

**RED.**  
relación. entorno. diseño

PROGRAMA DE VÍNCULACIÓN CON  
INSTITUCIONES PÚBLICAS Y PRIVADAS

**DISEÑO UDD**

**Dirección Editorial**  
Alejandra Amenabar

**Coordinación Editorial**  
Daniela Reyes  
Paloma Díaz  
Francisco del Despósito  
Bernardita Brancoli

**Editora Periodística**  
Daniela Jorquera

**Diseño**  
María Belén Nazar, Centro de Diseño, Facultad de Diseño UDD

**Imágenes**  
Archivo Diseño UDD  
Ignacio Infante  
Sebastián Utreras

**Impresión**  
Intergraf, servicios de impresión  
1000 ejemplares

Ninguna persona natural o jurídica puede reproducir, en forma parcial o total, el contenido de esta obra, sin la previa autorización escrita de la Universidad del Desarrollo

**Agosto 2019**  
**Ediciones Diseño UDD**



PROGRAMA DE VINCULACIÓN CON  
INSTITUCIONES PÚBLICAS Y PRIVADAS

**DISEÑO UDD**

# índice

## facultad de diseño 06

- 07 Menciones
- 08 Misión y visión
- 09 Nuestros sellos

## programa red 10

- 12 Línea de tiempo
- 14 Tipologías de vinculación
- 18 Cifras y organizaciones

## proyectos ccp 20

- Plan Común
- 22 *Javiera Poch Zapateros*
- 24 *Fundación Techo*
- 26 *Fundación Teletón Concepción*
- Diseño Gráfico
- 28 *Café Roggendorf*
- 30 *Vinos Pandolfi Price*
- 32 *Lácteos Los Puquios*
- 34 *Kraken Gourmet Seafood & Beearth*
- Diseño de Ambientes y Objetos
- 36 *Feria MIO*
- Taller Integrado
- 38 *Médicos del Aire*
- 40 *ESGRUM Armada de Chile*

## proyectos scl 42

- Plan Común
- 44 *Serigrafía Instantánea*
- Diseño Gráfico
- 46 *Chilota*
- 48 *Keds*
- 50 *Fundación Interpreta*
- 52 *Workshop Proyectos Editoriales*
- 54 *Ashoka Chile*
- 56 *Barrio Italia*
- 58 *Museo de la Moda*
- Diseño de Ambientes y Objetos
- 60 *Mosaico*
- 62 *Galfy*
- 64 *Fundación CMPC*
- 66 *Corma*
- 68 *Masisa*
- 70 *Micromobility*
- 72 *Fundación Beneciclo + Roda*
- Taller Integrado
- 74 *Árbol Interactivo*
- Diseño de Interacción Digital
- 76 *Mapping Opel*
- 78 *Centro Cultural Santa Rosa de Apoquindo*
- 80 *Aplicación Bienal de Diseño*

## ¡celebramos! 82

# Facultad de Diseño

Universidad del Desarrollo

La Facultad de Diseño UDD fue creada el año 2000, en la ciudad de Santiago, y el año 2004 en Concepción. Posee cuatro menciones: Diseño Gráfico, Diseño de Espacios y Objetos, Diseño de Interacción Digital y Diseño de Moda y Gestión.

6

R  
E  
D

*The Design School of UDD was created in 2000, in the city of Santiago, and in 2004 in Concepción. It has three majors: Graphic Design, Space and Object Design, Digital Interaction Design and Fashion and Management Design.*



## DISEÑO GRÁFICO

El diseñador con mención en Diseño Gráfico se caracteriza por su capacidad para aportar soluciones conceptuales, estratégicas y también formales a problemas específicos de la comunicación visual de manera creativa, coherente y efectiva.

## DISEÑO DE ESPACIOS Y OBJETOS

El diseñador con mención en Diseño de Espacios y Objetos desarrolla una relación armónica del ser humano con el espacio a través de los objetos, materiales y tecnologías asociadas. Se caracteriza por su capacidad para observar, expresar, diseñar y construir, generando propuestas innovadoras.

\*Estas menciones se dictan solo en la sede de Santiago.

## GRAPHIC DESIGN

*Designers in the Graphic Design major are characterized by their ability to provide conceptual, strategic and formal solutions to specific visual communication problems in a creative, consistent and effective way.*

## SPACE AND OBJECT DESIGN

*Designers in the Space and Object major, develop a harmonious relation between human beings and spatiality through objects, materials and associated technologies. They stand out by their ability to observe, express, design and build, generating innovative proposals.*

\*These majors are only dictated at Santiago's Design School.

## DISEÑO DE INTERACCIÓN DIGITAL\*

El diseñador con mención en Interacción Digital tiene como centro el comportamiento de las personas, y su rol es diseñar significativamente la manera en que las personas se relacionan y comunican con lo que les rodea: personas, objetos, ambientes, servicios o sistemas, a través de la tecnología.

## DISEÑO DE MODA Y GESTIÓN\*

El diseñador con mención en Moda y Gestión aborda las problemáticas de la industria de la moda, basando sus soluciones de diseño en los negocios, la sustentabilidad y la tecnología, proponiendo respuestas creativas, sostenibles e innovadoras.

7

R  
E  
D

## DIGITAL INTERACTION DESIGN\*

*Designers in the Digital Interaction Design major are centered in human behavior, and their role is to give meaning to the way people relate and communicate with what surrounds them: people, objects, environments, services, or systems, through technology.*

## FASHION AND MANAGEMENT DESIGN\*

*Designers in the Fashion and Management Design major addresses the problems of the fashion industry. They base their design solutions on Business, Sustainability and Technology, proposing creative, sustainable and innovative responses.*

## MISIÓN

La Facultad tiene como misión formar profesionales emprendedores, líderes e innovadores, capaces de integrar en el proceso proyectual, las distintas áreas del conocimiento y herramientas de la disciplina, entendiendo y valorando las metodologías de trabajo interdisciplinarias como eje estructurante de su desempeño profesional, para contribuir al progreso económico, social y cultural del entorno en el que se desenvuelven.

## VISIÓN

La Facultad de Diseño, en su compromiso con sus valores y el sello de la universidad, se constituirá en un referente permanente de excelencia y calidad académica, promoviendo la disciplina del diseño como factor central de la innovación y motor de las distintas áreas de desarrollo del país.

8

R  
E  
D

### MISSION

*The mission of Universidad del Desarrollo's Design School is to form entrepreneur, leading and innovative professionals, capable of integrating in the design process, the different areas of knowledge and tools of the discipline. Designers that understand and value interdisciplinary working methodologies as the structuring axis of their professional performance, in order to contribute to the economic, social and cultural progress of the context in which they operate.*

### VISION

*Universidad del Desarrollo's Design School, in its commitment to the values and the mission of the University, will become a permanent benchmark excellence and academic quality. And it will promote the design discipline of as a central factor for innovation and an engine in different areas of the country's development.*

## NUESTROS SELLOS

OUR GUIDELINES

# 1

### EXCELENCIA EN LA FORMACIÓN EN DISEÑO: LÍDERES EN INNOVACIÓN, EMPRENDIMIENTO Y TRABAJO INTERDISCIPLINARIO.

*Excellence in design training: leaders In innovation, entrepreneurship and interdisciplinary work.*

# 2

### INVESTIGACIÓN PARA EL DESARROLLO Y LA TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO.

*Research for the development and transfer of knowledge.*

# 3

### VINCULACIÓN CON ORGANIZACIONES PÚBLICAS Y PRIVADAS.

*Partnership with public and private organizations.*

# 4

### CONEXIÓN CON EL MUNDO.

*Connection with the world.*

# 5

### FOMENTO DE LA DISCIPLINA PARA EL DESARROLLO DE NUESTRO PAÍS.

*Encourage the dissemination of the discipline for the development of our country.*

# programa



*RED Program Presentation*

Conscientes de lo importante que es vincular a los alumnos tempranamente con el contexto real de la disciplina, es que el año 2016 se sistematizaron en el Programa RED todos los esfuerzos que, desde el año 2003, se venían haciendo de manera sostenida. **Este programa de vinculación con organizaciones públicas y privadas permite potenciar el aprendizaje experiencial**, contribuyendo a la generación y transferencia de conocimiento desde la universidad a los distintos sectores productivos del país.

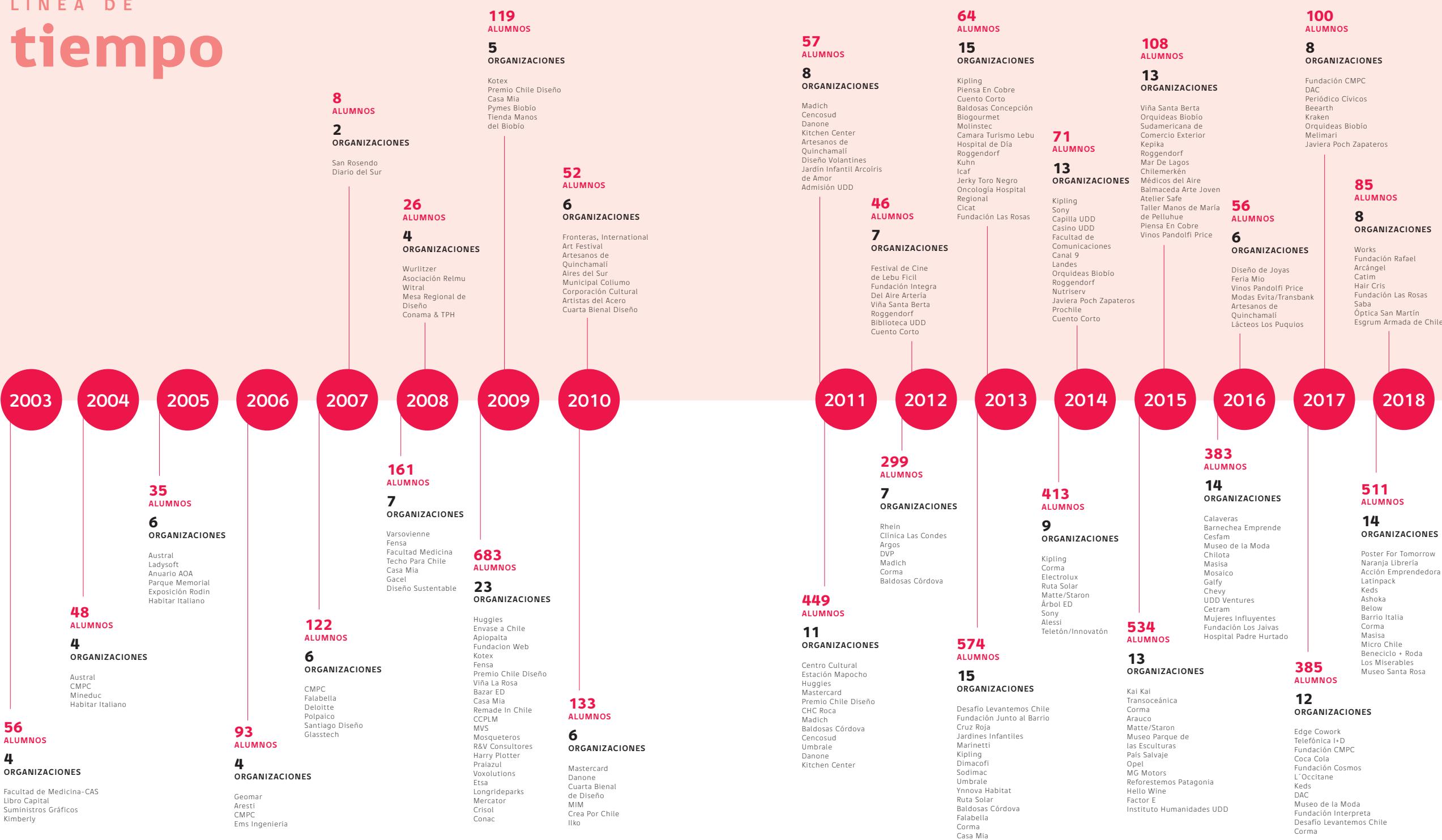
**El Programa RED busca evidenciar cómo el diseño, la interdisciplina y la innovación aportan al desarrollo de nuestra economía, adelantándose a desafíos futuros.** A través de él, las instituciones pueden obtener soluciones creativas e ideas frescas, desde la academia, para sus necesidades y problemáticas, además de facilitar su contacto con el talento joven.

*The Design School is aware of the importance of connecting students with the real context of the discipline as early as possible in their studies. Efforts that had been permanently developing since 2013, were systematized in 2016 in the RED Program. This program links the School with public and private organizations enhancing students' experiential learning, and contributes to the generation and transfer of knowledge from the university to the different productive sectors of the country.*

*The Program seeks to demonstrate how design, interdisciplinarity and innovation contribute to the development of our economy, anticipating future challenges. Through it, institutions may obtain creative solutions and fresh ideas for their needs and problems coming from academia, in addition to being in contact with young talent.*

# LÍNEA DE tiempo

Concepción



# TIPOLOGÍAS DE vincula- ción

*Link Typologies*

El Programa Red considera diferentes opciones de colaboración de acuerdo a los requerimientos y necesidades de cada institución.

*RED Program considers a series of collaboration options depending on the requirements and needs of each institution.*

## **CONCURSOS**

Incentivamos la participación de nuestros estudiantes en diferentes certámenes, abordándolos, en los distintos cursos de la malla, de acuerdo a las temáticas que están en competencia. Además, organizamos concursos cerrados junto a las empresas e instituciones, como una manera de motivar el desarrollo de propuestas creativas.

## **PROYECTOS INTERFACULTADES**

Nos vinculamos con otras facultades de la universidad, a través del desarrollo de proyectos conjuntos, que busquen fomentar el trabajo interdisciplinario, o bien resuelvan necesidades de diseño de estas unidades en específico.

## ***CONTESTS***

*We encourage the participation of our students in contests as an opportunity to achieve visibility, working for them in different courses according to the issues they raise. In addition to this, we organize closed competitions together with companies and institutions, as a way to motivate the development of creative proposals.*

## ***PROJECTS WITH OTHER SCHOOLS***

*We connect with other schools of the university through the development of joint projects, which seek to promote interdisciplinary work, and/or resolve design needs.*

## **PRÁCTICAS PROFESIONALES Y**

### **MERCADO LABORAL**

Fomentamos una formación profesionalizante acercando a nuestros alumnos al mundo laboral mediante la realización de Prácticas Técnicas y Profesionales, a través de las cuales pueden aprender experiencialmente y aplicar los conocimientos adquiridos en la sala de clases. Por otra parte, promovemos la inserción laboral de nuestros egresados mediante la publicación constante de ofertas laborales a través de la Red de Ex Alumnos Diseño UDD.

## **CONTACTO / CONTACT**

Prácticas / *Internships*

[palomadiaz@udd.cl](mailto:palomadiaz@udd.cl)

Mercado Laboral / *Labor market*

[exalumnosdiseno@udd.cl](mailto:exalumnosdiseno@udd.cl)

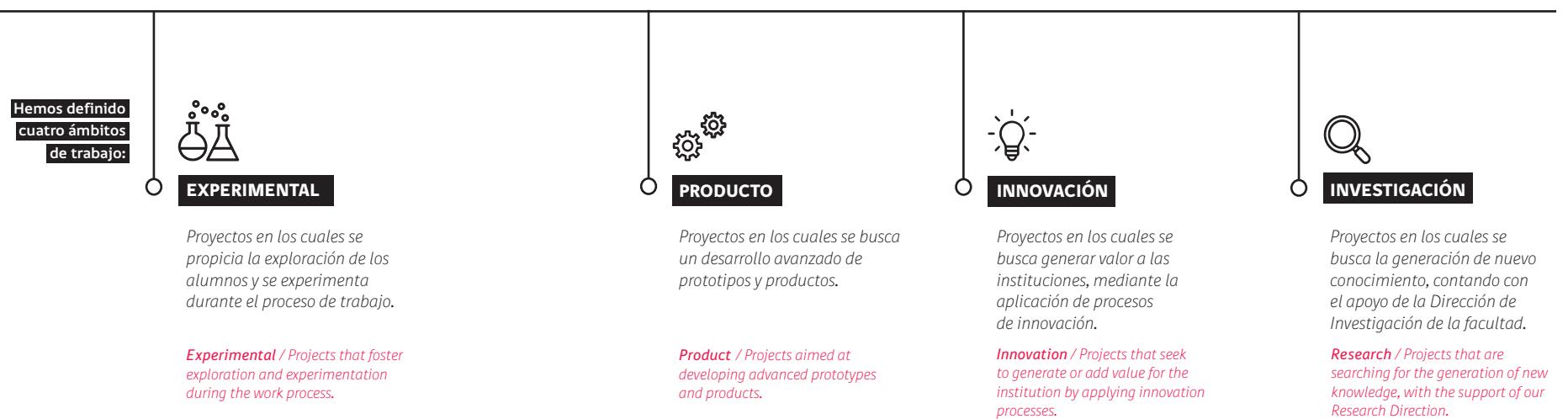
## ***INTERNSHIPS AND LABOR MARKET***

*We foster a professionalizing training approaching our students to the world of work through the implementation of technical and professional internships. During their internships, they learn experientially and apply the acquired knowledge in the classroom. On the other hand, we promote employability of our graduates through the constant publication of work offers through the UDD Design Alumni Network.*

## PROYECTOS COLABORATIVOS / COLLABORATIVE PROJECTS

Realizamos proyectos en los cuales establecemos una relación directa con instituciones públicas y privadas, a través del trabajo conjunto con nuestros alumnos, quienes colaboran en la resolución de problemáticas específicas. Estos proyectos se enmarcan dentro de las distintas asignaturas de la carrera, dependiendo del nivel de complejidad y de profundidad con que se espera sea abordado el desafío.

*We develop projects in which we generate a direct link with public and private institutions through the work of our students, who collaborate solving specific problems. These projects take place in the different courses of our curriculum, depending on the level of complexity and depth in which the project needs to be approached. We have defined four areas of work:*



## ¿CÓMO LO HACEMOS? / ¿HOW DO WE DO IT?

Trabajamos junto a las organizaciones para insertar temáticas y desafíos dentro de los contenidos de las asignaturas del plan de estudios.

*We work with organizations to insert themes and challenges within the contents of the subjects of the curriculum.*

1.	2.	3.	4.	5.	6.
AJUSTAMOS LAS EXPECTATIVAS	DEFINIMOS EL PROYECTO	FORMALIZAMOS LA COLABORACIÓN	COMENZAMOS	DESARROLLAMOS EL PROYECTO	¡CELEBRAMOS!
Llevamos a cabo distintas reuniones entre el director de mención, los coordinadores a cargo y los responsables de la contraparte involucrada, para comprender el desafío y poder definir el proyecto, asignatura y ciclo donde se insertará.	Involucramos a los profesores del curso escogido para desarrollar el proyecto, de modo de asegurarnos de cumplir con los objetivos académicos, según el planteamiento de la propuesta.	Elaboramos y firmamos un Acuerdo de Cooperación Académica, que establece los roles y responsabilidades de cada una de las partes, buscando resguardar el espíritu académico de la relación laboral.	Establecemos un hito de inicio que ayude a los alumnos a interiorizarse, motivarse y comprometerse con el desarrollo del desafío. En esta ocasión, las organizaciones explican el proyecto, recibiendo, casi siempre, a los alumnos en sus propias dependencias.	Buscamos que las organizaciones se involucren en el proceso, es por esto que participan activamente de instancias de corrección para entregar su retroalimentación a los alumnos.	Cada proyecto de Programa RED es un motivo para celebrar. Promovemos que la entrega final se transforme en un cierre del proceso, donde se puedan reconocer los resultados destacados y al equipo involucrado.
<i>We adjust expectations / We carry out various meetings between the Director of each major, the coordinators in charge and those responsible for the counterpart involved to understand the challenge and define the project, subject and cycle where it will be inserted.</i>	<i>We define the project / We engage instructors of the courses to ensure the project is approached to meet the defined academic goals.</i>	<i>We formalize the agreement / We developed and sign an agreement of Academic Cooperation that sets forth the roles and responsibilities of each of the parties, seeking to safeguard the academic spirit of the collaboration.</i>	<i>And we start / We set a milestone to begin the project that helps students to investigate about the subject, motivate with the challenge and commit to its development. In this first immersion, the participation of the organizations is essential, as they describe the project in first person, and on several occasions, they receive the students in their own settings.</i>	<i>We develop the project / We pursue that the organizations become involved in the process, this is why they participate actively in intermediate meeting in which they deliver their feedback to students.</i>	<i>We Celebrate! / Each project of RED Program is a reason to celebrate, we thrive to ensure that the final showcase becomes a closure of the process where outstanding results and the teams involved can be recognized.</i>

# cifras

2003 - 2018

18

R  
E  
D



## ORGANIZACIONES QUE HAN PARTICIPADO EN EL PROGRAMA RED

ORGANIZATIONS THAT HAVE PARTICIPATED IN THE PROGRAM

#	Cruz Roja	J	ProChile
3M	Cruzados	Jardines Infantiles	Produlava
	Cuento Corto	Javiera Poch Zapateros	
	Cunov	Jerky Toro	
<b>A</b>			
Accesibilidad DAC			
Acción Emprendedora	D	K	
Agrofanel	DAC Espacios de Luz	Kaikai	Reforestemos Patagonia
Alcom	Dae UDD	Keds	Rembre
Alessi	Decoraciones Kuhn	Kepitka	Rfazt
Algramo	Desafío Levantemos Chile	Kipling	Rhein
Aqualama	Dicom	Kranken	Roggendorf
Arauco	Dimacofi		Ruta Solar
Árbol ED	Dinex		
Ashoka	Diseño Joyas		
Atelier Safe			<b>S</b>
Autofact	E	L	Saba
	Edge Cowork	L'Occitane	Same
	Electrolux	Lácteos Los Puquios	Sergio Escobar
	Endesa	Landes/Talcahuano	Signore Mario
<b>B</b>	Escuela de Grumetes	Latinpack	SILCA
Baldosas Concepción	Armada de Chile	Luquit	Sky
Baldosas Córdova	Essbio		Sodimac
Balmaceda Arte Joven	EVA		Sono
Barnechea Emprende		<b>M</b>	Sony
Barrio Italia	F	Mar de Lagos	Staron
Base Pública	Factor E	Marinetti	Sudamericana de
Beearth	Facultad de	Masisa	Comercio Exterior
Beeharvest	Comunicaciones UDD	Médicos del Aire	
Below	Falabella	Melimari	
Benecilio + Roda	Biolantánidos	MG Motors	
Biogourmet		Micelios	
Biolantánidos	Feria MIO	Micro Chile	
	Fundación CMPC	Mila	
<b>C</b>	Fundación Las Rosas	Modas Evita (Vitrinas)	
Cámara de Turismo de Lebu	Fundación Los Jaivas	Transbank)	
Canal 9	Fundación Rafael Arcángel	Molinstec	
CAP	Fundación Teletón	Mosaico	
Capi	Fundación Cosmos	Mujeres Influyentes	
Capilla UDD	Fundación Interpreta	Museo de la Moda	
Carnes JD	Fundación Junto al Barrio	Museo Parque de las	
Casino Marina del Sol	<b>G</b>	Esculturas e Instituto	
Casnut	Galfy	Cultural de Providencia	
Catim	Gamelab	Museo Santa Rosa	
Cementos Bío Bío	Green-E	My Hotel	
Cervecerías Chile		<b>N</b>	
Cesfam	H	Naranja Librería	
Cetram	Hair Cris	Nutriserv	
Chevy Snow Challenge	HelloWine		
Chilectra	Hospital Padre Hurtado		<b>O</b>
Chilemerkén		Oncología Hospital	Wheatgrass
Chilotá		Regional Concepción	Works
Cicat	<b>I</b>	Opel	
Clinica Alemana	ICAF (International Child Art Foundation)	Óptica San Martín	
CMPC	IF	Orquídeas BioBio	
Coca-Cola	Instituto de Humanidades		<b>P</b>
Colbún	UDD	País Salvaje	
Corma		Periódico Cívico	
Correos de Chile		Piensa en Cobre	
		Poster for Tomorrow	

PROYECTOS

# Concep- ción

*Projects in Concepción*

# JAVIERA POCH ZAPATEROS

Taller de Ideación y Creatividad / *Ideation and Creativity Studio*

2017

DOCENTES / *INSTRUCTORS*

*Francisco del Despósito / Claudio Uribe*

El proyecto WDC - Workshop de diseño de calzado fue desarrollado por alumnos de primer año-Plan Común, con el objetivo de diseñar un calzado para la marca Javiera Poch Zapateros. Aquí, los estudiantes pudieron experimentar, a través del aprendizaje de la metodología de diseño, en la búsqueda de oportunidades y soluciones para diversos desafíos. Esta actividad permitió, además, la relación con empresas, potenciando en los alumnos el aprendizaje experiencial y contextualizado.

*Project WDC - footwear Studio developed by first-year students- Common Plan, with the objective of designing a pair of shoes for Javiera Poch shoemakers. Here, students can experiment by learning about the design methodology, and searching for opportunities and solutions for various challenges. This activity enables, in addition, the link with companies, empowering students through experiential and contextualized learning.*

22

R  
E  
D

ALUMNOS: CAMILA AYARTE, ISABEL BUSTAMANTE, ANDREA CÁRCAMO, FRANCESCA CARRO, ORNELLA CECCARELLI, DANIELA CONTRERAS, NOEMÍ CORNEJO, VALENTINA DOMÍNGUEZ, CAROLINA ERICES, MACARENA FIGUEROA, MACARENA HERRERA, PAULINA MARTÍN, SOFÍA MOLINA, MAGDALENA MUNITA, JAEL NAIRA, FERNANDA PEÑA, VICTORIA POBLETE, IGNACIA ROJAS, ENRIQUE RUIZ, BELÉN SOTO, BÁRBARA SUBIABRE, LORENA TOBAR, IGNACIO TORRES, PABLA TRESKOW, PAULA ULLOA Y FRANCISCA VIVEROS.

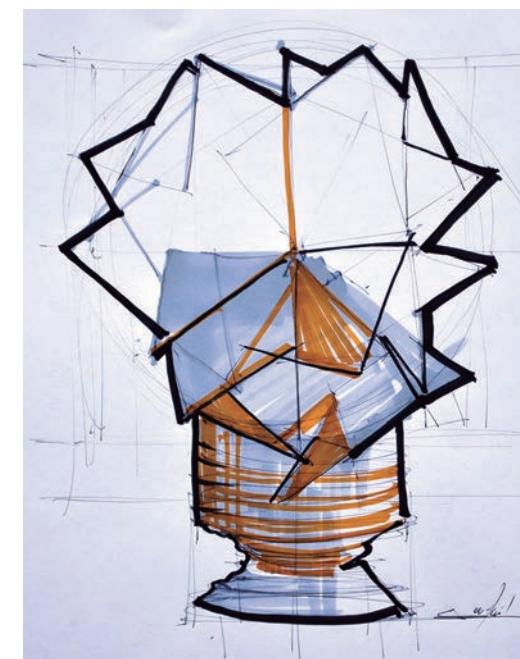
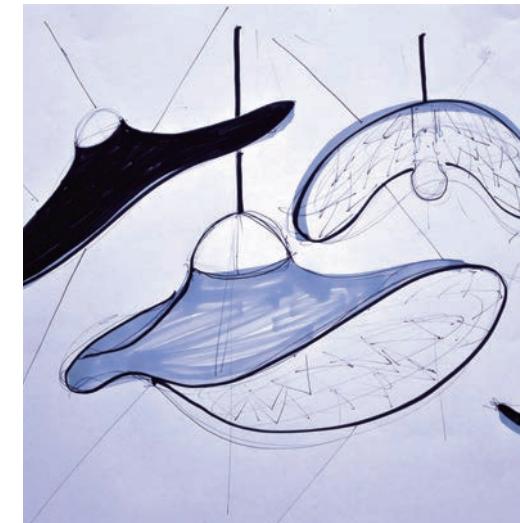


PRIMER LUGAR, PROYECTO DE FRANCISCA VIVEROS.

# FUNDACIÓN TECHO

Semana 9 / Week 9

2017



DOCENTES / INSTRUCTORS

**Carolina Huilcamán / José Chandía**

En este espacio de reflexión y vinculación de los estudiantes con las problemáticas del contexto local, el trabajo se hizo de la mano con Fundación Techo.

A través de la creación de objetos lumínicos con materiales reutilizables, que pudieran ser aplicados en viviendas sociales, los alumnos de Plan Común, buscaron dar una solución sustentable, para aportar, desde el diseño, al fin definitivo de la pobreza en Chile.

*In this space of reflection and linking of students with the problems of the local context, the work was done hand in hand with Fundación Techo. Students of the Common Plan created lighting objects with reusable materials, which could be applied in social housing. These designs sought to give a sustainable solution, in order to contribute-using design-to the definitive end of poverty in Chile.*

# FUNDACIÓN TELETÓN CONCEPCIÓN

Semana 9 / Week 9

2017



26

DOCENTE / INSTRUCTOR

Carolina Huilcamán

R  
E  
D

En esta oportunidad, los alumnos de Plan Común trabajaron con Fundación Teletón Concepción, abordando el desafío de crear un dispositivo para niños con problemas de sedestación (incapacidad de mantenerse erguidos ni estables).

Para el proceso técnico, contaron con el apoyo de la terapeuta ocupacional, Gabriel Mansilla, y de la diseñadora UDD, Bárbara López, quien desarrolló la órtesis Oliber.

*On this occasion, students of the Common Plan worked with Fundación Teletón Concepción, addressing the challenge of creating a device for children with problems of "sitting" (inability to stand straight or stable). For the technical process, students were supported by the occupational therapist, Gabriel Mansilla, and UDD designer, Bárbara López, who developed the Oliber orthosis.*

27

R  
E  
D

# PACKAGING NUEVO CAFÉ ROGGENDORF

Taller Integrado / *Integrative Design Studio*

2014

DOCENTES / *INSTRUCTORS*

Carolina Huilcamán / Ignacio García

Bajo la propuesta de una nueva Cafetería Roggendorf, este proyecto se desarrolló en el contexto de una estrategia de branding, enfocada en el diseño y desarrollo de envases de café para llevar y packaging de chocolates temáticos para diversas festividades, como Día de los Enamorados, Navidad, etc.

*Under the proposal for a new Roggendorf Cafeteria, this project was developed in the context of a branding strategy, focused on the design and development of coffee-to-go containers and packaging of thematic chocolates for various festivals, such as Valentine's Day, Christmas, etc.*



PROYECTO DE LLANKURAY RISSO, CONSTANZA QUEZADA Y DIEGO HOLM.

## ETIQUETA PARA VINOS PANDOLFI PRICE

Concurso / Wine label contest

2015



PRIMER LUGAR, PROYECTO DE ANÍBAL CUEVAS.



PROYECTO DE LLANKURAY RISSO.



PROYECTO DE MATIAS CID.

DOCENTE / INSTRUCTOR

Ángela Ferrada

La Facultad de Diseño llamó a concurso interno para los alumnos, con el objetivo de desarrollar el diseño de etiqueta para una nueva línea de vinos espumantes Pandolfi Price. En dicho concurso, trabajaron alumnos de tercer y cuarto año. En el proceso de selección interna, se eligió como propuesta ganadora la marca "Insensata" del alumno Aníbal Cuevas.

*The Design school called for an internal competition for students, with the aim of developing the label design for a new line of sparkling wines Pandolfi Price. Third and fourth-year students participated in this contest. In the internal selection process, the chosen winning proposal was »Senseless« of the student Aníbal Cuevas.*

# IDENTIDAD VISUAL PARA LÁCTEOS LOS PUQUIOS

Taller Gráfico V / Graphic Studio V

2016



32

R  
E  
D

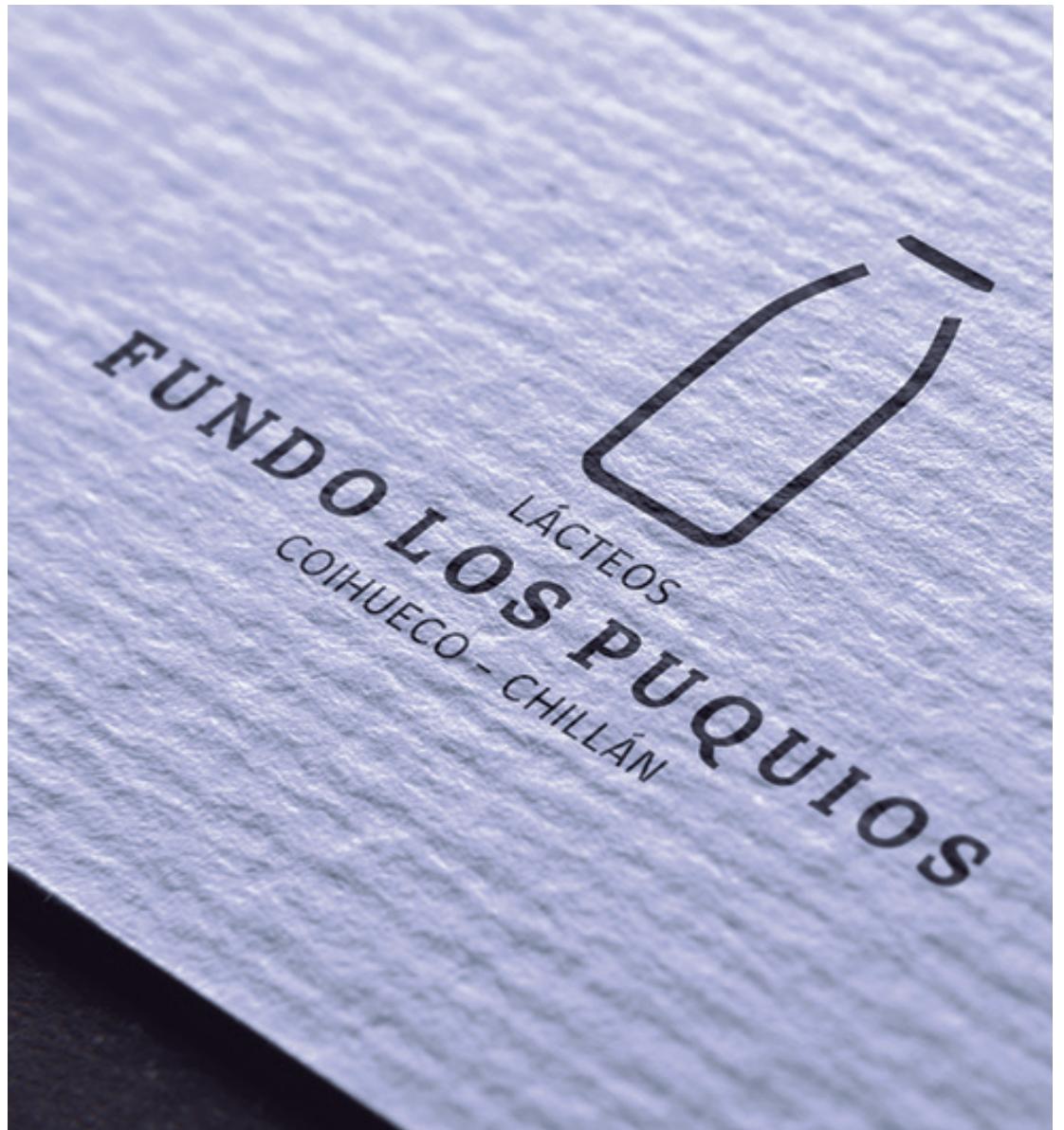
DOCENTE / INSTRUCTOR

**Carolina Huilcamán**

El proyecto consideró el diseño de la identidad visual de Lácteos Los Puquios, a partir de una investigación acerca del consumidor, situaciones de consumo y puntos de venta de los productos. Los alumnos definieron -a partir de la observación, análisis y conceptualización- la paleta cromática y aspectos tipográficos e icónicos de la marca gráfica, realizando también aplicación de marca a papelería básica y packaging para quesos, mantequilla y manjar de campo.

*The project consisted in the design of the visual identity of Dairy Products Los Puquios, as a result of a research about the consumer, situations of consumption and points of sale of the products. Students defined -on the basis of observation, analysis and conceptualization -the color palette, typographical and iconic aspects of the brand. They also applied the design to basic stationery and packaging for cheese, butter and caramel.*

ALUMNOS: FRANCISCO MONTECINOS, FRANCISCO REVECO, FLORENCIA POBLETE, GINO PAMPALONI, JOSEFINA RÍOS, CAMILA ALVIAL, CARLA ROJAS, MATÍAS CID.



33

R  
E  
D

# KRAKEN GOURMET SEAFOOD & BEEARTH

Taller Gráfico V y Taller Integrado / *Integrative Design Studio*

2017

DOCENTE / INSTRUCTOR

Carolina Huilcamán

Kraken Gourmet Seafood, desde 2015, trabaja en la generación y distribución de productos nutritivos, naturales y gourmet de origen marino, a base de jibia. Esta es extraída por pescadores artesanales, de la Cooperativa de Jibia de San Vicente, Región del Biobío.

Por su parte, apícola Beearth ha trabajado por más de 15 años en la producción de mieles naturales libres de aditivos, procedentes de bosques nativos, específicamente en la localidad de Santa Bárbara, en la misma región.

Con el objetivo de apoyar a ambas empresas en ferias internacionales -para tener contacto directo con sus stakeholders-, los alumnos trabajaron en la propuesta de acciones de branding y diseño de experiencia, para mejorar su imagen-marca y, por ende, su capacidad exportadora.

*Gourmet Seafood Kraken, is working since 2015, in the generation and distribution of nutritious, natural and gourmet sea products, based on cuttlefish. This is extracted by artisanal fishermen, of the Cooperative of Jibia de San Vicente, Biobío Region. Beearth beekeeping has worked for over 15 years in the production of natural honey free of additives, from native forests, specifically in projects of common plan, space and object design and digital interaction of Santa Barbara, in the same region. With the objective of supporting both companies in international fairs-and in order to have direct contact with their stakeholders-, students worked on the proposal of actions of branding and experience design, to improve their image-brand and, therefore, their export capacity.*



PROYECTO DE JAVIERA CAAMAÑO Y CRISTOPHER ÁVILA.



PROYECTO DE VALENTINA QUEZADA, FERNANDA CONTRERAS Y MATÍAS HIZMERI.



# DISEÑO ESPACIAL FERIA MIO

Taller de Ambientes y Objetos V / Spatial and Object Design Studio V

2016



36



DOCENTES / INSTRUCTORS

Ángela Cid / Hernán Díaz

El trabajo de diseño consistió en una propuesta espacial que respondiera a la marca e imagen creada para el evento Feria MIO y que, por otro lado, se adaptara a las necesidades y expectativas para dar lugar a la actividad. El evento fue realizado en el Espacio UDD de Concepción y estuvo a cargo de la productora BASE, mandante del proyecto de diseño.

*The design work consisted of a spatial proposal that would respond to the brand and image created for the event MIO Fair that, on the other hand, adapted to the needs and expectations to give place to the fair. The event was held in the Space UDD of Concepción and was in charge of BASE production company, stakeholder of the design project.*

R  
E  
DR  
E  
D

ALUMNOS: JAVIERA VIDAL, MANOLA STOCKER, CARLA SCIARRESSI Y CONSTANZA SÁNCHEZ.

37

# MÉDICOS DEL AIRE

Taller Integrado / *Integrative Design Studio*

2015



**Taller Integrado** es uno de los últimos talleres de la Línea Proyectual donde se reúnen los alumnos de todas las menciones para resolver, en forma conjunta, desafíos de gran complejidad, que promueven una fuerte vinculación con el medio externo y profesional.

*Integrated studio is one of the last studios of the Project Line. It is where students of all majors join together to resolve challenges of great complexity that promote a strong link with the external and professional environment.*

DOCENTES / INSTRUCTORS

Carolina Huilcamán / Ignacio García

La organización Médicos de Aire nació luego del terremoto del 27 de febrero de 2010 y tiene como objetivo poder dar atención médica gratuita y de calidad en lugares de difícil accesibilidad y bajos recursos. Bajo este contexto, el proyecto aborda dos acciones principales: la mejora de la comunicación de la identidad de la organización y de su metodología de trabajo; y la propuesta de diseño de soportes que faciliten la labor de los médicos en terreno, entendiendo las necesidades y restricciones a las que se ven expuestos debido a las condiciones que enfrentan.

*The organization Médicos de Aire was born after the earthquake on February 27th 2010 and aims to be able to give free and quality medical care in places of difficult accessibility and low resources. In this context, the project addresses two main actions: the improvement of communication of the identity of the organization and its working methods; and the design proposal for media that facilitate the work of doctors in the field, understanding the needs and restrictions to which they are exposed due to the conditions they face.*

# EXHIBICIÓN ESCUELA DE GRUMETES DE LA ARMADA DE CHILE

Taller Integrado / *Integrative Design Studio*  
2018

DOCENTES / *INSTRUCTORS*

Carolina Améstica / Carolina Huilcamán

Este proyecto nació del vínculo establecido con la Escuela de Grumetes de la Armada de Chile en la Semana i, actividad interdisciplinaria a la que asisten alumnos de todas las carreras. Se propuso el desarrollo de la exhibición de piezas arqueológicas e históricas en la base naval de la Isla Quiriquina, ubicada frente a la bahía de Talcahuano.

Se realizó una jerarquización y categorización de los contenidos y su correcta codificación, el diseño de los espacios de exhibición, considerando módulos, paneles, sistema de montaje, materialidad, iluminación, entre otros. Además, se relevaron aspectos de diseño gráfico, como una adecuada selección tipográfica, uso de colores e imágenes, y diseño de pictogramas, para hacer más inteligible la comunicación de la muestra a los diferentes usuarios.

40

R  
E  
D

*This project was born out of the link established during week i, interdisciplinary activity attended by students of all the careers of the University. The idea was to continue developing the project for the exhibition of various archaeological and historical pieces owned by the Escuela de Grumetes de la Armada de Chile in the naval base of the Quiriquina Island, located in front of the bay of Talcahuano. The project included the hierarchy, categorization of content and its correct coding, and the design of the exhibition spaces, considering modules, panels, mounting system, materiality, lighting, among others.*

ALUMNOS: FELIPE PONCE, MARÍA JOSÉ MAYORGA, STEFANO PAPA, JOSEFINA BUSTOS, ORIETTA MARDONES, NICOLE ROCUANT, LIDSY VILLELA, CAMILA ARROYO Y EILEEN JOFRÉ.



41

R  
E  
D

PROYECTOS

# San- tiago

*Projects in Santiago*

# SERIGRAFÍA INSTANTÁNEA

Semana 9 / Week 9

2018 & 2019



44

R  
E  
D

COLECTIVO / COLLECTIVE

Leonardo Soto / César Vallejos / Cristián Donoso / Max Pérez / Paloma Barra /

Bastián Yurich / Carlos Rodríguez / Luis Reyes

Los años 2018 y 2019, los alumnos aprendieron acerca de impresión serigráfica participando de charlas informativas y workshops demostrativos para el desarrollo de piezas editoriales y textiles, junto al colectivo Serigrafía Instantánea. Los resultados de este trabajo fueron exhibidos en el Boulevard del Campus Rector Ernesto Silva Bafalluy, frente a la Facultad.

*In 2018 and 2019 students learned about silk screen printing, participating in informative talks and demonstration workshops for the development of editorial pieces and textiles, lead by the collective Serigrafía Instantánea. The results of this work were exhibited at the Campus boulevard, in front of the Design school.*



**Semana 9** es el hito que marca el quiebre entre el primer bimestre y el segundo bimestre para los alumnos de Plan Común. Durante estos días se realizan workshops temáticos para todas las secciones de primer año en forma conjunta.

Week 9 is the milestone that marks the break between the first and second quarter for students of the Common Plan. During these days thematic studios take place for all sections of first year students together.

R  
E  
D

45

# CHILOTA

Envases y Embalajes / Packaging

2016

DOCENTES / INSTRUCTORS

**Paola Polgatti / Felipe Espinoza**

Chilota es un emprendimiento liderado por Gabriela Sandoval, estudiante de diseño de la Universidad Católica, y Gladys Soto, tejedora de Dalcahue, quienes conjugan diseño, artesanía y especialmente magia, para crear un bolso de mano exclusivo, tejido con punto original, en lana local e hilada a mano con manillas de tejuela de alerce reciclada, inspirado en las ovejas y oficios de Chiloé. Los alumnos desarollaron propuestas de packaging que resaltaron el origen y tradición artesanal del producto y que utilizaron el diseño para fortalecer su competitividad en el mercado.

*Chilota is a venture led by Gabriela Sandoval, a design student at Universidad Católica, and Gladys Soto, a weaver from Dalcahue, who combine design, crafts and especially magic, to create an exclusive handbag. It is woven with original knitting, in local wool and spun by hand with wooden handles made out of recycled larch tree roof tiles, inspired by Chiloé's sheep and crafts. The students developed packaging proposals that highlight the origin and artisanal tradition of the product and used design to strengthen their competitiveness in the market.*



PROYECTO DE FRANCISCA GARAY Y CAMILA SIMONETTI.



PROYECTO DE MARÍA JESÚS ACHONDO Y FELIPE LARRAÍN.

# CONCURSO KEDS-UDD

Taller Gráfico II / *Graphic Design Studio II*

2017 & 2018



PERSONAJE MATILDE PÉREZ. PROYECTO DE CRISTÓBAL LARRAÍN Y RICARDO INFANTE.



PERSONAJE REINA ISABEL. PROYECTO DE DANIELA MEYER Y GRACIA NALLY.



PERSONAJE PERSEFONE. PROYECTO DE CAMILA MAUREIRA Y BEATRIZ ZAROR.



PRIMER LUGAR 2017 / PERSONAJE NERVO DE LORETO GARCÍA Y ANTONIA STEPHAN.

48

DOCENTES / INSTRUCTORS

Ximena Ulibarri / Alejandra Edwards  
Bárbara Mery / Pía Toro  
Cristián González / Felipe Espinoza

R  
E  
D

49

R  
E  
D

Concurso organizado durante dos años consecutivos por Keds y Diseño UDD para los alumnos de segundo año de Diseño mención en Diseño Gráfico. El desafío consistió en intervenir zapatillas inspirándose en mujeres íconos de la historia, en su versión 2017, y personajes femeninos ficticios de la literatura universal, en su versión 2018. El resultado fue altamente propositivo, logrando proyectos creativos y con un alto grado de experimentación.

*Contest organized for two consecutive years by Keds and UDD Design for second year students in the Graphic Design major. The challenge in its 2017 version was to intervene sneakers inspired by women as icons of history. And in 2018, the topic was: fictional female characters of universal literature. The result was highly innovative, achieving creative proposals with a high degree of experimentation.*

[HTTPS://WWW.KEDS.CL/](https://www.keds.cl/)



PERSONAJE LUNA LOVEGOOD PROYECTO DE SOFÍA BARONA Y FLORENCIA MARDONES.



PRIMER LUGAR 2018 / PERSONAJE DOROTHY DE VALENTINA RODRÍGUEZ E IGNACIA FUENTES.

# FUNDACIÓN INTERPRETA

Taller Gráfico III / Graphic Design Studio III

2017

DOCENTES / INSTRUCTORS

*Patricia de Los Ríos / José Covarrubias*

La realidad de la migración en Chile plantea desafíos donde el diseño puede convertirse en un factor relevante. Es por esto que los alumnos del Taller Gráfico III trabajaron junto a Fundación Interpretta, organización que busca impactar positivamente el contexto migratorio en Chile, para desarrollar un sistema de fichas de apoyo al personal médico de los servicios de atención primaria. Este material permite interpretar la sintomatología de pacientes haitianos que no dominan el español, con el objetivo de facilitar y acelerar su diagnóstico.

*The reality of migration in Chile poses challenges where design can become a relevant factor. Students of Graphic Studio III, worked together with Interpretta Foundation, an organization that seeks to positively impact the migration context in Chile, by developing a system of files to support the medical staff of primary care services. This material allows interpreting the symptoms of Haitian patients who do not master Spanish, with the aim of facilitating and speeding up their diagnosis.*



BÁRBARA GONZÁLEZ, PAULA CONCHA Y LORETO DÍAZ.



PAULA CHARLÍN, CAROLINA DIEZ Y MACARENA FERNÁNDEZ.

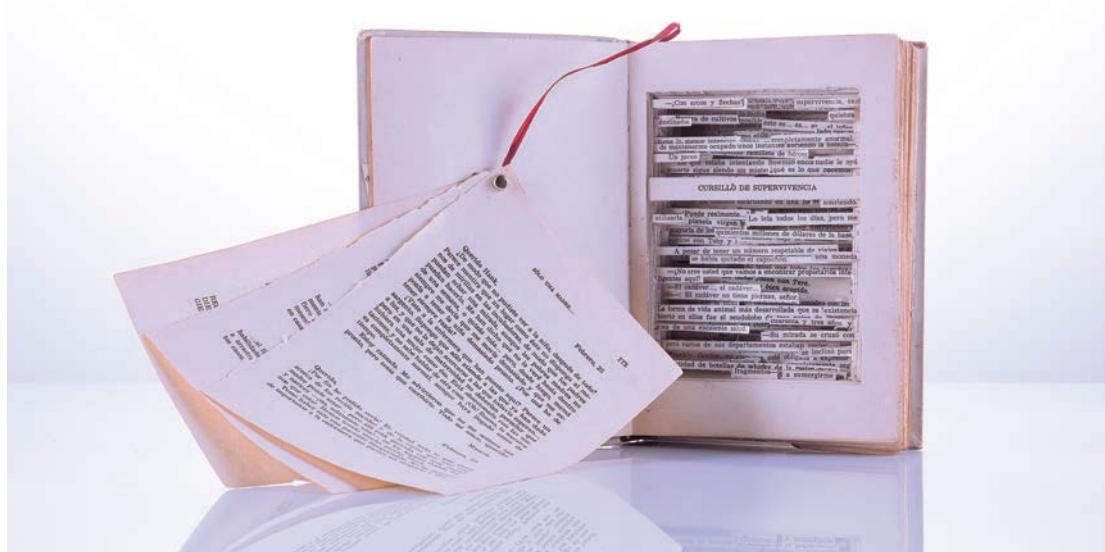
# WORKSHOP DE PROYECTOS EDITORIALES

Taller de Proyectos Editoriales / *Editorial Projects Studio*

2018



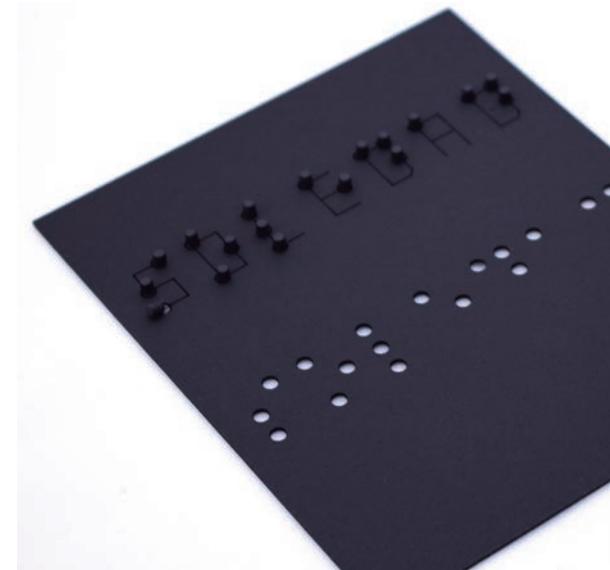
PROYECTO DE CATALINA CELEDÓN, SOLEDAD MOLINA, SHLOMIT FARÍAS Y PILAR UNDURRAGA.



PROYECTO DE PAULA JIMÉNEZ, DANIELA OATS, ELISA PINOCHET Y ROSARIO WALKER.



PROYECTO DE ALEJANDRA BECKDORF, MANUELA VALLES, CATALINA HARDESEN Y VALENTINA FISHMAN.



PROYECTO DE AMALIA MUÑOZ, CRISTÓBAL LARRAÍN, ISIDORA MARAMBIO, ISABEL CLAVERIE Y JOSYANE BARR.

NARANJA LIBRERÍA & EDITORIAL

Gustavo Piqueira / Sebastián Barrante /

Sebastián Arancibia

Este workshop, que tuvo una semana de duración, desafió a los alumnos a desarrollar propuestas de libros objetos. Se trabajó con el destacado diseñador brasileño Gustavo Piqueira, líder del estudio Casa Rex con sedes en São Paulo y Londres, y con Naranja Librería & Editorial. La actividad finalizó con la muestra de los resultados en el Boulevard del Campus Rector Ernesto Silva Bafalluy, frente a la Facultad de Diseño.

Algunos de los libros de artistas desarrollados por los alumnos fueron también expuestos en la Chicago Art Book Fair y en la feria Ch.ACO.

*This workshop, which lasted one week, challenged students to develop proposals for object books. We worked with the recognized Brazilian designer Gustavo Piqueira, leader of Casa Rex Studio with offices in São Paulo and London, and with Naranja Librería & Editorial. The activity ended with a showcase of the results on the boulevard of the Campus, in front of the Design School. Some of the artists' books developed by the students were also exhibited in the Chicago Art Book Fair and in the Ch.ACO fair.*

# ASHOKA CHILE

Taller Gráfico IV / *Graphic Design Studio IV*

2018



PROYECTO DE SOFÍA PISANI.

DOCENTES / INSTRUCTORS

Trinidad Justiniano / Alejandra Ruiz

Los alumnos de Taller Gráfico IV trabajaron junto a Ashoka Chile y la carrera de Publicidad, para difundir los perfiles e historias de 25 jóvenes agentes de cambio promovidos por distintas organizaciones y fundaciones del país. Estuvieron encargados de diseñar módulos de exposición, para generar una experiencia de recorrido de esta información, en el contexto del Festival Internacional de Innovación Social fIIS.org.

*Students of Graphic Studio IV worked together with Ashoka Chile and the Advertising School, to disseminate the profiles and stories of 25 young agents of change promoted by various organizations and foundations in the country. They were in charge of designing exhibition modules, to generate a tour experience of this information, in the context of the International Festival of Social Innovation fIIS.org.*

# BARRIO ITALIA

Taller Gráfico IV / Graphic Design Studio IV

2018

DOCENTES / INSTRUCTORS

**Andrea Torres / Magdalena Méndez**

El Taller centró su trabajo en el área disciplinar de Branding Territorial. Los alumnos debieron desarrollar la identidad visual y comunicacional de Barrio Italia, buscando rescatar las características propias de territorio para plasmarlas en el desarrollo de una marca y slogan. El sistema visual fue expresado mediante el desarrollo de un mapa de recorrido y el símbolo identificador de tiendas y locales comerciales. Para el inicio de este proyecto, y enmarcado en el Ciclo de Extensión en Sala, se contó con la participación de Andrés Ortega, director ejecutivo de Estudio Racimo, quien introdujo a los alumnos al tema mediante una charla acerca de la creación de marcas territoriales.

*The Studio focused its work on the disciplinary area of Territorial Branding. Students had to develop the visual and communicational identity of Barrio Italia, seeking to rescue the characteristics of the territory to capture them in the development of a brand and slogan. The visual system was expressed through the design of a travel map and the identifying symbol of stores and commercial premises. For the beginning of this project-and framed in the Outreach Presentation in Class Program-Andrés Ortega, executive director of Estudio Racimo, introduced students to the creation of territorial brands.*



PRIMER LUGAR, PROYECTO DE ANTONIA LE FEUVRE.



# MUSEO DE LA MODA

Metodología del Diseño / *Design Methodology*

2016



DOCENTE / INSTRUCTOR

Alejandra Ruiz

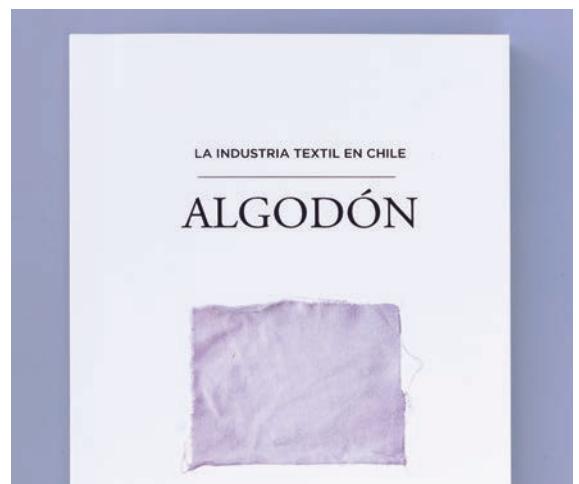
58

R  
E  
D

Los alumnos se agruparon en equipos para investigar el contexto social, económico, tecnológico y cultural de nuestro país, durante el siglo XIX y comienzo del XX, a partir de los materiales que marcaron la historia de la industria textil: lana, algodón, seda, nylon, mezclilla y estampas, y tomando en consideración el aporte fundamental de los trabajadores extranjeros. La manufactura nacional de telas y paños marcó un hito en la historia de la moda chilena, gracias al aumento en la oferta de indumentaria y accesorios. El trabajo de los alumnos quedó plasmado en piezas editoriales, tipo pocket book, del Curso Metodología del Diseño.

*In this project, students were grouped into teams to investigate the social, economic, technological and cultural context of our country, during the 19th and early 20th centuries, based on the materials that marked the history of the textile industry: wool, cotton, silk, nylon, denim and prints, and taking into consideration the fundamental contribution of foreign workers. The national manufacture of fabrics and cloths marked a milestone in the history of Chilean fashion, thanks to the increase in the supply of clothing and accessories. The students' work was reflected in pocket book type editorial pieces, of the Design Methodology Course.*

ALUMNOS: JUAN MIGUEL DE LA FUENTE, MAGDALENA FERNÁNDEZ, MAGDALENA AGÜERO, MARÍA PÍA ÁLVAREZ, CATALINA BROWNE, MACARENA CERDA, CAROLINA COSTA, CAROLINA DONOSO, MARÍA JOSÉ GÓMEZ, MACARENA IZURIETA, ANGELA MEDIAVILLA, CONSTANZA MELÉNDEZ, ANTONIA PRIDA, CATALINA RESTOVIC, MARÍA PAZ ZEPEDA, VALENTINA DEL RÍO, VALENTINA DÍAZ, MACARENA IGLESIAS, GUADALUPE IZQUIERDO, PAULA MALDONADO, ISIDORA MUNIZAGA, FELIPE PÉREZ E IGNACIA PICARIA.



# MOSAICO

Taller de Objetos IV / *Object Design Studio IV*

2016



PRIMER LUGAR, PROYECTO DE TRINIDAD VERGARA.



PROYECTO DE JOSEFINA RICHTER.

DOCENTES / INSTRUCTORS

**Yerko Tank / Christian Erdmann /**  
**Ricardo Vargas**

En este proyecto colaborativo desarrollado junto a la empresa nacional Mosaico, y en el que participaron las tres secciones del curso Objetos IV, los alumnos debieron diseñar diferentes soluciones y productos de grifería relacionados al uso del espacio de baño.

*The three sections of the course Object Studio IV participated in this collaborative project, developed in conjunction with the national company Mosaico. Students had to design different solutions and faucet products related to the use of the bathroom space.*

# GALFY

Taller de Objetos II / Object Design Studio II

2016



62

PROYECTO DESTACADO CAROLINA ZULUETA Y MAROUSSIA LEROY.

R  
E  
D

DOCENTES / INSTRUCTORS

**Yerko Tank / Paloma Díaz**

AYUDANTES

**Magdalena Phillipi / Javiera Sánchez**

A través de esta colaboración con la empresa Galfy, los alumnos del Taller de Objetos II debieron experimentar la resolución de diversas formas a partir del proceso de termoformado, utilizando el PAI como material. Se trabajó en dos secciones, una de ellas con propuestas de diseño de calzado y, la otra, con el diseño de radios.

*Through this collaboration with the company Galfy, students of Object Studio II used MYP as a material to solve problems in various ways experiencing the thermoforming process. Work was carried out in two sections, one of them with shoe design proposals and the other with the design of radios.*

[HTTP://WWW.GALFY.CL/](http://www.galfy.cl/)



PROYECTO DE MACARENA REYES.

63

R  
E  
D

PROYECTO DE ISIDORA DE LA SOTTA.

# FUNDACIÓN CMPC

Taller de Ambientes III / *Spatial Design Studio III*

2017



PROYECTO GANADOR DE ELISA RENCORET Y FLORENCIA BRIONES.



DOCENTES / INSTRUCTORS

Enzo Anziani / Verónica Posada

La Fundación CMPC se enmarca en la política de Sustentabilidad y Responsabilidad Social de empresas CMPC, encargándose de canalizar las acciones de apoyo educativo a la comunidad. En este contexto, los alumnos desarrollaron un proyecto de mobiliario para la Biblioteca de la Escuela El Pino Viejo de Talagante, apadrinada por la misma fundación. Para poder concretar e implementar el proyecto ganador, CMPC aportó los materiales para la construcción y Fundación CMPC, la mano de obra.

*The CMPC Foundation is part of the Sustainability and Social Responsibility policy of CMPC companies, in charge of channeling educational support actions to the community. In this context, students developed a furniture project for El Pino Viejo de Talagante School Library, sponsored by the same foundation. In order to finalize and implement the winning project, CMPC contributed with the construction materials and CMPC Foundation, with the workforce.*

[HTTP://WWW.FUNDACIONCMPC.CL/](http://www.fundacioncmpc.cl/)

# MADERA 21-CORMA

Taller de Ambientes V / *Spatial Design Studio V*

2017 & 2018

DOCENTES / INSTRUCTORS

Verónica Arcos / Tomás Mascaró

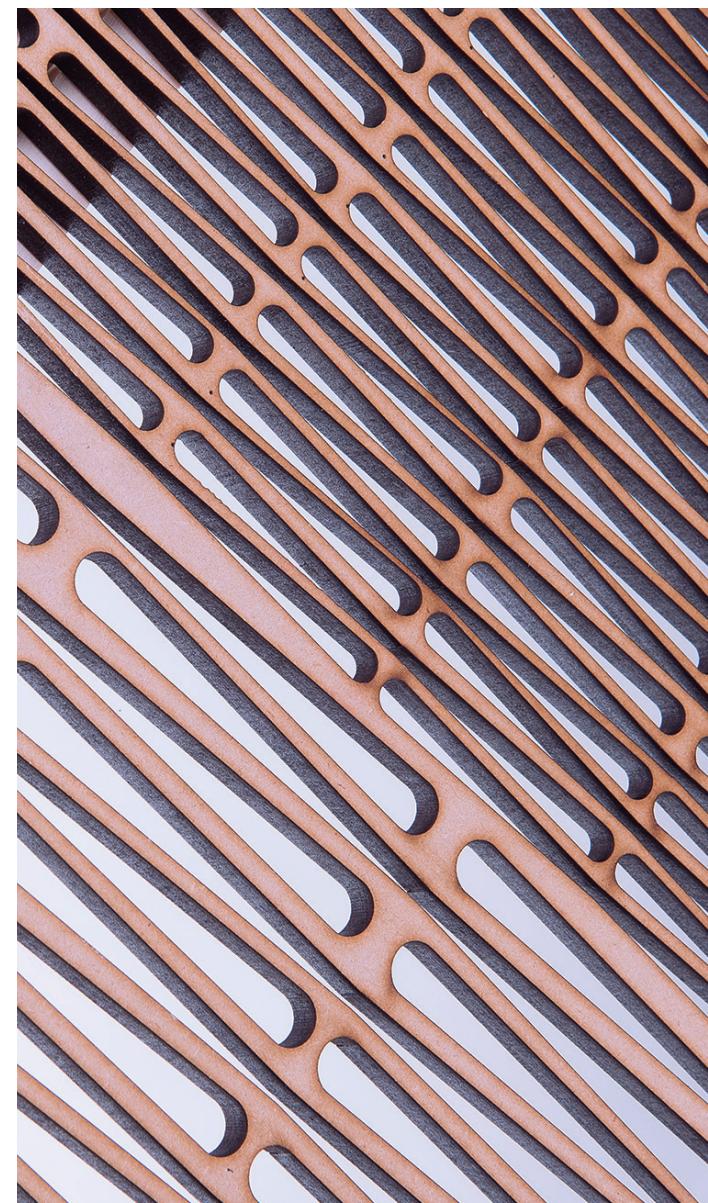
Gabriela Gutiérrez / Enzo Anziani

En 2017, el concurso estimuló a los estudiantes a trabajar con madera, con ideas atrevidas que tuvieran potencial de desarrollo en Arquitectura, Diseño, Ingeniería e Innovación. Las alumnas Macarena Reyes y Paula Ariztía obtuvieron el primer lugar con el "Sistema constructivo modular para ferias itinerantes", que soluciona los problemas de instalación de los feriantes, con comodidad, seguridad, facilidad de traslado y montaje. Lo realizaron en base a paneles ultralivianos de Tulipa de 3 mm de espesor, que permite un armado rápido.

Para 2018, los alumnos incorporaron el concepto de personalización en una piel o revestimiento, con tecnologías digitales y donde el uso de la madera fuera parte integral de una propuesta sustentable. En esta versión, las alumnas Elisa Rencoret, Manuela Lagos y Consuelo Bernstein ganaron con el proyecto Flexible Wood Skin.

*In 2017, the contest encouraged students to work with wood, proposing bold ideas that had development potential in Architecture, Design, Engineering and Innovation. The students Macarena Reyes and Paula Ariztia obtained the first prize with the "Modular construction system for itinerant fairs", which solves the installation problems of the traders, with comfort, safety, ease of movement and assembly. The design is based on ultra-light 3 mm thick Tulipa panels, which allow quick assembly. For 2018, students incorporated the concept of personalization in a skin or lining, using digital technologies and where the use of wood was an integral part of a sustainable proposal. In this version, Elisa Rencoret, Manuela Lagos and Consuelo Bernstein won with the Flexible Wood Skin project.*

[HTTPS://WWW.CORMA.CL/QUIENES-SOMOS/HISTORIA/1953/](https://www.corma.cl/quienes-somos/historia/1953/)



PRIMER LUGAR 2018 / PROYECTO DE ELISA RENCORET, MANUELA LAGOS Y CONSUELO BERNSTEIN.



PRIMER LUGAR 2017 / PROYECTO DE MACARENA REYES Y PAULA ARIZTÍA.

# CONECTA TU MUNDO, DISEÑA SMART, MASISA

Objetos I / Object Design Studio I

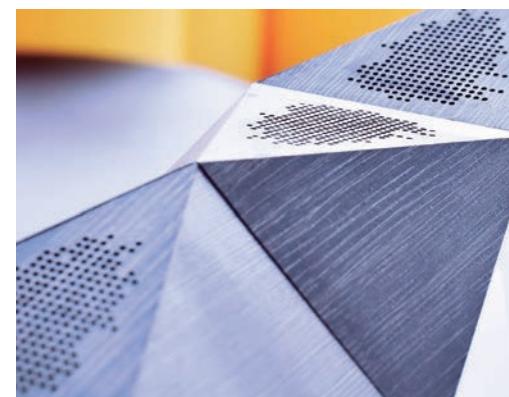
2016 & 2018



SEGUNDO LUGAR NACIONAL PROYECTO DE MARÍA JOSÉ MONGE.



FAVORITO PÚBLICO NACIONAL PROYECTO DE NICOLE PICHARA.



PRIMER LUGAR 2018 / PROYECTO DE CONSUELO VILDÓSOLA.

DOCENTES / INSTRUCTORS

**Paloma Díaz / Yerko Tank**

**Nicolás Parraguez / Christian Erdmann**

AYUDANTES

**Javiera Sánchez/ Magdalena Phillipi**

**Jacinta Valenzuela / Valentina Valenzuela**

Concurso que busca potenciar la gestión del futuro profesional y el desarrollo de la industria del mueble, incentivando la creatividad y la innovación tecnológica por medio del diseño. En su versión 2016, el tema del concurso Conecta tu Mundo, Diseña SMART buscaba dar respuesta a la pregunta de cómo las tecnologías digitales cambian y modifican nuestro estilo de vida; mientras que, en su versión 2018, se orientó al diseño de muebles personalizables para espacios reducidos. Consideró el desarrollo de muebles, tipo RTA (Ready to Assemble), que lograran vincular las tecnologías digitales disponibles y ofrecieran un alto grado de innovación.

*Contest that seeks to enhance future professional management skills and the development of the furniture industry, encouraging creativity and technological innovation through design. In its 2016 version, the theme of the Connect Your World, Design SMART Contest, questioned the role of digital technologies in changing and modifying our lifestyle. While, in its 2018 version, it was oriented to the design of customizable furniture for small spaces. It considered the development of RTA type furniture (Ready to Assemble), which were linked to the available digital technologies offering a high degree of innovation.*

[HTTP://WWW.MASISA.COM/CHI/CONCURSO-DISEÑO/](http://www.masisa.com/chi/concurso-diseno/)

# MICROMOBILITY

Objetos III / Object Design Studio III

2018

DOCENTES / INSTRUCTORS

Yerko Tank / Ricardo Vargas /

Paloma Díaz

AYUDANTES

Magdalena Phillipi / Stephanie Schar /

Javiera Sánchez

70

R  
E  
D

Se establece como desafío el desarrollo de elementos para Micro que consideren e interpreten la filosofía de esta marca de origen suizo dedicada a proponer soluciones de movilidad urbana. Los alumnos debieron tener en cuenta los campos de aplicación de sus productos, así como también, la innovación en tres áreas de desarrollo para la marca: nuevas propuestas de productos de movilidad urbana, propuestas de accesorios para productos existentes o desarrollo de soluciones de guardado y estacionamiento.

*The challenge was to design elements for Micro that considered and interpreted the philosophy of this Swiss brand dedicated to proposing urban mobility solutions. Students had to take into account the fields of application of their products, as well as innovation in three areas of development for the brand: new proposals for urban mobility products, proposals for accessories for existing products or development of storage and parking lot solutions.*

[HTTPS://MICROCHILE.CL/](https://microchile.cl/)



71

R  
E  
D

# FUNDACIÓN BENECICLO & RODA

Objetos IV / Object Design Studio IV

2018



PRIMER LUGAR PROYECTO DE FLORENCIA BRIONES



PROYECTO DE ELISA RENCORET.



PROYECTO DE DOMINIQUE DU PLESSIS.



PROYECTO DE ALESSANDRA PEPI.



PROYECTO DE JOSEFA ARDURA.

DOCENTES / INSTRUCTORS

**Yerko Tank / Ricardo Vargas**

AYUDANTES

**Magdalena Phillipi / Paulina Rojas**

El proyecto, que vinculó a Fundación Beneciclo, Roda y Diseño UDD, buscó generar un aporte en la vida de los niños con movilidad reducida. Por medio de propuestas innovadoras, los alumnos exploraron alternativas que permitieran otorgar independencia, libertad en el movimiento y desplazamiento, dentro de un contexto de uso doméstico y cotidiano. De esta manera, se estudiaron los actos diarios, los desplazamientos en interiores y exteriores, para proponer diversos elementos que puedan apoyar al niño y sus familias en las actividades que realizan normalmente, y plasmarse en un prototipo a escala real.

*The project, which linked Beneciclo Foundation, Roda and UDD Design, sought to contribute in the lives of children with reduced mobility. Through innovative proposals, students explored alternatives to grant children independence, and freedom in movement and displacement, within a context of domestic and daily use. In this way, students collected data studying daily events, and movements inside and outside of the home, to propose various elements that can support the children and their families in the activities they normally perform. Results were applied into a real scale prototype.*

# ÁRBOL INTERACTIVO

Metodología del Diseño / *Design Methodology*

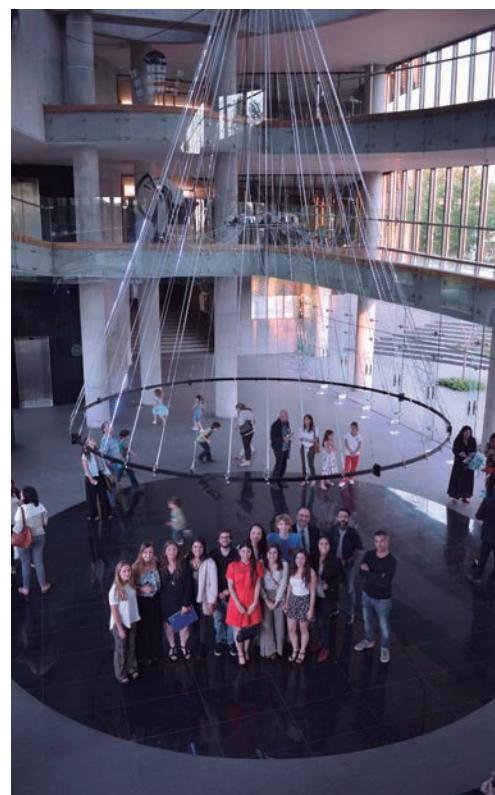
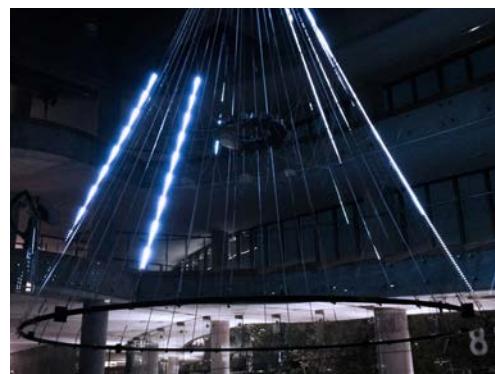
2015



74

R  
E  
D

[HTTPS://WWW.TANICA.COM/](https://www.tanica.com/)



DOCENTES / *INSTRUCTORS*

**Yerko Tank / Luis Guajardo**

**Bernardita Brancoli / Sergio Majluf**

Empresas Transoceánica y un grupo de alumnos de la Facultad de Diseño, dirigido por los profesores Yerko Tank -de la mención Diseño de Ambientes y Objetos- y Luis Guajardo -docente de la mención de Diseño Digital-, coordinados por Bernardita Brancoli y Sergio Majluf, diseñaron un árbol de navidad interactivo, rescatando la magia y sorpresa del espíritu navideño. La combinación de interacciones digitales y análogas, el sonido y la luz fueron protagonistas de la experiencia, donde niños, adultos y familias se sorprendieron a través del juego. El diseño de nueve metros de altura se emplazó en el Hall Central de Edificio de Empresas Transoceánica, permaneciendo abierto a público desde el 4 de diciembre al 6 de enero de 2016.

*Empresas Transoceánica and a group of students from the Design School, led by professors Yerko Tank- from the Space and Object Design major, and Luis Guajardo- of the Digital Interaction Design major, worked coordinated by Bernardita Brancoli and Sergio Majluf, in the design of an interactive Christmas tree. It rescued the magic and surprise of the Christmas spirit, by combining digital and analog interactions, sound and light. Children, adults and general public were surprised through the game. The nine-meter high tree was located in the Central Hall of the Transoceanic Business Building, remaining open to the public from December 4 to January 6, 2016.*

ALUMNOS: CAROLINA ARACENA, BÁRBARA LÓPEZ, GUILI ROSEN, MATÍAS AMUNATEGUI, ANTONIA GARCÍA, BERNARDITA LEYTON, JAVIERA OLIVARES, NICOLÁS WALKER, MAXIMILIANO CORDERO Y JACINTA VALENZUELA.

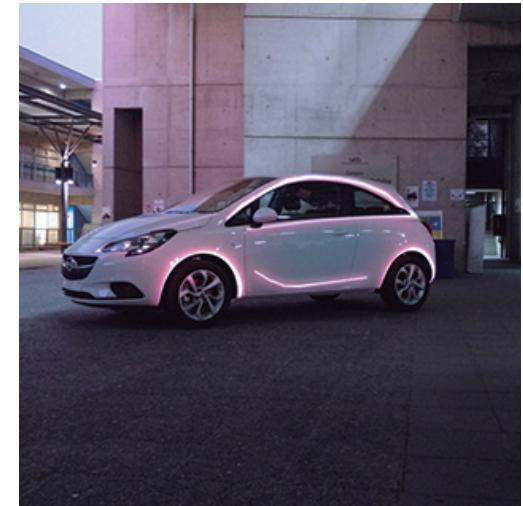
75

R  
E  
D

# MAPPING OPEL

Laboratorio de Producción Audiovisual / *Audiovisual Production Laboratory*

2015



76

DOCENTE / INSTRUCTOR

Felipe Vargas

R  
E  
D

Los alumnos de segundo año de Diseño de Interacción Digital, en el contexto del ramo Laboratorio de Producción Audiovisual, trabajaron la proyección de imágenes sobre superficies reales. Exploraron con gráfica y animación para realizar una proyección con 3D mapping sobre un vehículo Opel New Corsa dispuesto por la marca. El resultado fue un espectáculo artístico de color, luz y movimiento.

*In the context of the course: Laboratory of Audiovisual Production, second year students of Digital Interaction Design major, worked on the projection of images on real surfaces. They explored with graphics and animation to make a projection with 3D mapping on an Opel New Corsa vehicle facilitated by the brand. The result was an artistic show of color, light and movement.*

ALUMNOS: BERNARDITA BRUNER, DANTE CROVETTO, MARÍA ELENA ERRÁZURIZ, BENJAMÍN GUTIÉRREZ, MAITE ITURRIAGA, ISIDORA ORDÓÑEZ, ANA MARÍA ORTIZ, JAVIERA RAMÍREZ, BRUNO BOZZO, CLEMENTE CUEVAS, PAULINA DESCOUVRIES, CAMILO GAJARDO, GABRIELA NAVARRO Y CATALINA RINGELING.

77

R  
E  
D

# CENTRO CULTURAL SANTA ROSA DE APOQUINDO

Taller de Interacción IV / *Interaction Design Studio IV*

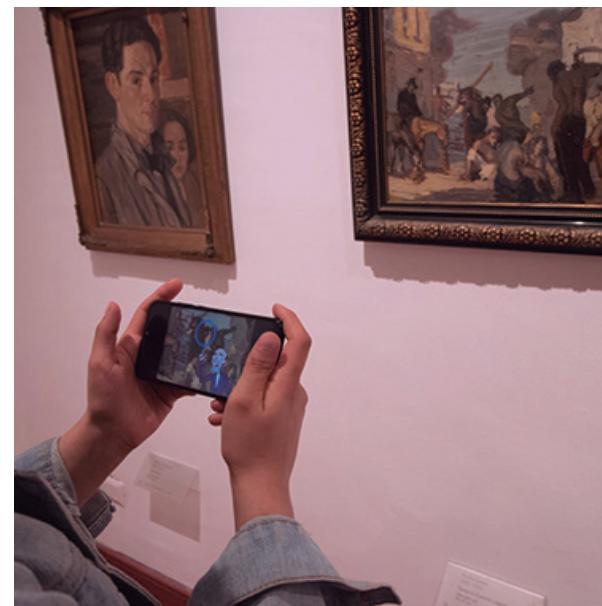
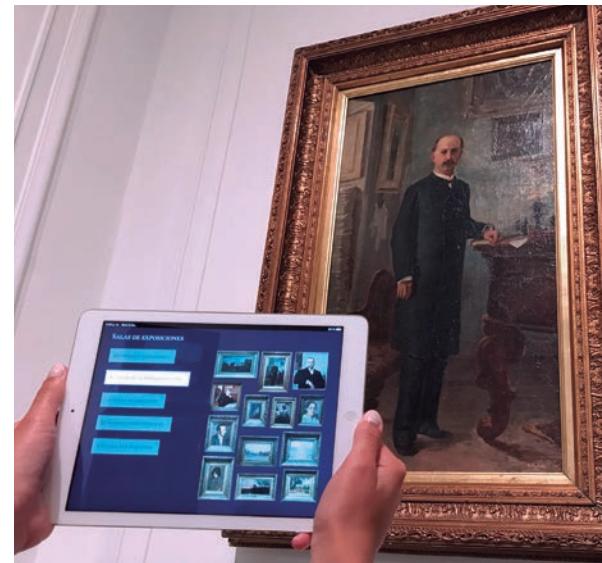
2018

DOCENTES / *INSTRUCTORS*

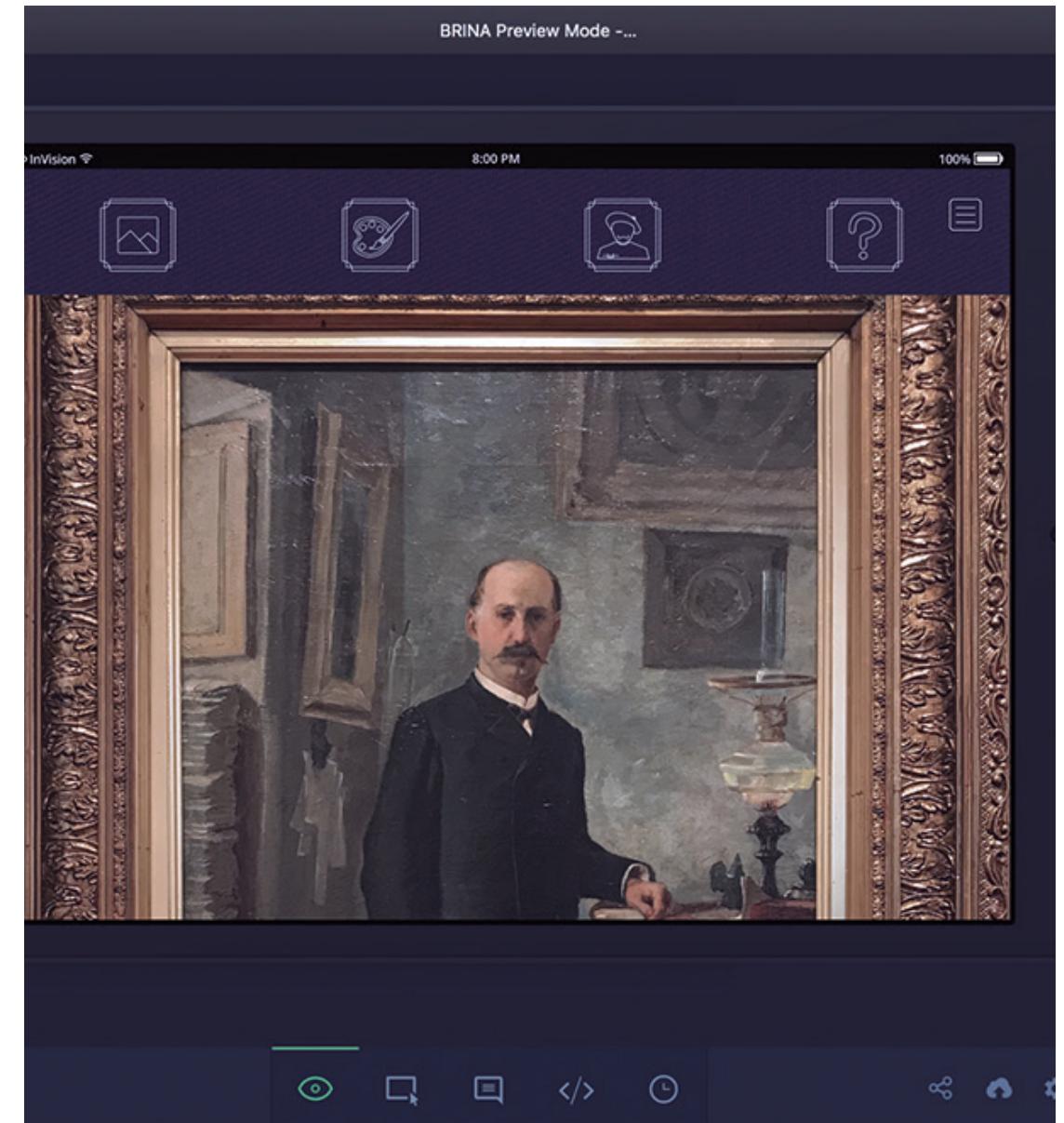
Germán Espinoza / Mauricio Reyes

Los alumnos de Diseño de Interacción Digital trabajaron con el Centro Cultural Santa Rosa de Apoquindo, en específico la Casa Museo Santa Rosa, buscando obtener una propuesta conceptual de incorporación tecnológica que considere tanto el espacio físico como el recorrido del lugar. El proyecto pretende facilitar la entrega de información y ofrecer alternativas de atención a los visitantes.

*Digital Interaction Design students worked with the Santa Rosa de Apoquindo Cultural Center, specifically the Santa Rosa House Museum, seeking to obtain a conceptual proposal of technological incorporation that considers both the physical space and the circulation. The project aims to facilitate the delivery of information and offer alternatives to visitors.*



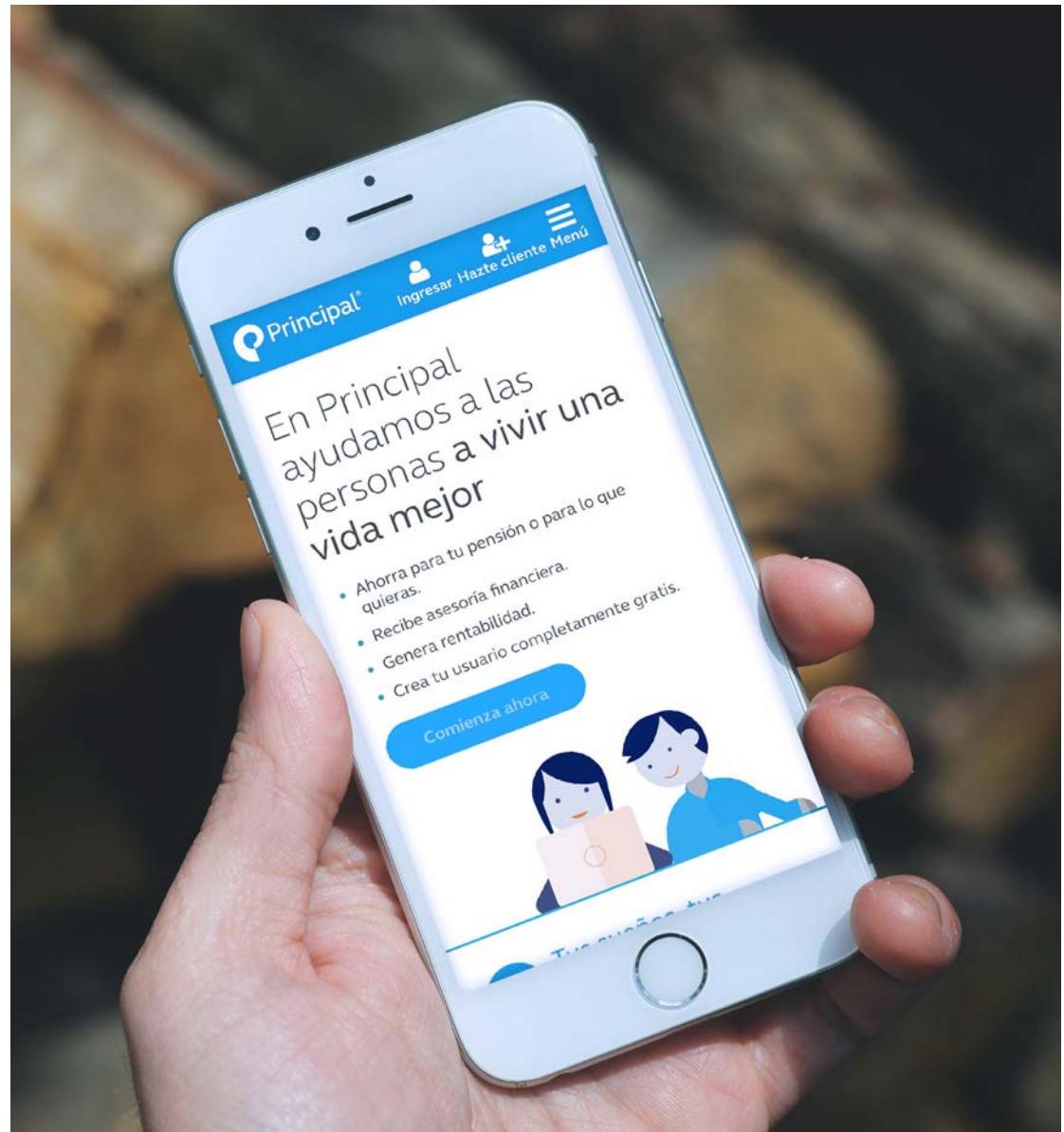
ALUMNOS: JOSEFINA HIDALGO Y GABRIELA VERGARA.



# Principal

Taller de Diseño de Interfaces / *Interface Design Studio*

2018



[HTTPS://WWW.TANICA.COM/](https://www.tanica.com/)

DOCENTES / *INSTRUCTORS*

Germán Espinoza / Mauricio Reyes

Los alumnos trabajaron junto a la empresa Principal en el desarrollo de un sistema de interfaces centradas en el usuario, que contempló desde las etapas de conceptualización del sistema y desarrollo de una nueva arquitectura de información hasta la elaboración de prototipos funcionales.

*The students worked together with Principal company in the development of a user-centered interface system. This project contemplated from the stages of system conceptualization and development of a new information architecture to the development of functional prototypes.*



ALUMNOS: CAROLINA ARACENA, BÁRBARA LÓPEZ, GUILI ROSEN, MATÍAS AMUNATEGUI, ANTONIA GARCÍA, BERNARDITA LEYTON, JAVIERA OLIVARES, NICOLÁS WALKER, MAXIMILIANO CORDERO Y JACINTA VALENZUELA.

# APLICACIÓN BIENAL

Metodología del Diseño / *Design Methodology*

2017

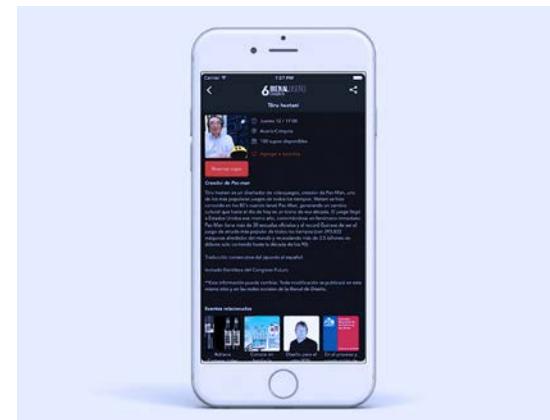
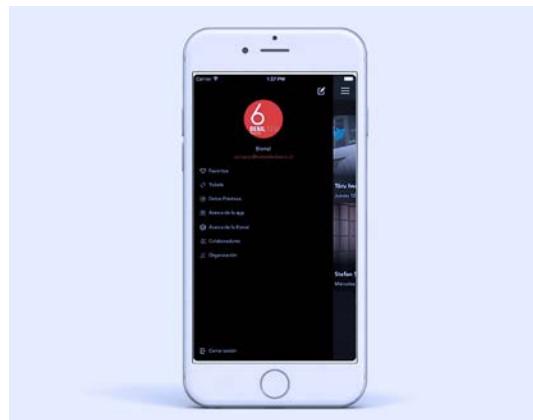
DOCENTES / *INSTRUCTORS*

Sergio Majluf / Nicole Forttes

Para la gestión de actividades de la 6ta Bienal de Diseño en Alerta, un grupo de alumnos de la mención de Diseño Digital, bajo la dirección de Smartlab UDD y de los docentes Sergio Majluf y Nicole Forttes, participaron en la ideación, desarrollo y contenido de la App. El rol del Smartlab fue crear una experiencia digital para una instancia que es totalmente análoga, a través de una propuesta que permitía al usuario poder conocer las obras previamente, tener una agenda de actividades, reservar cupos para las actividades, recibir alertas, guardar en favoritos y tener el catálogo de proyectos y expositores de la Bienal.

La empresa encargada del código fue Ratiboo, con sede en Concepción. La App tuvo 2.462 descargas y logró ser N°4 en el ranking App Store.

*For the management of activities of the 6th Biennial Design on Alert, a group of students of the Digital Interaction Design major, under the direction of Smartlab UDD and professors Sergio Majluf and Nicole Forttes, participated in the ideation, development and content of the App. The role of Smartlab was to create a digital experience for an event that is totally analogous, through a proposal that allowed the user to explore the exhibited work beforehand, have an agenda of activities, reserve seats for activities, receive alerts, save to favorites and access the catalog of projects and exhibitors of the Biennial. The company in charge of the code was Ratiboo, based in Concepción. The App had 2,462 downloads and managed to be No. 4 in the App Store ranking.*





# ¡celebra- mos!

*We also celebrate*

Cada cierre de proyecto o concurso RED es un motivo para celebrar y destacar el trabajo que realizan alumnos y profesores. Al mismo tiempo, es una instancia para agradecer la confianza de las organizaciones que colaboran con nosotros.

*Each time we finish a RED project or contest is a reason to celebrate and highlight the work carried out by students and instructors. At the same time, it is an opportunity to thank to those organizations that trust us to collaborate.*



