases con cartulina, elaborada con papel con partículas de cobre: Cu paper, desarrollado por investigadores de la Facultad de Diseño UDD. Las micropartículas de cobre otorgan propiedades antibacterianas, antifúngicas, resistencia mecánica y conservación del mismo, convirtiéndolo en un nuevo material reutilizable y biodegradable.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Packaging elaborado en base a Cu Paper para la óptima conservación de los chocolates de la marca Britt, comercializados en aeropuertos del mundo por BrittShop. La gráfica comunica los iconos representativos de nuestro país.





BUENA SUERTE, MALA SUERTE!

Profesora
Paola Irazábal

Autora
Marina Céspedes

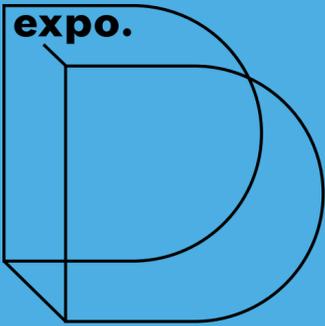
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Creación de un libro infantil a partir de un cuento ya existente. Este debía ser visualmente claro y atractivo, ya que el diseño debe ser pensado para niños.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Libro infantil inspirado en el cuento "Buena suerte o mala suerte", el cual reflexiona acerca de los puntos de vista que se tienen respecto a las cosas que suceden a lo largo de la vida. Cuenta con una ilustración atractiva tanto para niños como adultos, y una tipografía sencilla y amigable, ya que se compone de una paleta cromática llamativa.





MÚSICOS DE BREMEN

Profesora
Paola Irazábal

Autora
Paulina Quezada

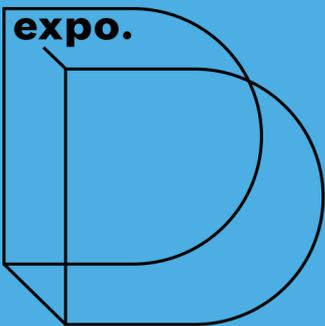
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Creación de un libro infantil a partir de un cuento ya existente. Este debía ser visualmente claro y atractivo, ya que el diseño debe ser pensado para niños.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Libro infantil inspirado en el cuento "Los músicos de Bremen". Se diseñó una colección basada en los personajes y la música. Se utilizó una caja de CD para las invitaciones y credenciales, las cuales varían según color e ícono, más un vinilo de los músicos de Bremen de regalo.





RICITOS DE ORO Y LOS TRES OSOS

Profesora
Paola Irazábal

Autora
Paola Merino

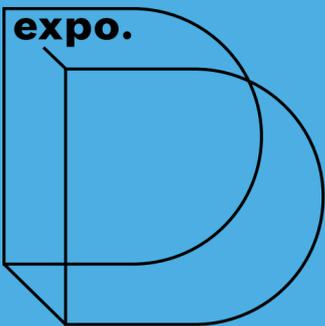
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Creación de un libro infantil a partir de un cuento ya existente. Este debía ser visualmente claro y atractivo, ya que el diseño debe ser pensado para niños.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Libro infantil inspirado en el cuento "Ricitos de Oro y los tres osos". Diseñado e ilustrado para festival de libros infantiles. Incluye su respectivo afiche de promoción, invitación al evento, cronograma de actividades, pulseras por categoría de entrada y bolsas de telas con gráficas como merchandising.





GRABADOR DE HISTORIAS

Profesora
Ximena Ulibarri
Felipe Espinoza

Autora
Sofía Villarroel Albornoz

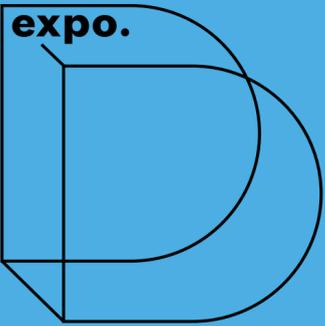
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Se investigó un personaje que habite la ciudad y sus relaciones con el territorio, levantando antecedentes e hitos relevantes para la elaboración de un relato que lo presente. Se estudió la cultura, realidad y procesos del personaje en favor de proponer un lenguaje visual coherente al personaje. Todo mediante el desarrollo de una publicación joven, directa y de alto valor emocional.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Proyecto editorial que busca dar énfasis al patrimonio sociocultural de los principales personajes y barrios de Santiago. En este caso se escogió la historia del artista peruano radicado en Chile Leonardo Casimiro.





REGIÓN DE ÑUBLE

Profesores
Trinidad Justiniano

Autora
María Eugenia Herreros

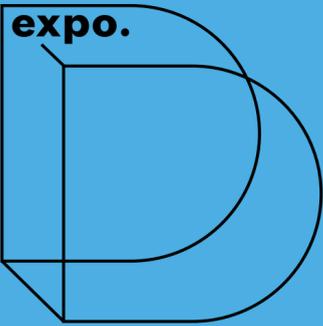
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

En el marco del Proyecto Fabric Chile, se desarrolló una infografía como resultado de una investigación sobre temáticas que despiertan el interés personal de cada alumno respecto a una región asignada, y se definió un relato que terminó en una propuesta de Photoviz.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Desde su origen, esta región ha sido la segunda más pobre de Chile después de la Araucanía. Durante el 2020, la encuesta CASEN, planteó la disminución de la pobreza en la Región de Ñuble, pero todavía con indicadores alarmantes, como su tasa de desempleo, el aumento de la pobreza extrema, la precarización de la vivienda y el origen de los ingresos, lo que demuestra que no se ha disminuido la pobreza en su totalidad, y que es poco sostenible.





REGIÓN DE AYSÉN

Profesores
Trinidad Justiniano

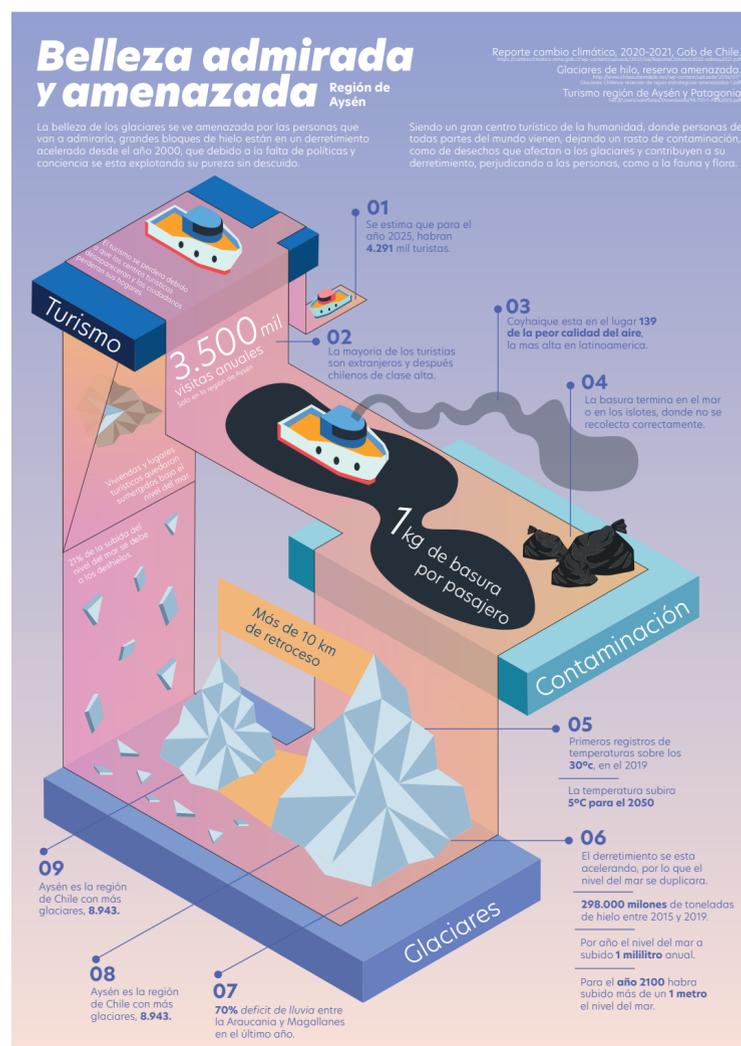
Autora
Valeria Flores

**DESCRIPCIÓN
DEL ENCARGO**

En el marco del Proyecto Fabric Chile, se desarrolló una infografía como resultado de una investigación sobre temáticas que despiertan el interés personal de cada alumno respecto a una región asignada, y se definió un relato que terminó en una propuesta de Photoviz.

**DESCRIPCIÓN
DEL PROYECTO**

La belleza de los glaciares se ve amenazada por personas que van a admirarlos. Los grandes bloques de hielo están en un derretimiento acelerado desde el 2000, debido a la falta de políticas que los protejan, siendo un gran centro turístico de la humanidad, donde personas de todas partes del mundo van dejando un rastro de contaminación y desechos que afectan a los glaciares y contribuyen a su derretimiento, perjudicando, tanto a la humanidad, como a la fauna y flora.





EMERGER PROGRESIVO

Profesoras

Macarena Urzúa
Paloma Díaz

Autora

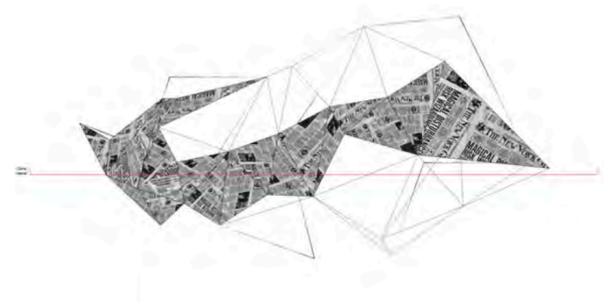
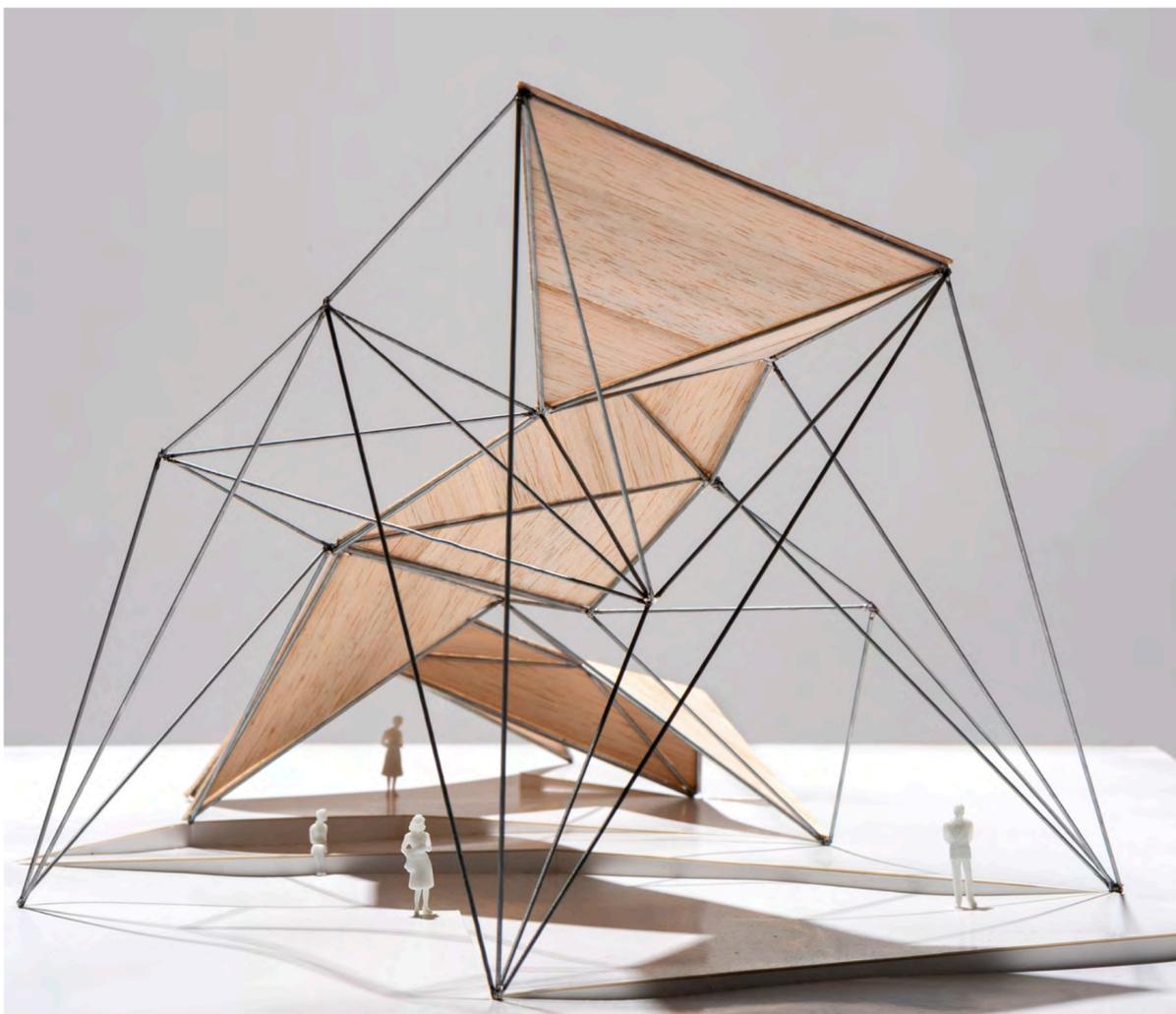
María Ignacia Estay

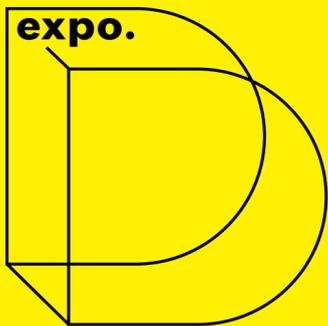
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Creación de un pabellón en base a dos conceptos: baile de una mantarraya y un poema de Gabriela Mistral o Violeta Parra.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En el proyecto se juntaron dos conceptos base, emerger y progresivo, creando la frase 'secuencia de liberación de un espacio que emerge'.





LA IMPONENCIA DEL HUMEDAL

Profesores

Sebastián Yurjevic
Antonia Zabala

Autora

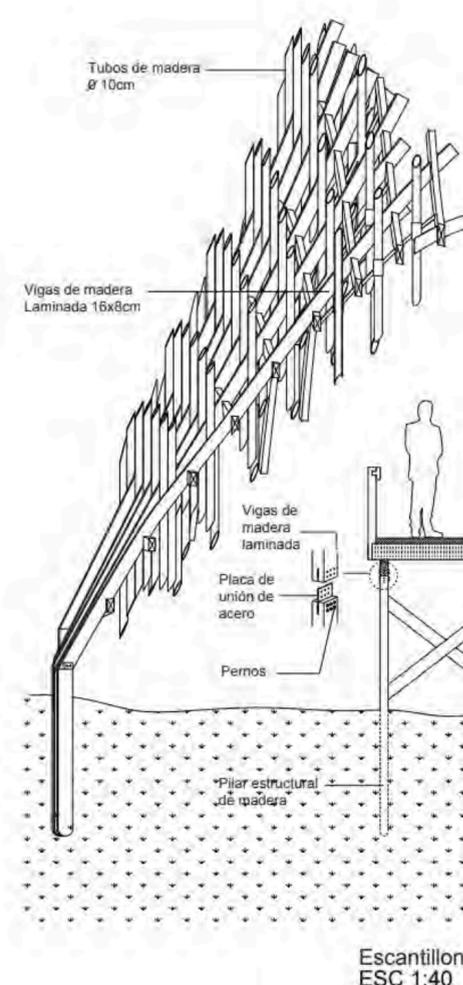
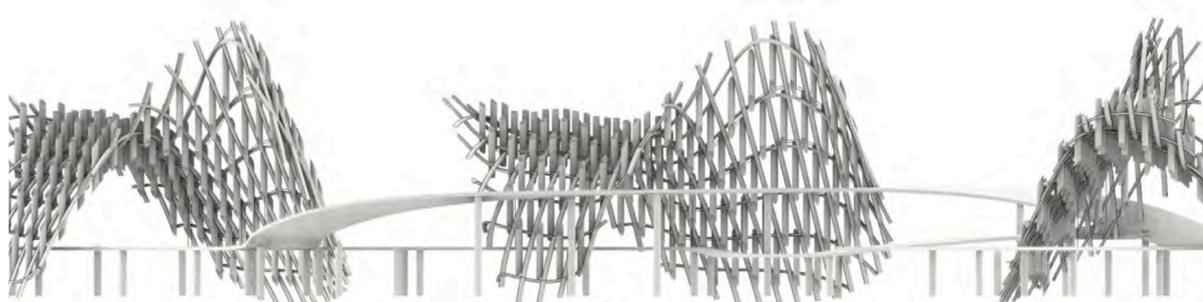
Yara Saliba

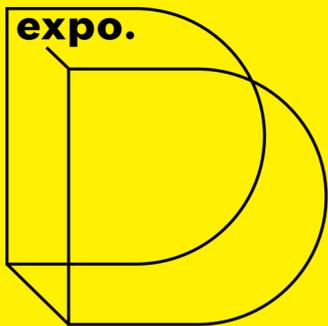
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Diseño de un habitáculo para un Parque Nacional. Los alumnos debieron escoger el perfil de una profesión relacionada con el parque para utilizarlo.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Pabellón orgánico y envolvente que se levanta del suelo para ayudar a las plantas a crecer. La misma estructura sostiene tubos windbelts para generar energía limpia con la vibración del viento y las plantas, la cual va iluminando la pasarela para que la persona pueda descubrir la pradera húmeda de noche.





CONEXIÓN A TRAVÉS DEL ESPÍRITU DEL LUGAR

Profesores

Sebastián Yurjevic
Antonia Zabala

Autora

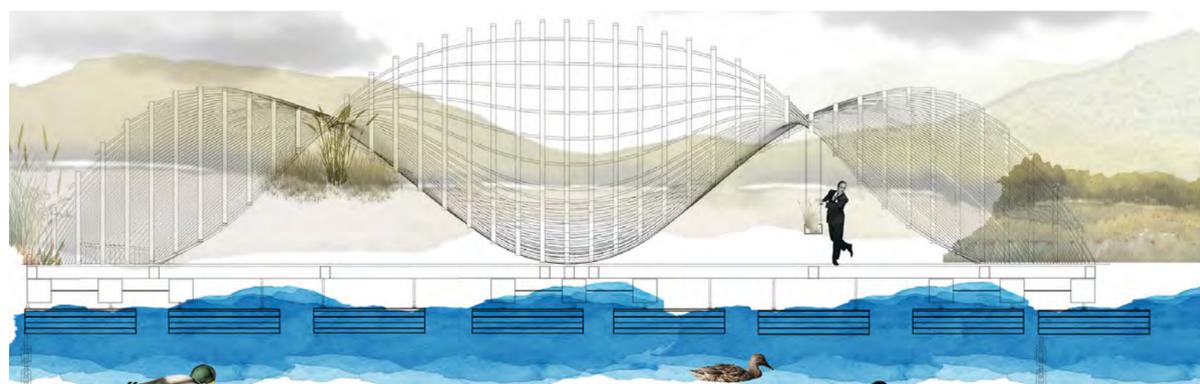
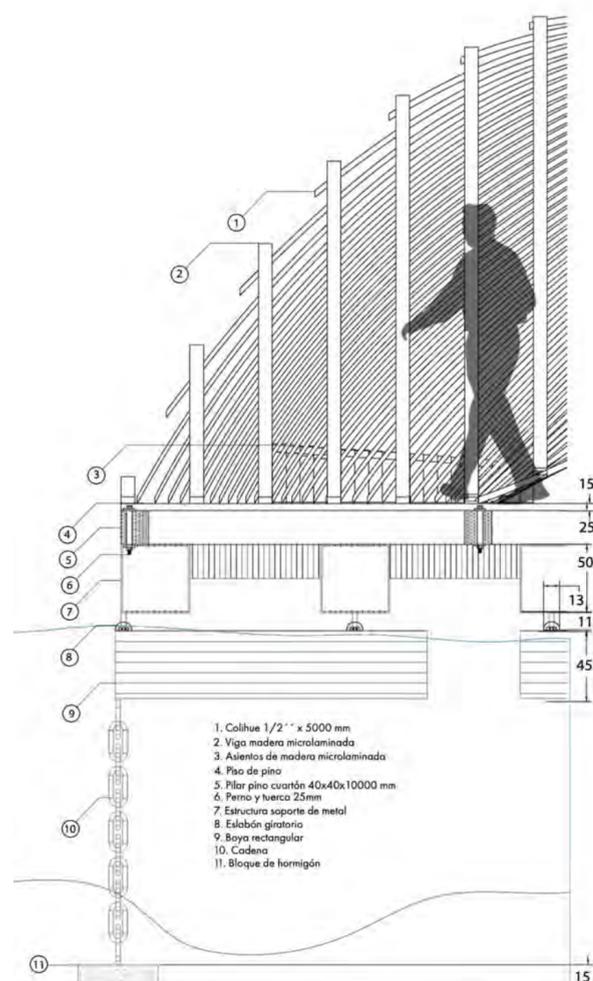
Francisca Valdés

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Diseño de un habitáculo para un Parque Nacional. Los alumnos debieron escoger el perfil de una profesión relacionada con el parque para utilizarlo.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto es la entrada a un mundo sensorial, el cual está construido por medio de una estructura envolvente, que permite tener un momento pausado y un acercamiento a la naturaleza del lugar.





LA VOZ DEL HUMEDAL

Profesores

Sebastián Yurjevic
Antonia Zabala

Autora

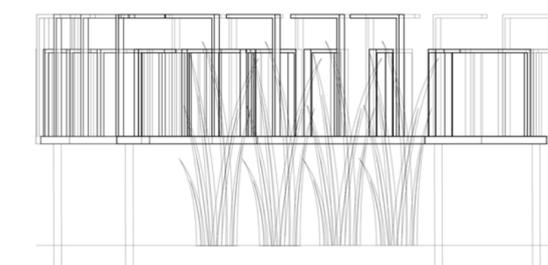
Camila Amaya Tapia

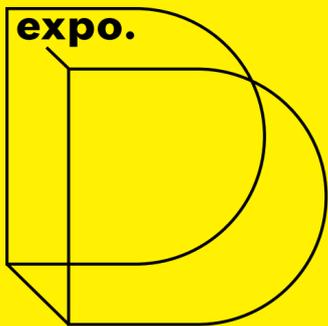
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Diseño de un habitáculo para un Parque Nacional. Los alumnos debieron escoger el perfil de una profesión relacionada con el parque para utilizarlo.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Espacio que busca evidenciar los sonidos naturales del viento y la vegetación del humedal, de forma que los sonidos que se forman no perturben al ecosistema.





MURO ABATIBLE HABITABLE

Profesores

Christian Powditch
Dennise Lizama

Autoras

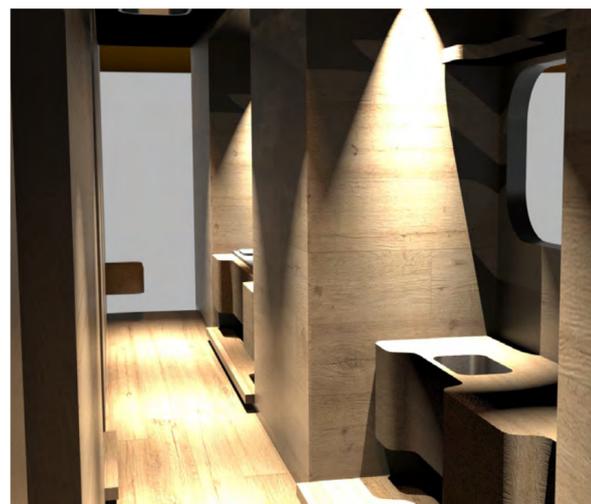
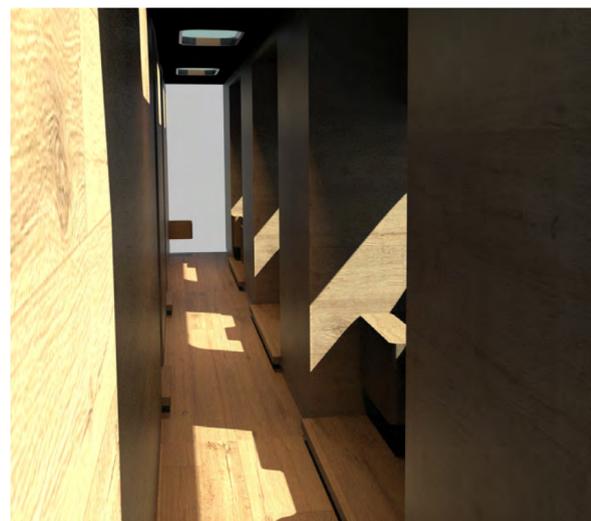
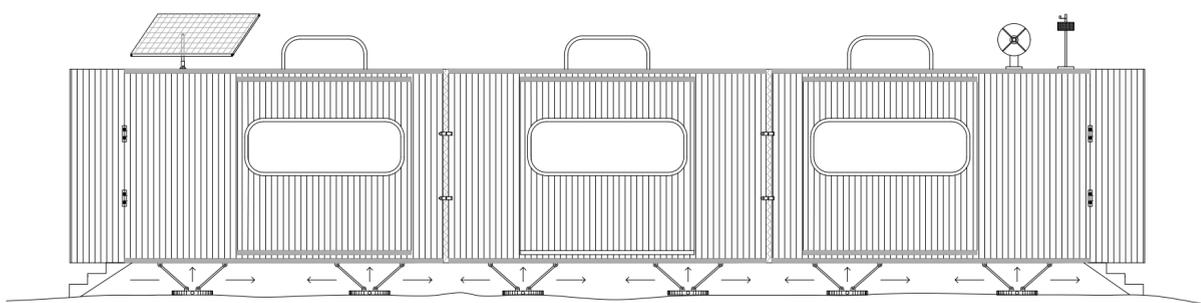
Fernanda Topali
Josefina Daluiso

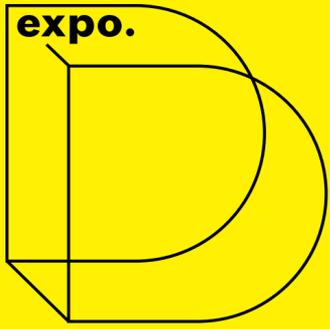
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Diseño de un habitáculo para un Parque Nacional. Los alumnos debieron escoger el perfil de una profesión relacionada con el parque para utilizarlo.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Habitáculo para vulcanólogo.





HABITÁCULO

Profesores

Christian Powditch
Dennise Lizama

Autores

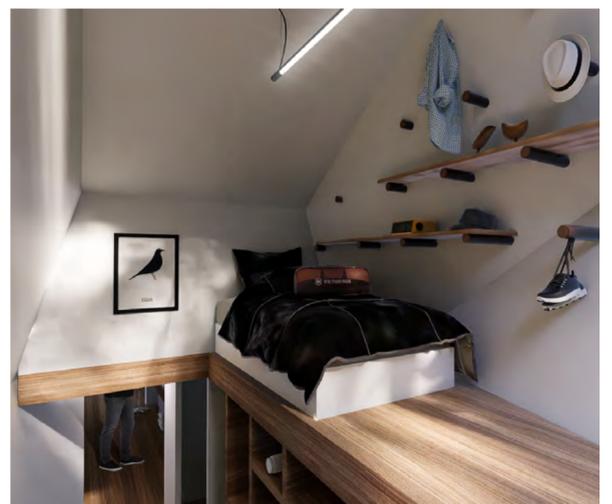
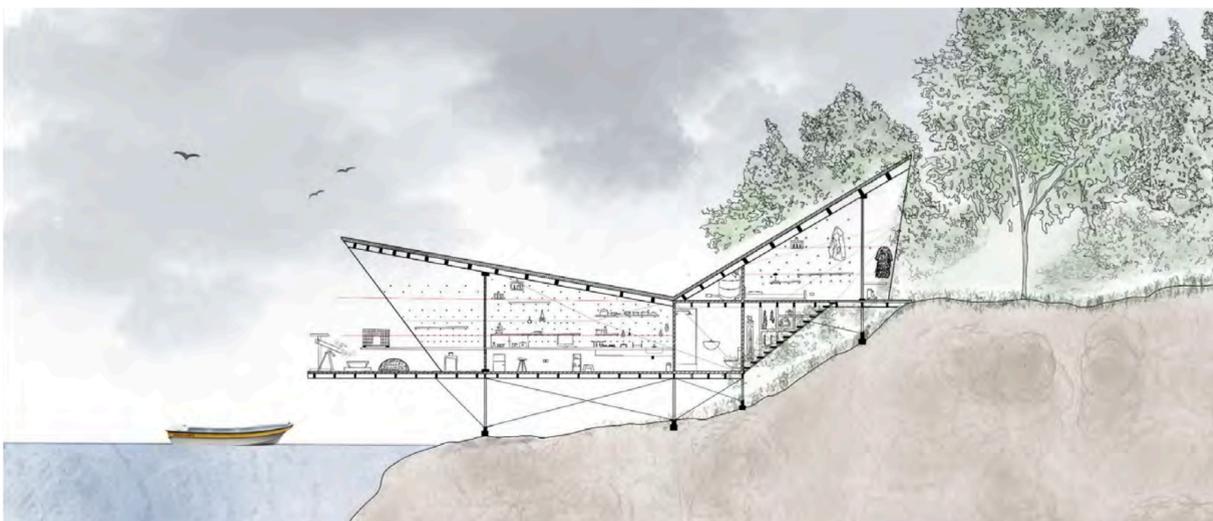
Camila Alarcón
Ornella Facco
Dante Sanhueza

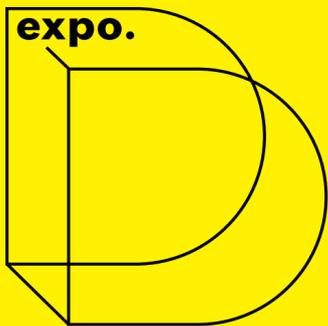
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Diseño de un habitáculo para un Parque Nacional. Los alumnos debieron escoger el perfil de una profesión relacionada con el parque para utilizarlo.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Habitáculo para el Parque Nacional Alerce Andino, donde existen varios túneles naturales, por lo que se usaron dos conceptos principales: dualidad e inmersión.





ATRAPANIEBLAS HABITABLE

Profesores

Christian Powditch
Dennise Lizama

Autoras

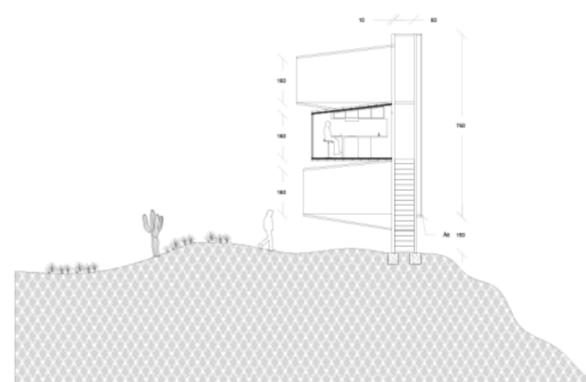
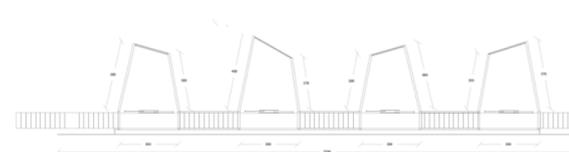
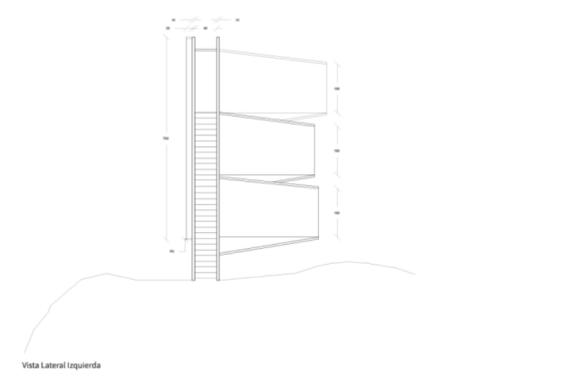
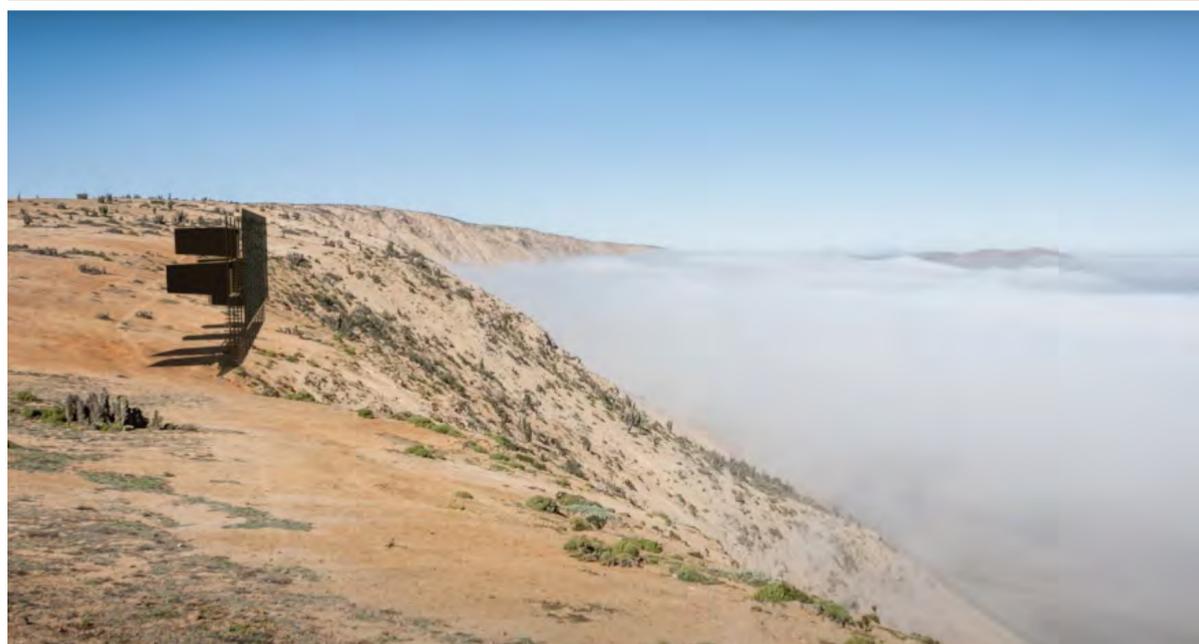
Bernardita Barayón
Jacinta Bustamante
Laura Saavedra

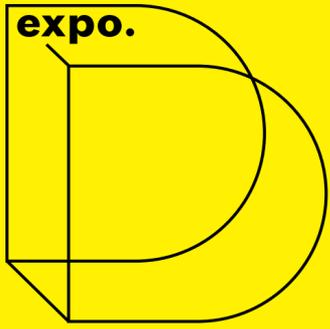
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Diseño de un habitáculo para un Parque Nacional. Los alumnos debieron escoger el perfil de una profesión relacionada con el parque para utilizarlo.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Atrapanieblas habitable para un hidrólogo del Parque Nacional Pan de Azúcar, que tiene como objetivo ser una estadía de investigación sobre la niebla marina.





PLAZA I 2.0

Profesores

Pablo Redondo
Tomás Hurtado

Autores

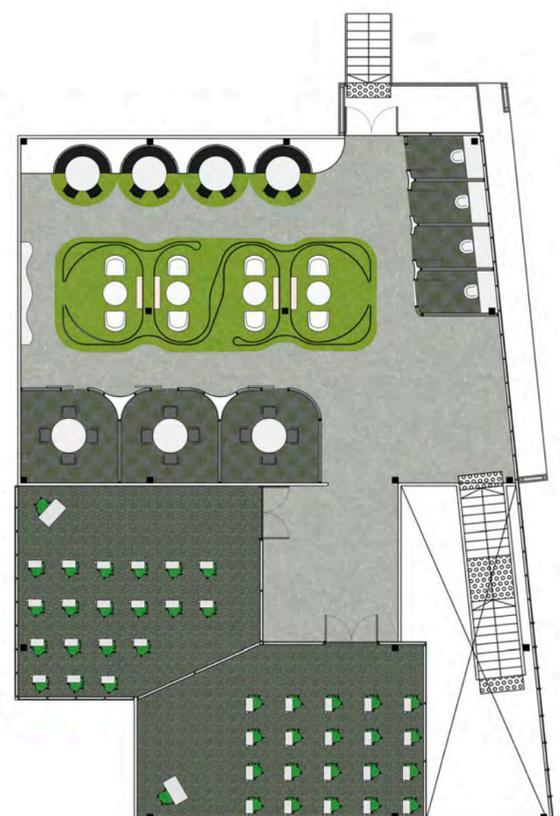
Matías Jaras
Emilia Barbagelata
Antonia Muñoz

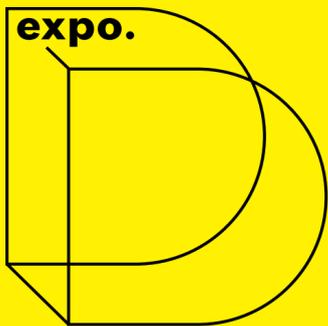
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Remodelación de la Plaza I de la UDD, la que tiene tres espacios principales: auditorio, co-work y showroom. Estos fueron rediseñados con innovación, para ser lugares didácticos y tecnológicos para la comunidad.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Tres espacios que se conectan entre sí, a través del concepto de biofilia, es decir, el amor a la naturaleza. Este concepto se implementó mediante el uso de materiales, colores y formas. Además, se utilizaron formas orgánicas y colores representativos de la naturaleza.





PLAZA I 2.0

Profesores

Pablo Redondo
Tomás Hurtado

Autores

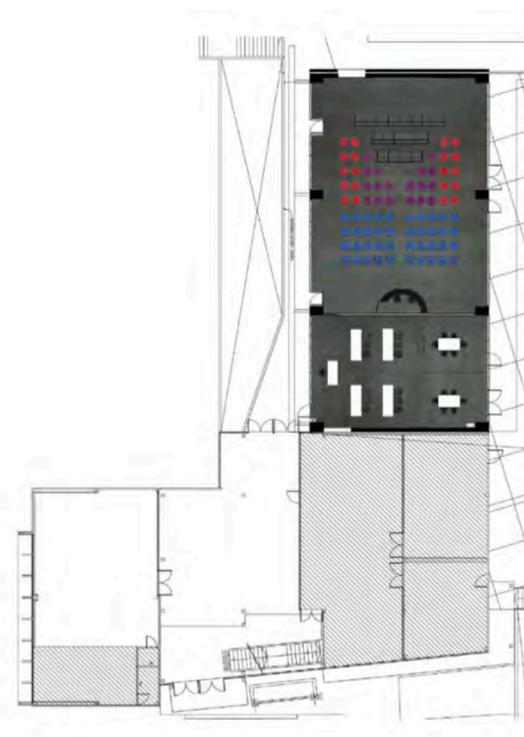
Sofía Kusanovich
Sofía Ibáñez
Francisca Ortiz

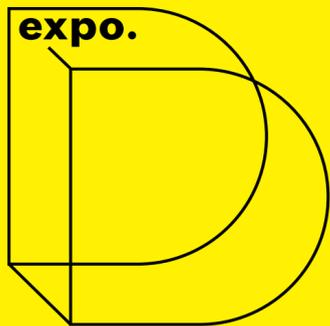
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Remodelación de la Plaza I de la UDD, la que tiene tres espacios principales: auditorio, co-work y showroom. Estos fueron rediseñados con innovación, para ser lugares didácticos y tecnológicos para la comunidad.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Rediseño de la Plaza I a partir de una visión tecnológica y futurista.





PAPIER BLEU

Profesores

Yerko Tank
Macarena Reyes

Autores

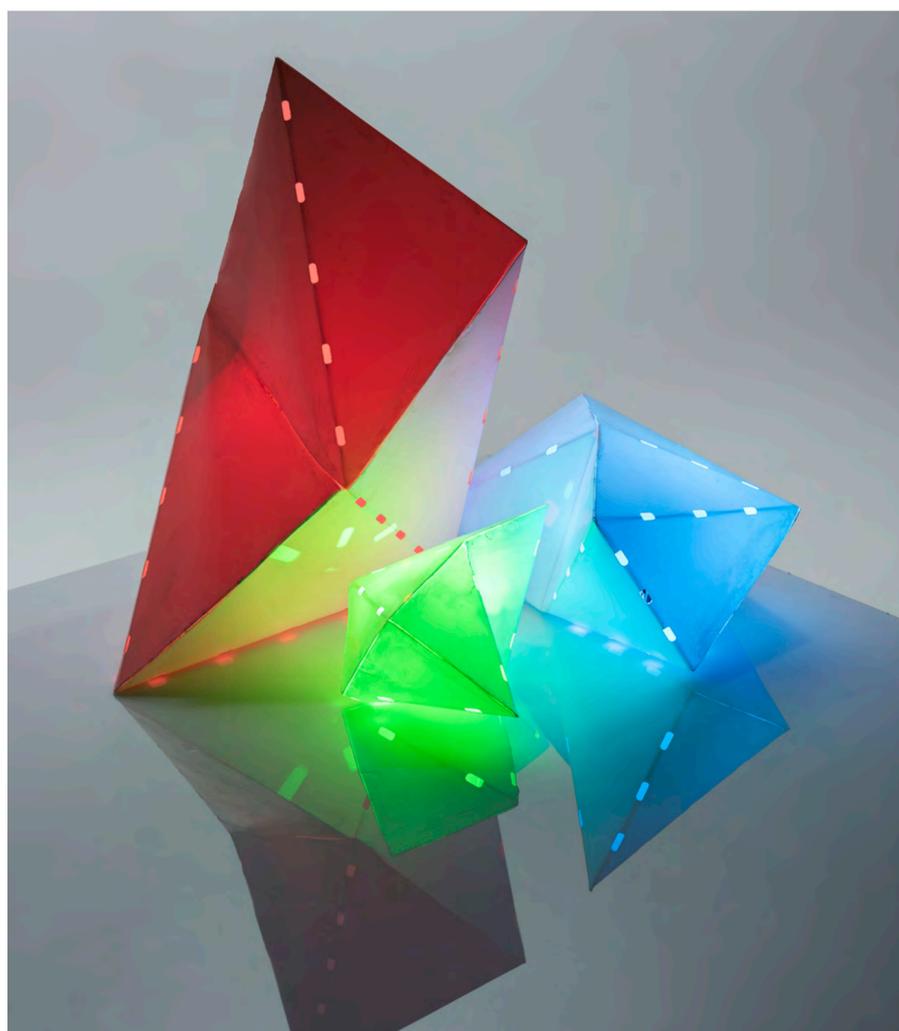
Amelia Tupper
Samuel Prieto

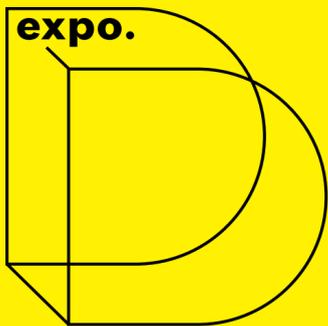
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

El proyecto vincula las tecnologías de iluminación con el diseño de objetos, para generar propuestas que utilicen el recurso de la luz como un elemento que altera y se funde con el espacio, el cual debe llamar a la relajación y la calma.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Proyecto de iluminación trabajado con la técnica de origami, pensado para brindar un momento y espacio de paz mediante luz azul, la cual reduce rápidamente el estrés, y, además, puede variar en color e intensidad.





LUBRAE

Profesores

Nicolás Parraguez
Camila Vargas

Autora

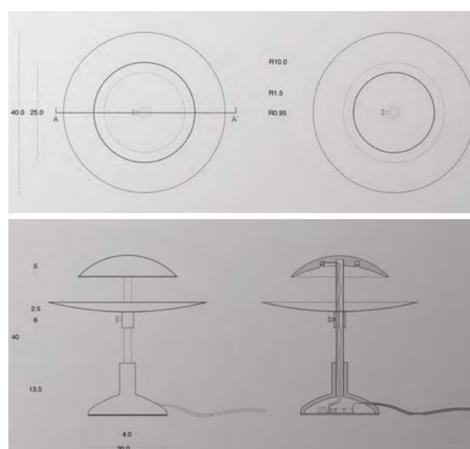
Yara Saliba

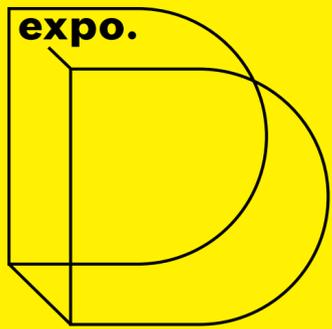
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

El proyecto vincula las tecnologías de iluminación con el diseño de objetos, para generar propuestas que utilicen el recurso de la luz como un elemento que altera y se funde con el espacio, el cual debe llamar a la relajación y la calma.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Lámpara de sobremesa para la terraza o interior, que busca generar un espacio cálido y tranquilo para el descanso, entregando una luz tenue que puede calibrarse, según la intensidad deseada.





COPIRE

Profesores

Yerko Tank
Macarena Reyes

Autora

Trinidad Alvarado

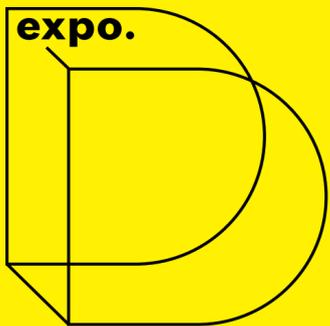
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Este proyecto consiste en la producción de una familia de objetos para un bar o restaurant, utilizando el cobre como material principal.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Familia de alcuza para restaurantes de alta gama.





PUNTO DE QUIEBRE

Profesores

Yerko Tank
Macarena Reyes

Autora

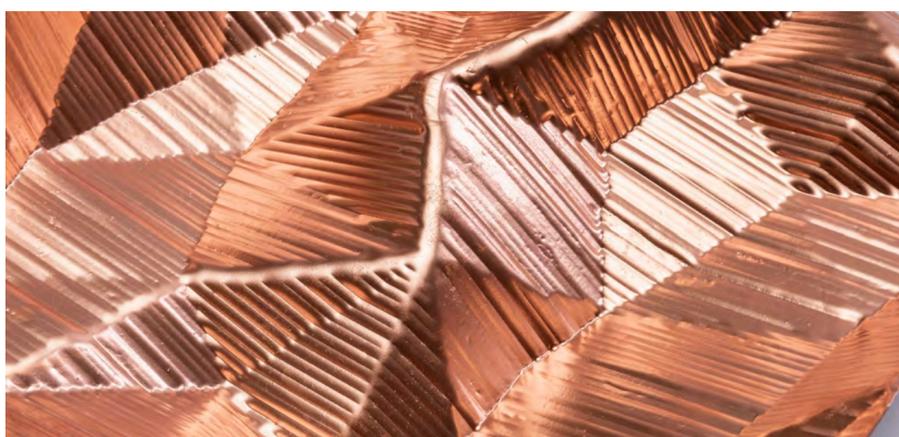
Catalina Howard

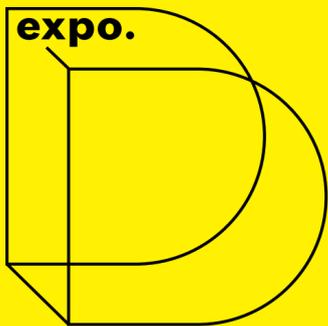
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Producción de un objeto para cocina o bar, inspirado en un referente natural chileno, utilizando el cobre como material principal.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Fuente de cobre que representa la Cordillera de los Andes como patrimonio natural.





BOTELLAS DE COBRE

Profesores

Yerko Tank
Macarena Reyes

Autores

Matías Jaras Antonia Muñoz
Emilia Barbagelatta Catalina Howard

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

En el marco del programa RED, se trabajó para la empresa República del Cobre en la elaboración de diversos artículos. En este caso, la producción fue de una botella y su tapa.



Botella de cobre · Matías Jaras · Emilia Barbagelatta



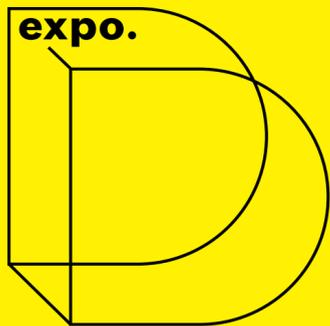
Coopercup · Antonia Muñoz · Catalina Howard

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO ←

Esta botella representa la simpleza. El proceso de diseño comenzó con tubos de aluminio donde se experimentó con distintas características y formas. Luego, con tubos de bronce, se llegó al resultado final. Su tapa y base se diseñaron a través de modelaje 3D.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO →

Botella de agua fabricada a partir de la modificación de tubos de cobre e impresión 3D. Coopercup busca lograr que un material tan rígido como es el cobre se transforme en casi una tela o papel.



LITMUS

Profesores

Ricardo Vargas
Candelaria Molina

Autora

Sophia Schweppe

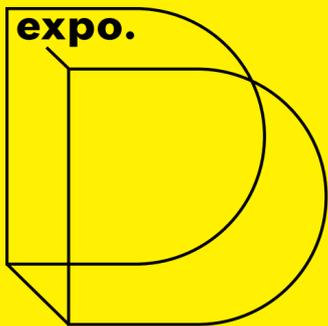
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

En el marco del proyecto RED se trabajo para la empresa República del Cobre, en la elaboración de diversos artículos. En este caso, la producción de artículos de bar o cocina.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Rediseño de una coctelera tradicional de metal, mediante un diseño que alude al glamour y elegancia.





Q - STONE

Profesores

Nicolás Parraguez
Antonia Zabala

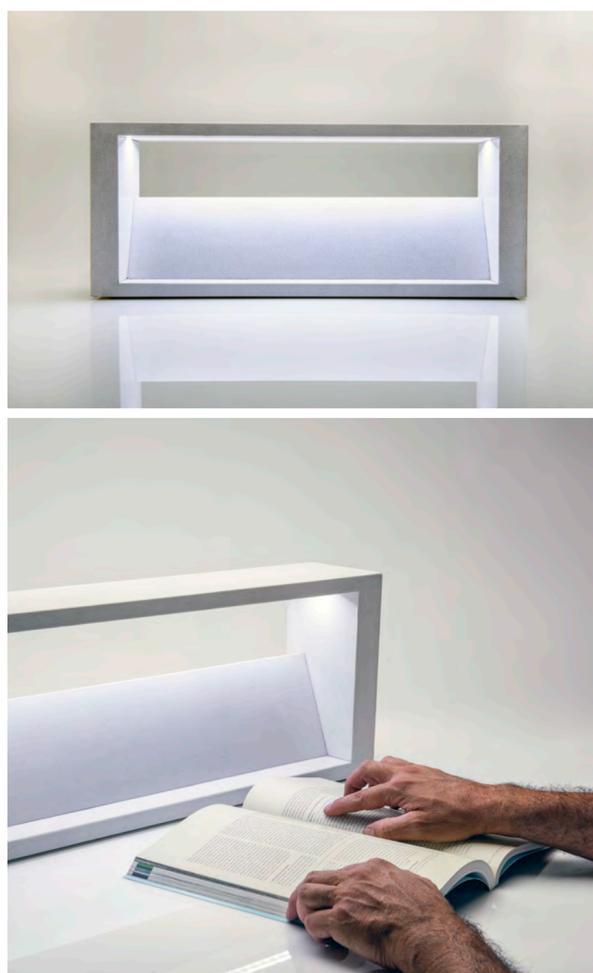
Autoras

Francisca Ortiz
Sofía Kusanovich

Elisa Franke
Sofía Ibáñez

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Esta muestra vincula la exploración formal y material en base a Qstone. El contexto de estudio es el ámbito doméstico y de trabajo, explorando propuestas de diseño que exploten las propiedades del material y sus posibilidades de diseño, logrando un sistema o familia de productos, en los que predomine el uso de Qstone.



Q - light · Francisca Ortiz · Sofía Kusanovich



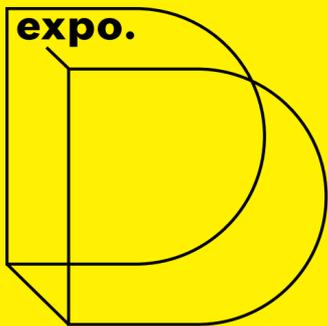
Cantino Q · Elisa Franke · Sofía Ibáñez

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO ←

Este proyecto consiste en un módulo de iluminación y organizador de materiales de estudio, destinado al espacio de trabajo en bibliotecas o espacios comunes para estudiar.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO →

Este juego de vajillas cuenta con tres piezas. Su objetivo es ser el lienzo donde el chef plasma el arte de su elaboración. Al combinar dos colores, es una vajilla dinámica, que permite explorar distintas combinaciones, ofreciendo una mejor presentación.



Q - STONE

Profesores

Ricardo Vargas
Candelaria Molina

Autoras

Isidora Domínguez
Antonia Estay

Kai Gildemeister
Bárbara Sigreithmaier

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Esta muestra vincula la exploración formal y material en base a Qstone. El contexto de estudio es el ámbito doméstico y de trabajo, explorando propuestas de diseño que exploten las propiedades del material y sus posibilidades de diseño, logrando un sistema o familia de productos, en los que predomine el uso de Qstone.



M505 · Isidora Domínguez · Antonia Estay



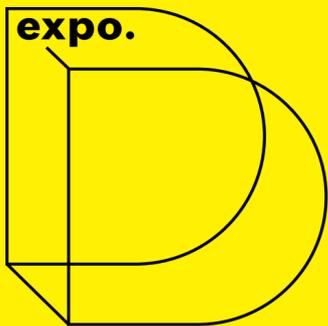
KABA · Kai Gildemeister · Bárbara Sigreithmaier

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO ←

Esta mesa de líneas simples, diseñada en cuarzo reconstituido y láminas de acero en color negro, es ideal para almacenar libros. Además ofrece un apoyo en la parte superior para que el usuario pueda disfrutar de un aperitivo o un café durante la lectura.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO →

Soporte para vino fabricado con materiales elegantes como Qstone y cobre. Los usuarios pueden ser desde consumidores experimentados de vino, hasta jóvenes que comienzan a decorar sus nuevos espacios.



BOLSO PAPEL DE COBRE

Profesores

Yerko Tank
Magdalena Philippi

Autoras

Sofía Álamos
Camila Peña

Antonia Farías
Amira Salamé

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Creación de un bolso de papel de cobre sustentable, el cual tiene características antibacterianas. Hecho en multicapas, y plegado con técnica de origami y costuras que forman un volumen. Este debe tener una propuesta de postura y de cómo interactúa el bolso con el cuerpo. Agregando materiales, colores y accesorios para la inspiración de una marca existente.



GEO-SPORT BAG · Sofía Álamos · Camila Peña



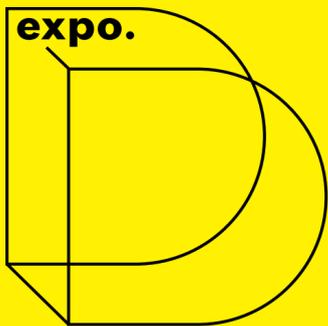
Blau porta mat · Antonia Farías · Amira Salamé

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Bolso deportivo multiuso resistente al agua, inspirado en la marca de bolsos alemana Freitag y fabricado a partir de papel Kraft. Para su confección se utilizó un laminado de papel con micropartículas de cobre, innovación reciente de la Facultad de Diseño UDD, el cual permite una mejor higiene al interior del bolso.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Bolso para transportar un mat, hecho de papel kraft inspirado en la marca Bimba y Lola, el cual pasa a través de varios procesos como el de tintura, plegado, armado, entre otros.



OBJETO COTIDIANO

PAPEL DE COBRE

Profesores

Nicolás Parraguez
Valentina Rovira

Autoras

Mónica Cabezas
María José Silva

Pablo Munizaga
Savka Paredes

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Utilizando la tecnología de papel con partículas de cobre desarrollado por la Facultad de Diseño UDD, los alumnos debieron diseñar objetos de uso cotidiano, que aprovechen las cualidades anti bacterianas de este.



Unions · Mónica Cabezas · María José Silva



ECHO · Pablo Munizaga · Savka Paredes

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

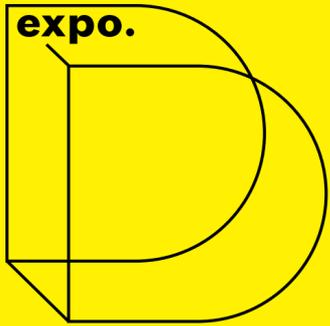
←

Set modular de piezas imantadas que permiten formar combinaciones para crear distintas propuestas de ornamentación del cuerpo, entregando al usuario la versatilidad de modificar la forma a su gusto. Esta característica permite generar piezas únicas, elegantes y cómodas.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

→

Producto que entrega opciones de amplificadores de alta calidad, que no requieren fuente de alimentación, de fácil transporte. Su materialidad le otorga la propiedad bactericida, debido a que se utilizó cartón con micropartículas de cobre.



CREACIÓN DE UN CALZADO DE DISEÑO PARAMÉTRICO ADAPTATIVO

Profesores

Yerko Tank

Macarena Reyes

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Se basa en la idea de que en un futuro podamos contar con modelos CAD 3D para imprimir en casa. Los alumnos realizaron propuestas en las que se usó como referente formal, la naturaleza orgánica de algunas frutas, para luego dividir las en secciones, reproducirlas de forma paramétrica en computador y, luego, ser trabajadas hasta obtener el resultado final de un calzado.



Trinidad Nualart · Javiera Péndola



Marcos Paraje · Josefa Roll



Belén Muñoz · Emilia Prieto



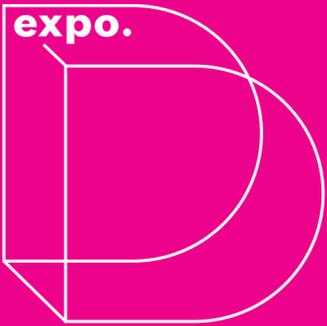
Amelia Riesco · Constanza Martínez



Teresita Domínguez · Jacinta González



Francisca Farrú



KORIÜM

“NO SE INTIMIDA NI SE ESCONDE”

Profesoras

Gabriela Olivares
Luis Pino

Autora

Mayza Sarras
Antonia Mercado

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

“Natureverse”: desarrollo de un envoltivo textil volumétrico, considerando como campo de observación al reino animal.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Cuando llueve, el silencio cae sobre la tierra y los sonidos que quedan se convierten en estruendos y una sensación de caos. Personas y animales buscan refugio, excepto por anomalías.

Anomalías a las que no les afecta, que no siguen la norma. Anomalías como el gecko, que logra sentirse en paz, adaptarse y protegerse ante la lluvia. KORIÜM difiere de la naturaleza aún cuando nace desde ella. KORIÜM no se intimida ni se esconde. KORIÜM es una anomalía. KORIÜM es distinto.





RECONSTRUCCIÓN INCIPIENTE

Profesores

Natalia Yáñez
Jaime Ramírez

Autora

Catalina Brauning

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

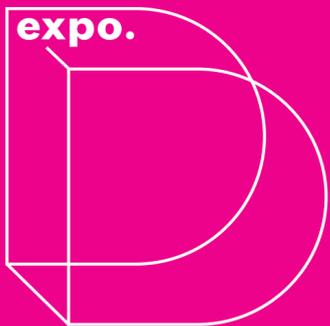
“Natureverse”: desarrollo de un
envolvente textil volumétrico,
considerando como campo de
observación al reino animal

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Pequeño reptil de entre 2 a 6 pulgadas de
tamaño, llamado Gecko Satánico Cola de
Hoja, el que da vida a esta experimentación
que, desde el upcycling textil, comunica
la erosión y unión que podemos observar
en la piel de este animal perteneciente

a la familia de los gecónidos y que
podemos encontrar en distintos puntos de
Madagascar. Articulando piezas de denim
reciclado, se exageran los cortes a través
del deshilachado y los colores contrastantes
de sus costuras, para volver a una visión
del mundo centrada en la aceptación de la
imperfección, tal como plantea la estética
japonesa Wabi-Sabi.





“AMBIGUA TRANSPARENCIA”

Profesores

Gabriel Zamora
Pía Vidal

Autoras

Mariana Uriarte
Javiera Cabrera

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

“Natureverse”: desarrollo de un
envolvente textil volumétrico,
considerando como campo de
observación al reino animal.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Una ambigua promesa de amor,
que seduce y devora a través de su
transparencia romántica, hundiéndote
en un mar de profundo desamor.
Inspirado en la morfología de la medusa,

carente de corazón y su método de caza
que hipnotiza con el sutil movimiento
de sus tentáculos para después asfixiar
con sus toxinas.





ASIMÉTRICO

Profesores

Alejandra Ruiz
Luis Pino

Autoras

Simona Glasinovic
Florencia Wahr

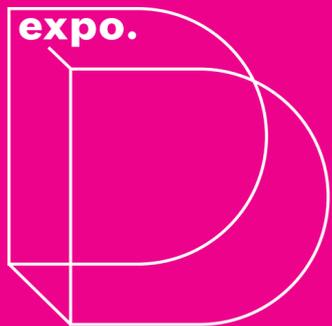
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

En el marco del programa RED, se trabajó con la marca ELLUS en el diseño de una colección para la temporada de verano 2024.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Esta colección ofrece un espacio seguro, cómodo y libre de exigencias. Propone una instancia de reconocimiento y celebración de los cuerpos en cada una de sus distintas expresiones, promoviendo el sentido de comunidad y pertenencia.





CÁPSULA 0

Profesores

Alejandra Ruiz
Luis Pino

Autores

Valentina Vera
María José Artega
Dominga de la Barra

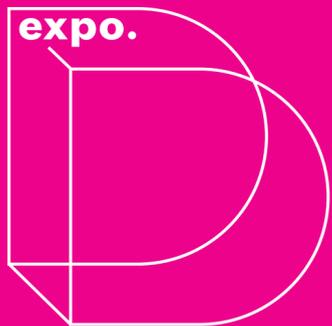
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

En el marco del programa RED, se trabajó con la marca ELLUS en el diseño de una colección para la temporada de verano 2024.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Colección inspirada en la femineidad, el amor libre y la elegancia. Se utilizó el recurso de los flecos, para hacer referencia a las hijas del jazz, las flappers, quienes lideraron el primer paso hacia la liberación sexual femenina.





Y2K

Profesores

Camila Labra
Alejandra Álvarez

Autores

Elisa de Vicente
Valeria González
Juan de Dios Peralta

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

En el marco del programa RED, se trabajó con la marca ELLUS en el diseño de una colección para la temporada verano 2024.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Colección inspirada en la moda de los años 2000, que rescata la actitud juvenil y atrevida de la época, agregándole la irreverencia de las nuevas generaciones. Aborda la sostenibilidad, usando materiales certificados y libres

de maltrato animal. Sus prendas son multitallas, las que permiten adecuarse a variadas tipologías de cuerpos, lo que disminuye la cantidad de prendas a producir.





REVÉLATE

Profesores

Camila Labra
Alejandra Álvarez

Autoras

Pilar Serrano
Maureen Matthei

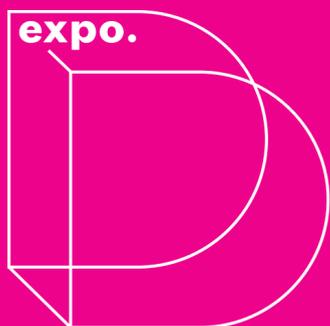
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

En el marco del programa RED, se trabajó con la marca ELLUS en el diseño de una colección para la temporada verano 2024.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Colección inspirada en la sensualidad, la cual no es sólo mostrar piel, es actitud, atrevimiento, misterio y diversión. Atreverse a mostrar lo que no siempre es visible y romper los esquemas, ser real y transparente es la verdadera forma de enfrentar la vida y no perder la esencia rockera y libre.





SUEÑOS

Profesora
Alejandra Álvarez

Ayudante
Fernanda Quijada

Autora
Ignacia Bunster

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Diseñar grupalmente una colección cápsula de vestuario infantil de seis outfits, inspirada en el cuento de Lewis Carroll, "Alicia en el país de las maravillas" y sus personajes, para la temporada otoño-invierno 2023.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Outfit hecho de patchwork, inspirado en el personaje, el conejo del tiempo, de "Alicia en el país de las maravillas" y su ropa, tomando su chaqueta de jeans como referencia y dándole un look más infantil a través de la técnica utilizada.





PATRONAJE BÁSICO INFANTIL REALIZADO CON LA TÉCNICA UPCYCLING

Profesora
Francisca Tornero

Ayudante
Fernanda Quijada

Autora
María Carolina Gamboa

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

**Examen final: colección
para niños.**

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Ropa para niños inspirada en el personaje de la Reina de corazones de la película "Alicia en el país de las maravillas". Son dos outfits con dos prendas cada uno, que representan a la reina. Además se escogió una tendencia para el 2023: el denim de prendas en desuso.





PUNKIDS IN WONDERLAND

Profesora
Lorena R. Lain

Ayudante
Fernanda Quijada

Autora
María Jesús Peñafiel

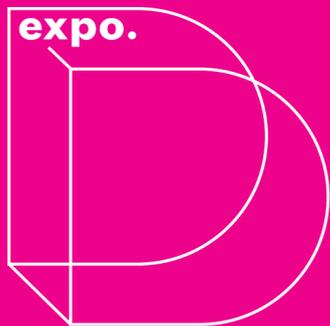
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Patronaje básico infantil realizados con la técnica upcycling.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Colección inspirada en la película de Tim Burton. Se trabajó como concepto principal el punk, junto con la estética victoriana y formal, lo que se tradujo en diseños donde destacan el tartán, la utilización de líneas rectas paralelas y/o entre cruzadas, además de colores rojos, verdes oscuros, negro, café y blanco, con énfasis en la masculinidad, lo formal y elegante.





PATRONAJE BÁSICO REALIZADOS CON LA TÉCNICA UPCYCLING

Profesor
Juan Francisco
Valenzuela

Ayudante
Fernanda Quijada

Autora
Sofía Urzúa

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Los alumnos debieron realizar un outfit compuesto por una prenda zero waste y otra con transformaciones inspiradas en los colores, arte u otros aspectos de los pueblos originarios de Chile. Utilizando técnicas aprendidas en procesos industriales, como también en laboratorio de vestuario, en tela crea curda.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En esta colección se trabajó con dos prendas: una base con modificaciones y otra zero waste. Estuvo inspirada en los colores utilizados por los Selknam, pero desde una morfología diferente, sin dejar de lado cada detalle que hiciera alusión a este pueblo originario.





PIEZAS DE JOYERÍA

Profesora

Clarisa Menteguiaga

Autores

Francisco Javier Silva
Fernanda Carrasco

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Para este examen los alumnos debieron crear tres piezas de joyería de tres categorías diferentes, en base a una temática escogida.



Quae luminis · Francisco Javier Silva



GEOMÉTRICO · Fernanda Carrasco

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

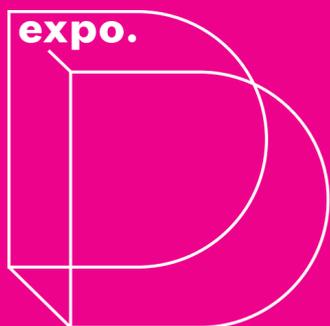


Este proyecto nace de la observación de las polillas Ojitos del Sur (*Adetometris Erithrops*), las cuales son conocidas por ser atraídas por la luz. Usualmente ignoradas por sus formas y colores poco atractivos en comparación a las mariposas, las polillas son las participantes invisibles de la polinización nocturna.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO



Piezas inspiradas en el arte minimalista, con líneas simples, volúmenes geométricos y simetría.



PIEZAS DE JOYERÍA

Profesora

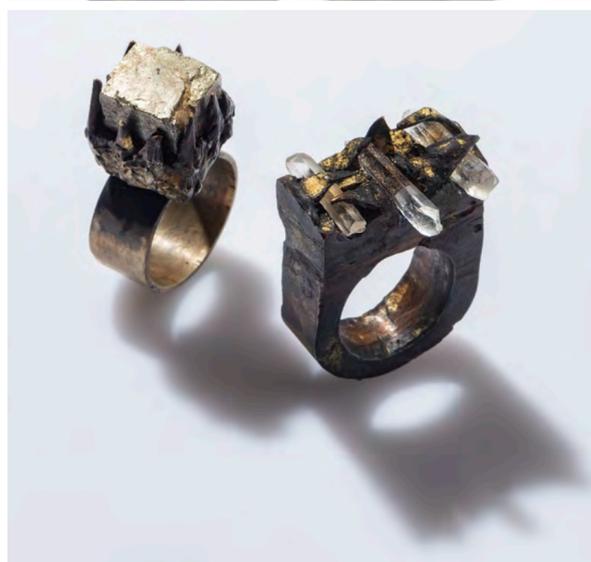
Clarisa Menteguiaga

Autores

Maureen Matthei
Josefa Giner

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Para este examen los alumnos debieron crear tres piezas de joyería de tres categorías diferentes, en base a una temática escogida.



Óxido · Maureen Matthei



Epífitos · Josefa Giner

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

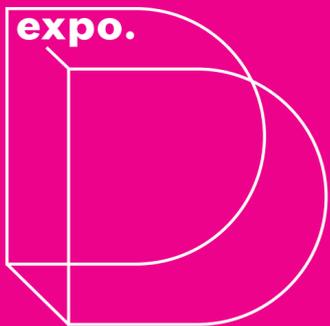


Utilizando el contexto de arquitectura gótica medieval, la iglesia, símbolo del poder, fue la edificación más característica, representando la majestuosidad.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO



Proyecto inspirado en el Art Nouveau y en los helechos epífitos.



PIEZAS DE JOYERÍA

Profesora

María Paz Cuadra

Autores

Paula Fernández
Florencia Wahr

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Para este examen los alumnos debieron crear tres piezas de joyería de tres categorías diferentes, en base a una temática escogida.



Unión Familiar · Paula Fernández



CAOS · Florencia Wahr

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

←

Colección inspirada en la familia, específicamente en su unión, la cual implica estar para el otro sin importar las circunstancias.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

→

El concepto trabajado es el caos visto desde dos ámbitos: “estado amorfo e indefinido”, previo a la ordenación de los cosmos y, “confusión y desorden”, por el proceso creativo experimentado. Las piezas son el resultado del orden en el caos.



TEXTILES CON TÉCNICA SHIBORI

Profesoras

Paulina Mella
Montserrat Lira

Autoras

Natalia Meza
Florencia Wahr

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

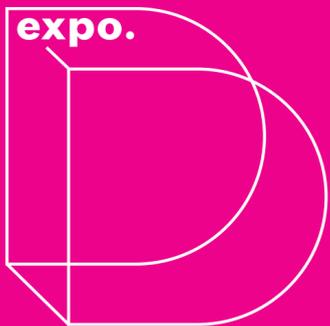
Este examen consistió en diseñar un producto textil utilizando la técnica Shibori. Para esto se analizaron referentes, aplicando, como mínimo, dos de las técnicas vistas en clases, y tres colores. Se diseñó una lámina explicativa que registra un moodboard, técnicas de reserva usadas y las recetas de cada color utilizado.



Natalia Meza



Florencia Wahr



DUALIDAD LUMÍNICA

Profesoras

Natalia Yáñez
Jaime Ramírez

Autora

Luz María Díaz

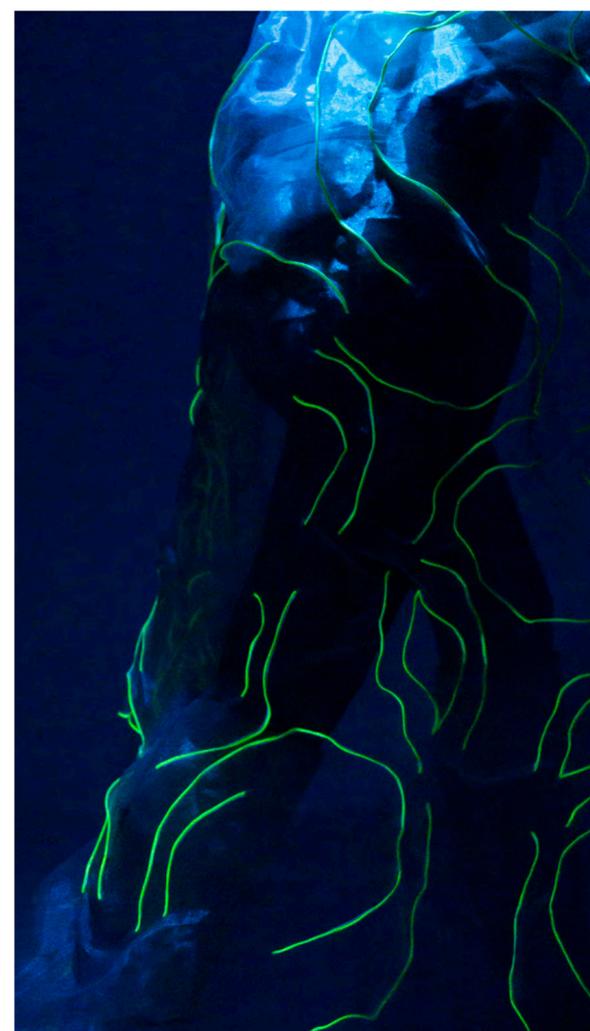
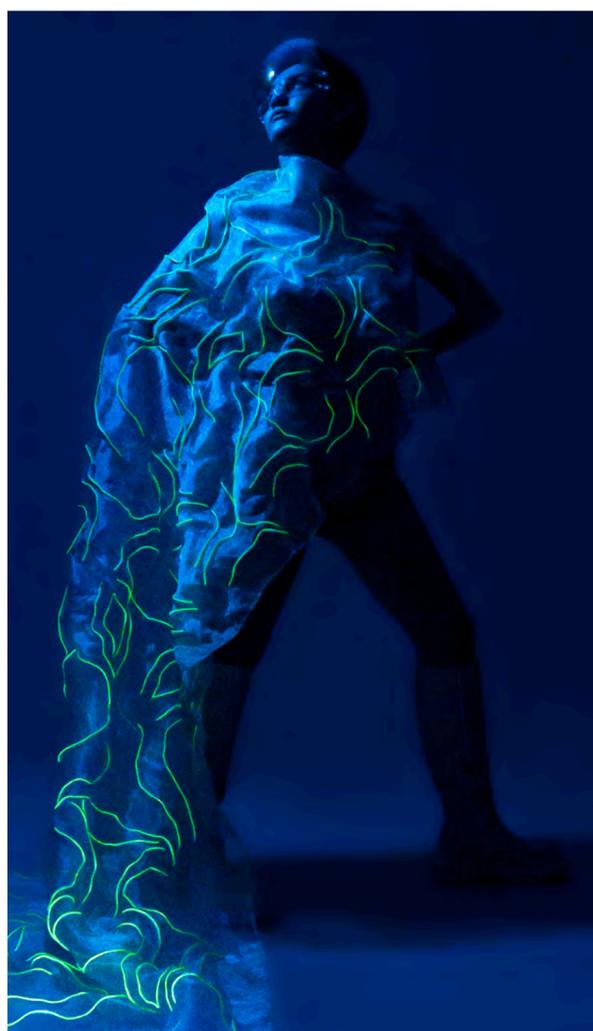
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

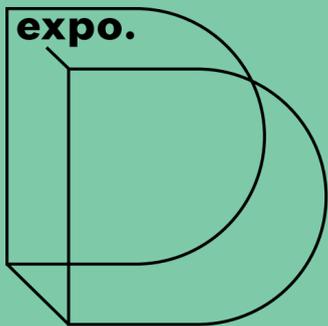
“Natureverse”: desarrollo de un
envolvente textil volumétrico,
considerando como campo de
observación al reino animal.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto muestra la particularidad
del Gecko de Namibia, al ser el único
animal vertebrado en poder cambiar
los colores de su dermis durante el día
y la noche, secretando un pigmento

químico a través de su piel traslúcida.
La gráfica del textil es una síntesis de la
morfología del exoesqueleto humano,
identificando tres partes de este: la
pelvis, las escápulas y el tórax. Se hace
una relación entre el humano y el animal
puesto que ambos contamos con un
sistema óseo.





CREACIÓN 3D

Profesor
Mauricio Reyes

Autores
Manuela Vallespir
Manuel José Tenorio
María Jesús Pérez

**DESCRIPCIÓN
DEL ENCARGO**

**Creación de un
autómata en 3D.**

**DESCRIPCIÓN
DEL PROYECTO
01**

Dinosaurio impreso en 3D, que al girar la palanca emula el movimiento de la caminata.

**DESCRIPCIÓN
DEL PROYECTO
02**

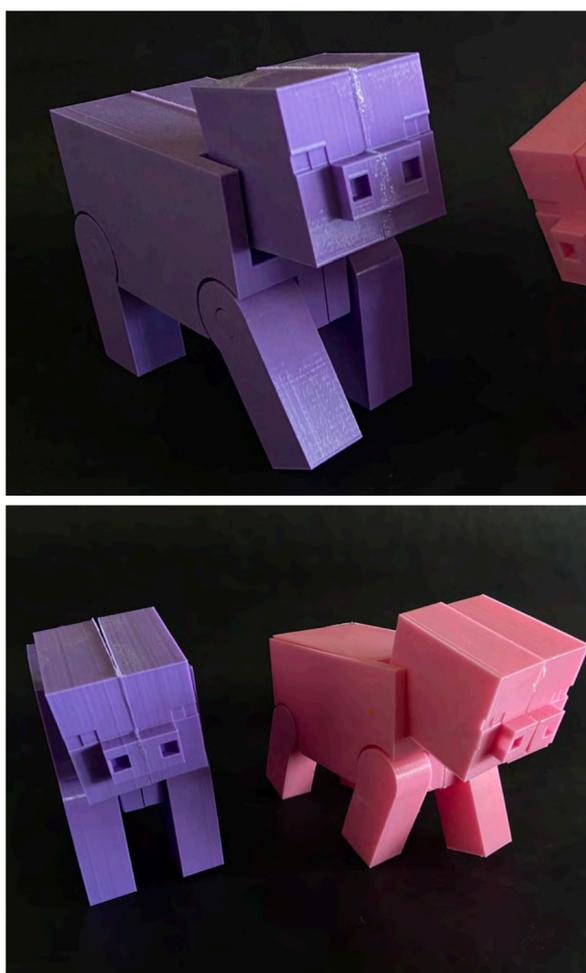
Chancho autómata impreso en 3D.

**DESCRIPCIÓN
DEL PROYECTO
03**

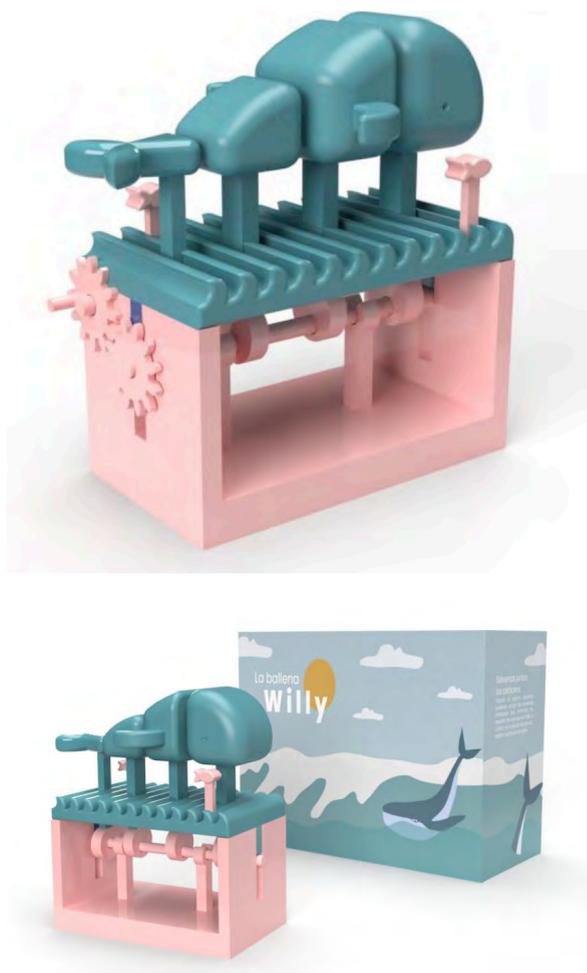
Ballena autómata impresa en 3D / Biomimética.



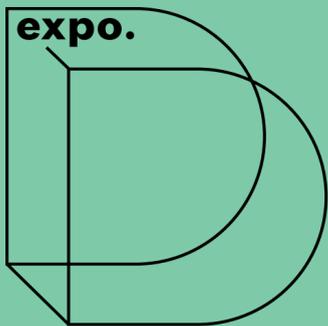
01 Dino Walk · Manuela Vallespir



02 MINECRAFT PIG · Manuel José Tenorio



Ballena · María Jesús Pérez



EMONSTER

Profesores

Germán Espinoza
Mauricio Reyes

Autoras

María Jesús Pérez
Pilar Herrera

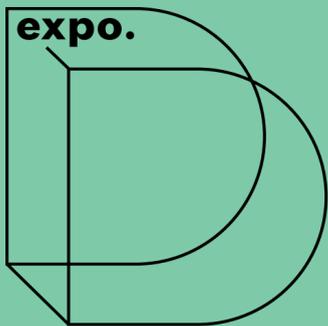
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Los alumnos debieron materializar un diseño de tecnología innovadora, acorde a la metodología Lean Startup.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Robot interactivo para practicar respuestas emocionales correctas en alumnos de 2do a 6to básico.





ILUMINACIÓN INTELIGENTE

Profesores

Álex Hurtado
Darío Osorio

Autores

Benjamín de la Cerda
Josefina Aravena
Benjamín Abud

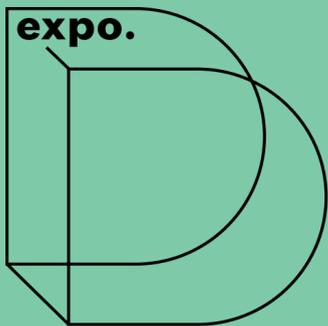
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Mediante la detección de un problema basado en ámbitos como el confort térmico, la eficiencia energética o sostenibilidad, se generó una solución que fue validada a través de prototipos.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Sistema de detección de luz ambiental para mejorar las condiciones lumínicas y de temperatura de una habitación.





KIIRV

Profesores

Tomás Krumm
Ricardo Lynch

Autores

Claudio Gallardo
Antonia Largo

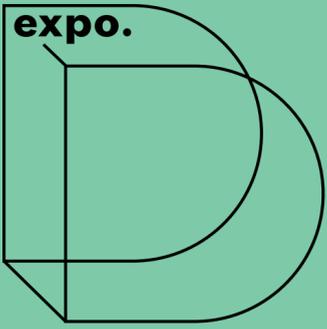
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Contemplando los Objetivos de Desarrollo Sostenible suscritos por la ONU, se realizó un proceso de levantamiento de temáticas y oportunidades, para llegar a una aproximación de soluciones conceptuales y prototipos de baja fidelidad.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Órtesis controlador de videojuegos para personas amputadas de manos, que cuenta con tecnología háptica para la inmersión digital.





EVERMEET

Profesores
Mauricio Reyes
Nataly Silva

Autora
Paula Cepeda

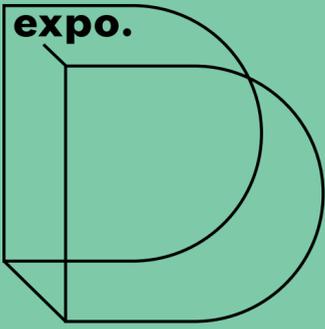
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Proyecto de título

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Aplicación orientada al adulto mayor, para generar conexiones y fomentar la vida social.





PROYECTO TECHO / RED

Profesor
José Luis Santorcuato

Autores
Nicolás Anselmo
Rosario Bar
Javiera Basilio
Francisca Contreras
María de la Mora
Almendra Espinosa
Claudio Gallardo

Constanza González
Renata Guidugli
Josefa Inostroza
Camila Landazuri
Antonia Largo
María Jesús Magallanes
María José Mendoza

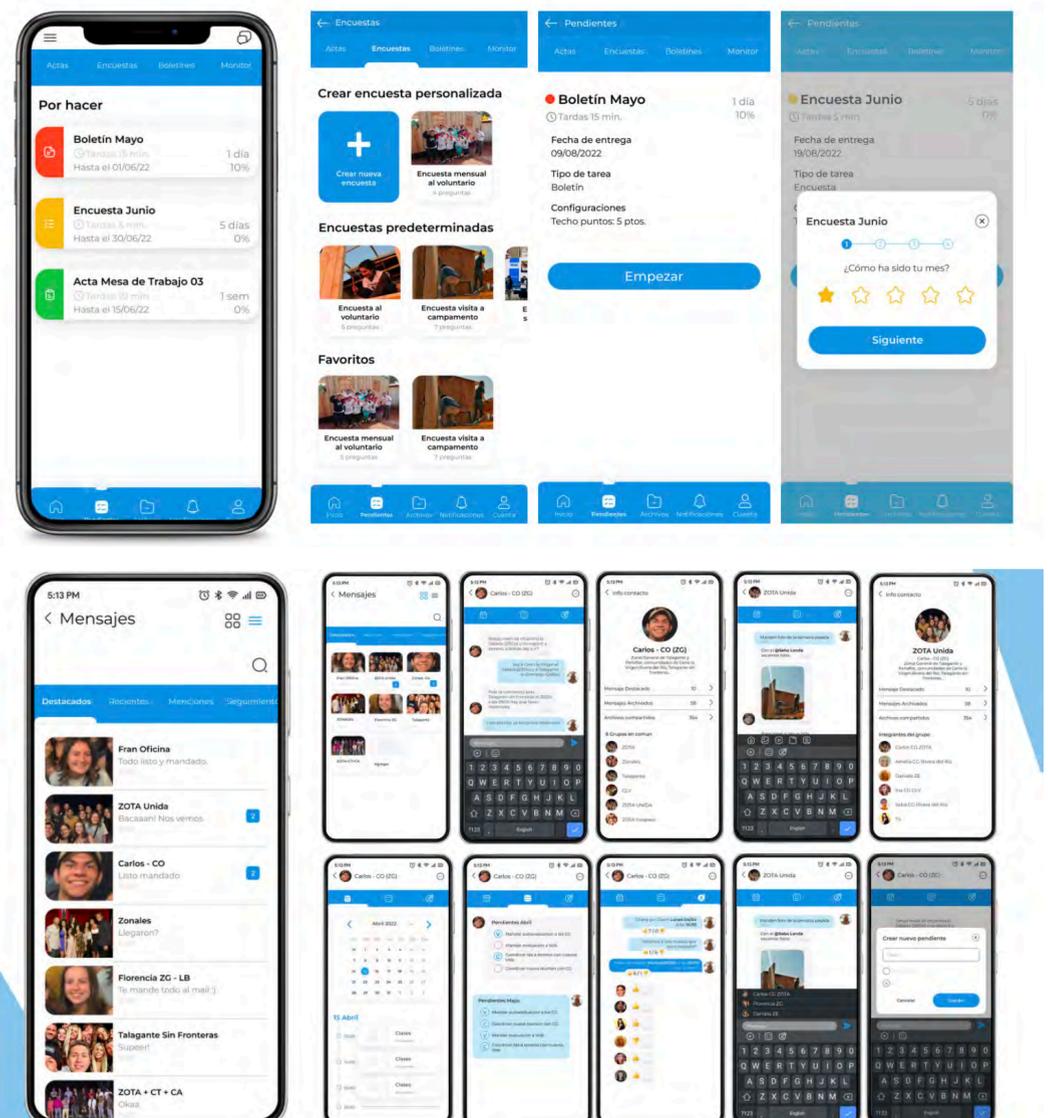
Catalina Monardes
Valentina Palma
Fernanda Ramírez
Vicente Ramos
Josefina Soto

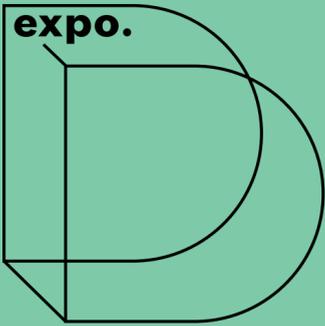
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

En el marco del programa RED, se trabajó con TECHO Chile en el desarrollo de un sistema móvil de gestión. La problemática detectada fue la desarticulación de la coherencia e integración de la información de la empresa en las herramientas en línea.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Se desarrolló un sistema interno de comunicación, gestión de proyectos, manejo de datos, mesas de trabajo y organización de colaboradores y voluntarios.





CONQUI PLANETS

Profesores

Ricardo Lynch
Tomás Krumm

Autoras

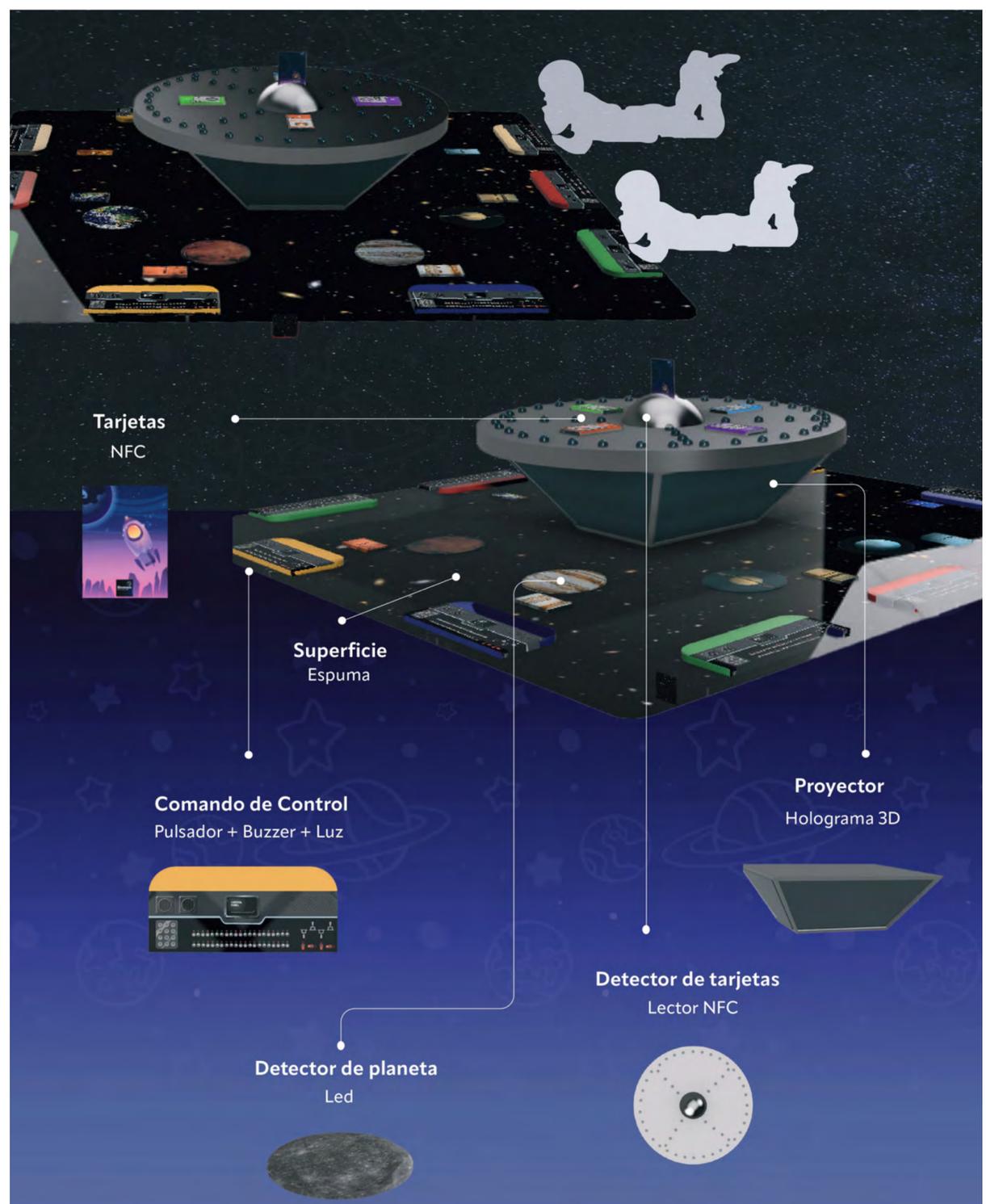
Almendra Espinosa
Josefa Inostroza

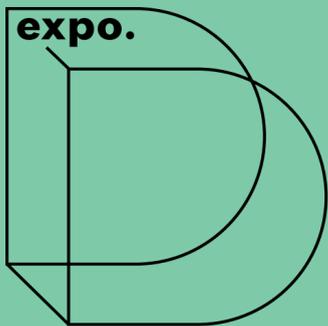
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Contemplando los Objetivos de Desarrollo Sostenible suscritos por la ONU, se realizó un proceso de levantamiento de temáticas y oportunidades, para llegar a una aproximación de soluciones conceptuales y prototipos de baja fidelidad.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Alfombra interactiva, para la enseñanza del sistema solar y sus planetas.





AVES MIGRATORIAS

Profesores

Alejandro Pantoja
Josefa Cortés

Autoras

María Ignacia Noriega
Trinidad Pérez
María José Soto

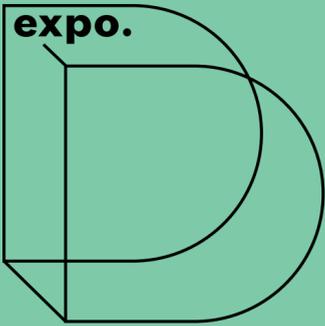
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Visualización interactiva de
datos en piezas de vestuario
y accesorios.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Pieza de vestuario generada para la
visualización de datos del avistamiento
de aves migratorias en Chile.





FORESTACIÓN Y PRODUCCIÓN

Profesores

Alejandro Pantoja
Josefa Cortés

Autoras

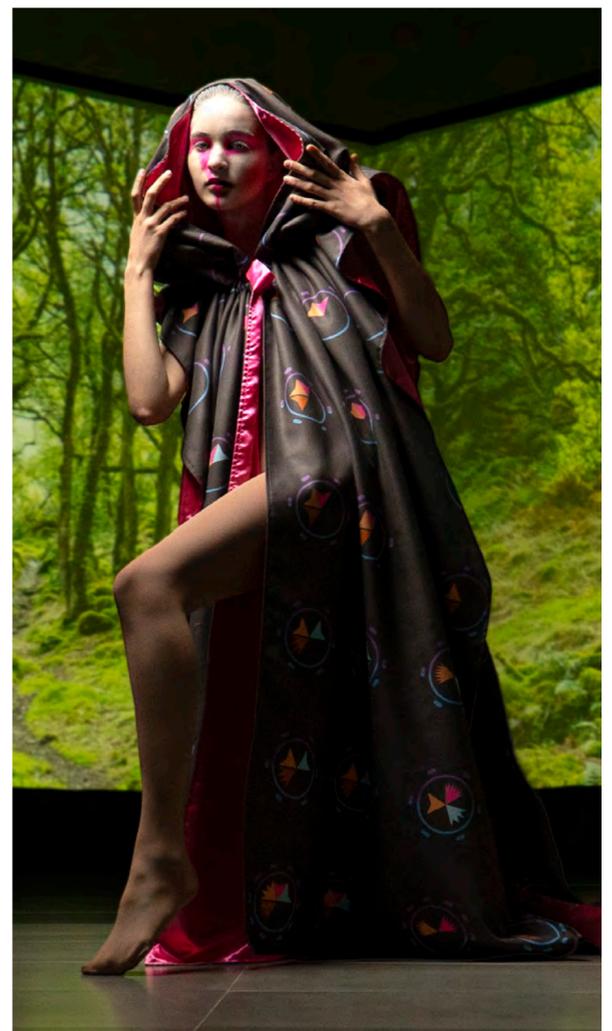
Rosario Bär
Javiera Basilio
Valeria Miranda

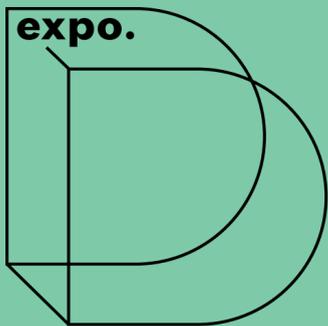
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Visualización interactiva de datos en piezas de vestuario y accesorios.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Desarrollo de visualizaciones basadas en la data disponible de flora a lo largo de Chile, principalmente en la forestación y reforestación, además de considerar el origen de cada planta: nativas, endémicas y exóticas de cada región, en un periodo de tiempo determinado.





INMIGRACIÓN

Profesores

Alejandro Pantoja
Josefa Cortés

Autoras

Isidora Barrenechea
Consuelo Navea
Ignacia Soto

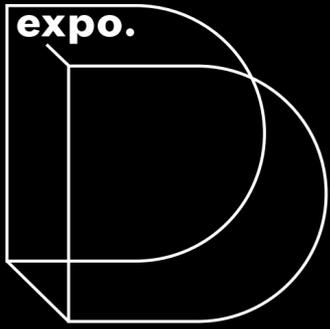
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Visualización interactiva de
datos en piezas de vestuario
y accesorios.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Investigación sobre la inmigración
en Chile, basada en data cuantitativa
sobre puntos relevantes en la vida
de quienes llegan al país, como sus
motivaciones, acceso a vivienda, al
trabajo, entre otros.





CURSO

LAB INTERDISCIPLINARIO
Diseño + Nutrición - 2021

S.O.S. COME SIN CULPA

Profesoras
Carolina Melo
Solange Brevis

Autores
Catalina Amenábar
Valentina Díaz

Francisca Llul
Rafaella Semprevivo

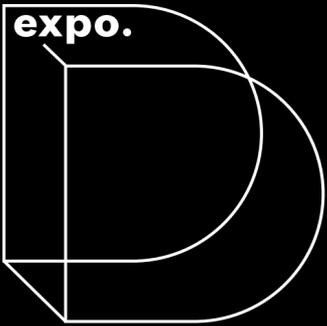
DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Taller Interdisciplinario que reúne alumnos de las carreras de Diseño y Nutrición y Dietética, quienes trabajan durante un semestre desarrollando productos alimenticios: desde la concepción del alimento, el empaque, el modelo de negocio, hasta la puesta en el punto de venta.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Snack saludable, hecho en base a nutrientes, vitaminas y antioxidantes que ayudan a reducir los niveles de ansiedad, buscando disminuir la necesidad de comer a causa del estrés u otros factores.





CURSO

LAB INTERDISCIPLINARIO

Diseño + Nutrición - 2021

NUTRINOLA

Profesoras

Carolina Melo
Solange Brevis

Autores

Macarena Valdivia
Isidora Gallegos
Isidora Ramirez

Valentina Arias
Gabriela Soto

DESCRIPCIÓN DEL ENCARGO

Taller Interdisciplinario que reúne alumnos de las carreras de Diseño y Nutrición y Dietética, quienes trabajan durante un semestre desarrollando productos alimenticios: desde la concepción del alimento, el empaque, el modelo de negocio, hasta la puesta en el punto de venta.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Es la primera granola vegana fortificada con vitamina B12. Su presentación consiste en un envase individual para consumo tipo snack, su empaque primario es de bioplástico y el secundario, de papel reciclado con semillas, ambos 100% amigables con el medioambiente.



@disenoudd

2021
.....



Revisa la Expo D 2021 en:

<https://expod2021.udd.cl/>