

# DOSIER VINCULACIÓN CON EL MEDIO

---

TALLERES DE PROYECTOS  
CARRERA DE DISEÑO MENCIÓN GRÁFICA  
2016 - 2018



# **DOSIER VINCULACIÓN CON EL MEDIO**

---

TALLERES DE PROYECTOS  
CARRERA DE DISEÑO MENCIÓN GRÁFICA  
2016 - 2018

## ÍNDICE

<b>2018</b>	<b>5</b>
Diseño de productor gráficos para fortalecer la comunicación al turista en la ciudad Viña del Mar.	6
Apoyo emprendimientos sociales en San Antonio mediante el fortalecimiento de su identidad el diseño de productos.	8
Diseño de productos para emprendimientos sociales de San Antonio.	10
<b>2017</b>	<b>13</b>
Diseño de packaging para prótesis de mano.	14
Diseño para el apoyo de programas del ministerio de desarrollo social.	16
Diseño de sistema señalético e informativo para plazas programa hepi .	18
Diseño de identidad corporativa y productos de emprendimientos sociales.	20
Diseño de producto para turismo “9 puentes viñamarinos, estero marga marga”	22
<b>2016</b>	<b>25</b>
Diseño y producción recetario regional del programa de autoconsumo, fosis.	26
Diseño de estrategias y productos para la difusión de atributos de Valparaíso Sporting club.	28
Diseño de estrategias para la difusión del zoológico de Quilpue.	30
Diseño de soporte comunicacional para difusión de productos del jardín botánico de hijuelas.	32
<b>Talleres 2015-2012</b>	<b>34</b>

2018

## DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN AL TURISTA EN LA CIUDAD DE VIÑA DEL MAR.

### Contraparte:

ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE VIÑA DEL MAR.

### Estudiantes Taller de Título II:

Maikol Alvarez.  
Sukiyaki Colombo.  
Gerardo Cisternas.  
Alyson Vidal.

El taller de título II es un Taller en Vinculación con el Medio que recoge el encargo del “Departamento de Turismo de la Ilustre Municipalidad de Viña del Mar” como mandante para el desarrollo del proyecto “Identidad Gráfica del Material de Promoción Turística del Departamento de Turismo de la IMVM de Viña del Mar” y que arroja como producto final el rediseño de las piezas gráficas impresas existentes para lograr la Identidad Gráfica deseada y la propuesta de nuevas temáticas de interés turístico que se sumen a la información actual dirigido a turistas nacionales y extranjeros con segmentación transversal.

El Concepto Central que inspira este proyecto es la “Promoción Turística de la ciudad de Viña del Mar con Identidad de Diseño definida y uniforme”, conforme al brief recibido que orienta las propuestas que se exponen. Los contenidos textuales y fotografías para la folletería los entrega el Departamento de Turismo de la IMVM y la directora del Departamento de Turismo de la IMVM, María Soledad Vera participa del proceso de Diseño como contraparte interesada.

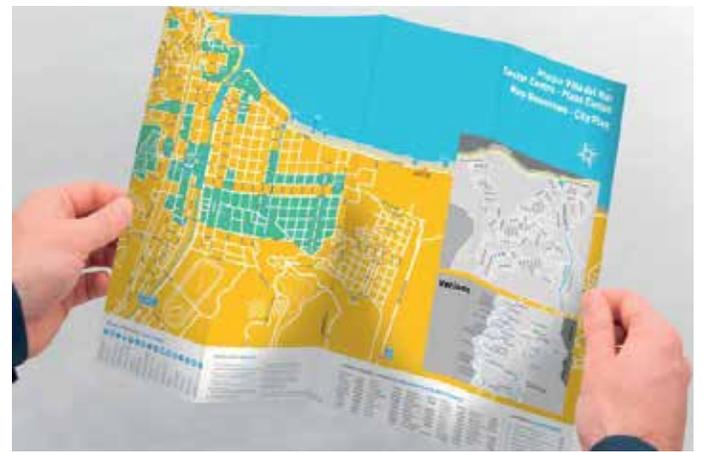
Cabe recordar que los alumnos que exponen debieron adaptar sus propuestas preliminares de Diseño al Brief entregado para lograr integrar las expectativas del mandante y las limitaciones productivas implícitas en el proyecto para su realización con el ejercicio creativo propio del oficio del Diseño.

El carácter funcional del encargo plantea el rediseño de 6 folletos (tomando la experiencia precedente en el estudio del estado del arte en que el Diseño se encontraba al momento de hacerse cargo) y un folleto que propone un tema nuevo a la oferta turística con el objetivo de fortalecer la Identidad Gráfica de dicho Departamento a través del material de promoción turística entregado a los usuarios de la Industria del Turismo en Viña del Mar.

Esta es una experiencia que aproxima a los alumnos a realidades de carácter profesional en donde se debió buscar conciliar los intereses de las partes involucradas para dar satisfacción a gran parte de las consideraciones que surgen en el oficio proyectual a través del acto alquímico del Diseño que pone en valor, creemos nosotros, con orden y belleza aquello que ha sido sometido a la metodología aprendida y practicada en nuestras aulas durante los años de estudio para la formación de Diseñadores en Eadlab.

En ese sentido estos proyectos cumplen con el encargo y se hacen parte de la solución en la presentación de sus propuestas de Diseño con las que finalizan sus estudios de pregrado.





**APOYO EMPRENDIMIENTOS SOCIALES EN SAN ANTONIO MEDIANTE EL FORTALECIMIENTO DE SU IDENTIDAD Y EL DISEÑO DE PRODUCTOS.**

**Contraparte:**  
 ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE SAN ANTONIO  
 FUNDACIÓN SAN ANTONIO SIGLO XXI.

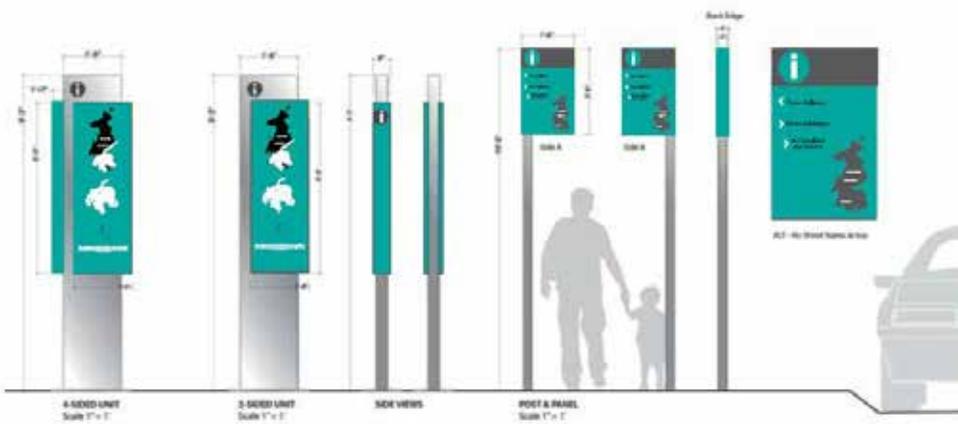
**Estudiantes Taller de Título II:**  
 Andrés Ruiz-Tagle.  
 Tamara Brante.

El Taller de Título 1, es un taller de finalización del proceso formativo-académico del estudiante de diseño, donde a través del análisis, la observación y la reflexión conceptual logró argumentar las bases para la formulación de un proyecto de diseño, en este caso el Taller se categoriza en su calidad de “Portafolio” en directa relación con el entorno, el territorio y una organización particular.

Los estudiantes del Taller de Título 1 trabajaron bajo los parámetros encargados por la Fundación San Antonio y la Ilustre Municipalidad de San Antonio, en la búsqueda de un sello de identidad local para el territorio, un ejercicio proyectual de diseño que implica la observación directa del territorio, la interpretación de sus códigos identitarios y la conceptualización, como base fundamental para cualquier propuesta de Diseño que pueda ser abordada en la siguiente instancia del taller, Taller de Título 2. Insertándose en un proyecto trabajado por actores públicos y privados, donde el factor académico se integra como clave para una solución sistémica. La Fundación San Antonio (lo privado), la Ilustre Municipalidad de San Antonio (lo público) y la Universidad de Viña del Mar (lo académico) se articulan para apoyar el emprendimiento, la producción local y los productos con identidad territorial de la comuna.

A partir de reuniones con los emprendedores y visitas a la ciudad de San Antonio, los estudiantes de diseño pudieron levantar información más allá de una revisión bibliográfica, sino a través de técnicas etnográficas que les permiten vivir la experiencia ciudad para proyectarla posteriormente en propuestas que tienen un sentido y una conexión con la realidad del ecosistema de emprendimiento e identidad de la comuna de San Antonio. El Sello es considerado en este taller no un punto de llegada, sino un punto de inicio, que a partir de entender una imagen capaz de presentar y representar a los productos locales puede extenderse en proyectos de innovación guiados por el diseño y adaptados a la realidad local de la comuna.





## DISEÑO DE PRODUCTOS PARA EMPRENDIMIENTOS SOCIALES DE SAN ANTONIO.

### Contraparte:

ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE SAN ANTONIO  
FUNDACIÓN SAN ANTONIO SIGLO XXI.

### Estudiantes:

Taller 4, Diseño de Productos.

El taller de cuarta etapa de segundo año se ubica en la medianía del proceso formativo de la carrera y se constituye como el primer taller portafolio que deben cursar los estudiantes. De esta manera, además de encontrarse con problemáticas propias de la disciplina, deben responder desde las dimensiones académicas y profesionales a un encargo dado por terceros, ya sean empresas u organizaciones públicas o privadas. Así, es una etapa donde deben validar lo aprendido y volcarlo en proyectos que aporten a la sociedad, este semestre en particular entendiendo la disciplina del diseño como un puente en la innovación en pos de mejorar el desempeño comercial del un grupo de emprendedores de la ciudad de San Antonio. De esta manera, este taller pone en práctica una metodología de enseñanza aprendizaje activa, en un contexto real de desempeño.

El taller de segundo año vincula a estudiantes de la carrera, estudiantes de la Escuela de Negocios y micro empresarios de la ciudad de San Antonio, apoyados por la Fundación de Desarrollo San Antonio Siglo XXI y la Unidad de Desarrollo Económico de la Municipalidad de la misma ciudad. Esta vinculación multidisciplinaria permite desarrollar el trabajo sobre la base de planes de negocios y análisis situacionales de doce emprendimientos que sirven como punto de partida para el desarrollo de propuestas de diseño que derivan en estrategias de valor originadas en la co-creación entre estudiantes y emprendedores. En su desarrollo, el taller se concentró en comprender las necesidades de los emprendimientos y las oportunidades donde el diseño podría actuar estratégicamente para aportar en la generación de soluciones. De esta manera, se analizaron sus fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, buscando sinergias que permitieran proponer “Propuestas de Valor” que posteriormente se validaron con los emprendedores. Esta etapa permite activar la capacidad de observación de los estudiantes sobre un problema complejo que es sujeto a distintas etapas de análisis y síntesis. Posteriormente se realizó un trabajo de iteración en el desarrollo formal de las propuestas, considerando siempre que, al tratarse de un producto, necesariamente aborda una mirada estratégica en el sentido de considerarlo como un sistema de iniciativas que en definitiva le agrega valor a la condición de producto orientado a mejorar la comercialización.

Así, las respuestas transitaron por distintas dimensiones de diseño definidos por su desarrollo, la iteración y la validación, con lo que se pudieron diseñar respuestas pertinentes, eficaces y eficientes a un encargo para constituirse como un factor de desarrollo de los emprendimientos. Las respuestas contemplaron desde el diseño de marca y su aplicación, pasando por propuestas de packaging hasta propuestas de diseño de experiencia.







2017

## DISEÑO DE PACKAGING PARA PRÓTESIS DE MANO.

### Contraparte:

FUNDACIÓN PRÓTESIS 3D.

### Estudiantes Taller de Título II:

Josefina Donoso.

El Taller de Título II, culmina su etapa académica con la presentación de la propuesta de Diseño, a modo de Proyecto de Título, de la alumna Josefina Donoso quien se ocupa de materias relacionadas con la Inclusión y lo hace primariamente en la comprensión general del tema para luego abordar un problema a través de la propuesta para un proyecto de Comunicación Corporativa con la Fundación Prótesis 3D, organización chilena sin fines de lucro dedicada a la elaboración personalizada de Prótesis Funcionales mediante el uso de Impresoras 3D, institución que ha realizado un convenio de colaboración con nuestra universidad dentro del marco de actividades de Vinculación con el Medio que realiza nuestra unidad académica.

Luego avanza en la definición conceptual del encargo desde el trabajo de investigación y de observación del tema lo que la lleva a resolver el encargo desde una mirada utilitaria a un problema concreto y más integral mediante el diseño de un CONTENEDOR-MOCHILA que responda a la necesidad de envolver, guardar, transportar y dar lugar entre otros requerimientos, de las Prótesis estudiadas apoyado por piezas gráficas informativas asociadas. Este proyecto se ha desarrollado en un compromiso y diálogo permanente con el mandante y sus requerimientos para aportar como interfase de Diseño a mejorar la calidad de vida de las personas.

La posibilidad de realizar un Taller con objetivos temáticos inclusivos nos ha permitido enriquecer la comprensión y el diálogo interdisciplinar al interior de nuestras aulas, enriqueciendo y aportando con miradas críticas y propositivas al proceso de Diseño de la presente propuesta.





## DISEÑO PARA EL APOYO DE PROGRAMAS DEL MINISTERIO DE DESARROLLO SOCIAL. VALPARAÍSO.

### Contraparte:

MINISTERIO DE DESARROLLO SOCIAL.  
PROGRAMA DE HABITABILIDAD.  
PROGRAMA AUTOCONSUMO.

### Estudiantes Taller de Título II:

Carolina González.  
Patricio Cortés.  
Catalina Chaván.  
Vahiri Hito.

El proyecto de Título representa una etapa cúlmine en la formación académica de un Diseñador, es por ello que toma relevancia la modalidad de Portafolio de este Taller.

El estudiante se pueden situar en un contexto profesional donde las necesidades sentidas de los usuarios son diagnosticadas con la mirada creativa de los Diseñadores, para resolver, a través de oportunidades de proyectos, los problemas del territorio.

El Taller como articulador de los distintos conocimientos adquiridos por un estudiante durante su proceso de formación, se pone a prueba en el contexto de la Titulación, donde es posible evaluar esa articulación y medir el grado de innovación y/o pertinencia de la respuesta de Diseño.

Lo social es una dimensión muy conversada a nivel de formación de estudiantes, sin embargo poco aplicada, es por eso que desarrollar un Taller vinculado con una institución como el Ministerio de Desarrollo Social permite profundizar en propuestas con una sólida base para fundamentar las ideas de Taller. Lo social en un territorio cercano para nuestros estudiantes que les permitió ampliar su mirada respecto a los escenarios en los cuales la disciplina puede desenvolverse.

Este Taller es una etapa cúlmine en la formación de Diseñadores UVM, donde se evalúa habilidades y conocimientos adquiridos en el proceso formativo, por esa razón se vuelve indispensable mirar los resultados desde la perspectiva del proyecto de Diseño más allá del producto de Diseño; hemos transitado durante todo un semestre en el foco puesto en la propuesta de Diseño al foco puesto en el proyecto de diseño, que permite abordar respuestas creativas con alcances en el territorio.





## DISEÑO DE SISTEMA SEÑALÉTICO E INFORMATIVO PARA PLAZAS PROGRAMA HEPI.

### Contraparte:

MINISTERIO DE DESARROLLO SOCIAL.  
PROGRAMA HABILITACIÓN DE ESPACIOS PARA LA PRIMERA INFANCIA.

### Estudiantes:

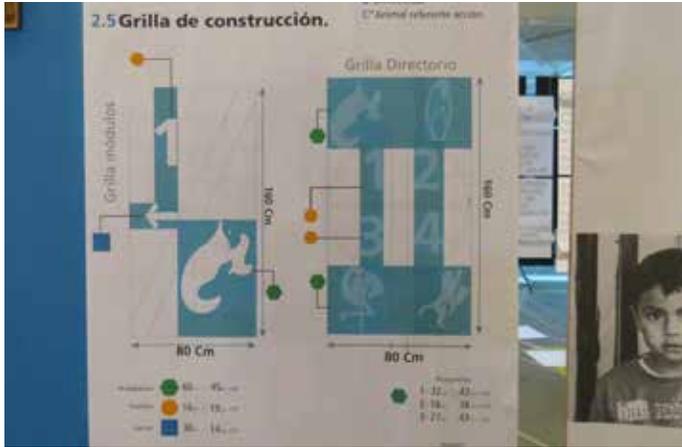
Taller 5, Diseño y Ciudad, integrado con Taller de Arquitectura cuarto año.

El Taller Diseño y Ciudad, se planteó como objetivo, relevar personajes destacados de Viña del Mar de los últimos 100 años, proyectando la creación de una muestra estable y permanente que interviniera la ciudad en lugares y rincones asociados a la figura seleccionada. El desafío fue proyectar un circuito callejero, en el cual se pudiese dar cuenta de la importancia y el rol que jugó el protagonista para en la urbe y el país, promoviendo su figura y al mismo tiempo facilitando la comprensión y resignificación de estos los espacios públicos determinados.

Los estudiantes asumieron el compromiso y tras una etapa de investigación y recopilación de información propusieron un listado de personajes viñamarinos reconocibles, de ámbitos tan diversos como la cultura, el arte, el deporte y la política, los cuales buscaron enriquecer los rincones de la ciudad, construyendo un circuito capaz de proveer de sentido en cada lugar intervenido. De esta manera Nicolas Massú promovió el deporte, Mon Laferte se apropió de la voz feminista y María Luisa Bombal conectó con el movimiento y aporte cultural de la ciudad entre otras figuras relevantes.

Estos proyectos presentaron, una visión acerca de las relaciones entre Diseño gráfico, como disciplina integradora y la Ciudad, haciendo énfasis en la lectura de las manifestaciones visuales y el rol del diseño en la conformación de la identidad urbana a través de un Sistema de Comunicación, que suma información, valores culturales, conceptuales y emocionales, al espacio que recorre el habitante.





## DISEÑO DE IDENTIDAD CORPORATIVA Y PRODUCTOS DE EMPRENDIMIENTOS SOCIALES. SAN ANTONIO

**Contraparte:**  
FUNDACIÓN SAN ANTONIO SIGLO XXI.

**Estudiantes:**  
Taller 4, Diseño de Producto.





# DISEÑO DE PRODUCTO PARA TURISMO

## “9 PUENTES VIÑAMARINOS, ESTERO MARGA MARGA”

**Contraparte:**  
TIENDA MUSEO PALACIO RIOJA.

**Estudiantes Taller de Título II:**  
Charlotte Colombo.

El Diseño se inserta en la ciudad a través de respuestas a esas necesidades sentidas o muchas veces ocultas de quienes las habitan o visitan, es decir, de quienes las viven. El Taller de Título se propuso redescubrir la ciudad a partir de aquellos hitos que la hacen única, desde ese foco se desarrolla la observación la teoría, la reflexión y la práctica en respuestas de Diseño Gráfico que generan sentido para quienes viven la ciudad.

En Diciembre de 2017 se dio a conocer un nuevo resultado de la encuesta “Barómetro Ciudad”, Viña del Mar fue elegida como la mejor ciudad para vivir, estudiar y trabajar en Chile, mientras que este proyecto de título comenzó en Marzo de 2017 tomando el mismo estudio de años anteriores, nos preguntamos entonces si las personas que habitan o visitan la ciudad ¿conocen realmente qué hace única a la ciudad?.

El proyecto denominado Puentes de Viña del Mar busca hacer visible aquellos hitos que generan un vínculo en esta ciudad, los puentes son sin duda parte del paisaje urbano pero no son perceptibles para el habitante o visitante, el Diseño es capaz de ponerlos en valor, traerlos a presencia y construir un relato que genera un puente entre el pasado y presente de la ciudad. Es responsabilidad del Diseño no solo hacer visibles esos Puentes (lo tangible) sino además construir esos Puentes (lo intangible) que conectan, vinculan y generar pertenencia a una ciudad donde muchos chilenos quisieran vivir.

En este taller fuimos capaces de hacer aquello que bien nos dice Jorge Frascara desde su experiencia con el Diseño Gráfico “Diseñar es una actividad abstracta que implica programar, proyectar, traducir lo invisible en visible, comunicar”, hoy Puentes de Viña del Mar traducen en una respuesta gráfica aquello que no vemos todos los días al cruzar un puente en la ciudad.



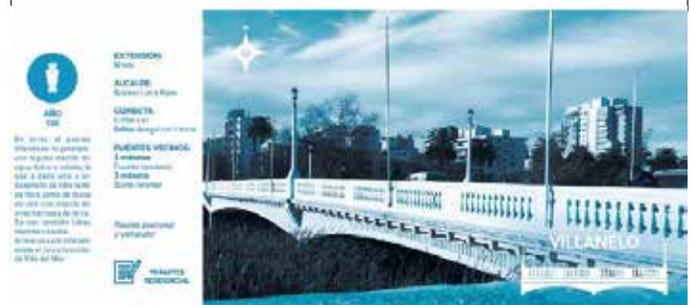
Punto de venta Tienda Museo Palacio Rioja | Quilota 294, Vía del Mar



¿LOS CONOCES?  
O  
¿RECONOCES?



Punto de venta  
Tienda Museo Palacio Rioja



ALTO

TIPO

ESTRUCTURA

ALCANTARILLO

COMPLEMENTOS

PUENTES Y VIALIDAD

PUENTES

<p><b>¿QUÉ?</b></p> <p>Poner en valor los espacios que dieron origen a la ciudad y que han trascendido en el tiempo.</p>	<p><b>¿PARA QUÉ?</b></p> <p>Pescatar la identidad local de la ciudad, permitiendo dar una mirada desde una perspectiva histórica.</p>	<p><b>¿A QUIÉN?</b></p> <p>Habitante viñamarino, hombres, mujeres y niños interesados en saber sobre la ciudad que habitan.</p>	<p><b>¿CÓMO?</b></p> <p>Intervención visual en el recorrido del habitante que invite a la detención e interacción con el medio.</p>	<p><b>¿DONDE?</b></p> <p>Prolongación del Puente Libertad entre lo cívico y lo comercial de la ciudad.</p>
--	---	---	---	--



ÁREA DE RECREACIÓN  
CALLE DE LOS PALMARES



ÁREA DE RECREACIÓN  
CALLE DE LOS PALMARES



ÁREA DE RECREACIÓN  
CALLE DE LOS PALMARES



ÁREA DE RECREACIÓN  
CALLE DE LOS PALMARES



ÁREA DE RECREACIÓN  
CALLE DE LOS PALMARES



ÁREA DE RECREACIÓN  
CALLE DE LOS PALMARES



ÁREA DE RECREACIÓN  
CALLE DE LOS PALMARES



ÁREA DE RECREACIÓN  
CALLE DE LOS PALMARES



ÁREA DE RECREACIÓN  
CALLE DE LOS PALMARES



2016

## DISEÑO Y PRODUCCIÓN RECETARIO REGIONAL DEL PROGRAMA DE AUTOCONSUMO, FOSIS.

### Contraparte:

MINISTERIO DE DESARROLLO SOCIAL.  
PROGRAMA AUTOCONSUMO -ELIGE VIVIR SANO.

### Estudiantes:

Taller 6, Ediciones.

Este Taller Portafolio fue un ejercicio complejo y prolongado que fue propuesto a los estudiantes, buscando afinar habilidades en la propuesta y toma de decisiones de diversas posibilidades del cómo dar orden a una edición.

Se plantea que el proceso de observación efectivo es en la realidad, para levantar información frente a la problemática que se enfrenta y tener una respuesta pertinente al contexto, demandante y usuario final.

Se puede constatar, en un curso como éste, que el estudiante logra construir una postura frente al territorio que observa, lo que permite una actividad proyectual con postura propia, independiente de las dificultades que aparecen a lo largo que debe enfrentar, para resolver, en este caso, una edición, que deja registro de una actividad real y concreta.

Los alumnos aprenden que comunicar es hacer comunidad, que generar una edición en un contexto determinado deja un registro. La Vinculación con el Medio, demanda una participación muy activa, se da naturalmente, un compromiso mayor. Transformar los problemas en estrategias eficaces y pertinentes, es mucho más consciente y en este caso poder seguir todo el proceso hasta ver el producto final.

Son experiencias fundamentales en la formación académica y profesional, que permiten madurar en el oficio y crecer más allá de los contenidos propios del Taller, desarrollando habilidades que les permitirán trabajar en contextos multidisciplinares con mayor autonomía.

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.





## DISEÑO DE ESTRATEGIAS Y PRODUCTOS PARA LA DIFUSIÓN DE ATRIBUTOS DE VALPARAÍSO SPORTING CLUB.

**Contraparte:**  
VALPARAÍSO SPORTING CLUB.

**Estudiantes Taller de Título II:**  
Miguel Cortés.  
María Constanza Madariaga.  
Catalina Quijada.  
Michelle Miranda.  
Sebastián Castrozz.

Pensar el diseño implica necesariamente pensar en soluciones que se hacen tangible a través de los colores, las texturas, las tipografías, en definitiva a través de la forma. El taller de título profesional se propuso pensar estas soluciones en un contexto concreto y elaborando propuestas que respondieran a necesidades reales de una institución de nuestra ciudad, Viña del Mar.

Es así como el taller se propone reflexionar sobre la relación entre lo institucional y la ciudad abordando como desafío una institución que es parte del constructo de ciudad, el Valparaíso Sporting. La relación institución y ciudad se materializa en propuestas de diseño que abordan desde una mirada sistémica oportunidades de diseño, más allá de resolver con un producto de diseño buscan entregar soluciones a través de un proyecto de diseño.

El ejercicio proyectual requiere de un escenario para su desarrollo, en este caso Valparaíso Sporting se presenta como un escenario inserto en la ciudad que permite a los futuros diseñadores de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Viña del Mar transformar bocetos en propuestas, maquetas en prototipos, ideas en proyectos. El Diseño como una herramienta estratégica que permite el desarrollo de organizaciones como Valparaíso Sporting y que construyen puentes de vinculación con la ciudad de Viña del Mar.





## DISEÑO DE ESTRATEGIAS PARA LA DIFUSIÓN DEL ZOOLOGICO DE QUILPUÉ.

### Contraparte:

SECPLA ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE QUILPUÉ.

### Estudiantes Taller de Título II:

María José Alonso.

Pascale Sabelle.

Montserrat Abufarhue.

Isidora Quinteros.

Alexander Maureira.

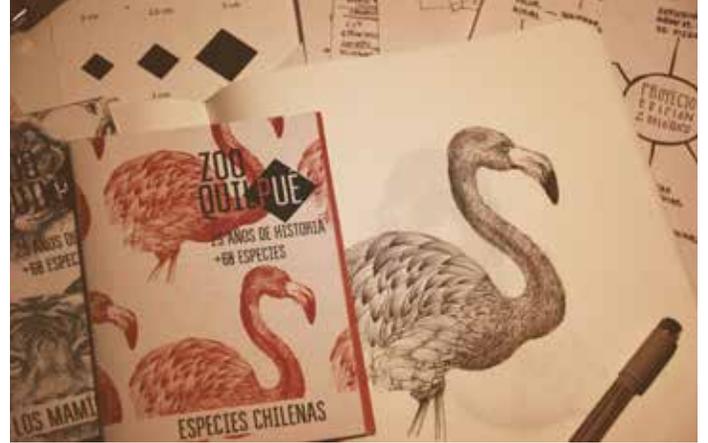
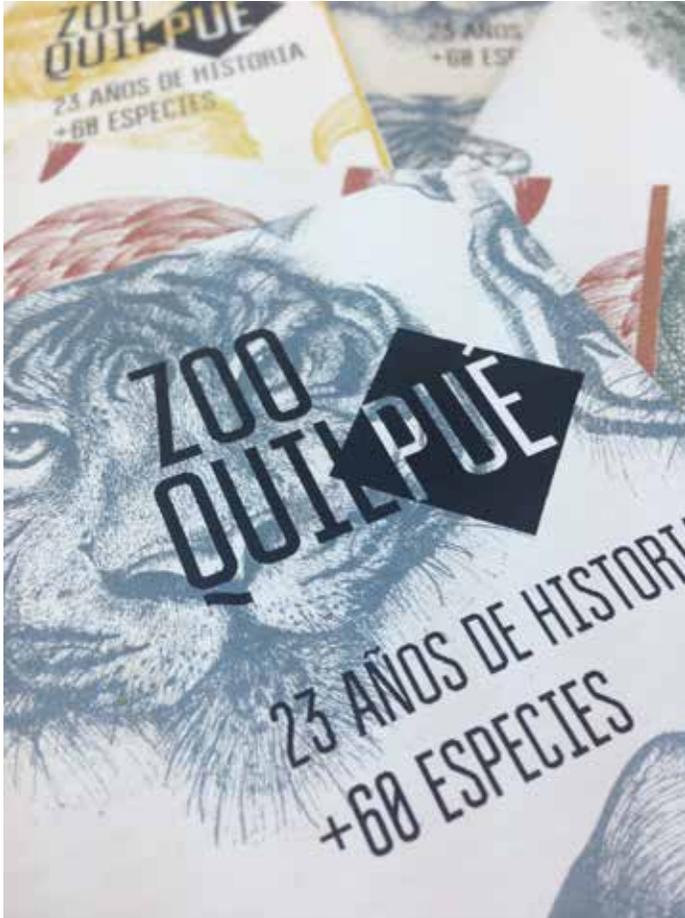
La observación, tal como el diseño, puede adquirir diversas formas y modos de acuerdo a los procesos de desarrollo que los estudiantes van adquiriendo durante su formación y de su propio devenir, es así como en el Taller de Título con el Zoológico de Quilpué el proceso se inicio como en los primeros 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.





## DISEÑO DE SOPORTE COMUNICACIONAL PARA DIFUSIÓN DE PRODUCTOS DEL JARDÍN BOTÁNICO DE HIJUELAS.

### Contraparte:

ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE HIJUELAS.

### Estudiantes Taller de Título II:

Beatriz Vallejos.

Alejandro Flores.

Catalina Abbott.

El Taller de Título de Diseño, en su calidad de taller portafolio permitió que los estudiantes trabajen enfrentados a una contraparte real y en proyectos que serán desarrollados efectivamente en el ámbito profesional, dentro de dichos talleres se sitúa este taller de Seminario de Título que en su segunda etapa Título Profesional se hizo cargo del proyecto de Imagen Corporativa del Primer Jardín Bótanico de Plantas Medicinales de Latinoamérica que fue desarrollado vinculado al proyecto FIC-2013 (Fondo de Innovación para la Competitividad) adjudicado por la Universidad de Viña del Mar, denominado “Creación y Soporte Técnico del Primer Jardín Botánico de Plantas Medicinales de América Latina, ubicado en la comuna de Hijuelas, capital chilena de flores, como apoyo al fortalecimiento e innovación de sus productos”. El Taller de Título no solo desarrolló una respuesta de diseño corporativo para este nuevo espacio, sino requirió un vínculo directo entre el diseñador y los usuarios para comprender el contexto y responder con soluciones pertinentes adecuadas a la realidad del territorio de Hijuelas.

El diseño tiene una responsabilidad con el territorio, con ajustar las expectativas a soluciones oportunas a las necesidades de los usuarios y por sobre todo, ser un aporte real a una comuna de nuestra región como lo es, Hijuelas.





## TALLERES 2015

### DISEÑO EDITORIAL HISTORIA CLUB DEPORTIVO EVERTON

**Contraparte:**

CLUB DEPORTIVO EVERTON

### PROPUESTAS PARA ESTABLECIMIENTOS EDUCACIONES DE LA CORPORACIÓN EDUCACIONAL

**Contraparte:**

CORPORACIÓN MUNICIPAL DE VIÑA DEL MAR

Colegio Villa Monte

Liceo Industrial Miraflores Alto

Escuela Unesco

Escuela Humberto Vilches

## TALLERES 2014

### DISEÑO DE MARCA CORPORATIVA GIFT STORE PARA TIENDAS DE EDIFICIOS PATRIMONIALES

**Contraparte:**

UNIDAD DE PATRIMONIO,

ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE VIÑA DEL MAR

## TALLERES 2013

### DISEÑO DE MATERIAL TURÍSTICO PARA LA PUESTA EN VALOR DE LOS EDIFICIOS PATRIMONIALES DE VIÑA DEL MAR

**Contraparte:**

UNIDAD DE PATRIMONIO,

ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE VIÑA DEL MAR

### SEXTO FESTIVAL DE AVES. IMAGEN GRÁFICA, LOGOTIPO Y MATERIAL DE DIFUSIÓN DEL EVENTO

**Contraparte:**

UNIDAD DE PATRIMONIO,

ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE VIÑA DEL MAR

## TALLERES 2012

### PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOCIAL CULTURAL Y AMBIENTAL. MURAL PLAZA NOGALES

**Contraparte:**

ENPRESA MINERA ANGLOAMERICAN, ILUSTRE MUNICIPALIDAD

DE NOGALES

### PROPUESTAS LA DIFUSIÓN DE PROGRAMAS DE APOYO PARA DIRIGENTES VECINALES

**Contraparte:**

FUNDACIÓN TECHO

Dossier Vinculación con el Medio  
Carrera de Diseño Mención Gráfica  
Escuela de Arquitectura y Diseño  
Universidad Viña del Mar

Dirección Editorial  
Oficina Eadlab

Producción editorial  
Eadlab

Viña del Mar, Enero 2020

