



Anuario Diseño Mención Gráfica

Escuela Arquitectura y Diseño
2019



Anuario Diseño Mención Gráfica

**Escuela Arquitectura y Diseño
2019**

Índice de **CONTENIDOS**

Taller I Observación del entorno	6
Taller II Observación del entorno bi-tri dimensional	10
Taller III Diseño de la identidad	14
Taller IV Producto, diseño centrado en el usuario	18
Taller V Diseño y ciudad	22
Taller VI Edición y entornos digitales	26
Taller VII Multimedia	30
Taller VIII Título 1 (P1)	34
Taller VIII Título 1 (P2)	38
Taller VIII Título 1 (P3)	42
Taller IX Título 2	46
Historia del diseño	50



Taller I, primer año
Observación del entorno

María Angélica Alfonso B.
Eduardo Aravena V.

Síntesis del taller

Este Taller propone que los estudiantes centren su aprendizaje en la observación y el croquis como método para comprender el entorno en su proceso académico inicial.

Se busca generar en los estudiantes un proceso de alfabetización visual que comprende un proceso de observación, registro, experimentación y aplicación de elementos visuales básicos.

El objetivo fundamental es que el estudiante incorpore la metodología de la observación y el croquis, como método para comprender el entorno en su proceso formativo.

La metodología utilizada durante este semestre propuso diversidad de trabajo a través de ejercicios guiados de observación y diseño no aplicado, desde el croquis reflexivo para poder introducir el lenguaje de las formas en el espacio bidimensional.

Las actividades del taller fueron un continuo de ejercicios guiados a partir de la prueba y el

error, en clases presenciales con exposición de trabajos de forma individual y colectiva.

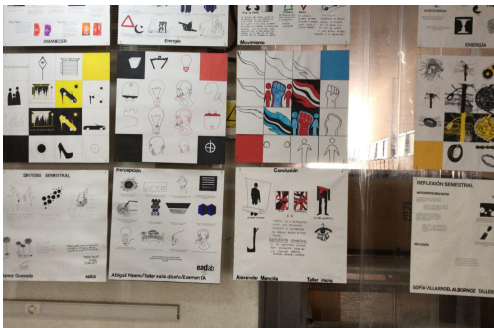
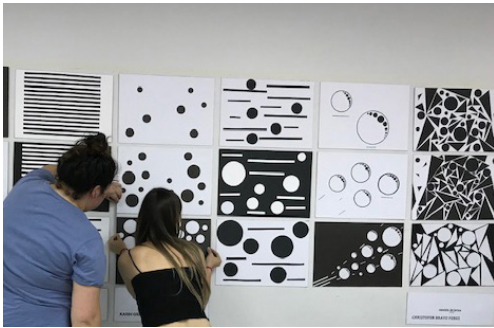
El encargo: El trabajo final de este taller se resuelve con un trabajo vinculado a relatos visuales en relación a un contexto estudiado.

El objetivo: Este ejercicio final es que los estudiantes comprendan el concepto del encargo desde lo académico, logrando reconocer la observación y el croquis como método de estudio de un contexto real. A partir de esta experiencia académica logran proponer un lenguaje visual y comunicar diversos relatos a través de distintas composiciones dentro de un espacio bidimensional definido.

Reflexión del taller

“La mano humana es tan bellamente formada, sus acciones son tan poderosas, tan libre y sin embargo tan delicadas, que no se piensa en su complejidad como instrumento; la utilizamos de la misma manera en que respiramos.”
Juhanis Pallasmaa.

La observación significativa y el croquis es el aprendizaje primero en estudiantes en esta primera etapa. Este primer acercamiento al oficio es desde la mano, esa coordinación ojo mano y reflexión, como primera herramienta en la comprensión y desarrollo de los elementos visuales para entregar un mensaje visual es de fundamental importancia.





Taller II, primer año

Observación del entorno Bi-Tri Dimensional

María Angélica Alfonso B.

Eduardo Aravena V.

Síntesis del taller

Taller inicial II, es una asignatura que continúa su aprendizaje en la observación y el croquis como método para comprender el entorno en su proceso académico.

Este Taller se situó en la ciudad como una experiencia de estudio, observación y comprensión del espacio bi y tridimensional contenido en ella como punto de partida, para generar contenidos y referencias para abordar proyectos de diseño en un contexto aplicado. La metodología desarrollada fue a partir de reconocimientos guiados en contextos urbanos próximos, proponiendo modos de ejercitar y proyectar desde la comprensión del concepto a la forma, a través de la prueba y el error, en clases presenciales con exposición de trabajos de forma individual y colectiva.

En cada clase, los estudiantes debieron desarrollar ejercicios de corto alcance en relación al tema planteado dentro del Taller, a partir de la experiencia del registro de recorridos por la ciudad, complementando con la observación de productos con un mensaje visual más específico para desarrollar aspectos visuales, tales como tipografía,

paletas cromáticas, aplicados a propuestas bi y tridimensionales.

A partir de estos constantes registros el alumno construye una reflexión propia de los mismos y le permite asociar conceptos visuales pertinentes y significativos, para desarrollar una propuesta gráfica comprendiendo e identificando elementos visuales presentes en el entorno. En este proceso se experimenta y da respuesta con diversidad de elementos formales observados y registrados, comprendiendo e identificando los elementos visuales básicos.

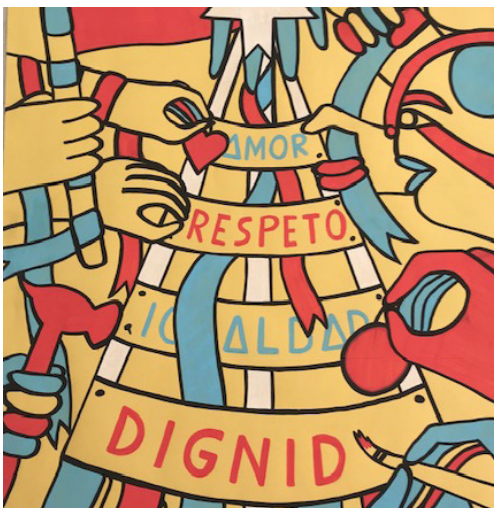
Finalmente, en el contexto de los acontecimientos sociales ocurridos a partir de octubre del 2019, el encargo final del Taller se plantea ser coherente a esta realidad, motivando a los alumnos en esta experiencia de observación y registro visual de sus contextos próximos. El encargo busca reconocer el concepto de “Dignidad”, en función de los elementos visuales asociados, se desarrolla una pieza gráfica a modo de Afiche a través de un proceso de Síntesis visual, dando origen a una imagen que busca comunicar dicho concepto.

Reflexión del taller

Entre los procedimientos situacionistas, la deriva se presenta como una técnica de paso ininterrumpidos a través de ambientes diversos. El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica y a la afirmación de un comportamiento lúdico constructivo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo.

Teoría de la deriva de Guy Debord (1958)

Es importante guiar a los alumnos en una actitud atenta frente a los acontecimientos que los rodean para poder incrementar sus posibilidades y actitudes de dar respuesta tanto conceptual, como gráfica para experimentar y desarrollar habilidades en el área de la comunicación visual.





Taller III, segundo año
Diseño de la identidad

Xavier Adaros M.

Síntesis del taller

Taller 3 de la Identidad, es el primer Taller de Diseño en el ámbito disciplinar y aborda la materia relacionada con la marca como eje de los contenidos y de los objetivos de aprendizaje. Este es un Taller en Vinculación con el Medio (VcM) que trabaja como proyecto de fin de semestre un encargo de la Fundación Siglo XXI de la IMSA que consiste en la creación de marca para la agrupación “Recicladores de Base de San Antonio”. El ejercicio se desarrolla con la participación activa de la contraparte mandante y los actores que componen esta asociación.

El Taller de traslada a la ciudad puerto de San Antonio en dos oportunidades para recibir el encargo y hacer trabajo en terreno en el contexto académico a través de la metodología de la observación y el croquis como modo de aprehender y develar aspectos significativos del entorno en un trabajo colaborativo y de interacción con los mandantes.

Al término del trabajo de Taller se llega a una presentación de propuestas de diseño de marca que se resuelve por decisión unánime de sus asociados, dando paso a la aplicación de la marca en vestimenta de trabajo para las personas que desempeñan este oficio.

La experiencia formativa de este Taller se inicia con unos ejercicios preliminares a propósito del tema a estudiar mediante la observación en la ciudad de la marca y su valor en el fortalecimiento de lo identitario y lo propio, tomando como casos de estudio la calle Valparaíso y su identidad comercial y la empresa de trolebuses de Valparaíso y su valor turístico patrimonial emblemático.

De este modo, el Taller transita desde una experiencia académica libre y sin restricciones al encargo, hasta un trabajo acotado en sus resultados mediante un brief que determina con precisión el alcance del proyecto.

Reflexión del taller

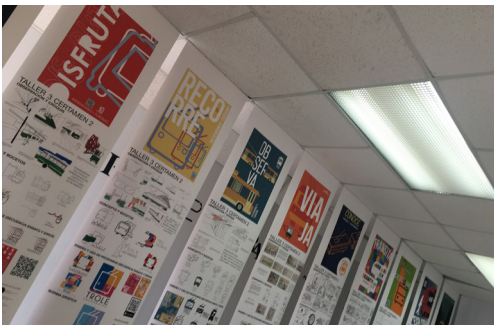
La experiencia que inaugura los talleres disciplinares pone a prueba la formación preliminar de los alumn@s en lo que respecta a la base conceptual en la metodología proyectual, en el sentido de saber controlar creativamente la secuencia de un trabajo de Diseño desde sus aspectos retóricos, semióticos y formales hasta una propuesta de diseño ajustada a los requerimientos de un encargo.

Es frecuente encontrar dificultades en los procesos creativos iniciales producto de la dispar mirada que tenemos los diseñadores que ejercemos el oficio académico a la hora de acordar un discurso propio para el Diseño como método y tendemos a confundir el resultado como aprendizaje. Creo, sin embargo, que lo único que estamos en condiciones de enseñar no es más que una metodología proyectual probada y un cierto orden verificable en el lenguaje visual.

Esto es, promover en el alumn@ su propia mirada que vaya consolidando una propuesta de diseño original de un singular sello personal con la consistencia de algunas reglas generales que se pueden aplicar a la cuestión formal. Esto se alcanza en la educación mediante la observación como el modo de develar la

realidad más allá del alcance inmediato, en la permanente vigilia del que ve como por primera vez. No es la herramienta lo que modifica la propuesta, es la propuesta lo que determina la herramienta adecuada, de tal modo que la formación de diseñadores debe propender a la búsqueda más que dejarse llevar por la tendencia que pueda marcar un referente (que no es más que una particular mirada) como un signo de inteligencia y madurez de la disciplina para la formación de los futuros diseñadores fortalecidos en levantar propuestas creativas y propias.

La marca es en primer lugar un signo, que se define tipológicamente conforme a su naturaleza y que se reviste de cualidades medibles en el lenguaje visual en una arquitectura marcaría que debe considerar los espacios análogos y digitales. Por último, cabe recordar que este es un Taller de diseño de marca, cuestión que determina el énfasis de la metodología aplicada al proceso de aprendizaje de nuestros alumnos como futuros diseñadores mediante la observación del fenómeno marcario y su vuelta a expresiones minimalistas como un modo de retomar su propio origen y con ello, quizás, volver a ser originales.





Taller IV, segundo año
Producto, diseño centrado en el usuario

Oscar Acuña P.

Síntesis del taller

Taller IV, Producto, Diseño centrado en el usuario, es una asignatura del 4º semestre de la carrera de diseño, en una etapa del proceso formativo donde se conocen lenguajes, técnicas y herramientas del diseño que serán puestas a la práctica en un ámbito de dominio diferente a lo que los estudiantes venían desarrollando hasta este momento, comenzamos a hablar del producto en lo amplio de su significado y del usuario como aquel que le da sentido a nuestras propuestas.

Este Taller trabajó bajo la modalidad de Taller Portafolio, donde desarrollamos un trabajo de vinculación con la Fundación de Desarrollo San Antonio Siglo XXI y el departamento de Fomento Productivo de la Ilustre Municipalidad de San Antonio, a través de ambas instituciones pudimos relacionarnos con emprendedoras del territorio y elaborar una propuesta de innovación de sus productos a través del diseño.

Los estudiantes trabajaron en la creación de oficinas de diseño, donde cada estudiante se vinculó con una emprendedora de la ciudad de San Antonio y a partir de un diagnóstico de diseño se trabajó en dos líneas principales, la comunicación corporativa con el desarrollo de una nueva imagen gráfica de empresa; y la innovación en el producto, donde se elaboró una propuesta de innovación para los actuales productos de las emprendedoras, considerando siempre centrarse en el usuario final.

La asignatura, a través de bases teóricas del emprendimiento y la innovación, pudo poner en la práctica conceptos claves del Taller, como el producto y el usuario, y desarrollar un estudio desde la observación, el croquis y el análisis en terreno, en la ciudad de San Antonio.

Reflexión del taller

La vinculación de nuestra Escuela con la Fundación de Desarrollo San Antonio Siglo XXI, nos permite acercarnos a las personas del territorio, en una ciudad donde el pudimos comprender que el Diseño es una carencia y que los emprendedores del territorio tenían un anhelo por recibir las propuestas de los estudiantes. De alguna manera detectar esta situación, comprometió a todos los integrantes del taller a desarrollar propuestas, desde el diseño, que lograrán un impacto no solo en el negocio, sino por sobre todo, en la calidad de vida de cada una de las emprendedoras.

El Taller IV, Producto, Diseño centrado en el usuario, comenzó como una asignatura que planteaba un ejercicio práctico con personas que tenían necesidades sentidas y latentes, sin embargo en el proceso de evolución del Taller, los estudiantes fueron comprendiendo lo relevante del actuar del diseño en espacios

de emprendimiento social, donde más allá de un elemento técnico o una respuesta desde la forma y el concepto, se transforma en un impulso motivador al negocio y a la persona.

El desarrollo de nuevos productos debe poner en el centro al usuario, con esta idea los estudiantes elaboraron nuevas propuestas que generan una innovación porque están pensadas desde su uso y aceptación en el mercado, y no solo desde la novedad. De alguna forma al final del taller pudimos evidenciar un mayor compromiso social con la economía local y las personas, una vinculación que permite al estudiante conocer un escenario que demanda su actuar profesional y humano.



Qinti
Reciclaje en la entrega.

Fundamento de la Propuesta

Qinti es un emprendimiento que se destaca por su variedad de productos y servicios. Trabajamos de una manera con materiales reciclados. Los clientes por nosotros, podemos encontrar desde los productos más pequeños como: bolsos, tarjetas y pañuelos. Todos los más grandes que: sillas, copas, platos, tazas de cerámica y productos de madera, que desde el taller no se pierden por estar bien.

A partir de esto nace la necesidad de encontrar una forma de producción y de entrega para aquellos productos que tienen un mayor trabajo y que a la hora de cobrar siguen siendo la atención del cliente, como el momento que llega el cliente al lugar de recepción de los productos. Con ello surge la idea de crear bolsas tipo sac con un patrón de red, usando residuos para ser el color de la tela y el diseño del producto de cada producto.

La atención aparece en la materialidad del producto, que desde el momento que el cliente recibe el producto, que el cliente recibe con ellos el tipo de material, el tamaño, el color y diseño nuevamente está en la idea que se compra con un propósito mental, creando un producto con un diseño único y sustentable.



Taller V, tercer año
Taller Europa

Allan Garviso D.
Allen Rosenberg G.

Síntesis del taller

Comprendemos el diseño como una disciplina inserta en un contexto complejo, influenciado por el entorno y el desarrollo de las nuevas tecnologías, que lo obliga a encontrar soluciones innovadoras con alcance y aplicación global.

La experiencia internacional es indispensable para facilitar respuestas de diseño eficientes. En 2019 realizamos la primera versión del Taller Europa de Diseño, que contempló un tiempo de estudio para comprender el contexto y levantar la hipótesis de la materia de estudio, para luego visitar las ciudades de París, Francia y Bruselas, Bélgica en un recorrido que se realizó en mayo y tuvo una duración de dos semanas.

El programa giró en torno al estudio de estas urbes y su condición de ciudades globales, las que se caracterizan por sus cualidades como centros financieros, culturales y de innovación, entre otras, y que las convierten en referentes

e impulsoras de los principales cambios que se van generando a nivel global.

En este contexto, los estudiantes se expusieron ante una realidad distinta a su cotidianidad, en la cual debieron analizar el rol del diseño y como este interviene en tanto agente cohesionador de ambientes versátiles, dinámicos y multiculturales.

El desafío fue descubrir y analizar las distintas estrategias comunicacionales y de diseño detrás de los principales hitos y referentes de las ciudades visitadas, y su capacidad de responder a públicos/usuarios con características y necesidades muy heterogéneas.

La experiencia les permitió reflexionar sobre las etapas que conforman el diseño de estrategias complejas y la importancia de generar respuestas innovadoras y creativas, presentes

en productos y acciones efectivas y capaces de enriquecer y aportar a la identidad de las ciudades escogidas.

Los participantes del taller debieron traducir sus conclusiones en un diagrama de proceso en el que se pusiera en valor la función del diseño gráfico en el proceso comunicacional.

La exposición de final de semestre dio cuenta de la reflexión de cada estudiante, así como del proceso y los argumentos, ejemplificados con casos estudiados durante el viaje, que los llevaron a establecer su hipótesis.





Taller VI, tercer año

Edición y entornos digitales

María Eugenia Alfonso B.
Allen Rosenberg G.

Síntesis del taller

El Taller de edición y entornos digitales se realizó posterior al primer Taller Europa que realizaron los estudiantes de diseño y que, por lo mismo, marcó un hito en la historia de la carrera.

Fue debido a la motivación con la que retornó el grupo, que el curso decidió utilizar esas experiencias, reflexiones y aprendizajes como insumos para crear publicaciones personales que dejarán registro de la actividad.

Luego de algunos ejercicios iniciales que permitieron la introducción al diseño editorial, se pidió a los estudiantes que generarán los contenidos que permitieran la construcción de tres relatos que fuesen de interés para tres públicos previamente establecidos: la dirección, la comunidad de la escuela y sus familias.

Este encargo los obligó a crear y reunir material de diversas características como textos, fotografías, infografías, testimonios, mapas, entrevistas, entre otros. Estos contenidos sentaron las bases para la creación de los proyectos editoriales en los que debían trabajar hacia el final del semestre.

Sin embargo, los acontecimientos de octubre afectaron el desarrollo y la culminación efectiva del proyecto, que se vio entrampado por la incertidumbre del final de año. La dupla docente tuvo que replantear algunas actividades y se vio en la obligación de apresurar algunas etapas para poder alcanzar los objetivos planteados.

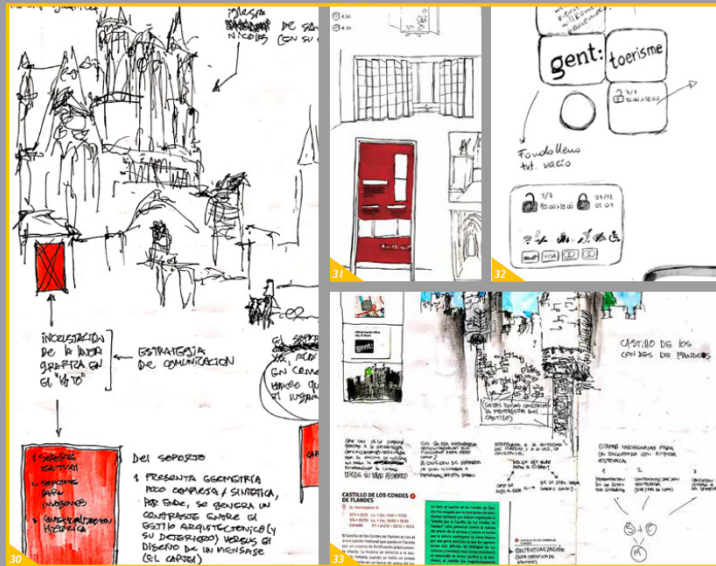
A pesar de las dificultades, y gracias al compromiso del grupo que conformaba el taller, se logró llegar a terminó y en el cual se presentaron proyectos conceptualmente bien resueltos, pero incompletos. Las debilidades más evidentes tuvieron relación en algunos contenidos, que no pudieron finalizarse correctamente.

Independiente de la complejidad del cierre de semestre, durante el curso fue posible fortalecer la importancia de proyectar con la mirada centrada en el público/usuario y sus necesidades y expectativas, explorar distintas alternativas en cuanto a creación y formato de contenidos y conceptualizar propuestas orientadas a poner en valor un mensaje central. Lo anterior permitió el desarrollo de propuesta empáticas, intencionadas y visualmente atractivas.

Reflexión del taller

Durante este Taller, donde la percepción de los alumnos frente a un nuevo contexto fue realmente significativa se evidencia, que antes estas experiencias, se generan ejercicios que parten de la realidad misma para luego desarrollar abstracciones más complejas que permiten mayor participación de los alumnos en el logro de sus aprendizajes, y permiten configurar la autoría del alumno en los resultados del Taller.

Esta estrategia, supera la simple transmisión teórica de conocimientos y pone énfasis en el desarrollo de habilidades y actitudes del alumno para solucionar problemas desde la observación y experiencia directa.



Javier Rivera

31 Letrero - Gent

Tomas barra

30 Letrero en iglesia Sintklooskerk

33 Castillo de los Condes de Flandes - Gent

Francisca Andrade

32 Detalles tarjeta de viajes - gent



Postal desplegable





Taller VII, cuarto año **Multimedia**

Oscar Acuña P.

Síntesis del taller

El Taller Multimedia es una asignatura que utilizando diversos instrumentos, técnicas y competencias en los ámbitos multimedia logra alcanzar objetivos a través de una obra de diseño. Lo relevante de este taller está en la capacidad de construir un lenguaje en torno a la cuestión de la comunicación multimedia, fundamental para el desarrollo profesional de un Diseñador.

La asignatura comenzó indagando sobre el uso de las técnicas y tecnologías multimedias por mujeres creativas que a través de un determinado oficio han logrado dominar los ámbitos de la comunicación multimedia, a través de este primer acercamiento al mundo multimedia también pudimos aportar a contextualizar situaciones que están en las conversaciones de nuestras estudiantes. Posteriormente, como diseñadores fuimos indagando en identificación de un ecosistema creativo en la región de Valparaíso y utilizando

las técnicas del diseño multimedia logramos registrarlas y visibilizarlas.

El Taller trabajo en base al estudio de casos, que nos permitió no solo conocer sobre los ámbitos específicos de la asignatura sino además conectar a las estudiantes con su futuro contexto profesional y emprender la etapa final de formación, el proyecto de título.

Reflexión del taller

La capacidad de entender el mundo como un sistema se grafica muy bien en el concepto multimedia, donde los diversos medios actúan como un todo para finalmente lograr un mejor impacto en la intención de comunicar. El diseño en esencia pone a la comunicación en el centro de su gestión, y las competencias de lo multimedia nos permiten lograrlo.

Este taller Multimedia, reflexiono sobre el escenario de los emprendimientos creativos de nuestro territorio, identificarlos, entenderlos, conocerlos y ser capaces de comunicarlos, nos permitió sumergirnos en un escenario futuro de las estudiantes del Taller. Abordamos los Emprendimientos Creativos de la Región de Valparaíso y nos propusimos visibilizar este ecosistema utilizando herramientas del diseño multimedia.

El diseño tiene pocas ocasiones de estudiarse a sí mismo, entenderse desde su rol en la construcción de un determinado territorio, en

este taller nos propusimos pensar en torno al diseño como un sistema, como un elemento fundamental del concepto multimedia, donde las diversas partes logran conformar un todo.

El Taller Multimedia, como todo taller, es un descubrimiento a nuevos lenguajes que le permitirán al diseñador ampliar sus herramientas de reflexión y acción en torno al proyecto, y en esta ocasión nos permitió utilizarlo como un puente para responder con una solución a un problema detectado en el contexto local, logrando como resultado un producto multimedia que permite visibilizar el ecosistema creativo de la región de Valparaíso.

Visibilizar el Ecosistema Creativo Región de Valparaíso

ECOSISTEMA DE EMPRENDIMIENTO

DESARROLLO INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

El rol de la innovación y el emprendimiento en el desarrollo económico, social y cultural de una región es fundamental. La innovación es el proceso de creación de nuevos conocimientos, productos, servicios o procesos. El emprendimiento es el proceso de transformación de una idea en un negocio viable.

INNOVACIÓN

- 1. Innovación de producto
- 2. Innovación de proceso
- 3. Innovación de modelo de negocio
- 4. Innovación de canal de distribución
- 5. Innovación de marketing
- 6. Innovación de gestión
- 7. Innovación de organización
- 8. Innovación de cultura
- 9. Innovación de liderazgo
- 10. Innovación de valores

EMPRENDIMIENTO

- 1. Identificación de oportunidades
- 2. Desarrollo de un plan de negocio
- 3. Búsqueda de financiamiento
- 4. Ejecución del plan de negocio
- 5. Evaluación de resultados
- 6. Escalabilidad del negocio
- 7. Gestión de riesgos
- 8. Construcción de una red de contactos
- 9. Desarrollo de una cultura de innovación
- 10. Construcción de una marca

ECOSISTEMA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

- 1. Gobierno
- 2. Academia
- 3. Sector privado
- 4. Sector social
- 5. Sector cultural
- 6. Sector educativo
- 7. Sector de medios de comunicación
- 8. Sector de servicios
- 9. Sector de infraestructura
- 10. Sector de talento humano



EL ROL DE LA INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

1. La innovación y el emprendimiento son factores clave para el desarrollo económico, social y cultural de una región.
2. La innovación es el proceso de creación de nuevos conocimientos, productos, servicios o procesos.
3. El emprendimiento es el proceso de transformación de una idea en un negocio viable.
4. El ecosistema de innovación y emprendimiento es el conjunto de actores y recursos que favorecen el desarrollo de la innovación y el emprendimiento.
5. El rol del gobierno es promover la innovación y el emprendimiento, creando un entorno favorable para su desarrollo.
6. El rol de la academia es generar conocimientos y talento humano para la innovación y el emprendimiento.
7. El rol del sector privado es invertir en innovación y emprendimiento, generando nuevos productos y servicios.
8. El rol del sector social es promover la innovación y el emprendimiento, generando nuevas oportunidades para la población.
9. El rol del sector cultural es promover la innovación y el emprendimiento, generando nuevas expresiones culturales.
10. El rol del sector educativo es formar a la población en innovación y emprendimiento, generando nuevas habilidades y conocimientos.

EL ROL DEL GOBIERNO

1. El gobierno debe promover la innovación y el emprendimiento, creando un entorno favorable para su desarrollo.
2. El gobierno debe apoyar a la innovación y al emprendimiento, generando nuevos productos y servicios.
3. El gobierno debe fomentar la colaboración entre los actores del ecosistema de innovación y emprendimiento.
4. El gobierno debe promover la formación de talento humano en innovación y emprendimiento.
5. El gobierno debe promover la creación de una cultura de innovación y emprendimiento.

EL ROL DE LA ACADEMIA

1. La academia debe generar conocimientos y talento humano para la innovación y el emprendimiento.
2. La academia debe promover la colaboración entre los actores del ecosistema de innovación y emprendimiento.
3. La academia debe fomentar la formación de una cultura de innovación y emprendimiento.
4. La academia debe promover la creación de una red de contactos para la innovación y el emprendimiento.
5. La academia debe promover la inversión en innovación y emprendimiento.

EL ROL DEL SECTOR PRIVADO

1. El sector privado debe invertir en innovación y emprendimiento, generando nuevos productos y servicios.
2. El sector privado debe fomentar la colaboración entre los actores del ecosistema de innovación y emprendimiento.
3. El sector privado debe promover la formación de una cultura de innovación y emprendimiento.
4. El sector privado debe promover la creación de una red de contactos para la innovación y el emprendimiento.
5. El sector privado debe promover la inversión en innovación y emprendimiento.

EL ROL DEL SECTOR SOCIAL

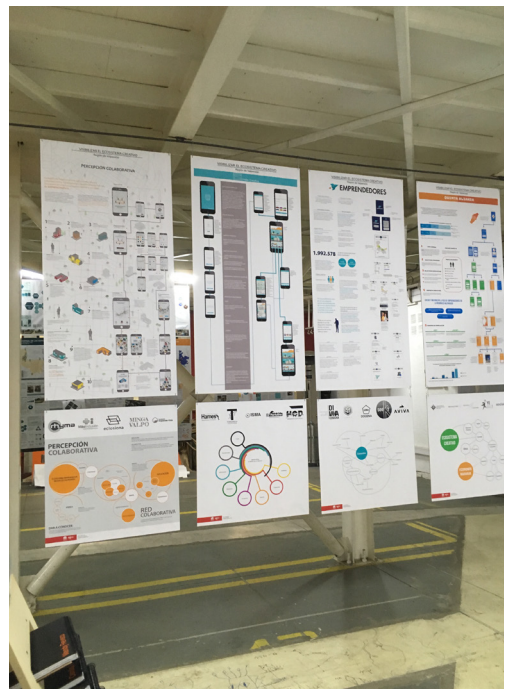
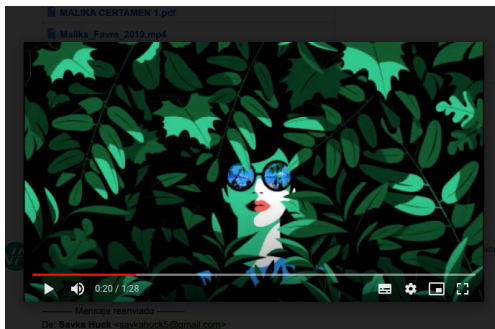
1. El sector social debe promover la innovación y el emprendimiento, generando nuevas oportunidades para la población.
2. El sector social debe fomentar la colaboración entre los actores del ecosistema de innovación y emprendimiento.
3. El sector social debe promover la formación de una cultura de innovación y emprendimiento.
4. El sector social debe promover la creación de una red de contactos para la innovación y el emprendimiento.
5. El sector social debe promover la inversión en innovación y emprendimiento.

EL ROL DEL SECTOR CULTURAL

1. El sector cultural debe promover la innovación y el emprendimiento, generando nuevas expresiones culturales.
2. El sector cultural debe fomentar la colaboración entre los actores del ecosistema de innovación y emprendimiento.
3. El sector cultural debe promover la formación de una cultura de innovación y emprendimiento.
4. El sector cultural debe promover la creación de una red de contactos para la innovación y el emprendimiento.
5. El sector cultural debe promover la inversión en innovación y emprendimiento.

EL ROL DEL SECTOR EDUCATIVO

1. El sector educativo debe formar a la población en innovación y emprendimiento, generando nuevas habilidades y conocimientos.
2. El sector educativo debe fomentar la colaboración entre los actores del ecosistema de innovación y emprendimiento.
3. El sector educativo debe promover la formación de una cultura de innovación y emprendimiento.
4. El sector educativo debe promover la creación de una red de contactos para la innovación y el emprendimiento.
5. El sector educativo debe promover la inversión en innovación y emprendimiento.





Taller VIII, cuarto año
Título 1 / Paralelo 1

Xavier Adaros M.

Síntesis del taller

El Taller de Título I es un Taller en Vinculación con el Medio que recoge el encargo de la Fundación Siglo XXI de la Ilustre Municipalidad de San Antonio como mandante para el desarrollo del proyecto “Puesta en valor de Ruta Histórico Patrimonial en San Antonio, a través del desarrollo de diversas piezas gráficas que permitan ala habitante y estudiante reconocer su identidad”.

El concepto central que inspira este proyecto es la puesta en valor de una ruta histórico patrimonial en la ciudad orientada hacia los habitantes, los estudiantes y el turismo como ejes en la navegación de la App para la Ruta Histórico Patrimonial de San Antonio Centro”. Este Taller se ocupa en esta primera parte del estudio del estado del arte de los hitos patrimoniales de la ciudad, de levantar información respecto a la experiencia del usuario y los grados de satisfacción del servicio y de la observación del comportamiento del turista y/o visitante en tiempos de ocio, para los propios vecinos de la ciudad y para los

alumnos del sistema educacional local. El resultado de estos antecedentes lleva a orientar una propuesta conceptual para el desarrollo proyectual del encargo con una mirada de futuro en términos del lenguaje de diseño como interface que se haga cargo de dar respuesta a la pregunta planteada para dotar a la ciudad de información turística y educacional en el espacio público.

La primera parte de este trabajo se aboca al diseño de los insumos análogos pertinentes y necesarios para el desarrollo y objetivo final del encargo. A los efectos, las alumnas han definido una línea de diseño coherente con los recursos adecuados para estructurar un lenguaje que va desde lo análogo en el diseño de una identidad de marca para la Ruta, un plano infográfico de la Ruta en la ciudad, un programa iconográfico de los ocho hitos que componen la Ruta y material impreso descargable (folleto y fichas escolares) junto con un set de postales con imágenes significativas de la Ruta y otros souvenirs de uso práctico.

Reflexión del taller

La reflexión que cabe para este trabajo dice relación con la experiencia colaborativa del ejercicio del diseño. La contraparte activa convocada a participar de este proyecto, fue co-diseñando con las alumnas, desde sus miradas cotidianas del paisaje local, la primera aproximación formal que se expone en este documento.

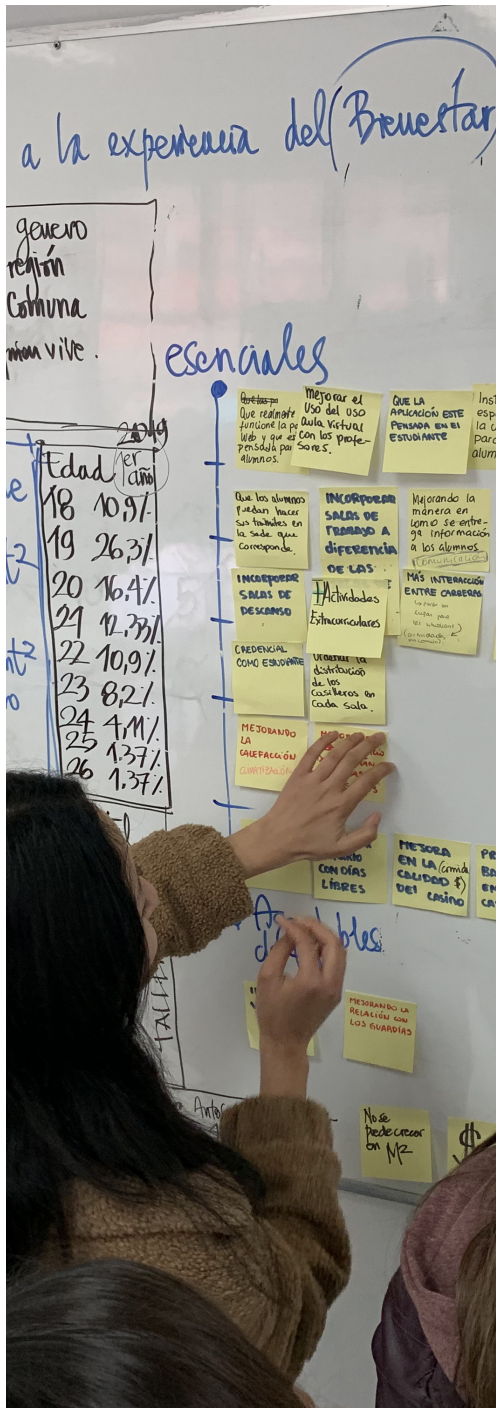
El proceso de diseño resuelve desde lo análogo el lenguaje del insumo gráfico y lo extrapola en la segunda parte de este Taller a lo digital como encargo definitivo. La experiencia de la mixtura de los recursos de Diseño pone de manifiesto la coexistencia los distintos modos de construir la obra de diseño que se deberá ad-aptar (ser más apto) a los contextos y usuarios como una experiencia bien resuelta.

En un proyecto en VcM, es bueno preguntarse si el brief entregado por el mandante como instrumento que intermedia y delimita el encargo, debe ser seguido con literalidad

o el diseñador puede y debe interpretarlo enriqueciendo la propuesta con su propia mirada de manera que el diseño sea un factor que agregue valor a un requerimiento formal que en principio contiene una idea preconcebida pero que eventualmente pudiera tomar distancia hacia una respuesta creativa no considerada en su origen.

Esta manera de entender un encargo, que transita desde lo pedido hasta lo resuelto constituye el proceso proyectual que debe considerar necesariamente la experiencia del usuario como información relevante en las decisiones de diseño que, de otro modo delimitan su alcance. Podemos pensar entonces que una obra de diseño bien concebida deberá resolver la interface adecuada al requerimiento aportando valor a lo encargado en los aspectos funcionales y estéticos pertinentes.





Taller VIII, cuarto año Título 1 / Paralelo 2

Allan Garviso D.

Síntesis del taller

El taller de título 1 es un taller que centra su quehacer en una reflexión en torno al rol del diseño, su metodología y propósito como agente estratégico en resolución de necesidades centradas en las personas. Para ello, instala el debate en paradigmas contemporáneos del oficio, particularmente en los referidos al diseño de experiencias (UX), diseño de Interfaz (UI) y el design thinking, poniendo en práctica metodologías que permiten, a partir del estudio dedicado de las personas-usuarios, estructurar un problema de diseño y, como consecuencia, instalar la innovación en respuestas pertinentes y coherentes a su propósito.

Así, gran parte del semestre se dedica a la estructuración de un problema de diseño, mediante entrevistas, caracterizaciones y sistematización de información utilizando herramientas como el “Knowledge board”, que articula un análisis activando la observación en tanto su capacidad de relacionar, en este caso, las necesidades con oportunidades, pasando por diversas herramientas del design

thinking, tales como “sprint” y “scrum” que permite vislumbrar respuestas conceptuales de resolución.

Esta metodología deja en evidencia que la acción de diseñar exige el estudio dedicado de un encargo, desagregando sus componentes y las variables que lo componen, comprendiendo que su resultado siempre debe integrar la capacidad del diseñador de proponer, no tan solo desde su respuesta formal, sino que además, desde la construcción de una experiencia, entendida como una serie de etapas y acciones que incorporan variables en pos de responder de manera estratégica, pertinente y efectiva a un problema de diseño conducente a la resolución de necesidades.

De esta manera, el taller se centra en la inclusión como tema central y de estudio, con tal de construir una base teórica que permitirá abordar la siguiente etapa de proyecto, en el taller de título 2 como etapa final de validación del perfil de egreso del diseñador UVM.

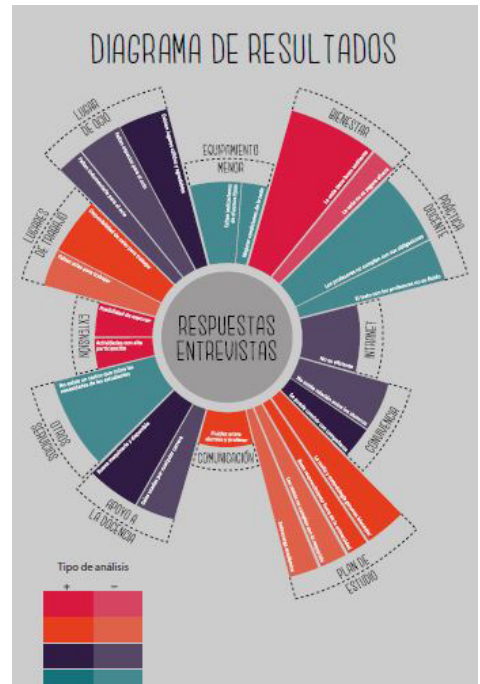
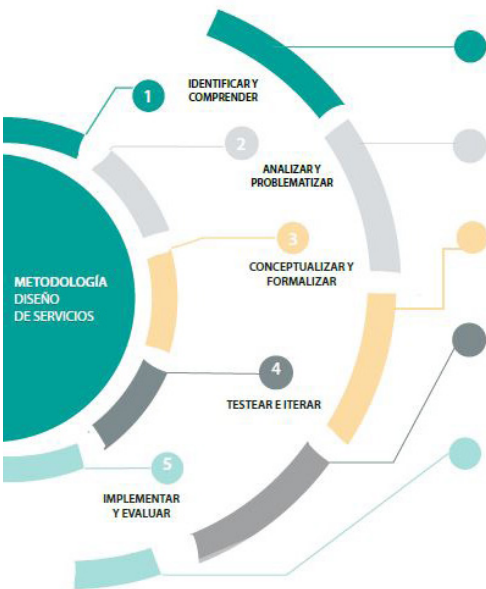
Reflexión del taller

Todo lo que existe en el mundo artificial de alguna manera se diseña, desde lo que vestimos, los objetos que nos rodean y usamos, los aparatos electrónicos, la web que visitamos, la interfaz de estos dispositivos, la publicidad que vemos, y un extenso etcétera. Este campo de acción sin límites podría suponer una gran ventaja para la disciplina del diseño, sin embargo, también nos supone un gran desafío, su universalidad. Así, cada proyecto de diseño es un campo que hay que conocer, contextualizar y estudiar; de esta manera el diseñador es un observador, que debe analizar las necesidades que surgen del ejercicio del mundo contemporáneo, posee un pensamiento crítico para comprender contextos diversos y debe relacionar variables complejas para proponer estrategias innovadoras de solución en un proyecto. Finalmente, el diseño es una forma de estructurar un pensamiento, esto es justamente su capital.

Hoy, el mundo profesional se está transformando aceleradamente impulsado por los cambios en tecnología, la globalización y el modo en que nos relacionaremos con nuestro entorno (físico y virtual). Como consecuencia de lo anterior, el Foro Económico Mundial, en su reporte “El trabajo del futuro” (2018) detalla las habilidades emergentes en el mundo del trabajo, destacando la capacidad de pensamiento analítico y la innovación, el aprendizaje activo, la creatividad, el pensamiento crítico, la solución de problemas complejos, entre otras, lo que nos hace pensar que las habilidades del diseño serán altamente requeridas en el trabajo del futuro... y no solamente en los diseñadores, sino que de manera transversal en todas las disciplinas.

De esta manera, es difícil definir un campo exacto para la industria del diseño, dada la naturaleza de su “universalidad”, sin embargo, si es posible afirmar que las habilidades del diseño se utilizan transversalmente en la economía, y por tanto en todas las industrias productivas, considerando que el diseño tiene la capacidad de visualizar posibilidades futuras a través de la comprensión de un usuario, el pensamiento creativo y la utilización de habilidades técnicas (digitales y análogas). Hoy, según el Design Council de Londres, casi un cuarto de las empresas que desarrollan innovación necesitan habilidades complejas de diseño.

Finalmente, la pandemia si bien nos hizo retroceder varios años en desarrollo económico, al mismo tiempo, aceleró nuestra historia. Nos instaló forzosamente en un escenario de futuro y nos obligó a adoptar el aprendizaje a distancia, el teletrabajo, la virtualidad en nuestras relaciones, la compra on-line y sus “tiendas oscuras”, entre muchísimos otros aspectos. De esta manera, esta aceleración impactará no solo al diseño, sino que a muchas otras actividades y áreas del mundo laboral. Ahora bien, es posible afirmar que esta aceleración nos instala en un campo favorable para la disciplina, ya que obliga a las personas y empresas a redefinir su entorno físico y virtual para hacer los “ajustes” en un contexto cambiante. Así, el fortalecimiento del diseño en este nuevo escenario para abordar estos “ajustes” es inevitable.





Taller VIII, cuarto año
Título 1 / Paralelo 3

Oscar Acuña P.

Síntesis del taller

El Taller de Título 1, es la asignatura que antecede a la última etapa formativa del diseñador UVM, por lo tanto el constructo teórico – práctico de esta asignatura le permite al estudiante afrontar una sólida segunda etapa de desarrollo de su proyecto de título.

Este Taller asumió su metodología como un taller portafolio, en estrecha relación con su entorno y vinculado a una importante red de nuestra región, la Red VIVA, que agrupa a los más importantes Museos de Valparaíso y Viña del Mar; vinculados a la Red VIVA a través del Centro Regional de Inclusión e Innovación Social de la Universidad Viña del Mar.

La Asignatura pudo elaborar un completo diagnóstico conducido por el diseño, en la relación entre el diseño inclusivo, los museos y el turismo. Esta construcción nos permitió levantar información relevante, realizar

observaciones en terreno, proponer una conceptualización y compilar todo el proceso en una memoria de título que aborda la etapa de estudios de un proyecto.

Posteriormente, con todo el constructo teórico y práctico de este taller, permite en la etapa de Taller de Título 2 concretar lo propuesto.

Reflexión del taller

El diseñador debe estar consciente de su rol en el contexto social y cultural de un territorio, es así como temáticas como la inclusión no pueden quedar nunca ajenas a la etapa proyectual. En este Taller pudimos reconocer la ausencia del Diseño en escenarios fundamentales para cualquier sociedad, como lo es la cultura.

El hallazgo sobre la ausencia del diseño en cuestiones que parecen ser invisibles para aquel “ciudadano a pie” que no posee ningún problema de movilidad, cognitivo o social, nos demanda como diseñadores en este taller responder con mucha fuerza utilizando el diseño como herramienta de justicia.

El taller logró evidenciar la importancia del diseño en espacios tan comunes como lo podría ser un Museo, en espacios abiertos para todas y todos, que sin embargo parecen ir cerrándose en la medida que vamos diagnosticando con la

aguda mirada y observación del diseñador. Nos planteamos transformar esta realidad a través de convertir los problemas en oportunidades.

Más allá del encargo, el taller fue capaz de proyectar modelos que perfectamente podrían replicarse en cualquier otro espacio cultural de la ciudad.





Taller IX, quinto año

Título 2

Oscar Acuña P.

Síntesis del taller

El Taller de Título 2 es la asignatura que da término al proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Diseño, desde esa mirada es un taller que términos de objetivo viene a poner en la práctica las diversas competencias adquiridas por el estudiante y poner énfasis en la capacidad de gestión del diseño.

Se trabajo bajo la modalidad de taller portafolio, considerando un trabajo de vinculación con el Museo Palacio Baburizza de Valparaíso, donde se proyecto en base las necesidades y problemas reales de la institución, dando respuestas asertivas y pertinentes al contexto, públicos y líneas estratégicas del Museo.

La asignatura se plantea como un experiencia profesional, donde siempre están presente herramientas fundamentales en un taller como lo es la observación, la conceptualización, el croquis y la capacidad de proponer a partir de

un problema, transformando ese problema en una oportunidad de diseño, a partir del diseño inclusivo y el turismo.

El taller nos demanda un exhaustivo estudio de la realidad de la Región de Valparaíso, en vinculación la Red VIVA, Museos de Viña del Mar y Valparaíso. A partir de esté vinculo, el Taller decidió hacerse cargo de un Museo que nos permitiera elaborar un modelo de trabajo replicable a futuro en los otros espacios de la Región. Finalmente los proyectos presentados por las estudiantes del Taller de Título de Diseño toman como escenario de estudio al Museo Palacio Baburizza.

Reflexión del taller

En el Taller de Título de Diseño regularmente buscamos necesidades en escenarios reales que permitan proclamar una metodología para abordar problemáticas, en esta ocasión el punto de inicio no fue distinto, sin embargo al final de este Taller podemos hablar de respuestas a una disconformidad social identificada en espacios culturales, Museos, de la región de Valparaíso, más allá de una propuesta puntual.

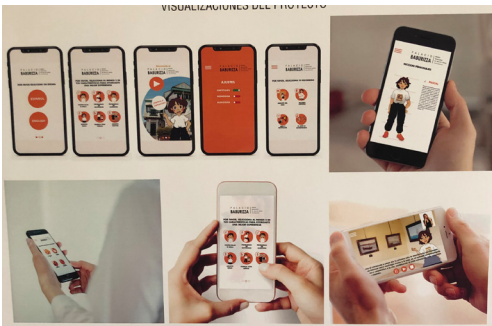
El Taller en su proceso de estudio no dejó de sorprenderse con carencias tan evidentes que no tenían una respuesta desde el Diseño, por eso fijamos un contexto de trabajo ligado al Turismo y los Museos de la región, siempre con el objetivo de poner especial atención en el panorama del Diseño Inclusivo en los contextos antes nombrados.

La disconformidad responde a un proceso de observación en terreno, de un estudio de los públicos, a la comprensión de los modos de uso de los espacios, a preguntarnos cuál es el rol del diseñador en aquellas instancias que podíamos enjuiciar como profesionales que ponen en el centro de su labor a la persona.

La disconformidad se puede transformar en respuestas propositivas, creativas e innovadoras que ponen en valor al Diseño en función del usuario.

Definir lo inclusivo es una tarea fundamental para el diseñador hoy por hoy, el prejuicio nos enfoca el concepto un ámbitos solamente relacionados a la arquitectura, es por eso que como Taller suspendimos nuestros juicios para redefinir el concepto a partir de lo observado, hablando de la inclusividad desde lo más amplio de la palabra y permitiendo dar respuesta en proyectos de diseño que democratizan el uso, el entender y el vivir espacios culturales.

Al final del Taller pudimos evidenciar como el concepto de sistema se hace válido cuando las diversas parte, en este caso proyectos individuales, construyen un todo, un espacio inclusivo para el turismo y la cultura. Todo lo anterior conducido por el Diseño.



Historia del diseño

Octavio Muñoz
Miguel Cortez

“Zeitgeist es una palabra alemana que no tiene equivalente en otras lenguas; significa “el espíritu del tiempo” y hace referencia a las tendencias y los gustos culturales que son característicos de un momento histórico determinado.

En la misma idea anterior el Diseño Gráfico puede expresar el Zeitgeist de una época mejor que muchas manifestaciones humanas.”

Philip B. Meggs. Cita prólogo a la primera edición de la Historia del Diseño Gráfico.

Entornos inciertos: la nueva vida cotidiana; en estas circunstancias estamos intentando ayudar a que los alumnos comprendan y aprendan.

Toda historia tiene su tiempo y todo tiempo tiene su historia. Dicho así, la historia del Diseño se transforma en un permanente referente, de ahí la importancia de la indagación histórica y desde este punto de vista esta se transforma en la memoria de la disciplina.

En el presente, resulta relativamente fácil hurgar en el pasado dado los recursos tecnológicos que están al alcance de la mayoría, en este sentido la Asignatura se presenta no solo como una búsqueda para recolectar información, sino como una forma de reconocer y valorar las obras que naturalmente le dan una base de conocimientos a la denominada Cultura Material. Entonces, tenemos que la Historia del Diseño nos devuelve obras que revelan gran habilidad técnica, como así mismo ingenio y creatividad.

Por consiguiente, esta idea (la del curso) es una invitación a preguntarse no solo por el sentido que tiene, sino que además entender

que recurrir a la Historia del Diseño, es pensar en el tiempo transcurrido y recordarlo como la memoria de nuestra disciplina.

Sin recordar, es igual a borrar la memoria (muy de moda cuando se borra el historial de navegación en la WEB), ya que esta nos hace crecer y reconocer la obra diseñada y por consiguiente a sus autores, para apreciar en ellos sus particulares propuestas que nos llevan a lo que podríamos designar como patrimonio cultural de nuestra disciplina.

La modalidad orientada hacia la búsqueda (nueva, en este caso), es pensar que nuestra enseñanza de la historia se está manifestando en el aprendizaje por descubrimiento, esto implica, en el estudiante, una participación activa en el encuentro de información pertinente, lo que significa que, al seleccionar obras, ya sean, de arte, arquitectura y diseño, se estudien, analicen y generen en el alumno un compromiso con su propio aprendizaje (algunos les llaman aprendizaje autónomo). Se deja claro que la información por sí sola no se constituye como conocimiento, ya que es necesario procesarla para poder transformarse en aprendizaje.

En este sentido parte de la responsabilidad en el aprendizaje se comparte con el alumno, de acuerdo a esto los académicos intervenimos, más allá de ser facilitadores del aprendizaje, sino también, compartimos conocimientos, intercambiamos ideas, se aclaran dudas y orientamos en la pertinencia de la materia.

En relación a la observancia detenida de las obras y sus autores, nos ha parecido oportuno ser selectivos, considerando la gran variedad de propuestas, en este sentido todas ellas llevan implícito el desarrollo evolutivo en el tiempo. Por otra parte, es preciso desarrollar en el estudiante una opinión crítica y fundamentada sobre el pasado y su contexto histórico en el que las obras fueron realizadas.

En esta oportunidad se ha comentado sobre los grandes acontecimientos de la historia (léase la Revolución Industrial, la Primera Guerra Mundial, entre otros) y la influencia que estos hechos han tenido en el desarrollo del Diseño. Cabe mencionar que en el encuentro con las obras (o hitos) más que orientar sobre el proceso productivo nos ha interesado el análisis que se puede hacer en todo lo que guarda relación con los materiales, la estructura,

la forma, el color, la función, el uso, el nivel comunicacional, además el aporte estético que involucra la propuesta (recordando la frase de Raymond Loewy, “lo feo no se vende”)

Se afirma que, desde el inicio del siglo XX, nuestra disciplina, el Diseño, ha sido un área significativa en la cultura en general y en la vida cotidiana en lo particular, ya exponíamos el amplio espectro que va desde los objetos a la escala humana hasta las propuestas más relevantes de la comunicación gráfica y en este sentido el diseño es consecuente de los modos, los estilos y la calidad de vida del ser humano.

No siempre la historia del diseño se cuenta de la misma manera, por los autores de textos referidos a este tema, esta se transforma en un legado dado todos los intentos que se han hecho por ampliar el universo de la comunicación visual. De acuerdo a lo anterior, la Asignatura, no se construye en la cronología de hechos históricos, sino más bien en cómo estos se vinculan y relacionan. Ya decíamos, antes, es que los estudiantes valoren las influencias que las obras han ejercido en el ámbito del diseño

y de esta manera comprender las modalidades de los códigos visuales que se han desarrollado en el transcurrir del tiempo.

Las circunstancias temporales de esta asignatura no permiten abarcar toda la historia del diseño gráfico, a pesar de ello se ha tratado de trabajar en función de aquellos diseñadores, arquitectos y artistas que nos han dejado un gran legado y, por tanto, los trabajos, se han visto limitados en su extensión.

Hemos insistido sobre algunos aspectos generales que van más allá de la propia asignatura, se conversa sobre obtener una visión holística, considerando dentro de esta visión, los otros saberes que se encuentran vinculados a nuestra disciplina. En este sentido se han recomendado sitios en la WEB en los cuales su contenido está referido a la literatura, la música, el cine, la poesía, el arte y en general cualquier manifestación sobre las diferentes expresiones humanas.

Por supuesto, esto no es una obligación sino una forma de complementar el acervo cultural de los estudiantes, estimular su sensibilidad humana y explorar la capacidad de asombro.

Así como Pedro Prado escribió que la idea de tiempo sin memoria es inconcebible, esperamos que la historia ayude a comprender y entender que importantes cambios también ocurren en tiempos de incertidumbre. Por tanto, que estos entornos inciertos sirvan de memoria para Diseñar un futuro distinto.

“Si cortamos la memoria, la historia, creamos una sociedad desmemoriada. Y una sociedad desmemoriada es una humanidad perdida, porque para comprender el presente y pensar el futuro tenemos que conocer el pasado.”

Nuccio Ordine, “La utilidad de lo inútil”, Manifiesto.

Anuario Diseño Mención Gráfica 2019
Universidad Viña del Mar
Escuela Arquitectura y Diseño

Producción Editorial
Oficina Eadlab

Viña del Mar

