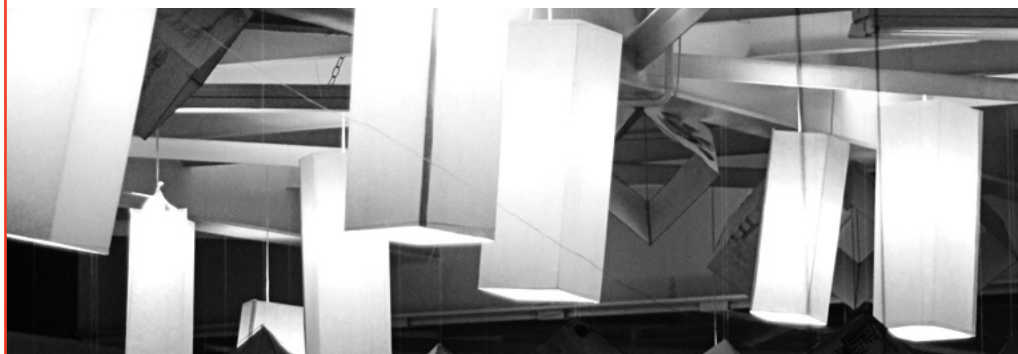


2015

Anuario Diseño Mención Gráfica

Universidad Viña del Mar
Escuela de Arquitectura y Diseño



2015

Anuario Diseño Mención Gráfica

Universidad Viña del Mar
Escuela de Arquitectura y Diseño



TITULADOS 2015

Diseño Gráfico y Comunicación Multimedial

- Nilton Gonzalo Abarca Barros
- Catalina Solange Abbott Cisternas
- Daniela Andrea Aránguiz Anabalón
- Alejandro Tomás Flores Vásquez
- Alexander Marcelo Maureida Aravena
- María Ignacia Molina Ramírez
- Francisca Alejandra Maffet Navarro
- Verónica Sepúlveda Troncoso
- Beatriz Catalina Sofía Vallejo Arce

Diseño de Espacios y Equipamiento

- Macarena Jazmín Cabrera Tapia
- María del Pilar Carvallo Rioseco
- Valeria del Carmen Salinas Vergara

Índice de Contenidos

	Palabras del Director de Escuela	2	
	Palabras del Jefe de Carrera	3	
1	Año	Taller I Observación del entorno	4
		Taller II Observación del entorno bi-tri dimensional	8
2	Año	Taller III Diseño de la identidad	12
		Taller IV Producto, diseño centrado en el usuario	16
3	Año	Taller V Diseño y ciudad	20
		Taller VI Edición y entornos digitales	22
4	Año	Taller VII Multimedia	26
		Taller VIII Título 1	28
5	Año	Taller IX Título 2	32
	Ámbito de Escuela	36	
	Internacionalización	44	
	Vinculación con el Medio	45	
	Academia	48	

Palabras de la **Dirección**

Joaquín Bustamante Maillard
Director Escuela de Arquitectura y Diseño

La Escuela de Arquitectura y Diseño se declara como un espacio convocante, donde comparte y construye su postura disciplinar y su quehacer. Desde la inauguración del nuevo campus de la Escuela el año 2013 la sala mayor nos ha permitido, al finalizar cada semestre, desarrollar la exposición general de talleres colocando en valor el proceso, el resultado de cada taller y el protagonismo del estudiante en su proceso formativo dado que es importante reconocernos, entender cuáles son los resultados, acercarnos desde una mirada crítica y medir el alcance de cada taller expuesto en el global.

La Exposición pone en evidencia la progresión, dado que se compone por todos los niveles de taller de las carreras de Arquitectura y Diseño, particularmente en esta última con el Ciclo Inicial, los Talleres Portafolio/Vinculación, el Taller Internacional y el Taller de Título, todos ellos bajo un tema común, en este caso el croquis y la observación. Esta mirada transversal le permite al grupo de académicos identificar las fortalezas y oportunidades en el desarrollo de las competencias de nuestros alumnos en su proceso formativo como también debatir y profundizar sobre la mirada disciplinar y como los alumnos se involucran en

este proceso de discusión continua. Por lo tanto el anuario está íntimamente ligado con la ronda de talleres como textos que permiten comprender la mirada de la Escuela sobre la disciplina del diseño.

La importancia de este documento es la de constituir una guía a la cual todos podemos recurrir para construir un marco de referencia a nuestro ámbito reflexivo que se expresa en cada una de las acciones individuales dentro del taller y los cursos teóricos para que aporten al colectivo que llamamos Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Viña del Mar.

Finalmente, al igual que la exposición, esta publicación es abierta a la comunidad lo que nos permite mostrar, difundir y fortalecer nuestro quehacer comunicando el resultado de nuestro trabajo disciplinar en el contexto local y global.

Allan Garviso Dufau
Jefe de Carrera Diseño

La construcción de un cuaderno de bitácora es un ejercicio permanente en los talleres de la carrera de Diseño, es el espacio donde cada uno de nuestros alumnos construye su espacio de reflexión, da cuenta de su postura “original” frente a la disciplina, da cuenta de su densidad, de su desarrollo, de la memoria, en definitiva diseña, “dibuja” y registra su recorrido. La construcción de esta bitácora es incremental, desde el primer año hasta el título, y permite mantener un rumbo basado en el pensamiento crítico en una construcción que no se agota en la formación universitaria y que por lo tanto se constituye en un modo de “ser” en el diseño.

El proyecto de publicar un anuario de la carrera de Diseño tiene este sentido, el de construir una bitacora común. De esta manera los diversos contenidos que aquí se recogen se presentan a modo de un trazo inserto en los 29 años de recorrido de nuestra carrera y da cuenta de un “panorama” en el sentido de entregar una visión total, global y conjunta de su postura y el modo de hacer en la disciplina, su metodología y el ejercicio persistente del proyecto del taller y su actividad formativa. Y al mismo tiempo pretende exponer, a través de la experiencia, la trazabilidad de los aprendizajes de sus alumnos dando cuenta de las actividades

realizadas durante el año.

Esta construcción es necesaria desde la perspectiva de constituir una memoria común y pública de nuestro quehacer aportando a la definición del diseño como actividad proyectual y su cualidad de “significar” el acontecer desde una visión contemporánea, vinculada al medio regional, con una visión inserta en el mundo, involucrando a todos los miembros de su comunidad.

Finalmente este anuario pretende aportar a nuestro discurso, desde un momento particular, dando cuenta de nuestro recorrido y la proyección de una idea de futuro que nos convoca trazando un rumbo al modo de nuestra bitácora.

Taller I, Primer Año

Observación del entorno

Xavier Adaros

Profesor Escuela de Arquitectura y Diseño UVM



Síntesis

del Taller

El Taller de Inicio I de este semestre pone acento en la observación del entorno en un ejercicio que recoge la experiencia in situ en el Jardín Botánico y los jardines de la Quinta Vergara en Viña del Mar.

Observaciones y croquis en relación a los planos de visualización (de lo distante, lo mediato y lo inmediato), declaración de un concepto a partir de esta experiencia extrapolable a un ejercicio tridimensional de carácter conceptual.

También hacemos un recorrido por la Avenida Perú de Viña del Mar para recoger la observación y croquis en relación a las formas modulares y fragmentaciones de la luz y la sombra en volúmenes urbanos que dan fundamento al concepto de orden desde lo aleatorio de una mancha hasta la deconstrucción modular de la misma para generar un nuevo orden.

Durante este taller pudimos visitar el MNBA, Yayoi Kusama y al Museo a Cielo Abierto de Valparaíso.

Observaciones y croquis en relación a la forma expuesta, su recorrido y su estructura. Presentación de un montaje a partir de del estudio del curso inicial "Vorkurs" de la escuela Bauhaus a cargo del profesor Johannes Itten.

El Taller culmina su ciclo con la presentación de una exposición que trae a presencia de manera fragmentada la obra del Museo a Cielo Abierto y lo muestra mixturando de manera sintetizada en los contenidos de todo el período académico.

Encargo

Diseño de una exposición que ponga en valor lo estudiado durante el semestre en un diálogo de las partes, de continuidad y forma

Reflexión

del Taller

El Taller de Inicio I, es un Taller introductorio, que trae a presencia las cuestiones básicas y preliminares del Diseño introduciendo la observación como lenguaje disciplinar y el croquis como registro que hace distinción en lo observado. Este Taller promueve la observación y el croquis de manera incipiente para iniciar un proceso metodológico propio que recoge una larga tradición de nuestra Escuela en el modo de abordar los procesos creativos del Diseño y su forma de ser enseñados.

Proponemos a nuestro alumno que se detenga de manera reflexiva y sensible frente a lo que lo rodea y que a partir de esa mirada resuelva propositivamente un encargo del Taller. Esto es, develando la realidad desde lo observado que deja registro en el croquis y que permite construir un fundamento que sustenta un proyecto de diseño y que le da sentido.



Taller II, Primer Año

Observación del entorno bi-tri dimensional

Xavier Adaros

Profesor Escuela de Arquitectura y Diseño UVM



Síntesis

del Taller

El Taller de Inicio II de este semestre pone acento en la observación y el croquis del entorno en el reconocimiento del entorno inmediato en el barrio Miraflores que nos acoge como Escuela realizando un ejercicio que recoge sus características identitarias más esenciales y que lo pone en valor en la edición de un relato gráfico.

Además se ha desarrollado un trabajo de observación de la forma orgánica arbórea en el barrio lo que se traduce en un ejercicio de abstracción y color.

Finalmente se desarrolla un ejercicio que se sitúa en las instalaciones de la Feria Municipal de Frutas y Verduras del Estero en Viña del Mar que observa y recoge espacios carenciados de Diseño en el cotidiano de la actividad ferial. De allí surgen pequeñas propuestas asociadas al acto con soluciones formales de mediana complejidad formal y material.

Encargo

Diseño de elementos bi y tri dimensionales que se hacen cargo de resolver problemas en el quehacer de una feria de frutas y verduras.

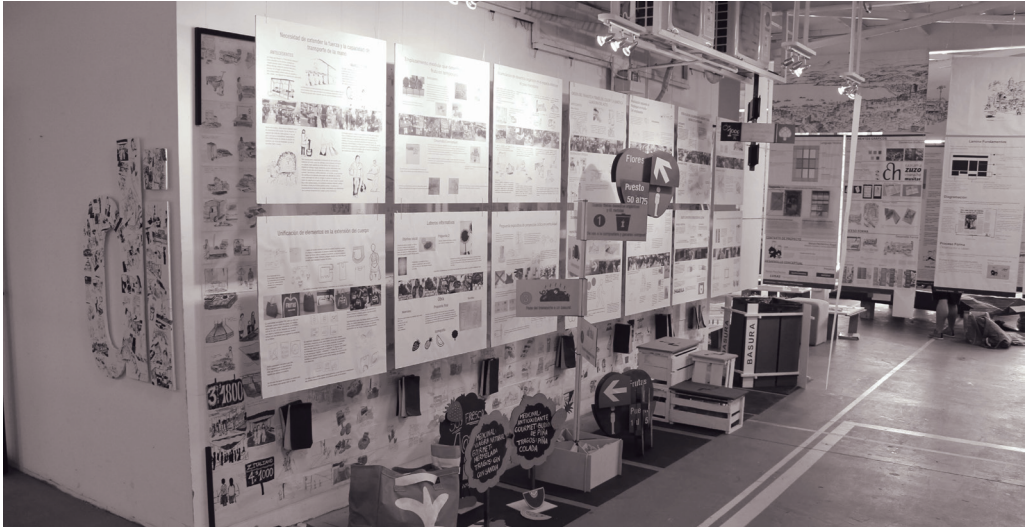
Reflexión

del Taller

El Taller se desarrolla con la intención de fortalecer el lenguaje de la observación y el croquis. Los ejercicios realizados ponen acento en el discurso y el lenguaje tanto conceptual como de dibujo para hacerse cargo de las debilidades percibidas. Los trabajos realizados nacen y se fundamentan en dicha práctica.

Taller de Inicio II, es una asignatura continuadora del Taller de Inicio I que profundiza su aprendizaje en la observación y el croquis como método para comprender el entorno por parte del estudiante en su proceso académico inicial. El estudiante se situará en la ciudad como una experiencia de estudio in situ y deberá llevar un registro a la mano en una carpeta que dé cuenta de su proceso teórico, conceptual y formal.

La metodología propone evoluciones conceptuales y formales a través de la prueba y el error como rutina de trabajo. La modalidad de estudio se desarrolla a través de una clase presencial con exposición de trabajos al modo de un Taller.



Taller III, Segundo Año

Diseño de la identidad

Xavier Adaros
Profesor Escuela de Arquitectura y Diseño UVM



Síntesis del Taller

El Taller III de Diseño, es un Taller que se ocupa del tema de la Identidad y lo hace desde una experiencia local a una global. Este Taller se desarrolla en nuestra ciudad como espacio para la observación en el reconocimiento de los elementos que constituyen, en una primera aproximación, conceptos de Identidad. Estudiamos posibles recorridos o maneras de reconocer sus espacios públicos, lugares e instituciones que dan carácter e identidad a la ciudad con los ojos atentos a aquellos elementos constitutivos de lo propio.

En principio vamos a trazar una ruta para transitar en la ciudad por aquellos elementos significativos y paradigmáticos dentro del espacio de la ciudad dando cabida al concepto de lugar, para luego detenernos en ese lugar y observar aquello que lo define, en una mirada de sus particularidades.

Nuestro Taller viaja a Santiago (en lo que hemos llamado Aula Ciudad) en un trazado cultural por el espacio urbano de la ciudad como una medida intermedia para el trazado final que será el Proyecto Buenos Aires. Nos sitúa en otra escala urbana, del espacio público y de lugar y nos saca de lo propio y lo cotidiano. De otro modo nos distancia. Luego el Proyecto Buenos Aires nos distancia aún más.

Encargo

Montaje de exposición de la experiencia de taller Buenos Aires y el recorrido de us ejes.

Reflexión

del Taller

El Proyecto Buenos Aires nos distancia y nos pone en el lugar del que visita (visere, el que va a ver) en un territorio que no es cotidiano y por lo mismo no es propio. Esta condición de visitante alerta la mirada de lo visto por primera vez y hace esplender con mayor fuerza los elementos significativos del lugar que se ha definido previamente como recorridos y lugares a visitar (para lo que se ha obtenido información previa, lo que permite constatar y poder ver más). El proyecto entonces comienza con una ruta en lo local y transita hacia lo global, de lo conocido a lo desconocido, de lo cotidiano a lo excepcional, de una escala pequeña a una escala mayor, del mapa a la calle.

Este Taller III culmina con un proyecto que debe dar cuenta, con una mirada de diseñador y visitante, del concepto de Identidad expresado en una exposición del viaje a BA, del recorrido o ruta, del lugar y de los elementos que la constituyen.

El Taller III, toma así forma dentro del Programa de Estudios a través de la preparación a esta experiencia internacional con proyectos que van construyendo

paulatinamente una mejor comprensión del concepto de Identidad para que, situados en la condición de visitante, los alumnos sean capaces de reconocer lo esencial de lo visto y traducirlo a un proyecto de diseño.

El Taller III y la experiencia del viaje a BA, hará registro audiovisual, fotográfico y de croquis en cuadernos de viaje en los recorridos, lugares y elementos significativos previamente proyectados y quedará directamente vinculado a los resultados académicos del alumno. De otro modo, representa el desarrollo del examen en un Proyecto Final in situ, como una reflexión ulterior y cierre del Taller.



Taller IV, Segundo Año

Producto, diseño centrado en el usuario

Allan Garviso
Profesor Escuela de Arquitectura y Diseño UVM



Síntesis del Taller

Este taller se instala en Viña del Mar -nuestro territorio- desde la experiencia reciente del taller Buenos Aires donde se abordó la identidad y la imagen, especialmente desde la voluntad de la ciudad en su gestión, su persistencia y el carácter inasible de su “producto” o su cualidades de valor que pretende relevar.

Viña del Mar se declara como la capital del turismo de Chile, destino e identidad trazado desde la década del 30 y luego de la postergación de la actividad industrial de la ciudad durante el siglo XX. Entonces catastramos, investigamos y observamos, mediante el ejercicio del croquis, esta cualidad desde los tres momentos del visitante, de aquel que realiza el “tour”. Primeramente observamos la información disponible para aquel que prepara el viaje, principalmente en los sitios web, luego aquellos hitos en la ciudad que se constituyen como sus elementos identitarios mediante los recorridos turísticos y finalmente la coherencia de lo anterior con los “objetos” o productos de diseño que sirven de “souvenir” o recuerdos de este viaje.

El taller en su etapa final trabaja sobre proyectos individuales de productos para el visitante con todos sus requerimientos como son el packaging, pasando por la aplicación de marca, la cualidad de comunicar esta identidad y finalmente su transporte. Se aborda esta coherencia, desde la identidad hacia el producto, desde la “marca” de la ciudad y su gestión, finalmente del valor del diseño en pos de resignificar.

Encargo

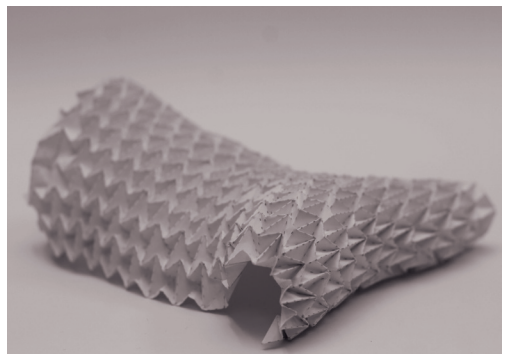
Diseño de un producto (Souvenir) de viaje de Viña del Mar que incorpora una estrategia de instalación de “marca lugar” a partir de la ciudad balneario

Reflexión

del Taller

Las asignaturas de taller pretenden trazar los aprendizajes sobre la práctica continua del proyecto, su metodología y la construcción de la postura de cada alumno sobre una problemática particular. Al ser un proyecto de segundo año se pretende consolidar la metodología de la observación y el croquis como la capacidad de develar una cualidad que da pie a una forma mediante el proyecto de diseño. Es por esto que lo fundamental de la evaluación está dado por la coherencia, entendida como la capacidad de cada alumno de enlazar lo observado con la forma y finalmente de la capacidad del diseño de resignificar lo habitual para agregar un valor en pos de la gestión y la comunicación, extrapolándola en este caso a la comercialización.

De esta manera el taller aborda una problemática local teniendo siempre presente el taller internacional de Buenos Aires como referente, voluntad declarada por nuestra Escuela y que se constituye en uno de los ejes formativos de nuestros alumnos.



Taller V, Tercer Año

Diseño y ciudad

María Pía Recabarren
Profesora Escuela de Arquitectura y Diseño UVM



Síntesis del Taller

El taller aborda el diseño como interfaz de comunicación entre la ciudad y el usuario, entendida como un elemento que es capaz de conectar la cualidad del lugar con las actividades o usos que en él acontecen. En este sentido los proyectos que se elaboran actúan como un vehículo para la construcción del símbolo del lugar y que a la vez se valida por su función en tanto informa, comunica y agrega un valor al contexto y el habitar.

Los proyectos de este taller se sitúan en lugares icónicos de la ciudad de Viña del Mar, ícono en el sentido de signo que es capaz de relacionar, en este caso algún valor de la ciudad con la conformación del lugar. De este modo las propuestas se enganchan de una situación previa, un valor o un acto determinado para proponer y abrir de esta manera un campo de exploración conectada a la ciudad, desde su condición o cualidad y desde una magnitud del diseño que se instala, comunica y gestiona este valor.

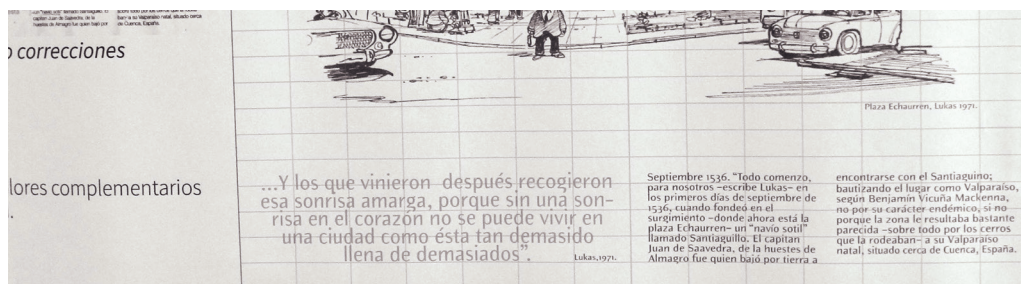
Taller VI, Tercer Año

Edición y entornos digitales

Eduardo Aravena

María Pía Recabarren

Profesores Escuela de Arquitectura y Diseño UVM



Página tipo final



Síntesis

del Taller

El taller editorial y entornos digitales busca, a partir de análisis, reflexiones en grupo observando de distintas plataformas, sustratos y posibilidades del trabajo editorial, ampliando la mirada y el estudio por sobre los cánones clásicos del libro, estudiando diversos fenómenos que ocurren dentro de publicaciones impresas y digitales, poniendo atención en el desarrollo de habilidades técnicas y estéticas que construyan y desarrollen propuestas de diseño con un sentido práctico y con contenidos para abordar el acto de la comunicación.

El taller tuvo tres etapas, la primera introduce temas editoriales, ejercicios de composición y de estilos, el entendimiento de elementos básicos que pueblan una publicación, analizando y observando diversas piezas editoriales impresas y digitales, sus estructuras y composiciones que permitan acercar los contenidos. La segunda etapa contempló la observación y reflexión en torno al uso tipográfico e imágenes en impresos y web, el desarrollo de análisis y propuestas de diseño que den cuenta de un ritmo, composición y la búsqueda de un estilo que connote, dando identidad y sentido. Finalmente se abordó la construcción de diversas piezas

, entendiéndolas como sistemas de datos complejos que permitan llevar al entendimiento de un modo de proyectar y desarrollar un constructo más complejo en análisis y observación de las formas, dando sentido a un modo de leer y comprender diversos contenidos.

Encargo

Diseño editorial de piezas gráficas para la difusión del carácter cultural de la región

Reflexión

del Taller

Dentro de la línea de talleres, la observación y el croquis dan forma a un constructo del pensar, que se desarrolla como un ejercicio cotidiano que expande y desarrolla la percepción del entorno y del oficio, permitiendo proponer y pensar nuevos modos de relacionarse con las formas. Dentro del taller editorial la observación y croquis tienen el sentido de aprender tomando lo observado y llevándolo a una abstracción capaz de hacer ver. El croquis tiene la sensibilidad de acercar los elementos de la edición, tipografías, signos, imágenes, el papel y lo virtual permitiendo a través de distintos proyectos poder construir un lenguaje, un modo que proyecte utilidad y belleza en la entrega de contenidos complejos.



Taller VII, Cuarto Año

Multimedia

Eduardo Aravena
Profesor Escuela de Arquitectura y Diseño UVM



Síntesis

del Taller

La etapa multimedia es un taller en donde, desde sus inicios, se busca la reflexión desde la observación de distintos fenómenos que tienen que ver con la comprensión e identificación de las herramientas con las cuales, en su interacción, se puede construir una interface (entelequia) capaz de comunicar e interactuar con el usuario otorgando dinamismo, entendimiento y fluidez en el reconocimiento de información compleja y de esta manera desarrollar y construir la comunicación a partir de plataformas digitales. Este taller busca la utilización de diversas herramientas combinadas (tipografías, ilustración, fotografías, animación, video, sonido etc.) que establecen una coherencia entre la forma y su contenido, permitiendo comunicar a través del desarrollo de ideas. El taller contempló las siguientes etapas. Primeramente se abordó la idea de interacción con el usuario partiendo de elementos análogos para generar una interface en donde el cómo aparece en el espacio físico es el modo en el que el usuario tiene que hacerse parte de la propuesta, en su interacción. Luego el ejercicio se aborda ya de manera digital, como propuesta multimedial, entonces los alumnos desarrollan ejercicios de observación de

usuarios, se reflexiona sobre el cómo y el porqué de la interacción y se construyen primeras maquetas de interfaces para usuarios. Finalmente se desarrollan publicaciones digitales interactivas aplicadas a la problemática del territorio, construyendo una interfase que comunica e interactúa con el usuario.

El examen tiene como complejidad el desarrollo completo de la publicación digital tomando en cuenta aplicaciones técnicas y el desarrollo de contenidos además de la exigencia de una pieza gráfica que tiene la complejidad de ser estática y que busca la síntesis de esta propuesta multimedial.

Taller VIII, Cuarto Año

Título 1

Oscar Acuña

Octavio Muñoz

Profesores Escuela de Arquitectura y Diseño UVM



Síntesis

del Taller

Seminario de Título centra su proceso de Taller en la búsqueda de un problema u oportunidad pertinente y de alto impacto para el ámbito de estudio, fundando las bases teóricas y conceptuales de una etapa posterior, Taller de Título.

El fundamento de Seminario se desarrolla a partir de un proceso de observación aguda que construye un cuestionamiento y reflexión sobre el Diseño, la observación nos permite construir preguntas a partir del croquis, la investigación y el análisis crítico sobre una temática de Diseño.

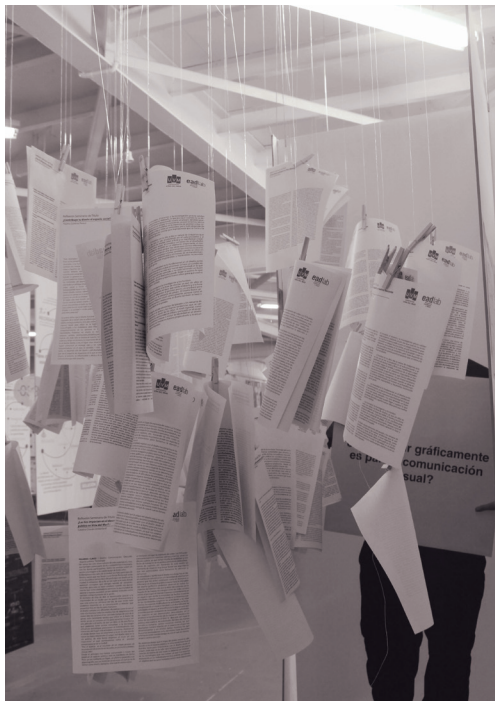
Este Taller centró su cuestionamiento en el rol del diseño y las oportunidades de proyección de la disciplina.

Reflexión del Taller

Todo proyecto de diseño requiere de una etapa de formulación con un fuerte foco en el desarrollo teórico y reflexivo que construya las bases sobre la etapa que le seguirá, el hacer. En ese ámbito es que el Taller de Título 1 se plantea el desafío de situar al estudiante en la formulación del proyecto, sin un proyecto aún, solo de esta forma se puede profundizar sobre aspectos de la observación, la conceptualización, el estudio de los problemas y la proyección de oportunidades que posteriormente, en el siguiente taller, se transformarán en formas, bocetos, propuestas, maquetas y prototipos.

Para el Taller de Título 1 el desafío fue estudiar ámbitos propios del contexto del diseño, como lo son las industrias creativas en el territorio en el cuál se desenvuelven los proyectos que nos tocarán abordar en Taller de Título 2, entender las industrias creativas para el diseñador le permite articular redes que le permitan proyectar soluciones más allá del perfil del diseño gráfico, entendiendo que existe un ecosistema creativo en la ciudad que se presenta como un abanico de potenciales respuestas a problemáticas puntuales del territorio.

Nos insertamos en la ciudad y sus habitantes como sujetos de estudio con los recursos claves de levantamiento de información de un diseñador, el boceto y la palabra, para traspasar las fronteras de la constatación y sumergirnos en entender la observación como la herramienta que permita construir propuestas únicas que responden a necesidades reales. Nuestro proceso nos permitió no solo conocer la ciudad, sino además visitar las instituciones que construyen nodos creativos en la ciudad y con ello situar al futuro diseñador en su contexto proyectual futuro. Era clave en todo el proceso del taller que los estudiantes pudieran comprender que no es posible proyectar desde el hacer, sin primero tener una fuerte base teórica conceptual basada en la observación directa, sacar al estudiante del levantamiento de información bibliográfica para situarlo en un estadio más primitivo pero fundamental como lo es el papel, el lápiz y el ojo.



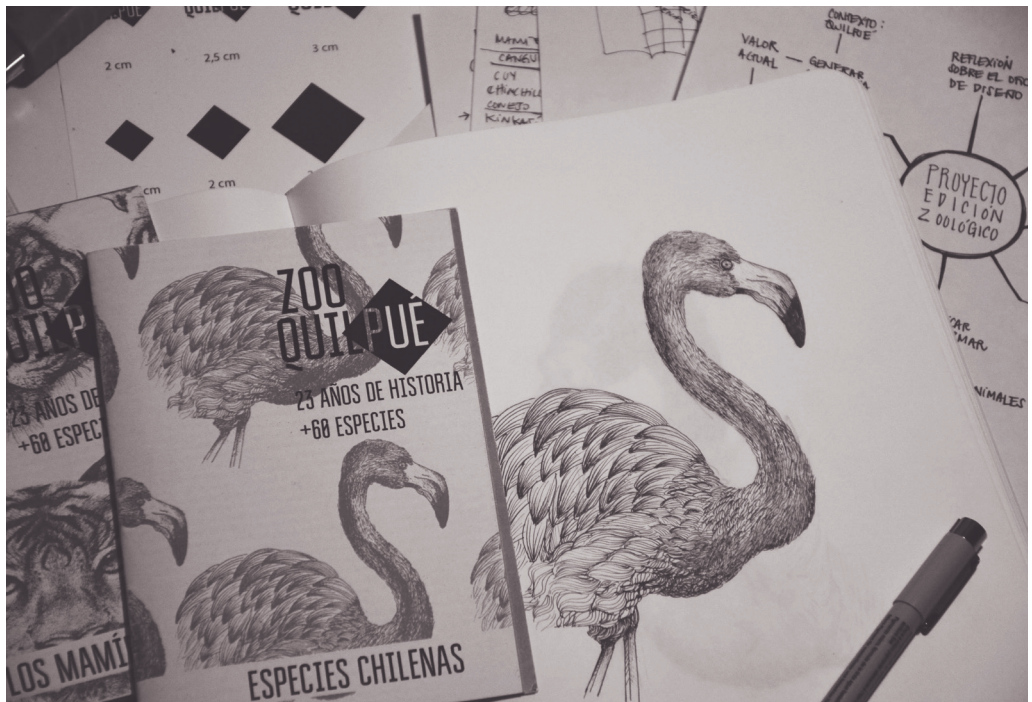
Taller IX, Quinto Año

Título 2

Oscar Acuña

Octavio Muñoz

Profesores Escuela de Arquitectura y Diseño UVM



Síntesis

del Taller

Taller de Título de Diseño, en su modalidad de Taller Portafolio, abordó la reflexión sobre el territorio y la identidad de la institución Zoológico de Quilpué, a través de un proceso de observación y diagnóstico en la institución que buscó detectar problemas u oportunidad para el desarrollo de una propuesta de diseño.

La observación como herramienta nos permite profundizar sobre problemáticas no detectadas por la institución, rescatando una conclusión a modo de concepto que se transforma en la base de cada proyección de diseño realizada por el estudiante, en la búsqueda de respuestas pertinentes y asertivas a lo observado.

Encargo

Distintos proyectos que dan respuesta a necesidades específicas de la Municipalidad de Quilpué y que reflexionan sobre el territorio y la identidad de la institución “Zoológico de Quilpué”

Reflexión

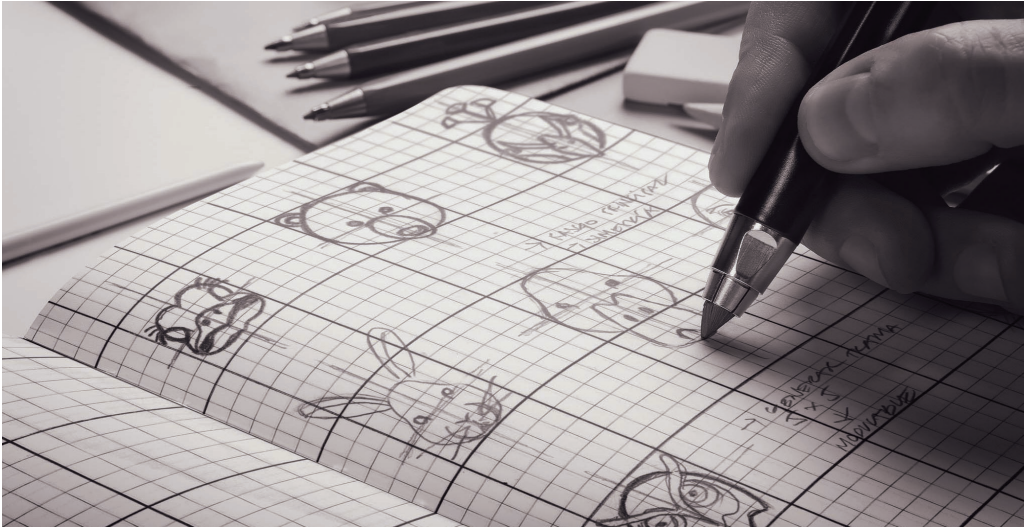
del Taller

La observación, tal como el diseño, puede adquirir diversas formas y modos de acuerdo a los procesos de desarrollo que los estudiantes van adquiriendo durante su formación y de su propio devenir, es así como en el Taller de Título con el Zoológico de Quilpué el proceso se inició como en los primeros año de formación, con una observación directa, vivencial y transmitida a través de la imagen (croquis o fotografía).

El Taller comenzó trabajando directamente en el espacio, observando el entorno, su contexto y lo más relevante para el proceso de proyecto de diseño, el comportamiento del público en relación con el espacio, desde dicha acción se pudieron rescatar conceptos claves que posteriormente nos permiten pasar a la forma.

Diseñar un proyecto es distinto a desarrollar un proyecto de Diseño, quisimos entender el problema desde soluciones comunicacionales que aborden en la suma de todos los proyectos de los estudiantes, un todo global. Creemos que sin duda la observación directa y vivencial permitió comprender el problema más allá de recibir un encargo y con ello obtener proyectos inéditos que grafican una sólida formación creativa e innovadora en diseño gráfico.

La respuesta de los estudiantes se evidencia en una coherencia entre lo observado, lo conceptualizado y lo proyectado, podemos entonces hablar de un proyecto de diseño que soluciona una problemática y que centra la solución en la institución y sus públicos, el diseño al servicio de una oportunidad.



Ámbito

Charlas disciplinares

Las charlas disciplinares pretenden instalar un debate, volver la mirada al medio desde el que “hace” desde la disciplina y desde una visión constituida. Invitamos a diseñadores, arquitectos y profesionales de otras disciplinas a alimentar nuestro discurso, nuestra reflexión y así extender la mirada de nuestros alumnos.

Loreto Poblete Vio. “Experiencia en el extranjero”
Diseñadora Gráfica UVM

Relató su experiencia de diseño en Alemania, desde la formación en la UVM y la mirada global de la disciplina.

Iván Gutiérrez López. “Packaging. Diseño y Consumo”
Diseñador PUCV,

Relató su experiencia trabajando en packaging, branding y comunicación visual para empresas multinacionales.

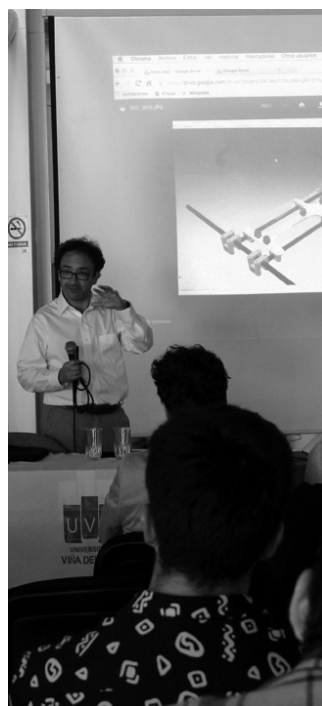


Dum Dum lab. “Laboratorio de Arquitectura Avanzada”
Relataron su experiencia en el diseño paramétrico y las oportunidades de exploración formal que ofrece esta herramienta.

Juan Carlos Jeldes. “Aconcagua fablab”
Diseñador Industrial PUCV
Relató su experiencia como fundador de Aconcagua Fablab, proyecto financiado por Corfo que introduce

tecnologías de fabricación digital a los oficios de manufactura de la región de Valparaíso

Veronica Arcos
Arquitecta Universidad Central
Relató su experiencia en la proyección de una obra de arquitectura que incorpora, desde su génesis, la exploración de la geometría junto a las herramientas digitales.



Ámbito

Puertas Abiertas

El programa de Puertas Abiertas que impulsa nuestra Unidad Académica recibe a alumnos de tercero y cuarto medio de la V Región que tengan interés en continuar sus estudios universitarios en la disciplina del Diseño. La invitación considera una exposición general de nuestra Escuela y Carrera, el recorrido por nuestras dependencias, la visita de nuestra infraestructura para la docencia y posteriormente un ejercicio vinculado a nuestro quehacer profesional que consiste en la fabricación, en nuestro

taller editorial, de su primera bitácora de diseño junto a la entrega de material impreso informativo.

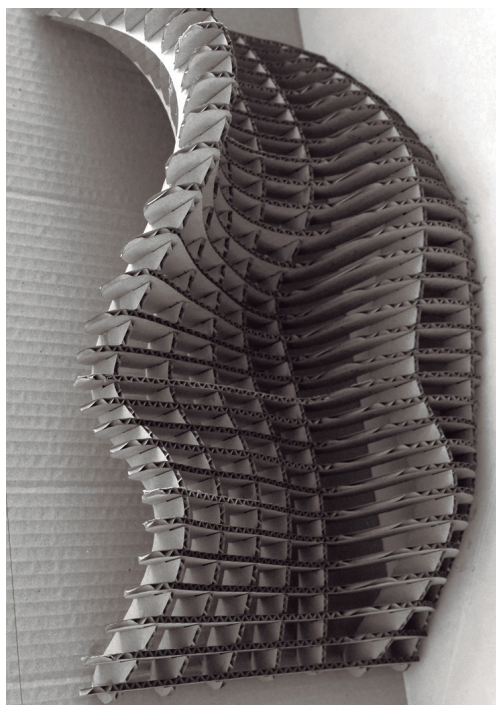


Ámbito

Workshop diseño paramétrico

Durante la semana del 19 al 23 de octubre se realizó el workshop "Diseño Paramétrico y la fabricación digital" para todos los alumnos interesados en la aplicación de estas herramientas en nuestras disciplinas.

Mediante prototipos a escala, fabricados en los talleres de eadlab, los alumnos diseñaron propuestas de intervención en los recintos de la Escuela que resultaron en una exposición abierta en el marco de las charlas disciplinares sobre esta materia.



Ámbito

Acto de lo propio

Es la construcción de un espacio común de la Escuela, donde la interacción de estudiantes y docentes fortalece la formación integradora del desarrollo creativo. Es en este espacio común donde se fortalece el vínculo y la pertenencia del alumno con su carrera, incorporando además el desarrollo de competencias blandas y el capital cultural.

Este año se realizó una actividad donde se puso en valor el croquis como herramienta para develar alguna cualidad de la realidad como un elemento clave de la observación,

la fundamentación y finalmente la forma del proyecto. Todos los talleres de la carrera trabajaron sobre un encargo común que finalmente culminó en una exposición en la Sala Mayor que construye un tiempo y esplende en el acto final de la actividad junto a un ágape donde participó toda la comunidad de nuestra Escuela.





Ámbito

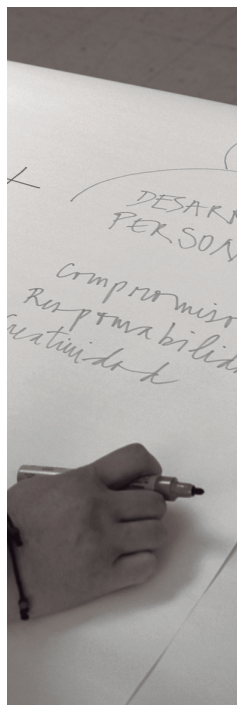
Encuentro de titulados

Siguiendo la política de fortalecer la integración de los titulados de Diseño a nuestra comunidad y con el propósito de retroalimentar el proyecto educativo, en el mes de Noviembre se realizó un nuevo encuentro de egresados de la carrera de Diseño.

Este encuentro convocó a una reflexión entre los asistentes acerca del propósito del croquis y la observación y si esta herramienta se aplica en el mundo laboral, todo esto desde la experiencia individual de cada uno de los

profesionales asistentes.

Finalmente, se realiza una actividad donde se reconoce este elemento como uno de los pilares del perfil de egreso del Diseñador UVM.



Ámbito

Aula ciudad

Aula Ciudad es un Proyecto de nuestra Escuela que permite hacer una extensión de la sala de clases hacia temas vinculados con nuestros contenidos académicos, a través de visitas guiadas por nuestros docentes a distintos lugares e instituciones de la oferta cultural y empresarial de las ciudades de Viña del Mar, Valparaíso y Santiago ligada al mundo del Diseño y el Arte.

En esta ocasión hemos visitado la empresa Fyrma Gráfica ubicada en el Barrio Industrial ENEA, la exposición de

la artista japonesa Yayoi Kusama en la Sala CorpArtes y en Museo Nacional de Bellas Artes, todas en la ciudad de Santiago.



Internacionalización

Taller Buenos Aires

En la 6° versión del Taller Buenos Aires, una vez más el Taller III de Diseño de la Identidad, viaja a una de las 5 ciudades a nivel mundial declaradas por la Unesco como “ciudad del Diseño” ocupándose del tema de la identidad y lo hace desde una experiencia local a una global conforme al Programa de Estudios definido para este curso y a la línea conceptual declarada en nuestro proyecto educativo que pone en relevancia la mirada internacional como un factor esencial para la formación

de un diseñador con visión del mundo contemporáneo. En esta versión, el taller reconoce seis ejes en la ciudad de Buenos Aires, que relacionados construyen en parte la identidad de la ciudad. Estos son el eje financiero - Puerto Madero, el eje Cívico - Avenida de Mayo, el eje comercial - peatonales, el eje industrial - turístico (San Telmo), industrial (Barrio de Caracas) y barrial - Palermo y Recoleta.





Vinculación con el Medio

Talleres portafolio

Los talleres portafolio responden a la voluntad de la universidad Viña del Mar y la carrera de Diseño de aportar al territorio de manera pertinente y singular, colocando las capacidades de nuestra comunidad al desarrollo de proyectos para instituciones claves de nuestra región ligadas al desarrollo local.

Durante el año en curso se realizaron tres talleres portafolio los que, para su gestión, contaron con una contraparte activa que se involucró en el desarrollo de las propuestas mediante visitas periódicas a las clases de taller y en la validación de sus resultados.

Los talleres activados durante 2015 fueron:

- Propuestas para la gestión del jardín Botánico de Hijuelas

Ilustre municipalidad de Hijuelas

Fondo de Innovación para la competitividad, Corfo, Ministerio de Economía

Áreas de desarrollo: Señalética / imagen corporativa / packaging y comercialización



- Propuestas para el fortalecimiento de la gestión del Zoológico de Quilpué

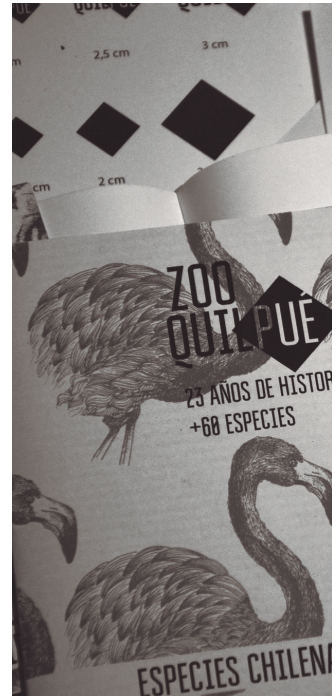
Ilustre Municipalidad de Quilpué

Áreas de desarrollo: Imagen gráfica de comunicación / señalética / material educativo / material de difusión

- Propuestas el desarrollo de Valparaíso Sporting Club en el área de ciudadanía

Dirección de Relaciones Públicas y Comunicaciones Valparaíso Sporting Club

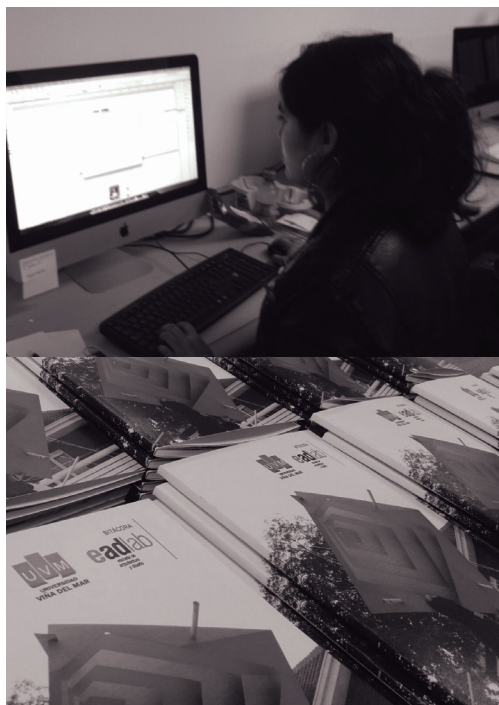
Áreas de desarrollo: Gestión estratégica, señalética, editorial.



Academia

Ediciones eadlab

Unidad de proyectos auto gestionados para la creación y producción de publicaciones propias que aporten a desarrollar el capital intelectual y cultural de nuestra Escuela en un registro editado de manera permanente y que permita la prestación de servicios y productos de Diseño hacia la comunidad, lo que de cabida a oportunidades de prácticas profesionales para nuestros alumnos.



Academia

Exposiciones

La exposición pública de los resultados de los talleres se realiza en un espacio común para todos los alumnos y talleres activados de la Escuela de Arquitectura y Diseño, desde primer año hasta titulación. El montaje se realiza en la fecha correspondiente a los exámenes de esta asignatura y donde es posible reconocer la progresión en la complejidad de cada una de las etapas, los resultados metodológicos de esta asignatura y los resultados formales y conceptuales de las propuestas

realizadas en cada uno de los talleres de diseño. Esta exposición permite, por una parte contextualizar al alumno del estado actual de su progreso académico y al mismo tiempo relacionar la implicancia y pertinencia de sus resultados con los propósitos de la Escuela.



Anuario Diseño 2015
Universidad Viña del Mar

Dirección Editorial
Eadlab

Producción Editorial
Eadlab

Diseño Editorial
Eadlab

Viña del Mar, 2016.
© de los textos e imágenes: sus autores
© de la edición: Escuela de Arquitectura y Diseño UVM

Viña del Mar, Diciembre 2016





eadlab
*escuela de
arquitectura
y diseño*