



Dossier

Vinculación con el medio

Diseño Mención Gráfica
Talleres de proyectos 2019-2020

Dossier

Vinculación con el medio

Diseño Mención Gráfica
Talleres de proyectos 2019-2020

Índice de CONTENIDOS

2019

Taller III Diseño de la identidad	8
Taller IV Producto, Diseño centrado en el usuario	10
Taller VIII Título 1 (P1)	12
Taller VIII Título 1 (P2)	14
Taller VIII Título 1 (P3)	16
Taller IX Título 2	18

2020

Taller IV Producto, Diseño Centrado en el Usuario	22
Taller VIII Título 1 (P1)	24
Taller VIII Título 1 (P2)	26

2019

Taller III, segundo año Diseño de la identidad

Profesor:

Xavier Adaros M.

Contraparte:

Fundación Siglo XXI de la IMSA, San Antonio.

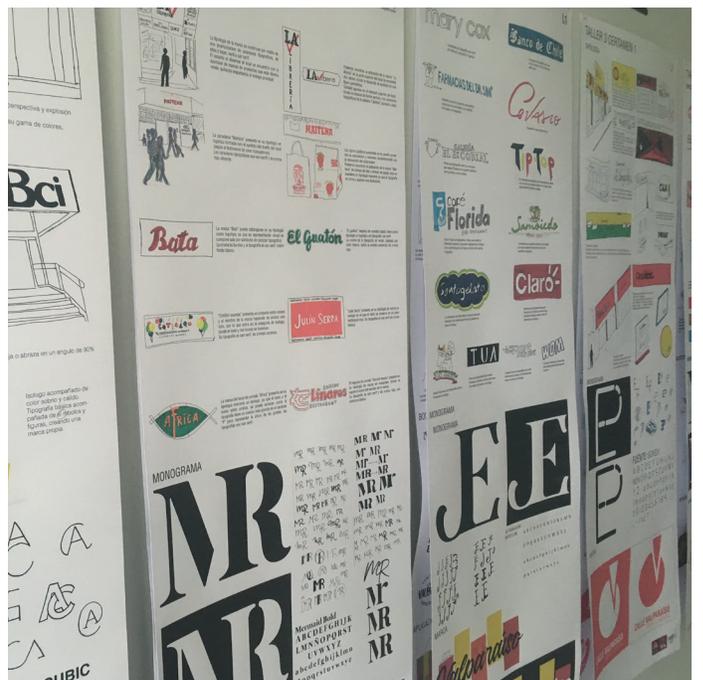
Taller 3 de la Identidad, es el primer Taller de Diseño en el ámbito disciplinar y aborda la materia relacionada con la marca como eje de los contenidos y de los objetivos de aprendizaje. Este es un Taller en Vinculación con el Medio (VcM) que trabaja como proyecto de fin de semestre un encargo de la 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 se 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.





Profesor:

Oscar Acuña P.

Contraparte:

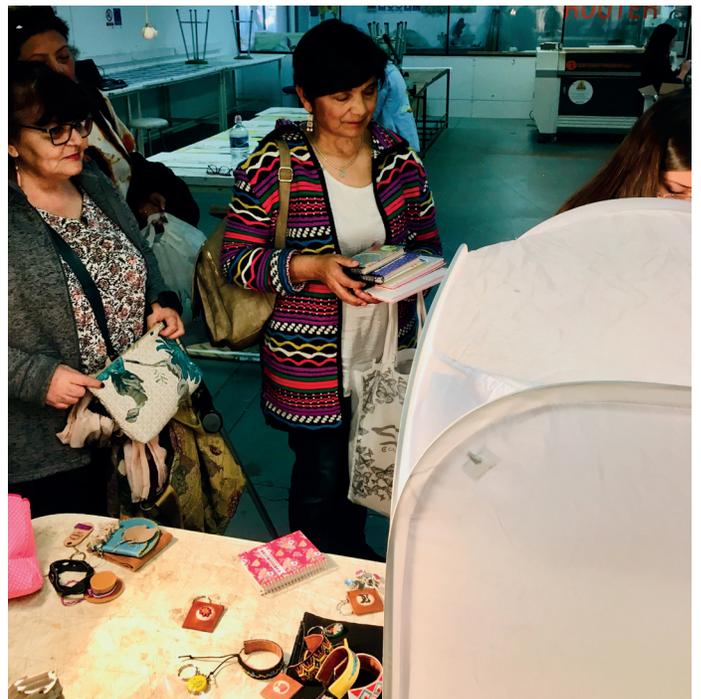
Fundación de Desarrollo San Antonio Siglo XXI, San Antonio.
Departamento de Fomento Productivo, San Antonio.

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.





MI HUERTO



U ciclaje en la entrega.



Fundamento de la Propuesta

Q'inti es un emprendimiento que se destaca por su variedad de productos y servicios, fomentando en su gran mayoría con materiales reciclados. Se centra en restauración, personalización y profesionalización para la moda. Cuenta con una gran variedad de productos, desde ropa hasta accesorios como bolsos, cinturones y pulseras. Todos los materiales que utiliza son reciclados, respetando el medio ambiente y promoviendo el reciclaje.

El objetivo de este emprendimiento es ofrecer un servicio de personalización y de entrega en el punto de producción que brinde un mayor beneficio y que a la vez sea sostenible, respetando el medio ambiente y promoviendo el reciclaje. Este emprendimiento se centra en la restauración y personalización de productos, como el reciclaje de botellas de plástico y el reciclaje de pañales. Con este objetivo, se busca crear un espacio donde se pueda reciclar y reutilizar los materiales que se encuentran en el hogar.

La innovación que se encuentra en la propuesta es el uso de materiales reciclados para la creación de productos de moda. Este emprendimiento se centra en la restauración y personalización de productos, como el reciclaje de botellas de plástico y el reciclaje de pañales. Con este objetivo, se busca crear un espacio donde se pueda reciclar y reutilizar los materiales que se encuentran en el hogar.



Emprendedor: Catherine Duarte
 Cliente: Montserrat Casero G.
 Docente: Oscar Acuña P.



SWEET KIDS EMPAQUE INTERACTIVO COLECCIONABLE

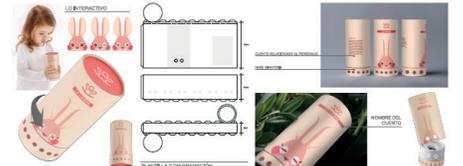


Fundamento de la Propuesta

Según estadísticas realizadas, los niños tienen una preferencia a partir de los 4 años por los productos que tienen un diseño interactivo y atractivo. Por lo tanto, se busca crear un producto que sea atractivo y divertido para los niños, que además sea interactivo y que permita a los niños aprender y jugar.

Los niños tienen una gran curiosidad por los productos que tienen un diseño interactivo y atractivo. Por lo tanto, se busca crear un producto que sea atractivo y divertido para los niños, que además sea interactivo y que permita a los niños aprender y jugar.

El objetivo de este emprendimiento es ofrecer un producto que sea atractivo y divertido para los niños, que además sea interactivo y que permita a los niños aprender y jugar.



Emprendedor: Elizabeth Navarro
 Estudiante: Erika Pabón
 Docente: Oscar Acuña



Taller VIII, cuarto año
Título 1 / Paralelo 1

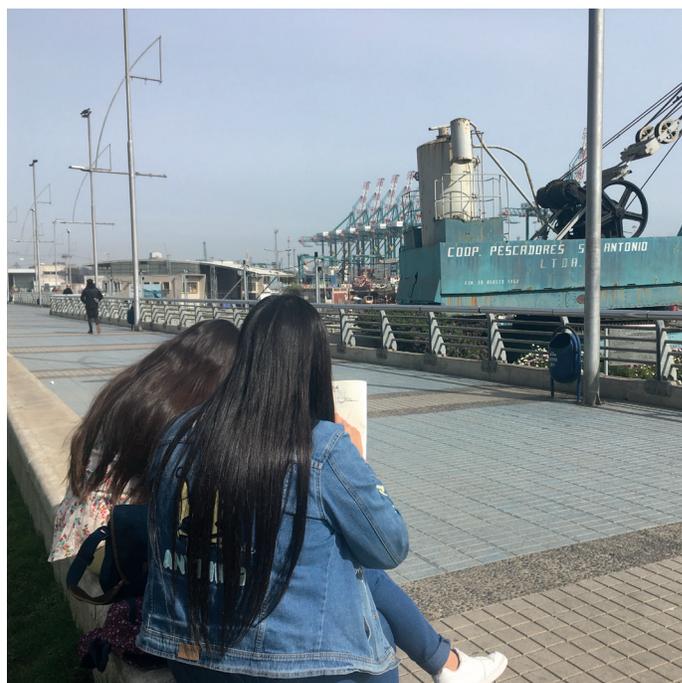
Profesor:
Xavier Adaros M.

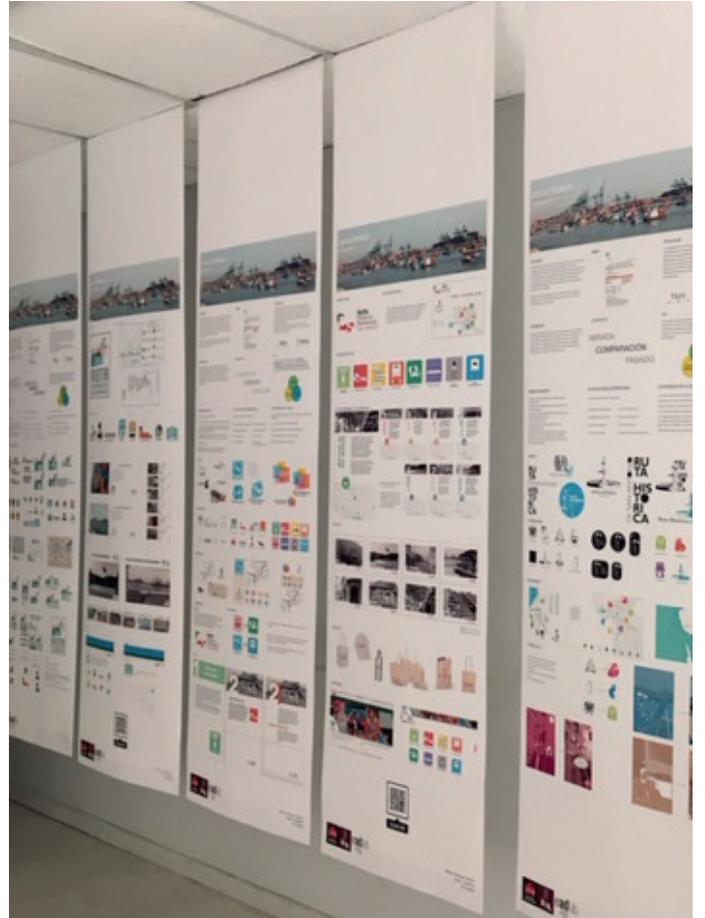
Contraparte:
Fundación Siglo XXI
Ilustre Municipalidad de San Antonio, San Antonio.

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.





Profesor:
 Allan Garviso D.

Contraparte:

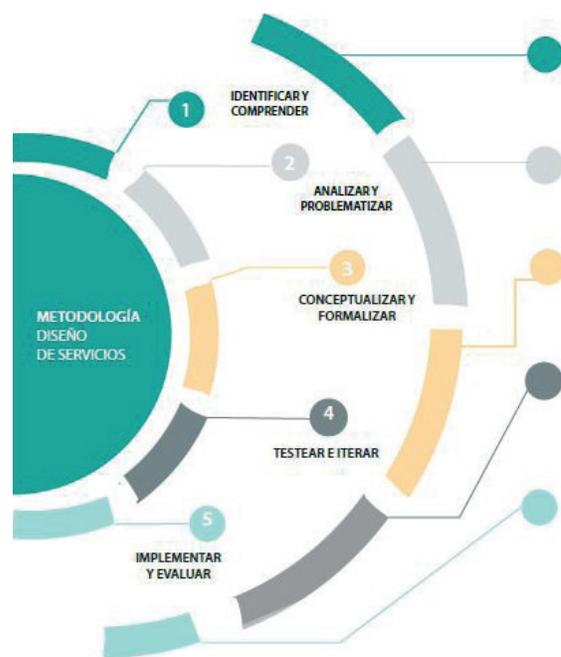
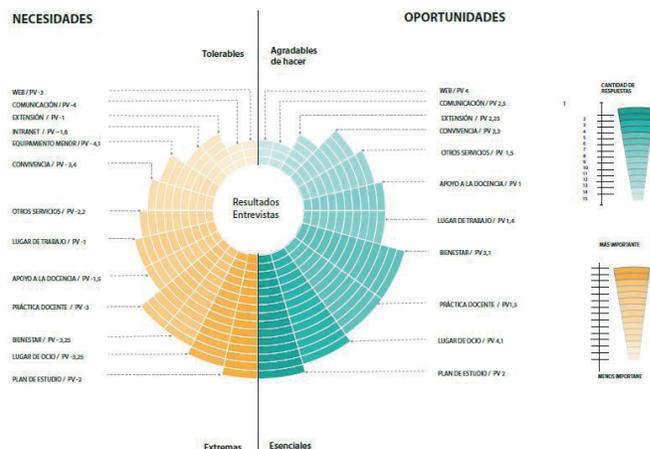
Todo lo que existe en el mundo artificial de alguna manera se diseña, desde lo que vestimos, los objetos que nos rodean y usamos, los aparatos electrónicos, la web que visitamos, la interfaz de estos dispositivos, la publicidad que vemos, y un extenso etcétera. Este campo de acción sin límites podría 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

Profesor:

Oscar Acuña P.

Contraparte:

Red VIVA, Centro Regional de Inclusión e Innovación Social de la Universidad Viña del Mar.

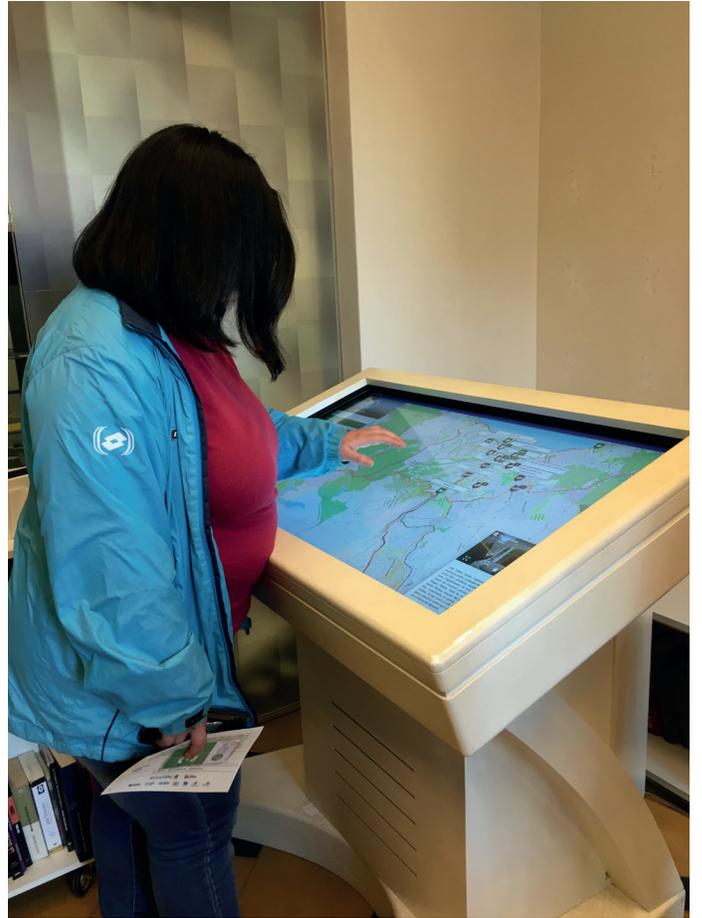
El Taller de Título 1, es la asignatura que antecede a la última etapa formativa del diseñador UVM, por lo tanto el constructo teórico – práctico de esta asignatura le permite al estudiante afrontar una sólida segunda etapa de desarrollo de su proyecto de título.

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.





Profesor:

Oscar Acuña P.

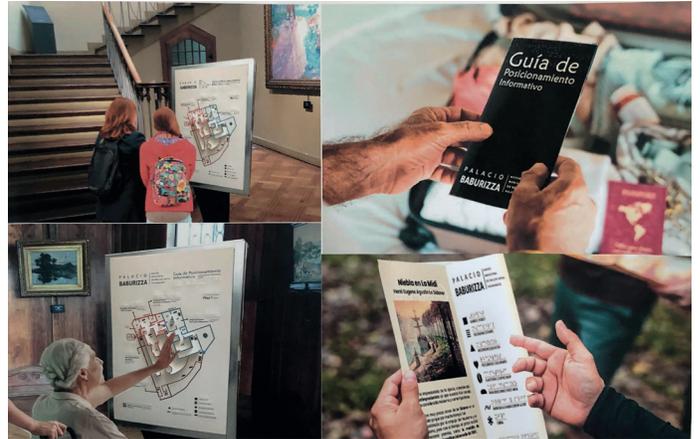
Contraparte:

Museo Palacio Baburizza, Valparaíso.

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.





2020

Profesor:

Oscar Acuña P.
Xavier Adaros M.

Contraparte:

Fundación Siglo XXI, San Antonio.

Es interesante analizar como el producto se fue volviendo inmaterial a partir de las necesidades de los usuarios, entendidos los usuarios como el emprendedor y su cliente, y como el diseño fue adoptando esta nueva realidad proponiendo a partir de ella. El taller fue reflejando lo que acá relatamos ajustando la observación y respuestas de diseño a entornos digitales y las necesidades de los emprendimientos locales.

A la pregunta inicial del taller, los resultados pueden reflejar la diversidad de propuestas, cada una de ellas centradas en el usuario, en sus necesidades actuales, a partir de un trabajo vinculado con el medio que se hizo cargo también de abordar nuevos modos de relacionarse entre el diseñador, su cliente y el usuario.

La experiencia de un Taller con dos profesores con Alma Mater común facilitó y enriqueció el debate al interior del aula puesto que sus experiencias laborales y docentes en la transmisión de conocimientos ha quedado reflejada en los aspectos que cada profesor pudo aportar desde la mirada de lo que considera relevante a la hora de interactuar con lxs alumnx en el acompañamiento de sus procesos y resultados, con respeto a la diversidad de opinión y como experiencia común y consensuada en la evaluación final. Siempre hubo dos miradas a la corrección que, en nuestra opinión, amplía el aprendizaje en el sentido de que el diseño como disciplina tiene múltiples consideraciones que pueden alcanzar mejores aproximaciones a respuesta adecuadas en un permanente trabajo colaborativo, diverso y de enriquecimiento en el diálogo que prescinde de juicios personales para la creación de propuestas de valor pertinentes tanto en lo académico como en lo profesional como parte del aprendizaje.

Lxs alumnx se vieron sometidos a observaciones no siempre acordadas sino por el contrario, con miradas encontradas, pero finalmente complementarias. Este espacio de divergencia deja en lxs alumnx la posibilidad de tomar de cada parte lo que considera adecuado y así formar, para luego conformar su propia respuesta de lo referido.

Esta experiencia académica en tiempos de pandemia a través de plataformas telemáticas en la que se realizó este taller contó con la metodología de aprendizaje mediante la recurrencia ensayo/error habitual en nuestras prácticas docentes con variaciones de forma de presentación que enriquecieron lo realizado y que seguramente permanecerán en el futuro como nuevos aprendizajes en favor de una mejor docencia.





Profesor:

Xavier Adaros M.

Contraparte:

Departamento de Turismo, Municipalidad Viña del Mar.

El Departamento de Turismo de la Municipalidad, entre otras funciones, debe proveer a los turistas y visitantes de información turística relativa a la ciudad. Esta información normalmente se entrega en la forma de folletos, afiches, infografías y planos, principalmente impresos. Debido a la pandemia se ha tenido que replantear esta forma de entrega de información, mutando hacia el uso de medios tecnológicos. Esto evita, por un aparte el contacto físico con el turista (bioseguridad) y por otro lado el excesivo uso de medios impresos (papel.) En esta idea, se implementará una SMART OFFICE, donde se entregará información virtual con un acercamiento a la sustentabilidad por lo que se hace necesario contar con material gráfico de esas características.

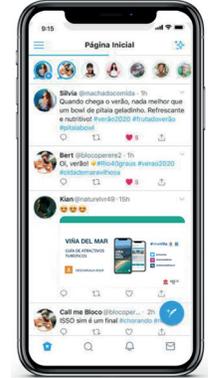
El encargo "DISEÑAR UNA GUÍA INTERACTIVA CON LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DE LA CIUDAD", abre la pregunta sobre el rol del diseño en estos nuevos contextos para el diseño de una interfaz adecuada.

El producto final es un PDF interactivo descargable al teléfono con íconos de las tipologías señaladas como atractivos turísticos con una breve descripción y un vínculo a plano de ubicación (Google Maps) y la posterior difusión de la guía en los portales oficiales de la Municipalidad de Viña del Mar y el Departamento de Turismo como la Página Web oficial de Turismo Viña del Mar y las Redes Sociales, Instagram, Twitter, etc.

Por otro lado, se busca rescatar los factores positivos del material análogo cómo: La portabilidad, la capacidad de compartir, la segmentación de la información, la creación de línea gráfica, la facilidad de navegación, entre otros aspectos.

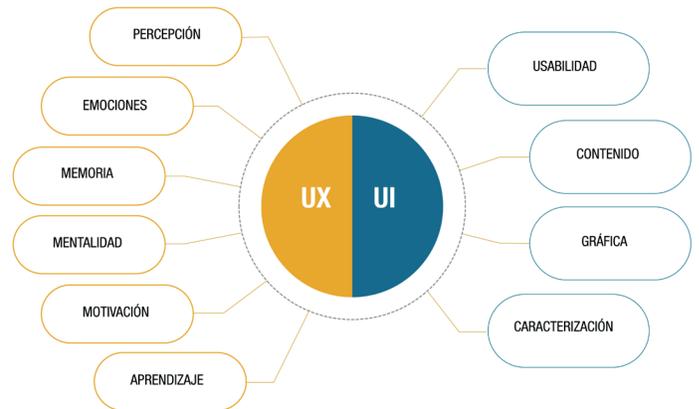
El Taller se ha desarrollado en interacción permanente con la contraparte, mediante 4 reuniones de avance y 30 encargos de evaluación semanal por parte del profesor guía y el producto ha sido entregado a conformidad del mandante y será socializado en las instancias institucionales que corresponda para recibir el feedback de futuras mejoras o para su eventual implementación.

El Taller ha entendido la necesaria adaptación al proceso de cambio del turismo producto de la pandemia como el tránsito hacia lo digital que reemplace a la información análoga a través de distintas opciones de usabilidad de la interfaz que contemple necesidades y preferencias para una buena experiencia de usuario.



Instagram
 DISEÑO UI / UX

Twitter



VIÑA DEL MAR

GUÍA DE ATRACTIVOS TURÍSTICOS

 DESCARGALA AQUÍ!

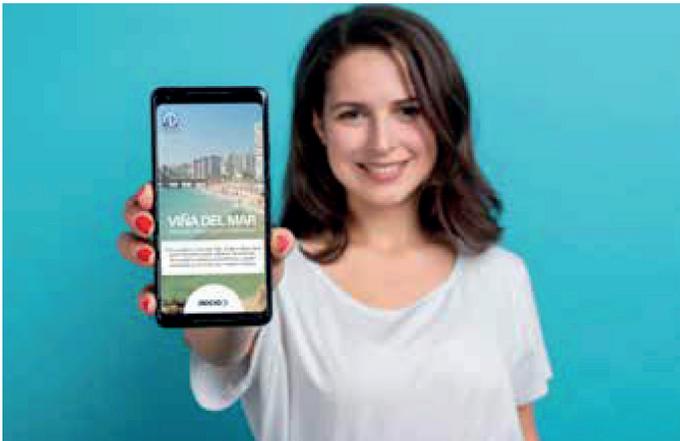


#ViveViña

 @vivevina
 vivevinadelmar
 visitevinadelmar.cl



CONOZCA VIÑA CAMINANDO



Profesor:

Xavier Adaros M.

Contraparte:

Biblioteca Pública Vicente Huidobro de San Antonio

La Biblioteca Pública N°68 Vicente Huidobro de San Antonio es de carácter provincial y cuenta con una colección de más de 20.000 libros en un edificio de 1.100 mts cuadrados habilitado con amplios salones de lectura, hemeroteca, puntos de atención, jardines, auditorio y sala Biblioredes.

Dispone de amplios y confortables espacios que permiten a los usuarios de la biblioteca no solamente acceder a la lectura, sino que también a todo tipo de actividades artísticas, culturales y de recreación, en un espacio que está llamado a convertirse en uno de los principales centros culturales y comunitarios de San Antonio. Es una biblioteca activa, no solo un lugar de lectura.

La misión de la biblioteca es apoyar la educación permanente en todos sus niveles ofreciendo préstamo de libros (a domicilio y en sala), hemeroteca, rincón infantil, talleres, charlas y actividades de promoción y difusión lectura. Pertenece al Servicio Nacional del Patrimonio Cultural y a su Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas, del cual se desprenden un gran catálogo de Bibliotecas al rededor del país.

El encargo "APOYAR EN LA PUESTA EN VALOR Y RECONOCIMIENTO CIUDADANO DE LA BIBLIOTECA PÚBLICA "VICENTE HUIDOBRO" DE SAN ANTONIO", abre la pregunta sobre el rol del diseño en estos nuevos contextos y la interfaz adecuada que tiene como objetivo lo descrito a través de:

1. La Creación de un prototipo de stand para difusión del "Casero del Libro", instancia donde la Biblioteca capta nuevos socios y presta libros en las Ferias Libres de San Antonio.
2. Desarrollo de piezas gráficas sobre Fomento Lector para edificio de Biblioteca que incorporen las diversas colecciones bibliográficas alojada. Destacando figuras del Litoral de los Poetas como Vicente Huidobro, Pablo Neruda, Jenaro Prieto Nicanor Parra, Pablo de Rocka, Adolfo Couve, Efraín Barquero, Diego Dublé Urrutia, etc.
3. Instructivo iconográfico para uso de sala Biblioredes y redes sociales.

Conceptualmente lxs alumnxs abordan el brief desde dos aspectos diferentes, pero de otro modo complementarios. Por un lado, las piezas gráficas deben responder a la tipología estudiada desde el arraigo territorial/cultural para promover su misión en espacios interiores, exteriores y virtuales, con el objetivo de convocar a la comunidad. El sentido del arraigo cultural a través de los autores locales cumple la función de lograr el sentido de pertenencia como recurso de personalización que se aproxima al usuario desde la emocionalidad con el fin de cumplir los objetivos propuestos para la puesta en valor y reconocimiento de la biblioteca de San Antonio por parte de la comunidad. A través de la Identidad

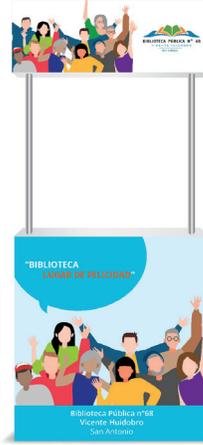
territorial se propone relevar el rol de la biblioteca de San Antonio como entidad perteneciente y valiosa de esta comunidad a través de su identidad visual.

Otra mirada tiene que ver con el lenguaje gráfico a utilizar basado en las formas rectas y poligonales de los mosaicos de cerámica. La idea nace de la observación del mosaico como un elemento visual que ya se encuentra presente en la ciudad, incluso en lugares asociados a la cultura y a los espacios comunitarios como el Mercado de San Antonio, el Centro Cultural y el Paseo Bellamar, como un recurso gráfico desde un elemento que los habitantes de la ciudad reconocen como propio.

Finalmente, lxs alumnxs proponen la puesta en valor de lugares relevantes para la ciudad de San Antonio desde lo cotidiano como espacios comunitarios y de reconocimiento ciudadano, seleccionando 10 lugares relevantes para la comuna que podrán ser revisados y modificados durante el próximo semestre, para reconocer aquellos hitos de la ciudad que son importantes para sus propios habitantes y no solo como espacios para turistas o visitantes.

El Taller se ha desarrollado en interacción permanente con la contraparte, mediante 4 reuniones de avance y 30 encargos de evaluación semanal por parte del profesor guía y el producto ha sido entregado a conformidad del mandante y será socializado en las instancias institucionales que corresponda para recibir el feedback de futuras mejoras o para su eventual implementación. El Taller ha entendido la importancia del rol de la biblioteca en el ecosistema local como espacio de encuentro comunitario y ha dispuesto dentro de las dependencias y fuera de ella también las piezas gráficas requeridas a través de distintas opciones de interfaz análoga que contempla las necesidades de información para una buena experiencia de usuario.





Dossier 2019-2020
Talleres de proyectos Diseño Mención Gráfica
Universidad Viña del Mar
Escuela Arquitectura y Diseño

Viña del Mar.

